la Fraternitas de la Vera Lucis

Trilogía de Sarcoy Vol. I

Aquelarre

Por Ricard Ibáñez

Un suplemento para Aquelarre,
el juego de rol Demoníaco - Medieval

Quepuntoes CdP

AQUELARRE
2ª Edición

Por Ricard Ibáñez

Fraternitas Vera Lucis

La trilogía de Sarcoy Vol.I

Maquetación, diseño y portada	Iván Cañizares
Maquetación	Oriol Riu
Ayudante de diseño	José Manuel Hernández
Director artístico	Sergi Sánchez Vidal
Portada	Sergio Bleda
Ilustradores	Enric Prat, Sergio Sánchez, Veronica Casas
Con la colaboración desinteresada de	Gustavo Doré
Gestión de asuntos concretos	Samuel Rubio
Corrección de estilo	Lord Byron
Edición, producción y cierre	Salva Tintoré

Colaboraciones
Sobre el nombre de la Hermandad: Lord Byron
Leyenda del borracho endemoniado: Pablo de Fuencarral
Los baluros, el linaje maldito: Tanys
El Bosque de los Condes: Manuel Romero Ocaña
Temor de Dios: Agustín Bermejo Pelayo
¿Quién carda la lana?: Raúl Tardón (corrección de Manuel Jimenez)
Comentarios varios y buenas sugerencias: Agus, Akerbeltz, Anarwen, Aram Bon Matí, J. Carrión, Chris, David Gómez, Gladiator, Javier Usobiaga, Joaquín Ruiz, Lázaro Romero, Manuel Jim, Tanys, Tiberio Sempronio Graco y Zevashtyan (y seguro que me dejo alguno).

Dedicado a mi buen amigo Joaquín Ruíz Castro, que tuvo la idea. Te debo unas birras, macho.

A Beatriz, ahora y siempre.
Gracias por seguir siendo.

ÍNDICE

Prólogo
En el que entre dimes y diretes el autor se justifica, como siempre.

La Fraternitas Vera Lucis
Historia veraz y completa sobre la organización secreta de fráteres que luchan contra el mundo irracional, con apuntes lingüísticos al margen.

La verdadera historia de la hermandad 5
Los FVL como personajes jugadores 10

Román Paladino
Donde se cuenta el primer encuentro de los protagonistas con la que será su enemiga mortal, y los avatares que condujeron a su adopción como miembros de la orden secreta.

Prólogo: La Maldición 12
Primera parte: Por caminos de pan llevar 15
Segunda parte: La máscara de oro 18
Apéndices: 24
El hospital de Santiago de Hornillos 24
Los maragatos 24
El castillo de Itero 25
Romance del emplazado 26

Demonios & Dragones
En la que se demuestra que a veces los diablos no siempre llevan cuernos y rabo, y se vive una extraña aventura bajo tierra y más allá.

Prólogo: El Maestro 28
Primera parte: Samuel, el judío 29
Segunda parte: La cueva de Montesinos 32
Apéndices: 40
La torre-prisión de Bolaños 40
La Guisarme, dos armas en una 40
Bestiario castellano-manchego 42
La cueva de Montesinos según El Quijote 42
Montesinos en el romancero castellano 42

En las sombras
Narración de la caza que harán los protagonistas de nuestro relato teniendo a un brujo como presa, ignorantes que la pieza a cazar no es ya la más importante.

Prólogo: Rencores ardientes 44
Primera parte: Entre cristianos 45
Auxiliar: Se dice del mago oscuro... 48
Segunda parte: La aljama de Toledo 49
Apéndices: 53
La casa de Pero Gil 53
La posada del molinero 54

Brujería en Barbanza
O cómo nuestros protagonistas viajarán hasta donde termina la tierra, con las aventuras que ello conlleva, para frustrar los planes del Mal y evitar que en el Infierno nazca un nuevo Demonio.

Prólogo: Peticiones 55
Primera parte: El Viaje 56
Segunda parte: Nela 60
Apéndices:
El castillo de Cruido 73
La cueva de la isla de Creba 73
Los baluros, el linaje maldito 74
Epílogo 74

Aventuras auxiliares
Tres historias más o menos relacionadas con la Fraternitas Vera Lucis.

El Bosque de los Condes 76
Temor de Dios 79
¿Quién carda la lana? 84

Personajes pregenerados
Una galería de Pjs recurrentes a los que echar mano con alguna que otra cara conocida

Personajes pregenerados. 88

La Fraternitas Vera Lucis

Yo, Diego de Mendoza, señor de mí mismo por haber nacido libre, juro obediencia ciega al Magister Magnus y lealtad inquebrantable hacia todos los fráteres que demuestren ser dignos de serlo. Juro hostilidad eterna contra las negras artes del sortilegio y la brujería, contra aquellos que las practiquen y contra las criaturas que bajo su amparo medran. Juro también guardar riguroso secreto sobre los usos, planes y quehaceres de la hermandad, y absuelvo a mis nuevos hermanos del pecado de matarme si algún día falto a estas juras mías. Júzgueme mi Dios y vosotros mismos en proporción de mis obras.

Códice secreto de Gil de Carrasco.
Siglo XIV. Colección particular

La verdadera historia de la hermandad

Los orígenes

El fundador de esta sociedad secreta fue un caballero francés, llamado Houg de Molay, que en el año 1101 mató a su mujer, que intentaba sacrificar al hijo de ambos en un Aquelarre al demonio Agaliaretph. Veterano de la Primera Cruzada, Molay decidió emprender su cruzada particular contra el Anticristo, fundando una orden de hombres de Dios consagrados a dicha causa.
Ya que los caminos del Maligno son oscuros y retorcidos, Molay decidió que la orden sería secreta, para trabajar en la sombra y atacar al Diablo cuando éste menos lo esperara.

> Cualquier medio –la extorsión, el asesinato, la corrupción o la tortura– sería válido para esta guerra sin cuartel.

La Hermandad de la Luz Verdadera (como se la conoce popularmente) ganó su primera gran batalla en pro de su causa cuando instigó y llevó a cabo la cruzada contra los cátaros franceses (año 1213). Simón de Monfort, el Magister Magnus de la sociedad, no vaciló para ello en envenenar al rey catalán Pere I, protector de los cátaros, poco antes de la batalla de Moret. Todos los hombres, mujeres y niños de la zona fueron exterminados. *"Dios* –dijeron– *ya separaría herejes de creyentes en el cielo"*.
Con ello se enfrentó a otra sociedad secreta, radicalmente opuesta: La Cofradía Anatema, una hermandad secreta de magos que buscaban igualmente el enfrentamiento con el Diablo, pero usando la magia blanca.

Ante estos nuevos enemigos Simón de Monfort decidió dar un nuevo enfoque a la orden: el objetivo de ésta a partir de entonces no fue tanto el luchar contra el Diablo sino luchar contra todos los aspectos de lo irracional en general y contra la magia en particular. Los miembros de la Orden intentaron a partir de entonces erradicar la magia y las criaturas mágicas de la faz de la tierra, haciendo que la gente considerara lo primero una fantasía y lo segundo una superstición.

A los cátaros siguieron los templarios, en 1307. Muchos que no creían que la todopoderosa orden de monjes, cruzados y magos pudiera caer tuvieron que rendirse a la evidencia cuando, siete años más tarde, el gran maestre y los principales de la orden morían en la hoguera.
Eso supuso el espaldarazo definitivo de la sociedad secreta que, a finales del siglo XIII, se había instalado ya en la mayoría de los reinos y ducados de Francia, Islas Británicas, Imperio Germánico, Italia e Hispania.

La organización de la Fraternitas en cualquier país consistía en un *Magister Magnus* que solía estar en la capital del reino, la mayor parte de las veces férreamente instalado en los círculos del poder. A este gran maestre tenían que rendir cuentas los respectivos responsables de zona, los *Pater*. No existía una jerarquía internacional, pero si hubo numerosos casos de ayuda mutua entre miembros de la hermandad en distintos países y se dieron varios sínodos de *magister* de diferentes reinos, en los que se decidía la política conjunta a seguir.

El frátere que aceptaba las leyes de la orden era puesto a prueba, siendo hasta entonces considerado un *frater tironis*, un hermano novato. Cuando se había fogueado ya en un combate, o había dado pruebas de suficiente valía, era elevado al rango de *frater gregarius* y era considerado uno más, a todos los efectos.

En ocasiones, algún hermano de la orden tenía que abandonar el servicio activo, ya fuera por falta de salud o por causas inexcusables. Si se le consentía el retiro, pasaba a la categoría de *frater emeritus*, y se le exigía que siguiera guardando fidelidad absoluta a la orden, favoreciendo a sus miembros dentro de sus posibilidades. Si, pasado un tiempo, solicitaba volver al servicio activo, pasaba a ser llamado *frater evocatus* y eran tenidos de entre los más dignos de confianza.

Los enemigos de la hermandad dicen que eran utilizados en misiones suicidas, no tanto por su veteranía (que era mucha) sino porque tantas y tantas aventuras les habían sorbido el entendimiento y eran una prueba viviente de aquello que la orden intentaba eliminar.

Existían tres tipos de fráteres:

- Los *Miles*, que eran la tropa de choque, los soldados.
- Los *Doctus*, que eran los sabios, los estudiosos.
- Y los *Servus*, los servidores que se dedicaban a trabajos menores (como la vigilancia, el robo y hasta el asesinato).

La Fraternitas Vera Lucis fue en sus orígenes teóricos una organización escandalosamente igualitaria, pues su regla consideraba a todos sus miembros iguales y sus diferentes labores de pareja importancia, no haciendo distingos entre señores y vasallos o entre guerreros y ladrones. Tampoco, a pesar de que en ocasiones se encubriera bajo el manto de la Inquisición, hacía grandes distinciones entre razas, religiones ni sexos, aunque las mujeres raramente alcanzaban el grado de *Miles*, más debido a las imposiciones de la época que a la regla de la orden, y judíos y musulmanes debían probar sobradamente su hostilidad hacia el mundo irracional antes de ser admitidos como miembros de pleno derecho. En la práctica, las cosas raramente fueron así y la mayor parte de las veces eran los nobles los que ocupaban todos los puestos de poder y responsabilidad, usándose las clases inferiores para tareas auxiliares o como "carne de matadero".

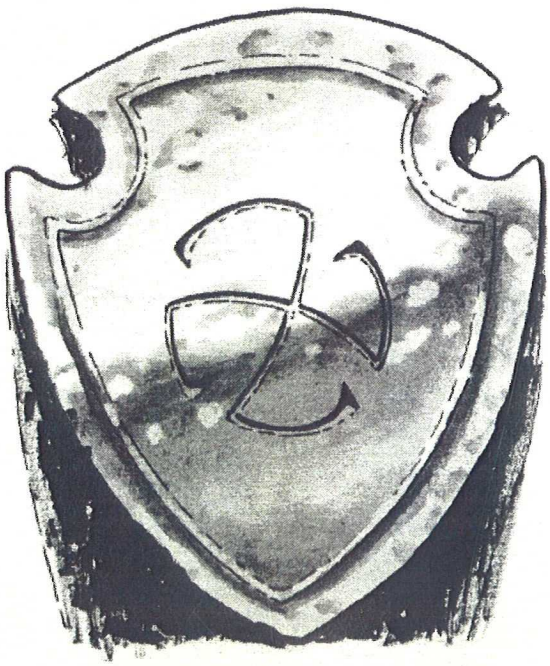
Las leyes de la hermandad eran sencillas
Se juraba obediencia absoluta y ciega a los superiores de la orden y el mandato de éstos se ejecutaba sin preguntas, sin dudas y sin retrasos. Se juraba también hostilidad eterna hacia el Demonio y, a partir del siglo XIII, también contra aquellos que practicasen la magia, por ser ésta un don del Infierno. Se consideraba que las criaturas mágicas eran también demonios y como tales debían igualmente perecer.

Aquellos hermanos que traicionasen las sencillas normas de la orden... eran exterminados por sus propios hermanos de armas. Las faltas menores eran castigadas con gran severidad, decidiendo la pena el *Pater* de cada región, según su sabiduría y el agravio cometido.

Aunque no siempre, la Fraternitas se sintió cómoda en el seno de la Iglesia y muchos de sus miembros solían disfrazarse de prelados (cuando no lo eran realmente) para mejor servir los fines de la sociedad secreta. Esto se hizo especialmente evidente en Francia, donde la Fraternitas llegó a dominar durante casi cien años al Papado, preso en sus dominios de Avignón.

La Fraternitas Vera Lucis nunca usó, por supuesto, la magia, ni aún para enfrentarse a un mago. Prefirieron siempre usar la fuerza bruta, la traición o las intrigas. Tenían varios símbolos y signos para reconocerse entre sí, siendo uno de los más usados un medallón de hierro esmaltado en rojo, con una cruz cretense (gamada) con las aspas orientadas a la izquierda (la suavástica). Símbolo solar usado ya por las primeras tribus arias, algunos ven en él la representación de la oscuridad de la cerrazón, el negarse a ver lo evidente.

Fuera a posta o por casualidad, si es que las casualidades existen, no se podía haber elegido símbolo más adecuado...



Escudo de la Fraternitas Vera Lucis, por Enric Prat.

La Fraternitas Vera Lucis en la Península Ibérica

Se tienen referencias escritas de que la Fraternidad llegó a la península en 1238, con la creación de la primera Inquisición en tierras de la Corona de Aragón. Pero el que realmente consolidó la sociedad secreta en tierras hispanas fue Nicolás Eymerich, dominico catalán que llegó a Inquisidor del Reino de Aragón (no podía ser menos). Nacido en 1320, murió en 1399. Se supone que fueron su ayuda y sus consejos los que ayudaron a Pere IV de Aragón en su lucha contra Pedro I el Cruel de Castilla, pese a que éste había pactado la entrega de su alma al Príncipe Negro, el vicario inglés del Maligno en la tierra. Esta fructífera sociedad le costó la vida al vizconde Bernat de Cabrera, hasta entonces favorito del rey, que no desdeñaba el uso de la magia, lo que le convirtió en enemigo del inquisidor. En 1376 Nicolás escribió su *Directorium Inquisitorum*, libro secreto de uso interno para la Inquisición (y por añadidura, para la Fraternitas) en la que distingue entre la magia y la brujería, pues en la primera se esclaviza al demonio, que ha de obedecer al mago, mientras que en la segunda es el brujo el que es siervo del Maligno...
En el reino de Castilla destacó Martín Yáñez de la Barbuda, que llegó a ser Maestre de la Orden de Alcántara durante nueve años. (1385-1394). Sin embargo, sus muchos años (tenía ya 55 años en 1394) o quizá la brujería, lo volvieron loco, haciéndole proclamar haber recibido de Dios la misión de conquistar Granada, expulsando a los infieles de la península. Abandonó honores y cargos para organizar una cruzada de desharrapados, con los que pretendía invadir el reino musulmán. Ni que decir tiene que tanto él como sus pobres tropas fueron destrozadas por el disciplinado ejército granadino...
En el reino de Navarra otro miembro de la hermandad, el franciscano Pedro de Olligoyen, alentó la persecución y asesinato de los judíos, siendo asaltadas las juderías de Estella, Funes, San Adrián y Viana. Pedro afirmó más tarde haber hecho eso para terminar con el cabalismo en todo el reino, pero el *Magister* de Navarra consideró que su actitud no había sido digna. Se le retiró el favor de la orden y murió ejecutado, aunque hay quien dice que antes de eso traicionó a la hermandad.

Aunque no se tienen pruebas escritas, muchos sospechan que el humanista catalán Bernat Metge, secretario personal de tres reyes catalanes, fue durante años el Magister de la Corona de Aragón, o al menos un gran simpatizante de las ideas de la fraternidad. Suya es la frase "*yo sólo creo en aquello que soy capaz de ver...*"

Se supone que a mediados del siglo XIV la Fraternitas Vera Lucis contaba en la Península con más de 10.000 hermanos, infiltrados en el ejército, el clero y en las órdenes militares, principalmente las de Calatrava, Alcántara y Santiago.

Muchas veces no eran suficientes para enfrentarse a las fuerzas de la oscuridad, por lo que los hermanos frecuentemente tuvieron que recurrir a mercenarios o al engaño, atrayendo hacia su causa los ejércitos reales, nobiliarios o de las órdenes religiosas a las que supuestamente servían.

La organización de la Fraternitas en esa época
Corona de Portugal
Magister en Lisboa. *Pater Portus Cali*, en Oporto, controla el norte del país.

Corona de Castilla
Magister en Burgos (o donde vaya el rey). Los diferentes páter controlan cada uno de los reinos de la corona:
- Reino de Galicia: *Pater Compostelani*, en Santiago de Compostela
- Reino de León: *Pater Legionis*, en León
- Reino de Castilla: *Pater Burgi*, en Burgos
- Reino de Toledo: *Pater Toleti*, en Toledo
- Reino de Sevilla: *Pater Hispalis*, en Sevilla
- Reino de Córdoba: *Pater Cordubae*, en Córdoba
- Reino de Jaén: *Pater Giennii*, en Jaén.
- Reino de Murcia: *Pater Cartagho Novae*, en Cartagena

Corona de Navarra
Pater Pamplionis, en Pamplona, dependiente del Magíster francés de París.

Corona de Aragón
Magíster con la corte, que es itinerante. Al igual que en el caso de Castilla, los diferentes páter controlan cada uno de los reinos de la corona:
- Reino de Aragón: *Pater Cesaraugustae*, en Zaragoza
- Principado de Cataluña: *Pater Barcinonis*, en Barcelona
- Reino de Valencia: *Pater Valentiae*, en Valencia
- Reino de Mallorca: *Pater Majoricae*, en Mallorca (aunque la capital del reino fuera Perpignán)

Se habla de una organización paralela a la Fraternitas en la Granada musulmana, pero de momento no se ha podido encontrar más datos.

La capacidad de coordinación entre los diferentes grupos era difícil en el mejor de los casos y, aunque se comunicaban mediante palomas mensajeras o jinetes rápidos, en la práctica los diferentes páter gozaban de una amplia autonomía y también los grupos dispersos esparcidos aquí y allá en su territorio.

Su plan de acción era simple: dirigirse en grupos fuertemente armados a los focos de Irracionalidad que detectaran (magos poderosos, criaturas famosas), y destruirlos. Tenían que acabar igualmente con la leyenda, por lo cual silenciaban (mediante el terror o simplemente con la muerte) a los testigos de lo que allí hubiera sucedido. También perseguían a los cronistas y escribas que intentaban relatar dichos hechos, bien quemando sus escritos o bien haciéndolos redactar de nuevo con un aire de fantasía que los hiciera ser considerados simple y llanamente obras de ficción.

La Vera Lucis y la Inquisición

En 1478 el entonces Magister Magnus de la Orden, Fray Tomás de Torquemada, confesor de los Reyes Católicos, logró que fuera creada la Inquisición Española. Desde el principio, este organismo fue controlado por la Fraternitas, cuyos miembros lograron así trabajar más cómodamente en su lucha contra el Mal, al tener una organización pública que los respaldara.
La reacción de la brujería no se hizo esperar, y el inquisidor de Aragón, Pedro de Arbúes, fue asesinado por un gólem en la catedral de Zaragoza el 15 de septiembre de 1485. Torquemada no necesitaba de más excusas para terminar con la influencia judía en la ciudad. Y así, aunque los verdaderos promotores del crimen fueron capturados, torturados y decapitados, la chusmas de descontrolados asaltaron varias veces la aljama de la ciudad mientras Torquemada y sus sicarios investigaban la sociedad judeoconversa, exterminando a familias enteras, algunas de ellas muy poderosas, como los Santángel y los Santa Fe.

Ilustración: Enric Prat

Dentro de los círculos de la sociedad se acusó a Torquemada de racista y perseguidor de judíos, y no sin razón, pero las críticas internas no impidieron que el periodo de su gobierno al frente de la Inquisición y la hermandad fuera uno de los más sangrientos. Solamente el tribunal de Toledo procesó bajo su mandato a más de 1.250 personas, de las que aproximadamente un 40% murieron en la hoguera. Torquemada escribió un manual para inquisidores llamado *Instrucciones Inquisitoriales* antes de morir, viejo y enfermo, el 16 de septiembre de 1496.

La fraternidad prosiguió simultáneamente su labor de zapa de la mentalidad popular, socavando la creencia hacia aquello a lo que perseguía. El *frater doctus* Pedro Sánchez Ciruelo escribió en 1539 el libro *Reprobación de las supersticiones y hechicerías*, en el que afirmaba que la brujería se basaba en la ignorancia y la superstición, aunque reconocía a la astrología el valor de ciencia. Por ello, proponía que los supuestos brujos fueran juzgados por tribunales civiles, ya que no eran otra cosa que charlatanes. Otro hermano de la orden metido a Inquisidor, fray Alonso de Salzar y Frías, se dedicó, tras los procesos contra la brujería de Zugarramurdi, a aportar pruebas demostrando que la mayoría de los casos de brujería se basaban en supersticiones inofensivas o simplemente falsas. Antes de ello, sin embargo, colaboró en la quema de 31 brujos y brujas...

Otros fráteres menos sutiles (y más en la línea de Torquemada) fueron Andrés de Mascarón –un cazador profesional de brujas aragonés del siglo XVII. Afirmaba reconocer a las brujas a simple vista y la gente tenía tal fe en sus poderes que muchas de sus víctimas eran ahorcadas o quemadas sin juicio previo– o los que organizaron en 1617 el célebre proceso a las brujas de Cangas de Morrazo, que se saldó en 1620 conmutando las muertes en la hoguera por un leve castigo en el tribunal de Compostela. La única en ser condenada fue la célebre María Soliña, que al haber muerto debido a los brutales interrogatorios y a su avanzada edad (más de 70 años) fue quemada en efigie en 1621.

Es por estas fechas cuando se produce la primera de las muchas escisiones que tendrá posteriormente la orden. Parte de sus miembros afirman que se está "ablandando" y proponen endurecerla, limitándose no sólo a perseguir brujas y demonios, sino también, a la manera de los pitagóricos, restringiendo el conocimiento para que esté al alcance de unos pocos escogidos. La nueva sociedad secreta recibe el nombre de *Hermandad del Divino Silencio.*

Sobre estas fechas surge en la Villa y Corte otra sociedad secreta de aire muy distinto: La *Cofradía Infernal*, una sociedad satánica muy bien relacionada con los círculos aristocráticos y de poder (hay quien dice que hasta el mismísimo Conde Duque de Olivares formó parte de ella). Al solaparse con la Inquisición, la organización de la Fraternitas cambia. El Magíster Magnus sigue coqueteando con las esferas del poder real, pero los Páter se instalan entorno a los Tribunales inquisitoriales de Santiago, Valladolid, Logroño, Zaragoza, Barcelona, Llerena, Toledo, Cuenca, Valencia, Sevilla, Córdoba, Granada, Murcia, Palma de Mallorca, Las Palmas de Gran Canaria, Palermo (en Sicilia) y Sassari (en Cerdeña).

La Hermandad en el Nuevo Mundo

Los primeros fráteres llegaron a las Indias en 1501, en la flota de Nicolás de Ovando. De todos modos, hay quien dice que ya la segunda expedición de Colón, en septiembre de 1493, viajaba uno o varios miembros de la hermandad entre los doce religiosos que mandaba el benedictino Bernardo Buil. En 1512 el fráter fray Alonso Manso, titular de la diócesis de Puerto Rico, es facultado por el Inquisidor General de España para obrar según su criterio en cuestiones relativas a la pureza de la fe y la persecución de la herejía. En México serán los monjes franciscanos (muchos de ellos fráteres encubiertos) los primeros comisarios delegados de la Inquisición. Pero no será hasta la segunda mitad del siglo XVI (1570) cuando al igual que en la península, la sociedad secreta termine instalándose en los tribunales inquisitoriales de México y Lima, y, a partir de 1610, también en Cartagena de Indias. La fraternitas se desarrolló a dos niveles: por un lado pelear contra la adoración al Diablo de los indígenas, por otro luchar contra los magos que, amparados en la mayor permisividad y anonimato de las colonias, venían a ellas para mejor hacer el mal. Las masacres y persecuciones de indios a pocos o nadie importaban. Con todo, como en el nuevo mundo los fráteres nunca fueron muy numerosos, tuvieron que limitarse al papel de instigadores de los ataques a los paganos indígenas, más que protagonistas de los hechos en sí mismos. Por suerte, no faltaban aventureros y mercenarios en las colonias, dispuestos a enfrentarse con el demonio en persona a cambio de unas monedas. En el caso de los ataques a magos y brujos teóricamente cristianos, hubo que enmascararlos, como ya se hacía en el continente, con persecuciones a criptojudíos o herejes protestantes. Tal fue el caso del "*Auto Grande*" que se celebró en México el 8 de diciembre de 1596, en el que de 60 condenas nueve eran de la poderosa familia de los Carvajal. Su patriarca, Luis de Carvajal, llegó a hechizar a su compañero de celda, sometiéndolo a su voluntad y casi logrando escapar.
El otro gran auto de fe de las Américas tuvo lugar en Lima el 23 de enero de 1639 y recibió el nombre de la " Complicidad Grande de Perú".. El número de detenidos llegó a las 200 personas, aunque al final solamente se condenó a 62, de los que 11 murieron, ya fuera quemados vivos o de las torturas y privaciones carcelarias.

El fin de la Fraternitas Vera Lucis
(Según comentarios de Akerbeltz)

Tras las grandes victorias que fueron el escepticismo Renacentista –el rigor y austeridad de la Contrarreforma católica y el espíritu racional de la Ilustración– la hermandad se separó en varias sociedades secretas, aunque la mayoría de sus miembros se agruparan en torno a dos.
La aristocracia y el clero fueron perdiendo interés por estas aventuras guerreromísticas, preocupándose cada vez más en su propio bienestar (lo que los conducía a sociedades satánicas del tipo la Cofradía Infernal). La orden tuvo cada vez más que nutrir sus filas con plebeyos y sabios seglares (sobre todo a raíz de la escisión con la Hermandad del Divino Silencio), que acudían atraídos por los postulados igualitarios de la orden. Finalmente fueron estos grupos los que tomaron el control, tras una larga serie de luchas y conjuras internas en las que llegó a correr abundantemente la sangre. La hermandad cambió su nombre por el de *Fraternitas Rationis*, o Her-

mandad de la Razón, y abandonó lo religioso como arma válida contra lo sobrenatural para sustituirlo por el humanismo, infiltrándose en numerosas sociedades secretas de la época, principalmente en la Masonería, e incluso colaborando activamente en la destrucción del Antiguo Régimen. Con todo, no olvidaron su lucha contra la Irracionalidad, pero esta vez afirmando que su misión era la de "*traer la luz de la razón a las tinieblas de la superstición*". Uno de sus principales lemas en este periodo fue el de "*Convencer, no vencer*", pues fueron conscientes que eran las creencias de las gentes lo que sustentaban a los seres sobrenaturales. Si las tradiciones y leyendas eran olvidadas o despreciadas, las criaturas del mundo irracional desaparecerían por sí mismas. Por ello empezaron a mostrar también hostilidad hacia la Iglesia, pues desprestigiar la religión era una manera de que la gente olvidara al Demonio y sus huestes infernales... Otras escisiones menores de la orden no vieron las cosas de esta manera y siguieron peleando al viejo estilo, normalmente integrados en el seno de organizaciones religiosas, a menudo en la misma Inquisición. La más importante entre ellas se hizo llamar *Fraternitas Lucis* ("La hermandad de la Luz") y fue la promotora de persecuciones y quemas de brujas "al viejo estilo". En ocasiones llegó a colaborar con la Hermandad del Divino Silencio, enfrentándose abiertamente contra la Hermandad de la Razón. Las referencias a la orden desaparecen a mediados del siglo XIX, cumplidos al parecer su objetivo: conseguir un mundo en el cual la Irracionalidad fuera erradicada, donde no hubiera sitio para la magia , ni para las leyendas, ni para la fantasía. Donde los ancianos (recordatorios vivos de la muerte, y por tanto del más allá) molestaran tanto que fueran abandonados en asilos. Donde los niños (aún no manchados por la Racionalidad y el rigor) fueran encerrados en guarderías y escuelas. Donde los locos (iluminados por un saber superior) fueran expulsados de la sociedad. La Fraternitas Vera Lucis consiguió un mundo racional, perfectamente ordenado... y de color gris.Recientes investigaciones, sin embargo, no dejan de señalar la coincidencia entre los viejos métodos de la Fraternitas (desaparición de testigos, destrucción de pruebas...) y los misteriosos "hombres de negro" de los recientes fenómenos OVNI...

Ilustración: Enric Prat

Los FVL como personajes jugadores

Un jugador deberá pedir permiso a su Director de Juego antes de hacerse un fráter de la Vera Lucis. El motivo es obvio: a no ser que sea un desertor de la orden, este tipo de personaje será hostil contra todos aquellos que utilicen la magia o que manifiesten una actitud siquiera tibia ante ella. Lo ideal sería que el grupo entero se pusiera de acuerdo antes, para evitar roces y malos rollos. Aunque puede ser divertido hacer una partida en la que varios de los Pjs sean enemigos ocultos de otros, convertirlo en algo habitual, a la larga, sería aburrido.

Creación de fráteres

Como ya se ha dicho antes, en la Fraternitas existen tres tipos de fráteres: los *miles* (guerreros), los *doctus* (sabios) y los *servus*, (servidores o auxiliares). No tendrán que preocuparse de rentas ni gastos entre partidas, ya que la orden los mantiene (y a menudo muy bien, como compensación de las misiones suicidas que están a la orden del día). Se pregona la igualdad entre sus miembros, aunque en la práctica los que están en los círculos de poder suelen ser de origen noble.

Aunque de carácter marcadamente católico, en numerosas ocasiones la hermandad ha acogido en sus filas a judíos y musulmanes, siempre que su hostilidad hacia el mundo mágico sea cosa probada. Más raro aún (aunque no imposible) es que acepten en su seno a mujeres.

La creación de los tres tipos de fráteres contemplan varias excepciones más a las reglas habituales:

- Han de ser obligatoriamente Pjs de doble profesión (consultar el apartado Competencias, en la pág. 41 del manual). La primera se elegirá según su origen social, la segunda será uno de los tres tipos de fráteres.
- No pueden conocer ningún tipo de hechizo. Por ello la profesión de Brujo está prohibida, y del Alquimista se tomará solamente en su faceta como protocientífico.
- Se ignorarán los resultados 40 y 99 de la tabla de Rasgos de Carácter.
- Su Racionalidad máxima de salida se sitúa en 85% (en lugar de 75%, que es lo habitual).
- Dinero inicial: Villanos y Campesinos tendrán su cantidad inicial aumentada a 500 monedas de plata, para reflejar la ayuda financiera de la Orden

"¡Pero si Dios te deja de su mano para permitir que faltes a tus juramentos, tu vida se apagará al punto como estas candelas, y unas tinieblas más densas todavía cercarán tu alma por toda una eternidad!
Al decir esto, todos los caballeros mataron sus luces con un movimiento unánime, y en el mismo instante bajaron los negros y tupidos velos de los altares, dejando la iglesia en una oscuridad pavorosa...

(Enrique Gil y Carrasco, *"El Señor de Bembibre"*)

Fráter Miles

La fuerza de choque de la orden, soldados fanáticos bien entrenados dispuestos a lanzarse a combates suicidas si así se lo ordenan sus superiores... O, al menos, eso es lo que se espera de ellos.

Profesiones de origen:
Pueden formar parte de este grupo todos los Pjs de profesión: Almogávar, Bandido, Cazador, Guerrero/Infanzón, Pirata y Soldado (añadir a esta lista Gentilhombre y Mercenario en la época de *Villa y Corte*, suplemento de AQUELARRE en el Siglo de Oro, de próxima aparición).

Mínimos de características:
Los *Miles* han de tener un mínimo de 15 en Fuerza, Agilidad y Habilidad.

Limitación de armas y armaduras:
Las mismas que en la profesión primaria.

Competencias
Arma a elegir
Ballesta
Discreción
Leyendas
Cabalgar
Disfrazarse
Esconderse
Escuchar
Esquivar o Escudo (a elegir)
Mando
Otear
Tortura

Ilustración: Enric Prat

Fráter Doctus

Los estudiosos, los que estudian todos los saberes, incluidos aquellos conocimientos que persiguen, para mejor localizarlos y destruirlos. A veces, solamente algunas veces, uno de ellos es pervertido y atraído hacia el mal... Muchos de ellos son religiosos (con lo que gozan de los poderes que da la fe)

Profesiones de origen:
Formarán parte de este grupo los Pjs de profesión Alquimista, Cambista, Clérigo, Comerciante, Cortesano, Escriba, Fraile, Goliardo, Médico/curandero. (En *Villa y Corte* añadir Inquisidor).

Mínimos de características:
20 en Cultura

Limitación de armas y armaduras:
Las mismas que en la profesión primaria

Competencias:
Conocimiento mágico
Elocuencia
Leer/escribir
Psicología
Alquimia
Astrología
Conocimiento de minerales
Conocimiento de plantas
Idioma a elegir
Leyendas
Primeros Auxilios o Medicina (a elegir)
Teología

Fráter Servus

Los auxiliares, los sirvientes, aquellos que realizan tareas complementarias. A menudo adoptan el papel de criados de los anteriores y, en la práctica, muchas veces es lo que son en realidad.

Profesiones de origen:
Los fráteres de este grupo solamente pueden ser de origen Villano o Campesino, perteneciendo a las profesiones de Artesano, Goliardo, Juglar, Ladrón, Marino, Pastor, Prostituta. (En *Villa y Corte*, añadir Tapada, aunque pertenezca a una clase social superior, y Pícaro).

Mínimos de características:
15 en Agilidad, 20 en Habilidad

Limitación de armas y armaduras:
Las de la profesión primaria

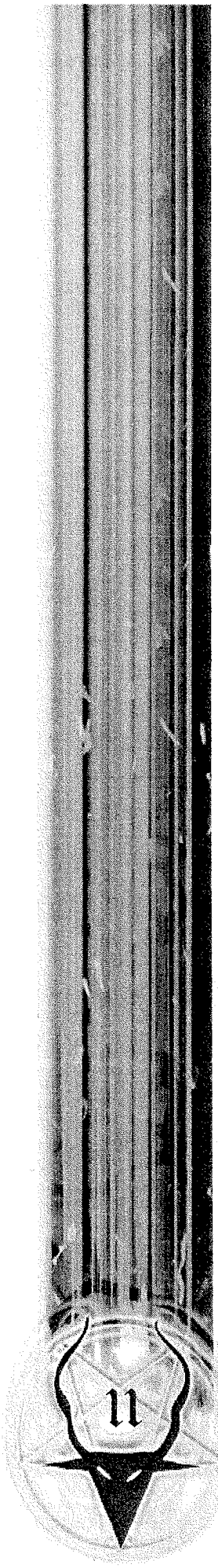
Competencias:
Arma a elegir
Disfrazarse
Forzar Mecanismo
Rastrear
Artesanía
Conducir carro
Correr
Esquivar
Pelea
Robar
Saltar
Trepar

Sobre el nombre de la hermandad...
(Según un apunte de Lord Byron)
Aunque los simples y los ignorantes gustan de traducir el nombre de esta sociedad secreta como "*La Hermandad de la Luz Verdadera*", y los fráteres ni los desdicen ni los corrigen, cualquier bachiller que tenga un mínimo de latines sabrá que, en ese caso, la hermandad debería haberse llamado Fraternitas *Verae* Lucis". O, cosa dudosa, la hermandad eligió un nombre incorrecto, o la traducción es más sutil: "fraternitas" puede funcionar como sustantivo verbal, cuyo complemento verbal en genitivo sería "Lucis", quedando "Vera" como complemento predicativo. Es decir, "*La hermandad verdadera CON la Luz*". Esta traducción define perfectamente el carácter intransigente de la orden, pues se sabe unido con la Luz (en mayúsculas, es decir, con la única Verdad, sin posibilidad de discusión). O quizá su férrea unión con la luz no es más que un reflejo de su hostilidad hacia el mundo irracional, para ellos siempre el mundo de la oscuridad...

Aventuras con la Fraternitas Vera Lucis
Misiones típicas pueden ser ir a la caza y captura de criaturas mágicas de las que se tengan referencias, o de algún mago que haya alcanzado demasiada notoriedad. Puede ser divertido enviar al grupo a misiones en las que no se tenga la certeza de que hayan elementos mágicos o no, y los jugadores tengan que separar los hechos auténticos de la superstición y la imaginación popular...Una opción interesante podría ser ir en busca de gentes que supieran demasiado (testigos o incluso víctimas de sucesos paranormales) o de renegados de la hermandad que hubieran desertado o (lo que es peor) cambiado de bando.
Claro que las cañas pueden volverse lanzas, y en ocasiones pueden ser brujos, satanistas o criaturas mágicas las que vayan en busca de los fráteres en busca de venganza...

Refugios y señales
Entre misiones, los fráteres descansan y se entrenan en refugios seguros propiedad de la orden, de fráteres eméritos o de nobles simpatizantes con la causa. Estos "lugares seguros" pueden ser castillos o propiedades rurales, palacios urbanos, casonas burguesas, conventos, y en ocasiones hospitales de peregrinos o simples posadas. Todos ellos muestran el símbolo de la orden (el aspa) más o menos disimulado cerca de la puerta, ya sea en el dintel o en las jambas. Para ser reconocido como fráter hay que realizar ciertos signos secretos, siendo el más utilizado cruzar los dedos índice y pulgar de la mano derecha, llevarlos a los labios y luego al corazón. La respuesta correcta a este saludo es dar la mano izquierda en lugar de la derecha, cogiéndose ambos por las muñecas.

Se dice que hay una serie de fortalezas secretas, cuya ubicación conocen solamente el Magíster, los Páter y los fráteres más fieles y comprometidos con la causa. En ellas se guardan escondidas grandes bibliotecas con todos los saberes prohibidos y en ella estudian los que se han de enfrentar contra el mal...



Román paladino

"...Que callen las lenguas que hablan,
las copas que charlan,
los cortesanos que alaban.
Oíd la historia forjada
por el ingenio del juglar...
Poned al pedo y al eructo fin...
La verdad hierve
en la olla que es mi frente..."

--El Santo Maldito, Jamie Delano.

Para esta aventura y las que siguen los jugadores pueden usar los Pjs pregenerados, o hacerse otros a su gusto. La única condición es que carezcan de poderes mágicos y que, por su vida pasada, odien o al menos sientan un fuerte recelo hacia el mundo irracional.

Resumen de la aventura

El grupo recibe en Burgos el encargo de acabar con un supuesto brujo del que se dice que ha maldecido al difunto rey. En esta aventura se da la paradoja de que tienen como enemigos a quienes podrían ser sus amigos, y quizá como aliados a sus enemigos naturales. Tras cumplir la misión con éxito (posiblemente usando a partes iguales astucia y fuerza bruta) se les ofrece un puesto en el seno de la Fraternitas Vera Lucis.

Introducción para el Director de juego:

La mujer entró descalza en la estancia, parándose tras el umbral, dejando que la luz del pasillo transparentara su cuerpo desnudo a través de la liviana tela de su túnica. "Te alejaré de mí, mi criatura" le había dicho el sabio apenas unas horas antes. Y ella había reído largamente, hermosa como el infierno, tras susurrarle dulcemente "se hará lo que ordeneis mi señor"
Su amo alzó la mirada, palideció, trago saliva. Y ella supo quién era la ama, y quien el esclavo.
La puerta se cerró tras de sí, mientras la túnica resbalaba por su piel hacia el suelo...

Introducción para los jugadores:

Burgos, 16 de noviembre de 1350

En la grandiosa catedral de la ciudad, como en todas las iglesias de los reinos de Castilla, se celebra misa de difuntos por el alma de Alfonso XI, arrebatado por la misteriosa plaga (la peste bubónica, por si tienen interés) que está azotando la cristiandad. Y buena falta le harán los rezos al alma del rey, que pese a que ha muerto en cruzada contra el infiel deja tras de sí no menos de ocho bastardos reconocidos, (fruto de su impudicia y del amancebamiento con su amante, Leonor de Guzmán), y un único hijo legítimo, casi niño, del que todos dicen que, pese a que cuente con el apoyo del poderoso señor de Alburquerque, poca cosa podrá hacer frente a sus hermanastros, hombres ya, por muy bastardos que sean...

Negocios, en suma, que no dejarán dormir a nobles cortesanos, siempre sensibles a lo que se cuece en palacio, o a los clérigos que han de masticar los latines que aseguren el descanso eterno del difunto, pero que no hace perder el sueño del pueblo llano, más preocupado en no contagiarse de la enfermedad que ha despoblado regiones enteras de Europa y que, afortunadamente, ha llegado debilitada y con escasa fuerza a Castilla.

Los Pjs (que no tienen por qué conocerse entre sí) son abordados por separado en lugares discretos por gente desconocida, que los cita en la hora nona en el Hospital del Rey, donde su amo tiene un negocio que proponerles. Esas gentes visten como criados, pero como criados de gente principal, que no es poca cosa, (es decir, que sus ropas serán seguramente de mucha mejor calidad que las del grupo) y lamentablemente tienen la discreción de no llevar librea que pudiera relacionarlos con ésta o aquella casa nobiliaria...

Los Pjs pueden negarse (y la aventura y la campaña terminará para ellos, *sorry*), aceptar sin más, o pedir garantías y adelantos sobre el negocio a tratar. Nada se les dirá, por mucho que insistan, solamente se les asegurará que su amo será hombre de calidad y que hay honras y oro que ganar si lo sirven fielmente.

Si alguno de los Pjs sigue disimuladamente al criado, y pasa una tirada de Discreción para que éste no se de cuenta de su maniobra, verá como entra en el palacio real... Por otro lado, aquellos que pasen una tirada de Otear se darán cuenta de que, a su vez, son vigilados por tipos tanto o más discretos de lo que puedan serlo ellos...

Prólogo: La Maldición

Malos tiempos para la lírica

El Hospital del Rey es posiblemente el albergue de peregrinos más lujoso de cuantos jalonan el Camino de Santiago, que no es poca cosa que esté regentado por las monjas bernardas del selecto monasterio de las Huelgas, con el auxilio de la orden de Calatrava.

A la hora señalada, los Pjs que lleguen serán conducidos sin necesidad de identificarse (prueba de que están más que controlados) hasta una estancia donde les espera un hombre de avanzada edad, con el pelo y la barba ya canos, vestido con ropas cortesanas de seda (lo bastante amplias, sin embargo, para llevar debajo cota de malla, como sin duda se apercibirán los que pasen la consabida tirada de Otear).

Se presentará simplemente como don Nuño, sin citar títulos o condición, aunque se ve a la legua que es hidalgo, por lo menos. Invitará a los Pjs a que prueben un excelente vino de borgoña (vino francés hervido para aumentar su graduación) que servirá un silencioso criado antes de retirarse.

A continuación, como si iniciara una charla ociosa, preguntará a los Pjs qué saben sobre la muerte de Fernando IV de Castilla, abuelo del actual rey.

Aquellos que sean súbditos castellanos deberán tirar por Cultura x5, los que pertenezcan a otros reinos Cultura x3. Los que pasen la tirada sabrán del hecho, por lo demás bastante conocido: en 1312 el rey ejecutó cruelmente a dos hermanos, que lo maldijeron antes de morir, diciéndole que se reuniría con ellos pasados treinta días.

Y así fue. Por ello Fernando IV pasó a la historia como "el Emplazado". Un romance muy conocido habla de toda la historia ☞ *Ver apéndice, pág. 26.*

Ante las respuestas de los Pjs, Nuño gruñirá:
"Bien sabréis entonces que fueron tiempos duros. Alfonso apenas tenía un año, su abuela María de Molina tuvo que tomar la regencia otra vez, como había hecho con su hijo cuando enviudó, los nobles se volvieron levantiscos, los burgueses se organizaron en hermandades por su cuenta y casi se nos va el reino al diablo, sobre todo cuando se nos murió la reina abuela en el 21... Y los juglares cantando ése romance que aún hoy se oye, hablando de injusticias y de maldiciones y el infante Alfonso de la Cerda intrigando en la sombra y diciendo que cómo podía ser buen monarca el hijo de un rey maldito... No tuvimos guerra civil porque el buen Dios no quiso... Bien, me gustaría que escucharais un nuevo romance... Decidle a mi criado Rodrigo que llame al juglar..."

Tras la puerta está el sirviente que ha servido el vino, que asentirá en silencio, partiendo y volviendo al poco con un fornido hombre de armas que sostiene a un hombrecillo pálido y sudoroso, vestido con ropas de juglar. No hay que hacer tiradas para ver que está muerto de miedo. Tiene la cara blanca como un cadáver, una mancha húmeda a la altura de la entrepierna, los ojos desorbitados y no se cae al suelo desfallecido simplemente porque su guardián lo sostiene casi en vilo. Con la mano izquierda se sujeta la derecha, que muestra tres dedos en ángulos imposibles, sin duda rotos. Con su voz más suave y amable, Nuño le pedirá al juglar que vuelva a recitar sus versos. Con voz quebradiza y balbuceante, el juglar empezará:
"Quien hobiera tal ventura..."

Y Nuño, impaciente, le interrumpirá:
"Juglar, no estamos para perder el tiempo, vete directamente a la parte importante".

El juglar tragará saliva un par de veces, antes de recitar:
"...Y así hablara el injuriado sabio,
bien oiréis lo que decía:
Malhalla seas, rey Alfonso,
maldito por el Maligno y la clerecía.
Mal me tratas y mal pesarás
Pues antes de un año
como tu padre restarás.
Y ya que eres corazón de tu reino
contigo tus gentes penarán..."

Nuño meneará la cabeza un par de veces:
"Tus versos no son muy inspirados, juglar, y están mal rimados. ¡Son tuyos!"–El artista afirmará temerosamente con la cabeza, mirándolo fijo –*"¡Y cuándo los compusiste! Ya sé que me lo has dicho antes, pero estos hijosdalgo querrán oírlo de tus labios..."*

El juglar mirará entonces al grupo como si se fijara por primera vez en ellos. Se encogerá un poco más sobre sí mismo, y con un hilillo de voz dirá:
"En Itero, donde vive ahora el sabio que en Cuaresma maldijo al rey. Allí los canté, y como la gente los celebró vine aquí a Burgos, a labrarme fama..."

Nuño lo mirará casi con lástima:
Dime juglar... ¿Sabes escribir!"

El artista negará con la cabeza, con un nuevo brillo de esperanza en sus ojos.
"Bien, pero podrías aprender ¡no! Rompedle el resto de los dedos, arrancadle la lengua y arrojadlo a una mazmorra del castillo hasta nos olvidemos qué hace allí. ¡Lleváoslo!"

Y mientras el desafortunado juglar chilla, llora y patalea mientras se lo llevan a rastras, Nuño meneará la cabeza y se volverá nuevamente hacia los Pjs:
"Según los pésimos versos de ese pobre juglar el difunto rey Alfonso murió por la maldición que le lanzó un brujo aquí, en Burgos. Y parece que el brujo está ahora en Itero. Esos malos versos se olvidarán pero, si el brujo o lo que sea sigue vivo, la leyenda y los rumores continuarán. Y la historia se repetir, y esta vez no hay un enemigo de la corona sino tres: tanto los bastardos del rey como Juan Nuñez de Lara, señor de Vizcaya, o Fernando, el infante de Aragón intrigan abiertamente sin ocultar sus pretensiones al trono. Y a cualquiera de ellos les iría muy bien que se conociera la leyenda del rey maldecido, como lo fue su padre, y que por sus faltas pena el reino... No, no podemos correr ese riesgo. Y tampoco se puede hacer valer la autoridad real, pues sería reconocer que esta historia de la maldición es cierta. Por ello se ha pensado en vosotros. Id hasta Itero, y acabad con ese brujo, con su leyenda y con los rumores... No importa cómo. Se os pagará con oro, y se os pagará bien, pero la corona no querrá saber nada de vosotros si os vienen mal dadas"– arrojará una bolsa al que parezca tener mayor nivel social en el grupo y añadirá– *"Habrá cinco más como esta cuando acabéis con el trabajo. Podéis retiraros."*

En la bolsa hay 500 maravedíes castellanos de plata (por si alguien tiene curiosidad)...

Ilustración: Enric Prat

Preguntando en Burgos

Antes de partir hacia Itero, quizá los Pjs quieran hacer algunas investigaciones en Burgos, donde, al fin y al cabo, empezó todo...

▸ En palacio es posible encontrar algún siervo, criada o mozo de cuadras al que unas jarras de hipocrás caliente hagan recordar el incidente de la pasada Cuaresma. Su señor Alfonso interrumpió por unos días la guerra con el moro para ir a Burgos y hacer penitencia antes de volver al combate...
"Bien cierto es –añadirá– *que poca penitencia hizo con las damas a las que se ayuntó, y es cosa segura que ninguna fue ni su esposa legítima, la reina María, ni su amante ilegítima, Leonor de Guzmán. En estas que pidió audiencia un franco alto y muy delgado, todo él piel y huesos, con una gran nariz de judío, escaso pelo negro, ojos claros y dientes estropeados. Dijo llamarse Adelelmo, y ser poderoso alquimista, capaz de, entre otras maravillas, convertir el metal vulgar en oro. El rey Alfonso se rió ante sus mismas narices, y le dijo que, si tan poderoso era, le diera una muestra de su poder. El charlatán le dijo que, a la manera del Hijo de Dios, le convertiría el agua en vino... Y ante tal blasfemia, pronunciada en Cuaresma, el rey tuvo el buen tino de santiguarse y decir que mejor rompía las varas de sus criados, antes de que éstos le rompieran la espalda. Y mandó que lo echaran a bastonazos...¡Y os he de decir que realmente debía ser un mago, pues prodigiosa era la velocidad que cogieron sus pies, mientras le golpeábamos!".*

La misma historia la contarán, con escasos cambios, otros personajes a los que aborden los Pjs, si por su dignidad social tienen acceso a ellos: cortesanas de lujo, nobles de la corte, soldados de la guardia, etc...

Por cierto, y ya que están en palacio, pueden intentar averiguar algo sobre ese misterioso Nuño que tan bien paga y tan severamente castiga... Su descripción corresponde a la de Don Nuño Tellez de Meneses, cortesano veterano que empezó sirviendo de paje a la reina abuela, manteniendo la fidelidad al hijo, luego al nieto y ahora a Pedro, el bisnieto. Además, está ligeramente emparentado con el nuevo favorito de la corte, el señor de Alburquerque. Como mal nombre sus enemigos lo llaman "el perro", ya que es implacable como un podenco... y absolutamente fiel a sus amos. También se dice de él que disfruta con la tortura, quizá en exceso para ser un buen cristiano.

▸ En la judería no hay noticia de un franco alto, delgado y de ojos claros que respondiera al nombre de "Adelelmo", que por cierto es nombre de gentil, no de seguidor de la ley de Moisés...

... pero en la Tenebregosa (barrio de los comerciantes y de los francos, que muchas veces decir uno es decir lo otro) habrá más suerte. Las preguntas y propinas de los Pjs les conducirán hasta La Posada del Cantero, en la calle de San Juan. La regenta Gerardo, uno de los muchos constructores franceses que han entrado en la península por el Camino buscando trabajo y que, cansado de labrar la piedra, decidió dedicarse al más próspero y más descansado negocio de refrescar los gaznates y ofrecer cama al que pudiera pagarla...

Si le preguntan por el tal Adelelmo, maldecirá en su lengua, escupiendo al suelo, y diciendo que siempre que puede aloja a compatriotas franceses, ya que se son más de fiar, pero que éste resultó un ladrón y un sinvergüenza, que se le fue sin pagar la estancia, ni siquiera el mucho vino que trasegó en ella.
Añadirá con una risita que los Pjs no son los únicos que lo buscan, pues parece que se llevó pegada a sus calzones a una de las prójimas de maese Carbonell, el catalán, que ha prometido jugosa recompensa al que le devuelva a la moza descarriada y le parta las piernas a Adelelmo...

Y si, ya que están en barrio franco, alguno pregunta qué demonios es ése nombre de "Adelelmo" se les dirá que es nombre de santo, que ellos lo pronuncian "A'delelm" y que aquí en Castilla se le llama "Lesmes". Y un san Lesmes hay en Burgos, y tiene iglesia propia, donde está enterrado, enfrente de la iglesia y hospital de San Juan, que da nombre a la calle...

Si los Pjs piensan que el enemigo de su enemigo puede ser su amigo, quizá intenten contactar con maese Carbonell. Se trata de un hombrecillo de barriga y cabeza grandes, ojos saltones y dos escasos matojos grises en las sienes. Viste de mercader, y de mercader rico, a juzgar por sus muchos anillos, pero es dudoso que lo dejasen entrar en ningún gremio, ya que trafica con la tentación y el pecado. Con la ayuda de un pequeño ejército de matones controla a un buen número de barraganas callejeras, que le proporcionan buenos ingresos abriéndose las piernas ante los muchos peregrinos, que pecan alegremente sabiendo que al llegar a Santiago todo les será perdonado... Que ya lo dice el refrán, que la que empieza romera acaba ramera...

Ir romera y volver ramera...

Si los Pjs le hacen llegar al proxeneta noticia de que buscan a Adelelmo, aceptará tener una charla con ellos.

Les dirá que les pagará 100 maravedíes a cada uno si le traen de vuelta a Sara, la muchacha que se escapó con el franco... Y cincuenta más si guían hasta él a Goliath, uno de sus hombres, especialista en romper huesos de manera que no vuelvan a juntarse bien. Él se encargará de dejarlo tullido para siempre, para que aprenda como se las gastan en estos lares...

Soportar a Goliath

Si los Pjs aceptan, tendrán que soportar la compañía de Goliath durante el resto del viaje. Es un tipo grandote, que se lava poco (a juzgar por el olor que emana de sus sobacos cuando los levanta), que habla menos y que no sonríe nunca.

Salvo para defenderse a sí mismo, no ayudará en nada al grupo, preocupado sólo en realizar la misión que le ha encomendado su amo.

Con todo, es bastante corto y un Pj con labia podrá engañarlo mediante una buena interpretación o con sendas tiradas de Elocuencia...

Primera parte:
Por caminos de pan llevar

El pueblo de los justos

Con preguntas o sin ellas, tarde o temprano los Pjs habrán de partir hacia Itero. No es ruta difícil, ya que está a apenas dos jornadas de viaje, en la senda del Camino de Santiago. Una excusa perfecta para el grupo, si es que busca alguna, para viajar sin llamar la atención... ¿Por qué no ser un grupo de peregrinos más?

De Tardajos a Rabé
¡líbéranos Dominé

Sea como fuere, el camino, en especial de Tardajos a Rabé, es especialmente duro, y, por otro lado, la época del año en la que están los Pjs (finales de otoño, recordémoslo) no anima precisamente a viajar... Así que el grupo se sentirá especialmente agradecido cuando, tras cruzar el último encinar, distingan a lo lejos las primeras casas de Hornillos, donde los santiaguistas tienen un albergue gratuito para los peregrinos. Y para los viajeros avispados que simplemente digan serlo.

Al adentrarse en el pueblo, aquellos Pjs que pasen una tirada de Psicología se darán cuenta de que algo no va como debiera ir... Aún no es oscurecida y no hay un alma por la calle y los postigos de las casas están cerrados. Con todo, aquellos Pjs que pasen una tirada de PER x3 se sentirán observados a través de las ranuras. Si alguno golpea alguna puerta o hace un gesto hostil, puede conseguir que se abra un poco un ventanuco sobre él... El tiempo suficiente para que una mano anónima vacíe una bacinilla sobre su cabeza. Y si persisten en su actitud, quizá consigan una lluvia de piedras, tejas y cuanto objeto contundente y/o pesado tengan los vecinos a mano... Que no parece que en este pueblo quieran mucho a los forasteros, cosa muy rara en un pueblo del Camino, que vive del comercio (y muchas veces, la explotación) del peregrino.

Oscurece deprisa, pero no hacen falta tiradas para ver que hay una pequeña muchedumbre en la plaza.

Eso sí, hará falta una tirada de Otear para ver que están alrededor de tres peregrinos (dos hombres y una mujer). Un crítico (o irse acercando) revelará que los peregrinos parecen suplicar por su vida, mientras las gentes los insultan y golpean. Finalmente, les pasarán cuerdas alrededor del cuello y los ahorcarán del árbol de la plaza, sin que los horrorizados Pjs puedan hacer nada para impedirlo. Como mucho, su intervención hará que llamen la atención de las gentes, que al grito de "*¡ahí hay varios más!*"se lanzarán contra ellos lanzando gritos, arrojándoles piedras y esgrimiendo cuchillos, hachas de cortar leña y garrotes... El grupo puede atrincherarse en mitad de la calle (la muchedumbre tardará dos turnos en llegar hasta ellos, pero no les detendrán las bajas que puedan sufrir por los proyectiles del grupo)... o intentar huir en busca de refugio, imposible en esta calle de puertas recias y bien atrancadas.

Ya sea en mitad de un épico combate o intentando batir el record olímpico de los cien metros con obstáculos, de pronto oirán el grito de guerra de los caballeros santiaguistas: "*¡Santiago y cierra España!*" Y saldrá de una callejuela un caballero con cota de malla y librea blanca, montado en un corcel de guerra. Empezará a repartir espadazos entre la muchedumbre, en socorro de los Pjs, mientras les grita que retrocedan por la callejuela, pues allí hay refugio.

La profecía de la bruja

El refugio en cuestión no es más ni menos que el famoso hospital de la orden de Santiago, defendido por tres guerreros más de la orden que con sus espadas y ballestas cubrirán al grupo y a su compañero mientras se refugian tras sus muros. Dentro de este lugar, los Pjs se encontrarán tres peregrinos enfermos, el asustado hospitalero y una explicación de los hechos, si la piden... Como decía el viejo sacerdote:

"*Hasta ahora la peste, que ha brotado aquí y allá por el reino, ha respetado Hornillos. Y las gentes rezaban a Dios, alegrándose de su buena suerte, convencidos de que era su piedad y su buen hacer como modélicos cristianos lo que les estaba salvaguardando del* fin de los tiempos".

Y temerosos de que esa buena suerte acabara, se fueron radicalizando cada vez más en su credo, haciéndose más y más estrictos en la observación de los preceptos cristianos... Se dejó de beber vino (al menos en público) y se castigó severamente a los borrachos. Se anatemizó el fornicio y se apaleó y expulsó a las barraganas. Luego empezó la caza de brujas. Primero las viejas solitarias, luego las que ya no tenían familia ni nadie que las defendiera. Hace una semana fue una viuda, que era partera y algo curandera. La quemaron viva, pues fue la única que se atrevió a escupirles en la cara aquello en lo que se estaban convirtiendo. Y cuando se encendió la hoguera lanzó su maldición: Que tras siete días con sus noches llegarían forasteros al pueblo y que ellos traerían su venganza. La gente se rió de ella, pero a medida que fueron pasando los días el miedo fue ganando su corazón.

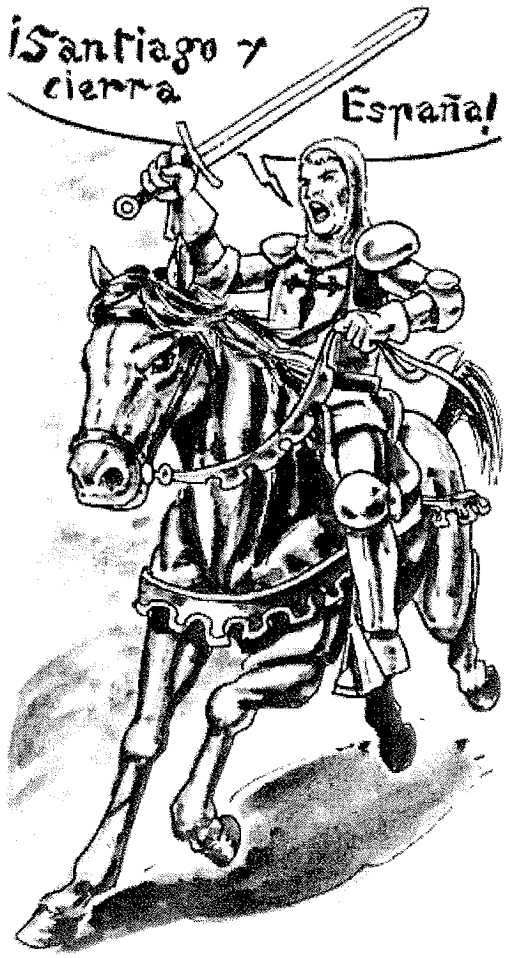
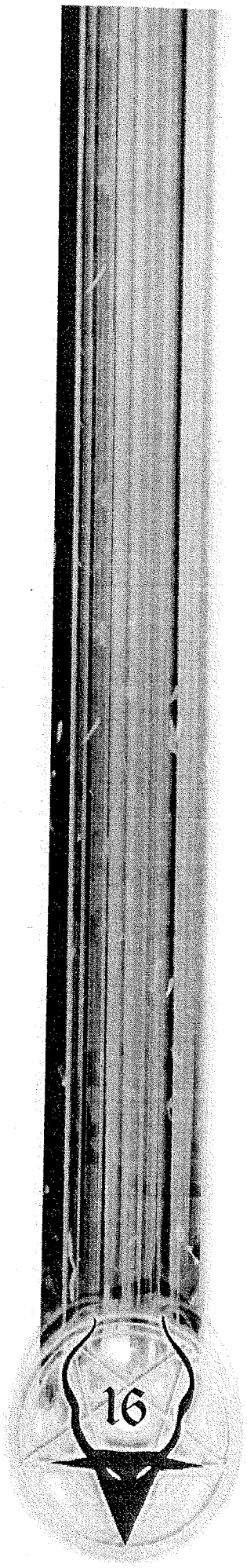


Ilustración: Enric Prat



"Hoy ha amanecido el terror en el pueblo. Muchos se han encerrado en sus casas y otros han salido a patrullar por las calles, a aniquilar a los endemoniados que han de traer la perdición al pueblo. A media mañana llegaron estos cuatro hermanos guerreros, que accedieron quedarse a defendernos. Por ahora no hemos sufrido más que algunas pedradas y amenazas, pero con vuestra llegada temo lo peor..."

El asalto

Los miedos del hospitalero no están en absoluto infundados. Un par de horas más tarde (cuando ya sea noche cerrada) una muchedumbre intentará tomar por asalto el hospital de Santiago, con la sana intención de ahorcar, descuartizar, degollar o quemar (hay diversidad de opiniones) a todos los que se refugian en su interior. Los santiaguistas y los Pjs tienen tiempo pues para organizar la defensa. Los hermanos aportarán ideas básicas: subir a los heridos y no combatientes al piso superior, donde estarán más protegidos, junto a los ballesteros y arqueros, que dispararán contra la multitud por las ventanas. En la planta baja se quedará un segundo grupo, que se encargará de defender las puertas y ventanas, para evitar que la chusma entre en el recinto. En caso de que lo consigan, procurarán retroceder hasta la escalera, para reunirse con sus compañeros en el primer piso y hacerse fuertes allí. El plan no es malo, pero tiene un par de carencias: si las gentes de Hornillos ocupan la planta baja no hará falta que entren a saco por la escalera. Con que prendan fuego a la casa, los asarán como si fueran codornices en un horno. Por otro lado, los santiaguistas no han previsto que los atacantes lleguen al tejado de la casa desde los tejados vecinos, saltando o descolgándose. Una vez allí solamente tienen que romper las tejas para hacer agujeros en el techo y caer sobre los defensores... Por suerte los monjes guerreros practican la humildad que predican, son razonables y prácticos y aceptarán cualquier sugerencia de los Pjs si tiene lógica. Así que el grupo puede perfeccionar el plan de defensa, o incluso cambiarlo por entero si es que tienen algo mejor que ofrecer...

Confidencias y desenlaces

Supongamos que Pjs y Pnjs mantengan el tipito mínimamente y consigan rechazar el ataque (más que nada porque sería un poco tonto que espicharan de una manera tan tonta...). Tras sufrir cuantiosas pérdidas (pongamos una treintena de heridos graves y muertos), la muchedumbre se dispersará. Con todo, los santiaguistas mantendrán turnos de guardia durante el resto del día y la noche, posiblemente ayudados por los Pjs. Si antes, durante o después del ataque alguien del grupo "pega la hebra" con uno o varios de los monjes guerreros, no harán falta tiradas de Elocuencia para que le digan que viajan a Itero, para capturar vivo a un brujo del que dicen que ha maldecido al difunto rey. El maestre de su orden, don Fadrique de Castilla, quiere organizar un espectacular proceso contra él, para después descuartizarlo como manda la ley de Castilla, que no es condena injusta cuando se trata de regicidas... Fadrique, por cierto, le tiene tanta inquina al brujo porque es hijo bastardo de Alfonso, como todo el mundo sabe... El problema es que "publicidad" es precisamente lo que los Pjs intentan evitar...

Nota: si alguno de los jugadores se extraña de que semejante misión se encomiende a una orden de monjes guerreros, habrá que informarle que, en los reinos de Castilla, no hay Inquisición y la Iglesia suele recurrir a las órdenes religiosas para estos tipos de casos, antes de entregarlos al brazo secular...

Al amanecer la locura dará paso a la razón y ésta a la vergüenza. Los vecinos de Hornillos se encerrarán en sus casas, sin impedir ya la marcha de los defensores del hospital. El piadoso hospitalero, que incluso habrá atendido a los atacantes heridos abandonados tras la batalla por los suyos, pedirá a los Pjs y a los monjes guerreros que, antes de partir, le ayuden a descolgar los cuerpos de los peregrinos ahorcados en la plaza, para darles cristiana sepultura. Si acceden a ello, verán horrorizados, al bajarlos del árbol, que tienen bubones de peste bajo las axilas y en el cuello... Ellos son, sin duda, los forasteros que vengarán a la bruja... Sea como fuere, se impone seguir el camino... Y quizá evitar el pueblo a la vuelta. Los monjes, que van los cuatro montados, se despiden del grupo, que seguramente irá a pie (suponiendo que los Pjs no les roben los caballos, por ejemplo, o hagan cualquier otra cosa para intentar retrasarlos), diciéndoles que, cuando pasen por Itero, les busquen, para vaciar juntos un par de jarras de vino...

En casa de maese Garcinúñez

La nochecita ha sido movidilla, así que es dudoso que los Pjs hayan podido descansar demasiado. Y quizá, a media mañana, al llegar al pueblo de Hontanas decidan reposar sus cansados huesos en la posada. El posadero, Garcinúñez, es un tipo alto y muy delgado, rompiendo el tópico de que todos los de su oficio están gordos. Pero el vino de sus barricas es áspero y reconfortante (su secreto está en que echa en las cubas huesos de animales muertos, que le dan más "cuerpo", pero eso los Pjs no tienen por qué saberlo). Como es cosa cierta de que el vino frío es dañino, y como ya han llegado los primeros fríos, Garcinúñez lo calienta en las jarras introduciendo una barra de hierro al rojo que está siempre puesta entre los leños de la chimenea (y que coge con un trapo grueso para no quemarse).

Las tarifas de Garcinúñez en las raciones por persona, para quien le interese, son (en maravedíes):

Gachas (de centeno, cebada y mijo)	1
Cebollas, puerros y ajos con pan ácimo	1
Sopa de ajo	2
Carne de tasajo (seca y ahumada) hervida	2
Caldero de carne con nabos	5
Asado de carnero	8
Jarra de leche	1
Jarra de vino normal (aguado)	2
Jarra de vino bueno (sin aguar)	3

Mientras comen o descansan, el grupo puede oír de otros comensales que, no lejos de estos pagos, está el pueblo de Castrillo "donde casi todos son judíos, o hijos de ellos".

Es por sus cercanías donde vive esa criatura demoníaca llamada "Colacho", que devora a los viajeros solitarios y a los niños. Muchos dicen que los judíos de Castrillo le ofrecen niños de cuando en cuando, para que no entre en el pueblo...

(Más leyenda que verdad, lo cierto es que aún hoy, por el Corpus, es tradición que un bailarín, disfrazado de colacho, se dedique a saltar por encima de los obstáculos que se colocan por el pueblo para impedirle el avance...
Y una tradición que nadie sabe explicar hace que bajo esos obstáculos se coloque a los niños menores de un año...).

Uno de los clientes de la posada, un viajero de paso, bajo, obscenamente gordo y de nariz grande y muy colorada, se mostrará muy interesado en esta historia, pues sabido es que la piel de un colacho tiene propiedades mágicas. Y ofrecerá 300 maravedíes por cada piel de colacho que le traigan en los próximos dos días, que será el tiempo en que estará allí. Si le preguntan, dirá que son nombre es Domingo, que es maragato (ver apéndices) y buhonero y, bajando la voz, dirá al grupo que entre sus muchas mercaderías se encuentran componentes para fabricar pócimas y hechizos y que, si alguno de ellos practica "el arte", le puede abastecer...
Los Pjs verán qué hacen. Si han de ser fieles a su *background*, lo más probable es que le den, por lo menos, una paliza al pobre Domingo... Claro que, si se olvidan de ello, quizá les apetezca ir a cazar bichos por el bosque. En ese caso se puede jugar, con escasas modificaciones, la aventura auxiliar de *El Bosque de los Condes*, que aparece al final de este volumen. (Y el Dj contará el tiempo que pierden en la aventura). Caso (bastante probable) de que el comerciante acabe mal, lleva encima una serie de componentes supuestamente mágicos a cual más repugnante, una daga de gran calidad (que da un punto de daño extra por ello), un par de anillos de bastante valor (500 y 800 maravedíes, respectivamente), una bolsa con 425 maravedíes en diferentes monedas de los reinos hispanos y otra con una especie de brasas de carbones encendidos dentro...
Se trata del talismán de Riqueza, con el que pensaba pagar a los incautos que se jugaran el pellejo trayéndole pieles de colacho. ☞ *Ver características del hechizo en la pág. 94 del manual.*
Si los Pjs pasan una tirada de Conocimiento mágico se darán cuenta de que es un objeto mágico... y si la pasan por la mitad o menos de que es de magia negra. Es decir, que el gordinflón es un adorador del Diablo...

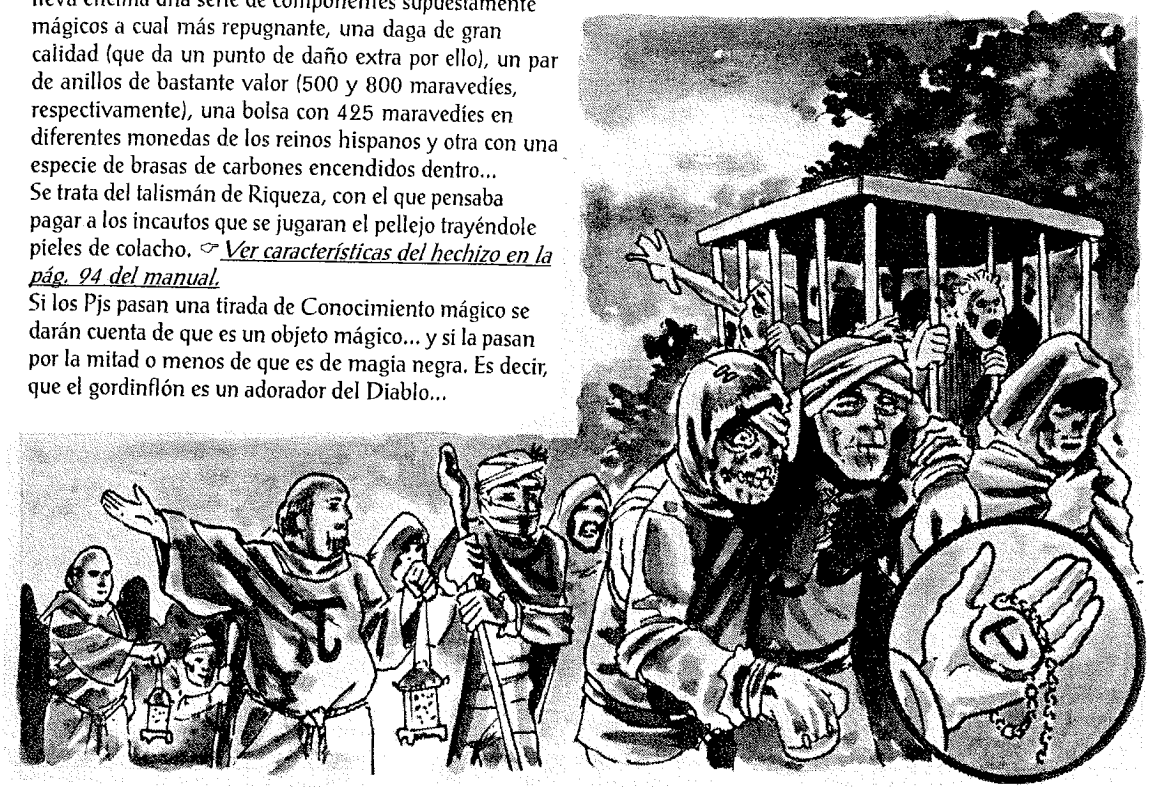


Ilustración: Enric Prat

La visión del "mal del fuego"

Una vez con el estómago repleto, los huesos descansados y quizá con los ánimos más templados después de ajustarle las cuentas al metepatas de Domingo, el grupo prosigue su viaje hasta Itero. A un kilómetro escaso del pueblo se encontrarán con una caravana de carros y caminantes, que avanza lentamente en su misma dirección, hacia un imponente edificio que se alza en la lejanía.

Al irlos adelantando (pues van muy despacio) los Pjs verán horrorizados que se trata de una procesión de leprosos, la mayoría en un estado de la enfermedad bastante avanzado. Los más sanos ayudan a los más enfermos y todos ellos son guiados por unos extraños monjes vestidos con hábito negro y una especie de "T" azul en el pecho. En los carros se han construido una especie de jaulas de madera, donde aúllan, se agitan y gritan incoherencias otros leprosos, como si estuvieran locos de atar...

Una tirada de Teología identificará a esos extraños monjes como pertenecientes a la orden de San Antonio. Si pasaron la tirada por la mitad o menos sabrán que se dice de ellos que son capaces de curar el "mal de San Antón", una especie de lepra que provoca también visiones dantescas, fiebre alta (por lo que también se le llama "mal del fuego") y en ocasiones la locura.
En su defecto, una tirada exitosa de Medicina también identificará el mal que padecen los miembros de tan extraña caravana... Cosa que, por otro lado, también les explicarán los monjes, si es que tienen estómago para acercarse a preguntar. Evidentemente, van en romería al monasterio de San Antonio de Castrojeriz (que es el que se ve en la lejanía) para pedirle al santo que los cure.
Mientras los Pjs adelantan la caravana a cierta distancia o, mejor aún, dejan que pase, descubriendo que tampoco tienen tanta prisa, uno de los enfermos enjaulados se levantará de pronto y dirigirá su rostro devorado por la podredumbre hacia ellos. No puede verles, pues ya no tiene ojos (ni nariz ni orejas), pero les chillará:

"¡Huid, desgraciados! ¡Marchaos ahora, que aún estáis a tiempo! En Itero os aguarda la que será vuestra mortal enemiga y por ella vuestros nombres se pronunciarán en voz alta en los salones del Infierno y, cuando resuenen sus ecos por las losas ardientes, vosotros y vuestros hijos y los hijos de vuestros hijos hasta la quinta generación seréis maldecidos..."

Evidentemente, si piden explicaciones los monjes les dirán que no han de hacer caso... El que ha hablado, como todos, tiene los sentidos confundidos...

Si los Pjs se han quedado con mal cuerpo, pueden pasarse por el monasterio, donde los antonianos les darán pequeñas medallas con su símbolo (la tau griega) grabada en ellas, que deberá protegerles de la enfermedad... Pero aún es quedan unos 10 kms para llegar a Itero, la meta de su viaje.

Segunda parte:
La Máscara de oro

Lo que dicen en Itero

Itero es uno de esos pueblos desperdigados, con un núcleo urbano que es poco más que una calle al lado del Camino, algunas casas más apiñadas temerosamente entorno al castillo y el resto de los edificios dispersos aquí y allá, un poco a la buena de Dios... Aunque parece que, pasado el río Pisuerga por el puente Fitero, se están agrupando en otro núcleo urbano, junto a los campos de cultivo, que quizá algún día tome identidad propia (y así es, que hoy tenemos, Itero del Castillo en un lado e Itero de la Vega en el otro). La localidad cuenta con hospital, regentado por los monjes de San Juan, (donde han citado los Santiaguistas a los Pjs, si es que acabaron a buenas) y con posada, por si los personajes prefieren pagarse algunos lujos y estar más cómodos... o simplemente para conseguir información, que ya se sabe que el vino desata las lenguas...

Sobre Adelelmo:

No les costará gran trabajo que los del lugar les hablen del "sabio", que, por cierto, no se hace llamar ni Adelelmo ni Lesmes, sino Anselmo:

"Llegó a la población hace unos meses, junto con su mujer, y se instaló como curandero y sanador. Bien cierto es que las oraciones que hacía rezar junto a los remedios que daba eran extrañas, pero poco mal hacía, aunque olieran un poco a brujería y los de estos pagos casi las agradecían. Pero hubo más. Pronto, además de curar migrañas y aliviar huesos doloridos, empezó a vender filtros de amor y algunos dicen que hasta males de ojo. Su mujer, mientras tanto, bien guapa que era, y pronto, de escondidas del sabio, empezó a vender su cuerpo a los del pueblo a cambio de regalos o comida. Que fuera comudo consentido o no era cosa suya, pero que ella se convirtió al poco en la puta oficial del pueblo es cosa sabida, para alivio de muchos que no tenían ya que desplazarse hasta Castrojeriz para pecar y podían dejar el campo propio en barbecho, no sé si me entiende, para ir a pastar en otro nuevo, que siempre sabe mejor lo que no es de uno, sino lo que se toma prestado...

Al poco de saberse la noticia de la muerte del rey en Gibraltar Anselmo bebió en exceso, en esta posada, y le dijo a todo el que quiera oírlo que había sido él y sólo él el que le causara la muerte, con el poder de sus ojos y de su palabra y no más. Fue historia muy celebrada, aunque ya es vieja, y me parece que hasta un juglar compuso una canción...

Pero aquello fue la ruina del pobre sabio, pues la señora, que ya se había fijado en él, lo mandó llamar. Dos meses largos hace de ello y aún no ha vuelto. Y no es el primer curandero, sabio o alquimista, que a fin de cuentas todos son lo mismo, que hace el caminito de subida hacia el castillo... y nadie lo ve hacer el de bajada..".

Sobre la señora del Castillo:

"Se trata de doña Elvira de Lurrea, señora de Itero, tanto de la comarca como de los que sobre ella habitan que, sin ser de la gleba, son pecheros (es decir, que, aunque son libres, están sometidos a su justicia y que deben pagarle tributos). Se dice que de joven fue dama de belleza muy celebrada, pero que unas viruelas le picaron la cara y tuvo que abandonar la corte, refugiándose en estos sus dominios. La acompañó un alquimista, el primero de todos ellos, que dijo que podría devolverle la hermosura de su tez cubriéndola con una máscara de láminas de oro. Y así lo hizo y así tuvimos una señora con el rostro dorado. Nadie sabe qué ocurrió, pero al año los soldados bajaron del castillo trayendo "algo" cubierto de sangre que lloraba y que gemía. No tenía manos, ni ojos, ni orejas ni lengua ni nariz y lo habían marcado con un hierro al fuego por todas las partes de su cuerpo. Lo quemaron vivo en la plaza, con leña verde para que tardara más en morir, y todos dicen y es cosa tenida por cierta de que se trataba del alquimista primero..".

La "mujer" del sabio...

... sigue en la casa donde se instalaron ambos, un poco alejada del núcleo central, como mandan cánones para aquellos que no pueden presumir de ser buenos cristianos. Continúa practicando su oficio y parece que no le va mal... Goliath saldrá de su habitual mutismo para insistir en ir a verla, convencido de que es la tal Sara que se le escapó a maese Carbonell... Si los Pjs le hacen caso (y costará convencerle de lo contrario) y le acompañan para ganarse los 50 maravedíes extra, se llevarán el primer chasco cuando, al aporrear la puerta, no salga a abrir una mujer... sino un hombre con aspecto de patibulario (bueno, quizá no tanto como el de Goliath, pero le va a la zaga). El hombre de Carbonell lo apartará de un empujón, cruzará en dos zancadas la estancia, en cuyo centro está sentada una mujer de pelo suelto, escote bajo y mirada cansada, la pondrá de pie de un estirón y a continuación la doblará con un violento puñetazo en el estómago. Y luego echará mano a su maza –con Sara (pues ella es) intentando respirar a sus pies– y mirando desafiante al resto de ocupantes de la habitación...

... Que son el matón que ha sido empujado (y que ya habrá echado mano al garrote si los Pjs no lo impiden) un hombre vestido con ropas de cierta calidad que mira la escena boquiabierto y una mujer bellísima, de largo pelo negro, tez muy blanca y los ojos más oscuros que jamás hayan visto los Pjs. Con un movimiento felino y sin que nadie pueda evitarlo, la mujer que estaba junto a Sara habrá retrocedido ante el avance de Goliath para refugiarse en brazos del otro hombre. Sólo entonces parecerá reaccionar éste, deteniendo con un gesto a su matón y pidiendo explicaciones.

Goliath no las dará, así que le tocará hacerlo a los Pjs. El hombre sonreirá, se presentará como Peribáñez y dirá viajar junto a Pacho y Urraca... Ésta gana buenos dineros dándoles solaz a los peregrinos del Camino, Pacho la protege y él... se los administra.

Al llegar a Itero y enterarse de que Sara no tenía quien la protegiese, decidió ir a verla para ofrecerle unirse a él... y estaba convenciéndola cuando acaban de interrumpirle. De todos modos, no piensa pelear por ella, que no es cosa de acalorarse por una puta. Si Goliath la quiere, solamente tiene que llevársela...

> Aquellos Pjs que pasen una tirada de Psicología o de Memoria (o los jugadores que estén atentos a la narración del Dj) se darán cuenta de que hay una incoherencia en el relato de Peribáñez: ha dicho que estaba hablando con Sara... Cuando en realidad era Urraca la que estaba junto a ella en el momento de entrar los Pjs. El Dj no insistirá sobre este punto, de todos modos.

Peribáñez se mostrará conciliador, por muy belicosos que se muestren los Pjs. Incluso aceptará darles dinero o cederles a Urraca para un par de revolcones si la desean... Solamente en caso de ataque se defenderá,

junto a Pacho, cubriendo la huida de Urraca que, tras decir unas palabras, se convertirá en ratón de campo huyendo por uno de los agujeros de la pared. Y es que las cosas no son lo que parecen...
Pero no adelantemos acontecimientos...

De ser interrogada, Sara admitirá haberse dejado engatusar por la lengua de miel de Adelelmo, Anselmo o como se llame y haberle seguido por los caminos de Dios. Pronto se arrepintió de ello, pues no tardó en tener que venderse de nuevo para comer y aceptará de mil amores regresar con Carbonell, diciéndole a Goliath que no hace falta que le pegue más, que ha aprendido la lección...
Sobre su antiguo amante, dirá que es un charlatán y un tramposo y que nada mágico hay en él, solamente un par de trucos baratos de juglar y poco más. Eso sí, tiene mucha labia, le vendería un puñado de tierra a un campesino y un vaso de agua salada a un marino. Lo que le haga esa mujer de máscara dorada, ni lo sabe ni le importa...

La belleza perdida de doña Elvira

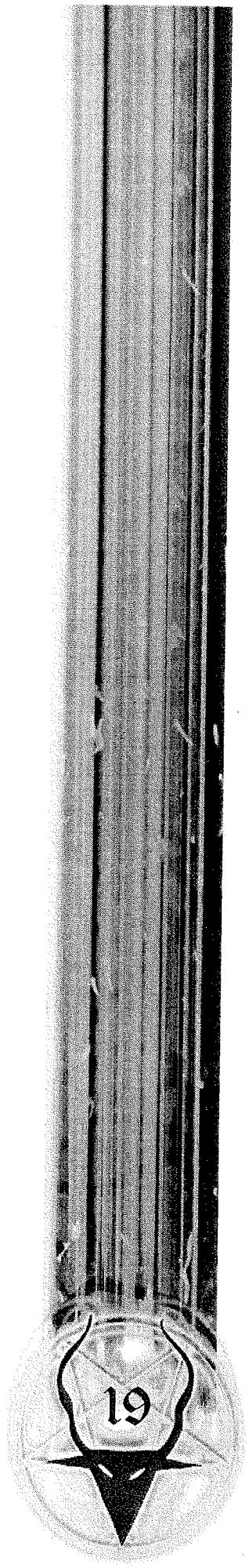
Para que los Pjs descubran qué sucede tras los muros del castillo, tendrán que interrogar a alguno de los servidores de la señora de Itero cuando baje al pueblo en busca de éste o aquél encargo. Sea cual sea el método que usen para hacerle hablar (desde emborracharle hasta seducirle, pasando por intimidarle o torturarle), pueden averiguar lo siguiente (si es que le preguntan sobre ello, o sobre temas relacionados):

- La señora se refugió en el castillo hace ya más de diez años, apartándose del mundo debido a unas viruelas que le desfiguraron la cara. Trajo consigo un alquimista judío, Moisés ben Negrela, que le juró que llevando cierto tiempo una máscara de oro pegada a la piel ésta volvería a recuperar su tersura y belleza originales. Doña Elvira aceptó y durante varios meses esperó pacientemente... Pero, cuando llegó la hora de quitarse la máscara, algo sucedió. Ella lloró y gritó y ordenó la tortura lenta del alquimista, que murió tras una larga agonía en la que le fueron cortando diferentes partes de su cuerpo...
- Doña Elvira vuelve a llevar la máscara, que no se quita nunca. De cuando en cuando, manda traer sabios y médicos, a los que ordena que le devuelvan la hermosura a su rostro. Y para asegurarse de que cumplirán con lo pactado (pues todos aceptan ante las grandes recompensas que ella promete) los hace emparedar en una habitación del castillo, con todo lo que piden para fabricar sus remedios, dejando solamente un estrecho ventanuco por el que se les pasa la comida y el agua. Si en sesenta días no han sabido encontrar el remedio, el ventanuco se tapa para siempre.
- Muchos de los servidores de la señora de Itero están hartos de esa vida apartada del mundo y por ello no son todo lo fieles que deberían. En caso de combate, Elvira apenas podría contar con un puñado de defensores. El resto huiría o simplemente se negaría a pelear por ella.

El asalto de los caballeros de Santiago

Si los Pjs no van en busca de los monjes guerreros, será alguno de ellos, finalmente, el que acabe tropezándose con el grupo (si antes se despidieron como amigos, ojo). Los están esperando, pues tienen un negocio que proponerles, delante de un buen plato de asado y del mejor vino que se pueda encontrar en el pueblo: se han enterado que el brujo que vienen a buscar está bajo la protección de la señora del lugar y ésta se niega a entregarlo pese a que han presentado las más altas acreditaciones. Ir en busca de refuerzos les haría perder tiempo y el gran maestre de su orden en persona les instó a que se dieran prisa, "*antes de que otros se les adelantaran*". Por ello pedirán a los Pjs que los acompañen al asalto del castillo, ya que los del grupo demostraron ser buenos combatientes en Hornillos. A buen seguro que la orden los recompensará con largueza...
Si los Pjs aceptan (pensando que no deja de ser una buena manera de entrar dentro del castillo, que luego ya se verá que se hará), pueden planear una estrategia más o menos sutil, ya que el plan de los intrépidos caballeros es simplemente que alguien trepe de noche a las almenas del castillo, silenciar a la guardia, abrir las puertas, entrar a saco a caballo, abrirse paso a golpes de espada hasta donde esté el sabio y huir con él... Muy sutiles y discretos, vamos... Siempre puede ser que los Pjs tengan un plan mejor, por supuesto...
Como bien dijo el criado de Elvira, no todos los habitantes del castillo están dispuestos a morir por su ama, pues muchos son los que están hartos de ella, de sus excentricidades y de su retiro. De los doce servidores solamente dos soldados y cuatro criados presentarán la resistencia que puedan frente a los intrusos.
Los demás se limitarán a esconderse para no recibir un espadazo por equivocación.
Caso de que se de la voz de alarma y los defensores tengan tiempo a organizarse, correrán hacia la torre, para hacerse fuertes allí: uno de los soldados (equipado con ballesta, espada y peto de cuero) se apostará en lo alto de la torre octogonal, ejerciendo de "francotirador" contra los que crucen el patio. El otro (con lanza, cuchillo y peto de cuero) organizará la defensa de la puerta de la torre, liderando a un siervo y dos criadas armadas con cuchillos. Si les da tiempo, atrancarán la puerta, que habrá que derribar. Al primer Pj o Pnj que asome por el umbral le lanzarán a la cara el ardiente contenido de un brasero: de pasar la tirada, ignorar localizaciones inferiores a pecho, daño 1D6 por quemaduras. Si da en la cara, lanzar Suerte, de fallarla tirar por la tabla de secuelas de la pág. 71 del manual considerando los resultados 4 y 6 como 3 (es decir, cicatrices producidas por quemaduras).
Elvira y la otra criada se refugiarán en el primer piso, bloqueando la escalera con lo que puedan. Si los atacantes pasan esta barrera, intentarán huir hacia la terraza. La señora de Itero luchará enloquecida, daga en la mano, lanzando espumarajos por la boca como si estuviera endemoniada. Cuando caiga el último de los suyos (o se vea sola), se arrojará desde las almenas de la torre estrellándose contra su propio patio de armas y matándose en el acto... Era una mujer menuda, de unos cuarenta años, con el pelo rubio, muy largo y hermoso y el rostro cubierto por una fina máscara de oro. Si se le retira la máscara se verá que la piel de la cara está podrida, como si tuviera la lepra, y que carece de nariz...

Hablando de otra cosa, los santiaguistas y los Pjs han venido en busca del supuesto brujo... al que se le acabaron anteayer los sesenta días de plazo... y ya lo han emparedado, claro está. Por fortuna, aún está vivo y cualquiera de los servidores de Elvira dirá que está en el sótano... a no ser que los Pjs hagan algo para evitarlo (y no estoy dando ideas, qué va...)...



Y el demonio metió el rabo...

Como siempre, en esta aventura pueden pasar muchas cosas, según lo que hagan los Pjs, cuya misión choca frontalmente con la de los Santiaguistas. Pero suponiendo que el grupo no pueda o no quiera impedir que éstos se lleven al pobre charlatán de regreso a Burgos, todas las cartas aún no se han jugado...

La tal Urraca, teóricamente prostituta al servicio de Peribáñez, se llama en realidad Nela y es una meiga, discípula y amante de un poderoso cabalista judío llamado Pero Gil. Éste tiene muchos intereses puestos en la figura de Pedro I y no está dispuesto a que un charlatán haga nacer rumores que provoquen disturbios y quizá una revuelta. Así que envía a su *"criatura"* (como la llama él) a que se encargue de ello (y de paso la aleja de sí, que últimamente se siente demasiado dependiente de ella). Nela viaja acompañada de dos guardaespaldas, a los que tiene bajo los efectos de un hechizo de Dominación.

Se mantendrá en un discreto segundo plano y, si se da cuenta de que los Pjs intentan hacer su trabajo, no intervendrá o, como mucho, lo hará para ayudarles (a ser posible, sin utilizar magia, o si no hay más remedio, de la manera más discreta posible). Como último recurso, y si los santiaguistas ya se llevan al pobre Adelelmo camino de Burgos, el plan de Nela consistirá en salirles al paso en un encinar, con el hechizo de Metamorfosis encima para tener la apariencia de Sara, la amante del charlatán. Se pondrá a gritar, llorosa... y de pronto lanzará en mitad del grupo de caballeros un hechizo de Explosión. Entonces saldrán de entre los árboles Peribáñez y Pacho (u otros cualquiera si éstos han muerto) metamorfoseados a su vez en osos, que rematarán a los supervivientes, llevándose el cuerpo del charlatán, que esconderán en el bosque.

Para hacer más verosímil este plan, Nela, si puede y tiene ocasión, raptará a Sara y la asesinará en secreto, escondiendo su cuerpo.Sea como fuere, Nela no ha de morir. Si los Pjs tienen el día rachao, o una flor en el c***, la joven meiga huirá convirtiéndose en pájaro o similar... ¡Que ya habrán otras ocasiones de arreglar cuentas!

Conclusión

Los Pjs supervivientes (esperemos que todos) pueden volver a Burgos, a reclamar el resto del oro pactado. O bien poner tierra por medio, malfiando de Nuño, ya que ellos son los únicos que saben toda la historia y las historias solamente se mueren si no hay nadie que las cuente... Harán bien, pues precisamente lo que el cortesano planea es eliminarles. Así que, ya sea en Burgos, ya sea donde huyan, los Pjs se encontrarán un día rodeados de ballesteros con las armas a punto (por si intentan algo) mandados por Rodrigo, el fiel criado de Nuño, que les dirá: *"Habéis servido fielmente a mi amo, pero sabéis demasiado de sus negocios. Demasiado para seguir vivos..."* –Tras una pausa continuará–. *Pero no moriréis, no hoy, por lo menos, ni por mi mano ni por la de mis hombres. Formamos parte de una sociedad secreta que lucha contra el Diablo y sus magias malditas, estamos en deuda con vosotros. Poco nos importan las intrigas de los que están en el poder, aunque las usamos para nuestros fines. Pero mucho nos importa que la fama de las magias, cierta o no, no prospere. Podéis iros y huir toda la vida... o podéis quedaros... y uniros a nosotros. A la Fraternitas Vera Lucis."*

Rodrigo se erguirá, parecerá más alto, más poderoso, un nuevo brillo aparecerá en sus ojos, y recitará la siguiente fórmula, como si fuera una sentencia ante un tribunal:
"Os pediremos que, solamente con vuestro acero, luchéis contra la magia.
Os pediremos que, solamente con vuestro valor, destruyáis a la criatura maligna
Os pediremos que, solamente con vuestra fe, venzáis al Diablo.
Os pediremos todo esto y mucho más, hasta que todo ello sea expulsado del reino del hombre para siempre.
Sólo hay una cosa que no os pediremos jamás:
no os pediremos que sobreviváis"

Y el sol, rojo como una brasa, se pone en el horizonte.

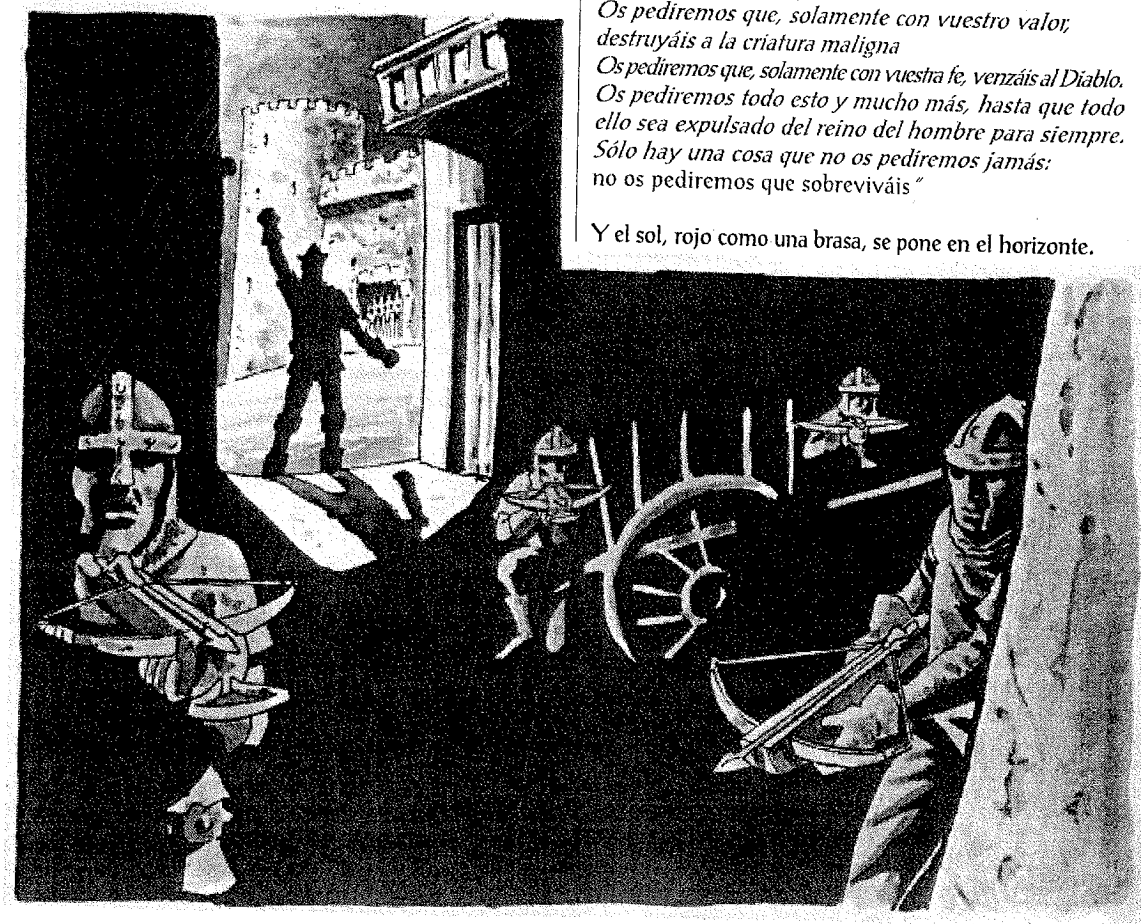


Ilustración: Enric Prat

Recompensas

Los Pjs ganarán 35 P. Ap. por sobrevivir a esta aventura. Si además silencian a Adelelmo de la manera que sea (sin que Nela tenga que montar su circo), recibirán 20 puntos más.
Tener buenas ideas, llevar bien el Pj y usar tanto el ingenio como la fuerza bruta dará de 1 a 20 P. Ap más, según decisión del Dj.

Notas históricas:
Luego dicen que tengo mucha imaginación...
... y la verdad es que tampoco es tanta, ni mucho menos. Los detalles más fantásticos de esta aventura son los mejor documentados.

El tema de la famosa maldición de la dinastía de los Borgoña nunca se mentó en la época, aunque motivos no faltaron: Sancho IV muere en 1295 con 38 años, dejando como heredero a Fernando, con solamente diez años de edad. Por suerte, también dejó como regente a su esposa María de Molina, toda una mujer en un mundo de hombres, que supo imponerse tanto a las intrigas del infante don Juan (hermano de Sancho) como del poderoso Alfonso de la Cerda, al que apoyaba la Corona de Aragón (que se quedaría a cambio con Murcia si finalmente llegaba a ser rey). Fernando es declarado mayor de edad en 1301, con 16 años... y muere de manera harto extraña a los 27 años, según la leyenda debido a la ejecución injusta de los hermanos Carvajal. Habla de todo ello un célebre romance, que se incluye al final de esta aventura. Fíjese el lector, si tiene curiosidad, en que los versos empiezan alabando la piedad del rey en los días de Cuaresma, terminando con su muerte casi con brusquedad, pese a ser el tema central del romance. Posiblemente el anónimo autor no querría terminar sus días como el juglar de nuestra historia...

Cuando muere Fernando IV, su hijo Alfonso tiene solamente un año, por lo que toma de nuevo las riendas del poder María Molina, a la que todos llaman "la reina abuela". Es época de disturbios, aunque no son demasiado fuertes mientras vive ella (morirá en 1321 y, hasta que se declaró mayor de edad al rey en 1325, con 14 años, todas las Castillas fueron un auténtico caos). Alfonso de la Cerda vuelve a intrigar, pero nadie le hace demasiado caso, entre otras cosas porque había renunciado oficialmente a sus aspiraciones al trono en 1304. Alfonso demuestra ser un rey muy capaz, líos de faldas aparte, pero morirá víctima de la peste bubónica en 1349, cuando sitiaba Gibraltar, dejando un heredero legítimo de 15 años de edad.

El "mal de san Antón" que sufre la caravana de leprosos enloquecidos que viaja camino de Castrojeriz tiene el diagnóstico científico de " ergotismo gangrenoso con manifestaciones convulsivas y fiebre alta", y es debido al cornezuelo, un hongo parasitario que infecta algunos cereales, como el trigo, el centeno y la cebada. Este hongo tiene propiedades alucinógenas, muy parecidas a las que provocan los enteógenos (LSD, por ejemplo), lo que explica las visiones apocalípticas y los accesos de locura. Por fortuna, hoy está prácticamente erradicado, pero en la Edad Media era una enfermedad relativamente común... Se dice incluso que El Bosco (autor de las visiones infernales de *El Jardín de las Delicias*), pudo estar infectado durante un corto espacio de tiempo. Los antonianos, efectivamente, decían tener el poder de curar esa enfermedad solamente con imposición de manos y dando unas medallitas de metal con la "tau", su símbolo. Sobre la eficacia del tratamiento, prefiero no opinar... A no ser que secretamente hicieran algo más...

Sobre Doña Elvira y su máscara...

En la Edad Media era creencia común entre algunos alquimistas que el oro (cito textualmente a Marsilio Ficino): *"es el medio más suave y más libre de toda corrupción entre todas las materias conocidas [...] es capaz de llevar el calor del sol y el calor jupiterino a las distintas partes del cuerpo"*. Aparte de fabricar pociones con pequeñas cantidades de oro pulverizado (no me miren así, que también se hacían pociones a base de esmeraldas) también se suponía que, si se cubría un rostro lleno de cicatrices de viruela con una fina lámina de oro, la fuerza " radiante y estelar" del oro anularía la " fuerza destructora" de las pústulas malignas. Al menos, eso fue lo que hicieron los médicos, a finales del siglo XVIII, con la esposa del general eslavo Miklos Berchényi. Según la crónica de Kaleman Mikes (cito textualmente otra vez): *"...Hubo consejo de numerosos médicos [...] y cubrieron la cara con una fina lámina de oro, haciéndole una máscara, para que las viruelas no se vieran y la belleza se conservase. Tuvo que permanecer así durante algún tiempo, pero al fin fue preciso quitarle el oro [...] la nariz se le quedó completamente negra..."*

El cotilla de Mikes no dice más, pero un tejido cutáneo que se vuelve negro es sin duda un tejido necrosado, es decir, muerto... Posiblemente a la pobre señora de Berchényi se le caería la nariz al cabo de muy poco...

Ilustración: Enric Prat

Dramatis personae
(por orden de aparición)

Nuño Téllez de Meneses "el perro"

FUE	8	Altura	1'65 m		
AGI	10	Peso	52 kg		
HAB	12	Apariencia	18 (Atractivo)		
RES	10	Edad	65 años.		
PER	12				
COM	18	RR	80 %		
CUL	15	IRR	20 %		

Armadura: Cota de malla (Prot. 5)
Armas: Daga (2D3)
Competencias: Elocuencia 95%, Discreción 80%, Soborno 90%, Tortura 85%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece
Nota: Viejo cortesano astuto como un zorro y peligroso como una serpiente cascabel...

Rodrigo, "criado fiel"

FUE	12	Altura	1'75 m		
AGI	15	Peso	65 kg		
HAB	20	Apariencia	15 (Normal)		
RES	15	Edad	35 años.		
PER	20				
COM	20	RR	95 %		
CUL	15	IRR	05 %		

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Armas: Espada corta 95% (2D6+1)
Competencias: Discreción 75%,Disfrazarse 95%, Escuchar 95%, Esconderse 95%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece
Nota: El típico hombre en la sombra, de esos que callan para no hacer ruido, pero que no tiene por qué ser en absoluto lo que aparenta.

Goliath "el palizas"

FUE	21	Altura	1'95 m		
AGI	10	Peso	110 kg		
HAB	15	Apariencia	7 (Feo)		
RES	20	Edad	23 años.		
PER	10				
COM	5	RR	40 %		
CUL	5	IRR	60 %		

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Armas: Maza 90% (1D8 + 1D6 +1)
Competencias: Pelea 65%, Tortura 45%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece
Nota: Matón sin escrúpulos y sin cerebro, que piensa poco porque le cansa hacerlo.

Gentes de Hornillos

FUE	13	Altura	Variable		
AGI	10	Peso	Variable		
HAB	12	Apariencia	Variable		
RES	14	Edad	Variable		
PER	10				
COM	5	RR	30 %		
CUL	10	IRR	70 %		

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Armas: Cuchillo 40% (1D6)
Hacha 35% (1D8+1)
Garrote 45% (1D6)
Lanzar (piedras) 45% (1D4)
Competencias: Esquivar 25%, Ponerse histérico y fanático 99%
Hechizos: Carecen
Nota: Enloquecidas de terror, estas gentes se han vuelto sumamente peligrosas.

Caballeros de la orden de Santiago

FUE	15	Altura	1'75 m.		
AGI	15	Peso	65 kg.		
HAB	20	Apariencia	19 (Atractivo)		
RES	20	Edad	21 años		
PER	15				
COM	5	RR	80 %		
CUL	10	IRR	20 %		

Armas: Espada 80% (1D8+1D6+1)
Ballesta 60% (1D10+1D6)(Dos de ellos)
Armadura: Cota de malla (Prot. 5)
Escudo 60%
Competencias: Cabalgar 65%, Esquivar 45%, Pelea 65%, Psicología –10%, Teología 50%
Hechizos: Carecen
Poderes especiales: Absolución, Votos de Honestidad y Honor, que les dan +2 al daño contra criaturas nfernales.
Nota: Altos, guapos, valientes... y tontos.

Domingo, maragato y buhonero

FUE	7	Altura	1'55 m		
AGI	5	Peso	95 kg		
HAB	12	Apariencia	12 (Normal)		
RES	13	Edad	32 años.		
PER	15				
COM	20	RR	20 %		
CUL	15	IRR	80 %		

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Armas: Daga de gran calidad (2D3+1)
Competencias: Comerciar 70%, Conocimiento Mágico 50%, Elocuencia 65%, Psicología 40%
Hechizos: Riqueza
Poderes especiales: Carece
Nota: Como buen comerciante, capaz de lo que sea con tal de conseguir ganancia.

Peribañez

FUE	10	Altura	1'73 m.		
AGI	15	Peso	83 kg.		
HAB	15	Apariencia	14 (Normal)		
RES	12	Edad	32 años		
PER	20				
COM	20	RR	40 %		
CUL	15	IRR	60 %		

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Armas: Daga 65% (2D3+1D4)
Competencias: Comerciar 65%, Elocuencia 80%, Esquivar 45%, Pelea 40%, Psicología 50%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece
Nota: Compadre de barraganas, o eso le hacen decir.

Características como oso

FUE	30	Armadura Nat.	Pelo y piel gruesa (prot.2)
AGI	10		
HAB	32		
RES	20		

Armadura: Carece
Armas: Mordisco 35% (1D4+2D6)
Garras 65% (3D6)
Competencias: Carece
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece

Pacho

FUE	20	Altura		1'95 m.
AGI	10	Peso		100 kg.
HAB	15	Apariencia		6 (Feo)
RES	20	Edad		26 años.
PER	10			
COM	5	RR	50 %	
CUL	5	IRR	50 %	

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Armas: Garrote 80% (2D6)
Competencias: Pelea 80%, Esquivar 45%, Tortura 70%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece
Nota: Matón con aspecto despistado, como si oyera voces en la cabeza que le dijeran lo que tiene que hacer (lo cual es exactamente lo que le pasa).

Características como oso

FUE	35	Armadura Nat.	Pelo y piel gruesa (prot.2)
AGI	5		
HAB	40		
RES	10		

Armadura: Carece
Armas: Mordisco 80% (1D4+3D6)
Garras 45% (4D6)
Competencias: Carece

Urraca (Nela)

FUE	8	Altura		1'60 m.
AGI	20	Peso		52 kg.
HAB	12	Apariencia		22 (Muy Hermosa)
RES	15	Edad		19 años
PER	20			
COM	20	RR	0 %	
CUL	20	IRR	100 %	

Armadura: 1 (Ropa gruesa)
Armas: Estilete oculto (1D3+1)
Competencias: Astrología 45%, Conocimiento mágico 60%, Esquivar 45%, Psicología 90%, Seducción 95%
Hechizos: Atracción sexual, Dominación, Deseo, Invulnerabilidad, Ungüento de bruja, Explosión, Metamorfosis.
Poderes especiales: Al ser una meiga, no necesita componentes mágicos para lanzar sus hechizos. Posibilidad de Invocar a Agaliaretph sólo pronunciando su nombre, una vez en su vida
Notas: En teoría barragana, en la práctica amante y discípula de un mago, en realidad... algo mucho peor. Debido a las habilidades amatorias de Nela, en cualquier tirada que se haga con ella encima, debajo o al lado en la tabla de sexo se ignorarán resultados superiores a 70.

Sara

FUE	05	Altura		1'55 m.
AGI	12	Peso		62 kg.
HAB	15	Apariencia		15 (Normal)
RES	12	Edad		17 años.
PER	10			
COM	10	RR	40 %	
CUL	05	IRR	60 %	

Armadura: Carece
Armas: Arañar y morder 45% (1D3)
Competencias: Elocuencia 40%, Robar 60%, Seducción 65%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece
Nota: Barragana que creyó haber encontrado a su príncipe azul... "pero es como todos".

Elvira de Lurrea, señora de Itero

FUE	7	Altura		1'70 m.
AGI	12	Peso		45 kg.
HAB	10	Apariencia		2 (Repugnante)
RES	10	Edad		38 años
PER	12			
COM	15	RR	20 %	
CUL	15	IRR	80 %	

Armadura: Carece
Armas: Daga 45% (2D3)
Competencias: Conocimiento mágico 20%, Discreción 45%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece
Nota: Dama enloquecida que cree en los milagros... y pobre del que la decepcione...

Servidores de Elvira

FUE	10	Altura		Variable
AGI	15	Peso		Variable
HAB	14	Apariencia		13 (Normal)
RES	12	Edad		Variable
PER	10			
COM	10	RR	50 %	
CUL	5	IRR	50 %	

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Peto de cuero (Prot. 2)
Armas: Cuchillo 60% (1D6)
Espada 45% (1D8+1)
Ballesta 50% (1D10)
Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Competencias: Esconderse 65%, Escuchar 40%, Esquivar 40%, Lanzar 45%
Hechizos: Carecen
Poderes especiales: Carecen
Nota: Hartos de su retiro, y fieles siempre a su ama... hasta un cierto punto.

Adelelmo/Lesmes/Anselmo

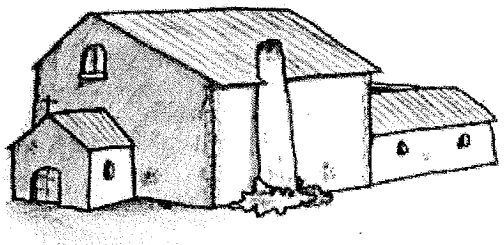
FUE	5	Altura		1'85 m.
AGI	10	Peso		55 kg.
HAB	10	Apariencia		12 (Normal)
RES	12	Edad		34 años
PER	15			
COM	20	RR	65 %	
CUL	15	IRR	35 %	

Armadura: Carece
Armas: Carece
Competencias: Correr 60%, Elocuencia 65%, Esquivar 40%,
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece
Nota: Charlatán que cometió el error de abrir demasiado la boca.

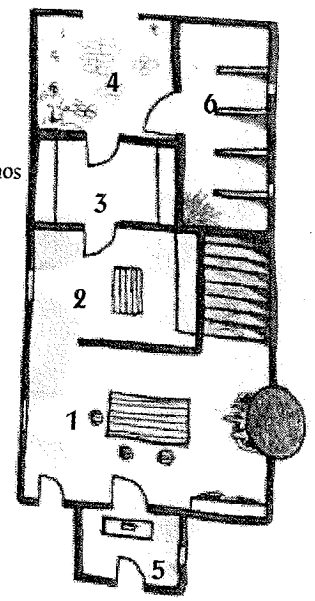
El hospital de Santiago de Hornillos

- **1 Comedor y sala común.** En ella se sirven las comidas y se puede uno calentar al calor del fuego de la chimenea. La mesa es simplemente una tabla y dos caballetes, por lo que puede ser desmontada en caso de que los peregrinos tengan que dormir en el suelo.
- **2. Cocina** y habitación del hospitalero.
- **3. Despensa.**
- **4. Patio cercado.** Se usa de letrina y también de huerto. El pequeño muro de piedra que lo rodea tiene más o menos la altura de un hombre (1'50 m).
- **5. Capilla** dedicada a Santiago Matamoros, donde los domingos el hospitalero da una misa a los peregrinos que estén allí (de asistencia obligatoria, por cierto).
- **6. Cuadras** para resguardar a las monturas de los peregrinos (si traen alguna) y la mula del hospitalero.
- **7 Dormitorio de los peregrinos.** En cada una de sus camas pueden dormir (y a menudo lo hacen) hasta tres personas, se conozcan o no entre sí.

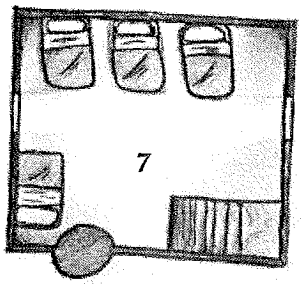
El hospital de Santiago de Hornillos



1. Comedor y sala
2. Cocina
3. Despensa
4. Patio cercado
5. Capilla
6. Cuadras
7. Dormitorio peregrinos



Planta baja



Piso superior

Ilustración: Pedro García

Los Maragatos

La comarca de León situada entre los montes de Foncebadón, el Teleno y la Valduerna recibe el nombre de la Maragatería, pues es la patria del pueblo maldito de los maragatos.

Según sus vecinos no son humanos, aunque simulan serlo. Los rumores no coinciden, aunque son abundantes: unos dicen que son descendientes de demonios, que se escondieron en la tierra tras la derrota de Lucifer. Otros afirman que sus antepasados eran una de las tribus perdidas de Israel, desperdigadas por el Señor tras el asesinato de Cristo. Algunos, menos fantasiosos, señalan que posiblemente se trate de descendientes de moros cautivos (mauros captos) instalados allí en los primeros tiempos de la reconquista. No falta quien dice que lo que su nombre indica es su origen pagano y no humano, pues "mouro" es, tanto en Galicia como en la tierra de los vascones, una criatura mágica que vive bajo tierra.

Sea como fuere, todos están de acuerdo en afirmar que los Maragatos son traidores y malvados, y que nunca hay que fiarse de ellos, y mucho menos tener ayuntamiento con sus mozas, ya que, aunque en apariencia hermosas, por dentro están podridas y corrompidas por el pecado. De hecho, se afirma que todas ellas son brujas, y que tienen dominados a sus hombres. La tierra maragata es muy pobre, pero muy transitada por viajeros y comerciantes, por pasar por ella el Camino de Santiago. Muchos maragatos son a su vez arrieros (transportistas de mercaderías a lomos de una reata de mulas) y buhoneros (los que van de pueblo en pueblo comprando y vendiendo mercancías). De hecho, con el tiempo llegaron a monopolizar el comercio trashumante en buena parte del norte de la península, desde Galicia hasta Euskadi. Posiblemente de esa costumbre suya de comprar barato y vender caro les vengan todos los chismorreos anteriores...

Algo habrá cuando lo comentan, sin embargo, pues cierto es que visten de manera especial (sobre todo en días de fiesta) y que sus costumbres y celebraciones son diferentes a las de sus vecinos.

La capital de la Maragatería es la ciudad de Astorga, y el monte sagrado donde las brujas maragatas hacen sus ritos paganos, el Teleno.

Maragatos

FUE	10/15	Altura	1'65 m.
AGI	10/15	Peso	55 kg.
HAB	15/20	Apariencia	Variable
RES	15/20	Edad	-
PER	10/15		
COM	5/10	RR	1 %
CUL	5/10	IRR	99 %

Armadura: Ropa gruesa (prot. 1)
Armas: Cuchillo 45% (1D6+1D4)
Aperos de labranza 60% (2D4+1)
Competencias: Conocimiento Mágico 95%,Con. Vegetal 65%, Esconderse 70%, Esquivar 40%
Hechizos: Muchos de los hombres y todas las mujeres de la Maragatería están famliarizados con la magia y la brujería
Poderes especiales: Uno de cada tres maragatos (los de sangre más pura) no necesitan componentes mágicos a la hora de lanzar sus hechizos.

El castillo de Itero

▶ **1 Puerta.** Entrada al castillo Normalmente está cerrada con un rastrillo. El portón de madera solamente se cierra por las noches. Un segundo rastrillo (normalmente, izao a medias) permite el acceso al patio de armas.

▶ **2 Torre.** En ella se alojan los seis soldados que sirven a la señora de Itero. Hay también una pequeña armería.

▶ **3 Torre.** En ella se alojan las cuatro criadas y dos siervos del castillo. También hay un pequeño almacén y la despensa.

▶ **4 Cocinas.** Aquí comen también servidores y soldados.

▶ **5 Salón** de armas del castillo, donde en tiempos mejores se realizaban recepciones y banquetes. Ahora está con señales de abandono, ya que la señora escasas veces sale de su torre. En la pared, dominando la sala, está el imponente escudo nobiliario de los Lurrea: León rampante rojo en negra noche de estrellas plateadas.

▶ **6 Patio de armas**, en el que hace tiempo que no se practica el combate (de hecho, se usa como huerto).

▶ **7 Torre de la señora.** De planta octogonal, cualquiera que pase una tirada de Cul x3 reconocerá la estructura como templaria.

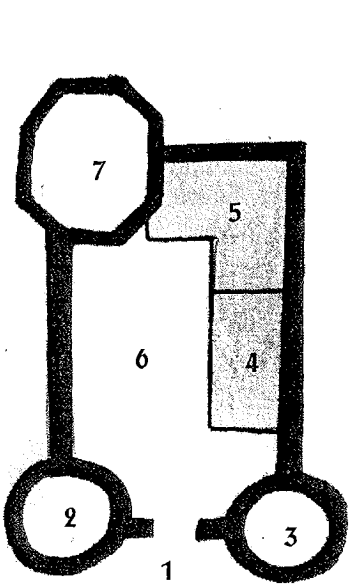
▶ **8 Habitación de la señora.** Estancia usada por Elvira como sala de estar. Aquí cose, lee, medita, en ocasiones llora, y hace que alguna de sus criadas le recite poesías. Una escalera conduce al piso superior, una trampilla a los sótanos.

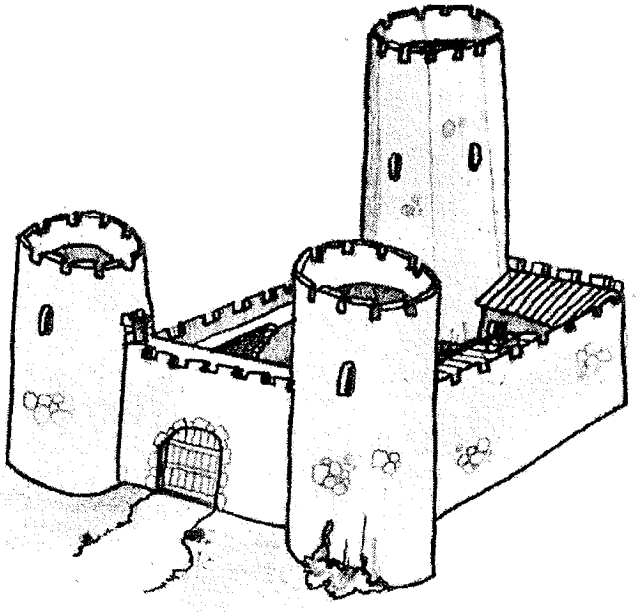
▶ **9 Dormitorio.** Domina la estancia una gran cama con dosel, demasiado ancha para la que antes fuera la más popular dama de la corte castellana. Hay varios arcones repletos de lujosos trajes de mujer, de seda, armiño e hilo de oro. En un cofrecito escondido en el fondo de uno de estos arcones se encuentran unos 12.000 maravedíes de plata en joyas. Unas escaleras conducen a la planta baja. Otras a la terraza de la torre, el punto más alto del castillo.

▶ **10 Sótanos.** Antaño usados como calabozos, se desciende a ellos por una estrecha escalera de caracol. Hay tres celdas, las tres tapiadas. Una de ellas tiene la argamasa reciente, y es tras ella donde se encuentra, más muerto que vivo, el charlatán de Adelelmo, rodeado de los productos químicos y componentes más o menos mágicos que ha pedido y que no sabe utilizar...

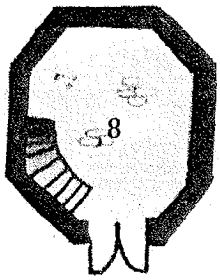
Junto a la escalera, a poco más de un palmo del suelo hay una roca con el tosco símbolo de dos caballeros montados en el mismo caballo gravado en ella.
Aquellos que pasen una tirada de Cul x3 reconocerán el símbolo como templario.
La piedra puede retirarse, revelando un hueco en cuyo interior hay una caja de madera con un anillo. En el anillo hay engastada una piedra azul con vetas rojas, que una tirada de Conocimiento Mágico identificará como "la piedra sin nombre" (☞ *ver manual, pág. 69, hechizo de elixir de la vida*) que concede la vida eterna... Más de un mago y más de diez harían lo que fuera para poseerla...

El Castillo de Itero

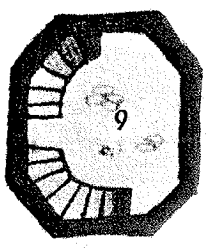




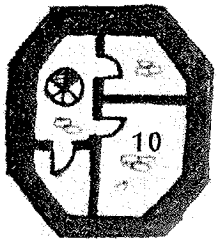
Planta baja



Primer Piso



Sótano



1. Puerta
2. Torre soldados
3. Torre criados
4. Cocinas
5. Salón
6. Patio de armas
7. Torre de la Señora
8. Habitación de la Señora
9. Dormitorio
10. Sótanos

Ilustración: Pedro García

Romance del emplazado

"Válame Nuestra Señora
que dicen de la Ribera,
donde el buen rey don Fernando
tuvo la su cuarentena.
Dende el miércoles corvillo
hasta el jueves de la cena
el rey no afeitó su barba
ni se lavó su cabeça;
una silla era su cama
un canto su cabecera;
cuarenta pobres comían
cada día a la su mesa:
de lo que a los pobres sobra
el rey hacía su cena;
con vara de oro en mano
bien hace servir su mesa.
Dícenle sus caballeros
do había de tener la fiesta.
–A Jaén –dice–, señores,
con mi señora la reina.
En Jaén tuvo la pascua
y en Martos el cabodaño.
Pártese para Alcaudete,
ése castillo nombrado.
El pie tiene en el estribo,
aún no había descabalgado,
cuando le daban querella
de dos hombres hijos dalgo,
y dábanle la querella
dos hombres como villanos
–Justicia, justicia el rey,
pues que somos tus vasallos,
de don Pedro Carvajal
y de don Rodrigo su hermano,
que nos corren nuestras tierras
y nos roban nuestro campo,
fuérçannos nuestras mujeres
a tuerto y desaguisado
y cómennos la cebada:
no nos la quieren pagar.
Hacen otras desvergüenças
que era vergüença contallo.
–Yo haré dellos justicia;
tornaos a vuestro ganado.
Manda pregonar el rey
y por todo su reinado
que cualquiera que los hallase
le darían buen hallazgo.
Hallólos el almirante
allá en Medina del Campo,
comprando muy ricas armas,
jaeces para sus caballos,
para ir a ver el pregón
que el buen rey había dado.
–Presos, presos caballeros,
presos, presos hijos dalgo.
–No por vos, el almirante,
si de otro no es mandado.
–Sed presos, los caballeros,
que del rey traigo mandado.
–Pues así es, el almirante,
plácenos de muy buen grado.
Por las sus jornadas ciertas
a Jaén habían llegado.
–Manténgate Dios, el rey.
–Mal vengades, hijos dalgo.
Mandóles cortar los pies,
mandóles cortar las manos
y mandólos despeñar
de aquella peña de Martos.
Allí habló el menor dellos,
el menor y más osado:
–¿Por qué nos matas, el rey,
siendo tan mal informado?
Pues quejámonos de ti
al Juez que es soberano
que dentro de treinta días
con nosotros seas en plazo;
y ponemos por testigos
a san Pedro y a san Pablo,
ponemos por testimonio
al apóstol Santiago.
E sin más poder decir
Mueren estos hijos dalgo.
Antes de los treinta días
malo está el rey don Fernando,
el cuerpo cara oriente
y la candela en la mano.
Así fallesció su alteza,
desta manera citado."

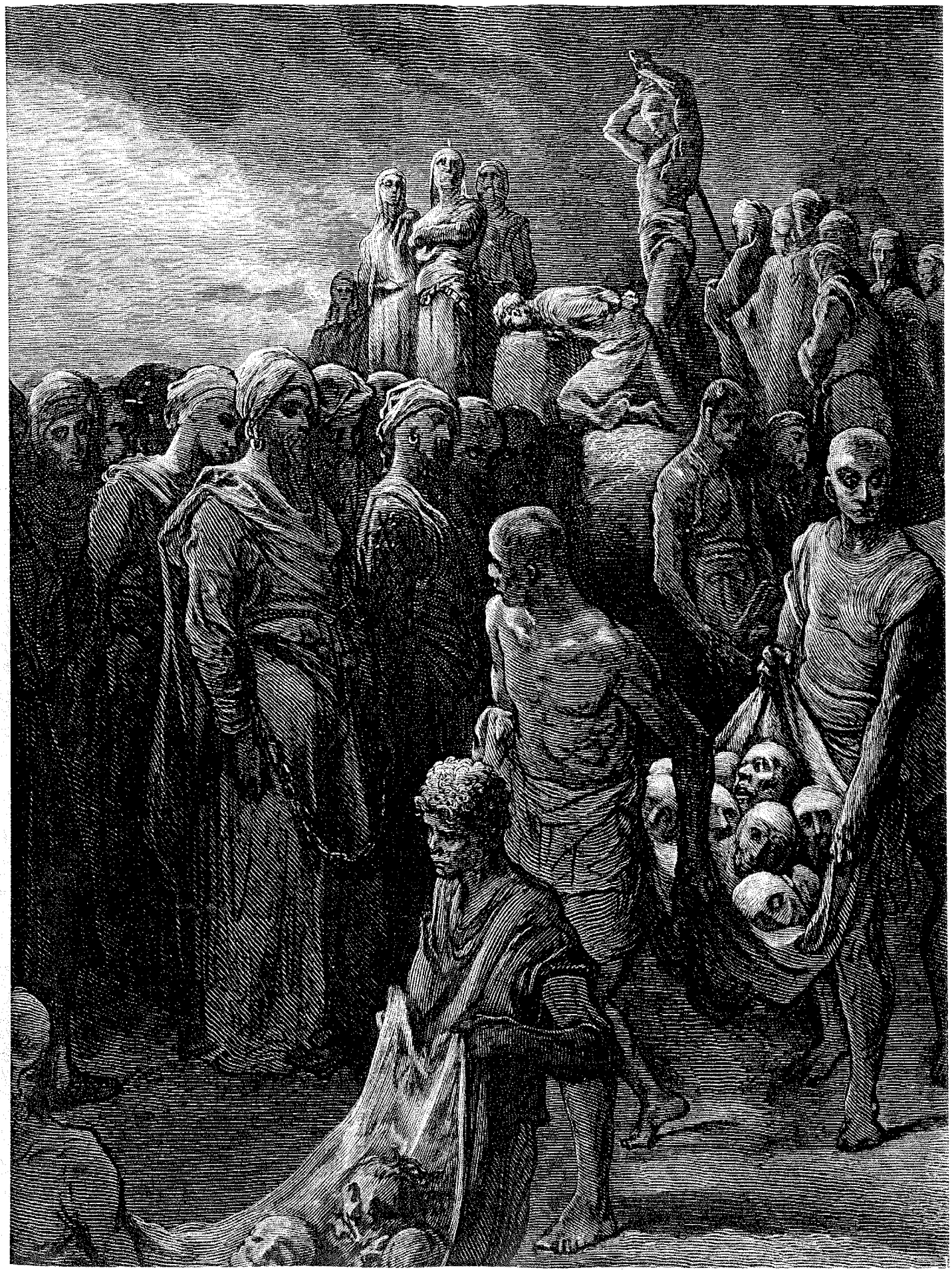


Ilustración: Gustavo Doré

Demonios & Dragones

"Siete veces fue templado
en la sangre de un dragón
y otras tantas afilado
para que cortase mejor..."

-- Romance del infante vengador, *anónimo.*

Resumen de la aventura

Recién terminada una misión de rutina, el grupo recibe el apresurado encargo de rescatar a un destacado miembro de la orden. Éste viajaba al encuentro de un grupo veterano, que recluta a los Pjs para que les sirvan como grupo de apoyo. Diversas circunstancias hacen que tengan que ser ellos, finalmente, los que intenten el rescate de los veteranos y terminen lo que éstos empezaron...

Introducción para el Director de Juego

Dormía en su cama el poderoso Juan Núñez de Lara, señor de Vizcaya, y dormía mal, pues los demonios de la pesadilla turbaban su sueño. En él veía como un brujo judío y su hermosa ramera hechizaban al joven rey, y que sus fiebres no eran otra cosa que el veneno de las pociones que recorrían su cuerpo. Eso soñó, y supo que era mensaje divino, y en su sueño decidió alzarse en armas contra ellos nada más despertara. Luego los vio realizar conjuros en noche sin luna, y hacer que en tierra desconsagrada naciera un escorpión con la orden de matar al señor de Vizcaya con su pozoña.
Despertó Juan Núñez de Lara, vió el escorpión sobre su pecho, y antes de morir supo que era cierto lo que soñaba...

Introducción para los jugadores

Daimiel (La Mancha), 12 de julio de 1351

"Hay alegría en las Castillas, pues el rey Pedro se ha recuperado de las fiebres malignas que lo habían dejado postrado. Se alegran sus partidarios y disimulan su rabia sus muchos enemigos, que han visto además como la parca, que ha rechazado al joven rey, se ha llevado en cambio al intrigante señor de Vizcaya, que no ocultaba sus aspiraciones al trono, de morir el legítimo monarca... Y ésas son las nuevas que se cuentan en las posadas y que oyen de pasada los Pjs, Frateres Tironis de la Vera Lucis, que viajan por los polvorientos caminos de La Mancha para cumplir las órdenes de sus superiores".

Prólogo: El maestro

La misión que Joaquín de Iriarte, el *Pater Toleti*, ha encargado a los Pjs está a la medida de sus posibilidades, como hermanos poco experimentados que todavía son: hay una ermita en las afueras de Daimiel dedicada a la Virgen, en la que un *frater doctus* ha reconocido símbolos ocultistas. Hay que destruir estos símbolos, y al ermitaño, si es que sabe lo que significan.
Los Pjs pueden obrar como mejor les parezca, desde entrar a saco en la ermita y prenderle fuego hasta presionar a las autoridades eclesiásticas para que le cambien el patronazgo, pasando por investigar un poco primero para mejor actuar después...

Si preguntan por Daimiel se les dirá que la ermita estaba abandonada hasta que hace unos veinte años llegó el ermitaño, un peregrino de origen francés que traía consigo la pequeña talla de la Virgen que hoy allí se venera. Con sus propias manos restauró la ermita y la acondicionó nuevamente para el culto. Varios son los del lugar que lo tienen por santo. A los muchachos les cuenta historias de Tierra Santa y dice que estuvo allí, cosa que no puede ser cierta, pues Dios ha querido, en castigo por los pecados de la cristiandad, que la ciudad santa donde murió Su Hijo esté en manos de los infieles.

La ermita es pequeña, románica y oscura. Hasta aquí, perfecto. En el altar, una pequeña virgen negra, muy tosca, con el niño mamando de sus pechos, y jugando con la bola que es el mundo. La virgen tiene a sus pies una serpiente. Primera tirada de Conocimiento mágico para reconocer en esta imagen la representación de la "Diosa Madre" de determinados cultos brujeriles y paganos. La leche que mama el Niño representa la sabiduría que se extrae de ella. La serpiente significa el camino de la iniciación, el adepto cambia su interior de la misma manera que la serpiente muda su piel. Tras la imagen, pintado en rojo en el ábside, hay un extraño símbolo: una cruz ansada con una S enroscada en el palo inferior de la cruz. Nueva tirada de *Conocimiento Mágico* para identificar la cruz como el símbolo de la diosa egipcia Isis, que representa la eternidad. La "S" enroscada es una nueva referencia a la serpiente.

De preguntarle al ermitaño, que corre por ahí, dirá muy amablemente que la serpiente a los pies de Nuestra Señora es el Diablo, vencido por la virtud del nacimiento sin pecado de Nuestro Señor. Sobre el símbolo pintado, dirá que se trata de un anagrama de Cristo (Xristos, en griego). Si se le insiste murmurará enigmáticamente: "*P pater A genitus O duplex est espiritus almus; Hii tres ivre quidem Dominus sunt unus et idem*" Tirada de latín para traducirlo por "*P es el Padre, A el Hijo, la doble O el espíritu anímico. Los tres son, por ley, un único y mismo Señor*". El ermitaño lleva alrededor del cuello un medallón con el mismo símbolo que está pintado en la pared.

En realidad el anciano, que se llama Guillaume de Monferrán, es mago y antiguo caballero templario, huido de Francia tras la detención de la Orden. En esta ermita ha establecido un mensaje para el estudioso de lo oculto que sepa leer el mensaje, y de hecho está adoctrinando en secreto a un muchacho del pueblo llamado Jonás con los conocimientos esotéricos que conoce: la cábala, la alquimia, la mística sufí... " No problemo" para los fráteres, si no fuera que el tal Jonás es hijo de Gonzalo Abenamar, poderoso mercader de Daimiel, al que no hará ninguna gracia que degüellen a su hijo (o similar), ni siquiera con la excusa de que sabe demasiados conocimientos heréticos y mágicos... Con todo, en la desgracia puede estar la fortuna, pues al mercader no le gusta nada que su único hijo frecuente al ermitaño, no sea que se le meta la tontería en el cuerpo y quiera ordenarse sacerdote, o lo que es peor, meterse de eremita... Así que, si los Pjs actúan con habilidad y tacto, hasta puede autorizarles a que le calienten las costillas a su hijo, para que aprenda... y, por supuesto, no será él el que investigue qué o qué cosa le pasó al francés...

Por cierto, el ermitaño, aunque anciano, sigue siendo un viejo freire, así que si los Pjs le dan una oportunidad y le dejan empuñar la espada que tiene escondida... puede darles problemas y todo... En caso de que lo cojan vivo, el viejo ermitaño suplicará por su vida, diciendo que son muchos los secretos que puede

enseñar a los superiores de los Pjs... Con ello intenta que los miembros del grupo se limiten a atarle y a encerrarle, que ya se sacará él las ligaduras de encima con su talismán de Liberación, para luego empuñar alguna espada y atacar al grupo a traición. Si puede, huirá con Jonás, para seguirle adoctrinando en los misterios de la magia y el ocultismo, pues el chico tiene madera. Por cierto, si los Pjs enseñan más adelante a algún *frater doctus* el símbolo de la "A" con un círculo partido encima y una "S" enroscada en un palo central... La identificará como el símbolo de la Cofradía Anatema, una hermandad de magos enemiga de la Fraternitas desde hace muchos, muchos años...

Nota pedante: por si les interesa saberlo, un mensaje esotérico muy parecido al que aquí se ha descrito (junto con un montón de símbolos más) puede verse aún hoy en la catedral de Jaca. Respecto a la ermita románica de Daimiel, hoy en día está bajo la advocación de San Roque, santo francés del siglo XIV protector contra la peste, que debió consagrarse por los años de la aventura. No se sabe qué se veneraba antes, si es que hubo un antes...

Primera parte: Samuel, el judío

¿Rescatar a un brujo?

Terminada la aventura de Daimiel, el grupo tiene órdenes de viajar hasta Ciudad Real para hospedarse en la mansión de Gonzalo de Villamedina, Fráter Emeritus de la hermandad. Allí deberán esperar nuevas instrucciones de sus superiores. Quizá los Pjs vayan calculando para sí que, entre que van y vienen los mensajes, se tardará por lo menos una semana, un tiempo precioso que podrán dedicar a curar sus heridas y a descansar... Por desgracia, el destino les tiene reservada una sorpresa.

Apenas lleguen los Pjs, el señor de la casa los hará pasar con premura al interior, sin siquiera dejarles que se limpien el polvo del camino ni que se quiten las armaduras. Los conducirá personalmente a una habitación donde hay un muchacho acostado en una cama, con el rostro ceniciento. Un médico de confianza cuida de una profunda herida que el muchacho tiene en la espalda, por la que ha perdido casi toda su sangre. Gonzalo explicará a los Pjs que se trata de Jacob, el sobrino de Samuel ben Garuda, que sirve a la hermandad como *frater doctus* (si los jugadores se extrañan convendría recordarles que la Fraternitas, pese tener como símbolo una cruz gamada, no es en absoluto una organización racista y que acepta en su seno a miembros de cualquier raza o credo, siempre que profesen la misma hostilidad contra la magia).

Su anfitrión continuará diciendo que Jacob llegó ayer noche, aferrado a la mula y disimulando la gravedad de sus heridas para no ser detenido por la guardia de la ciudad. Explicó que su tío había sido capturado en Bolaños cuando se dirigía a cumplir una misión secreta de la hermandad. Él logró huir, aunque recibió un lanzazo. Gonzalo envió aviso a los jefes locales de la fraternidad, pero aún así la reacción será lenta: los Pjs están aquí y ahora y lo mejor es que partan cuanto antes a Bolaños a rescatar al judío por las buenas o por las malas.

Si en lugar de partir inmediatamente, los Pjs invierten cinco minutos de su precioso tiempo en interrogar a Jacob, podrán enterarse de que su tío fue detenido en la misma posada en la que se hospedaban por los alguaciles, que lo acusaron a gritos de sacrílego y blasfemo judío mientras lo golpeaban. Él huyó, aunque con un recuerdo en la espalda...y no, su tío Samuel no hizo nada que mereciera tal trato, y había sido recibido por el posadero con la más obsequiosa de las sonrisas, en gran parte gracias al mucho dinero que enseñó, sabedor de que así tendría mejor trato...

Chismorreos en la rúa

Poco pueden hacer los Pjs salvo dirigirse lo más rápidamente posible a Bolaños. Es pueblillo pequeño, señorío, como toda la región, de la orden de Calatrava, que tiene su fortaleza-madre (el llamado Sacro Convento) a menos de un día de camino.

El grupo, evidentemente, no puede empezar a preguntar e interrogar a las gentes sin más, pues carecen de autoridad para ello y la urgencia de la misión han impedido que sus superiores les preparen una cobertura creíble... Así que, una vez más, tendrán que improvisar. Quizá la mejor opción sería hacerse pasar por viajeros de paso, pero eso tendría que ocurrírseles a ellos...

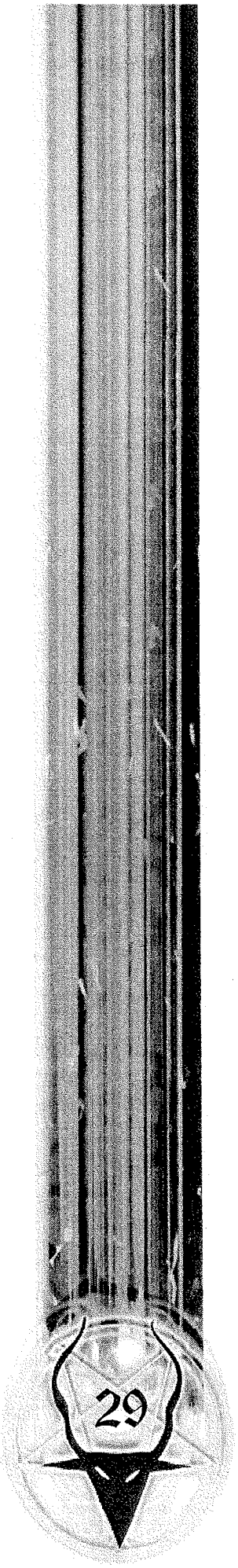
Con todo, a la hora de la verdad no será muy difícil que los Pjs se enteren de las nuevas de Samuel, ya que el negocio es la comidilla de todos: las gentes están indignadas con ese "asesino de Cristo" que ha cometido el sacrilegio de entrar en la sagrada ermita de Santa María del Monte, cagarse ante el altar y luego pintar con sangre en las paredes símbolos paganos...

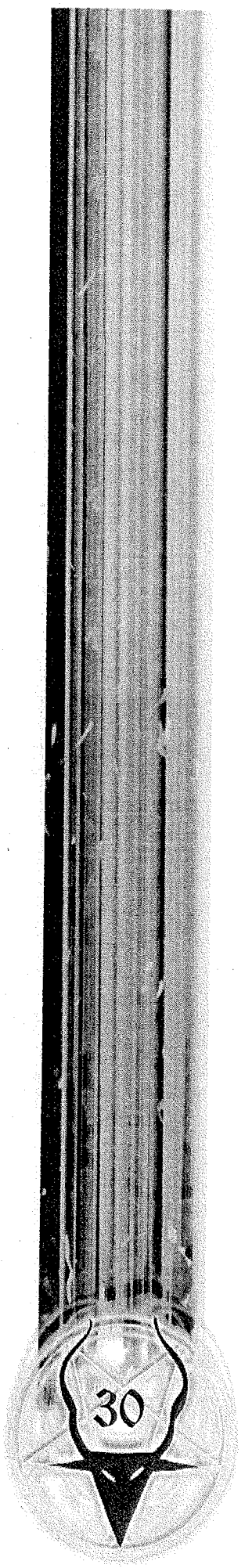
Todo esto oirán los Pjs sin necesidad de hacer tirada alguna, solamente mostrando un mínimo de interés. Profundizar en el asunto, claro, ya es otra cosa y habrá que recurrir a las tiradas de siempre: Elocuencia, Seducción, incluso Mando o Soborno, aunque en este caso pueden llamar la atención. *("¿Quién será este poderoso que muestra tanto interés por el judío y/o que hasta paga para conseguir información?)*...

- El sacrilegio consistió en violentar las puertas de la sagrada ermita de Santa María del Monte, cagarse ante el altar y luego pintar con sangre en las paredes símbolos paganos...
- El ermitaño no estaba en ese momento porque estaba haciendo penitencia en el monte, como suele hacer...
- Fue el posadero el que denunció al judío, ya que éste le pidió una gallina viva para degollarla él mismo, y prepararla para que se la guisara. Vio, y otros de sus huéspedes también vieron, como le cortaba el cuello a la gallina en el patio y recogía la sangre en un recipiente... (Lo cual, si se pasa la consabida tirada, tiene su explicación: Los judíos consideran impura la sangre, así que lógico es que, cuando tienen oportunidad, sacrifiquen los animales según sus propios ritos antes de consumirlos).
- El judío decía ser muy rico, pero en verdad llevaba pocas monedas consigo. Apenas lo suficiente para pagar su estancia, según dijo el posadero... (Aunque eso no es lo que dijo Jacob...).

La ermita de Santa María del Monte

Si los Pjs desean visitar el lugar de los hechos, y lo hacen nada más llegar, podrán llegar a ver el famoso símbolo (pues uno es, y pequeñito, que la gente es exagerada y habla como si se hubiera pintado de rojo toda la iglesia). El sacerdote del pueblo ha preferido rociarlo con agua bendita





y realizar una ceremonia de consagración antes de hacerlo limpiar de la pared. Si ir a la ermita no es lo primero que hacen, pero dejan pasar relativamente poco tiempo, quizá puedan (tirada de Suerte) llegar a verlo antes de que limpien la pared. En ése caso, una tirada de Conocimiento mágico y/o Teología (dividida entre 2 a no ser que se sea de etnia judía) revelará que ése símbolo, ni mágico ni judío... Es un simple garabato...

Sobre el ermitaño, fray Dimas, es un tipo gordo y de nariz colorada. Una tirada de Psicología revelará que parece muy preocupado... y casi asustado, aunque se muestra indignado como el que más. Se chismorrea en el pueblo que más de una vez y más de diez se le ha notado peste a vino en el aliento, pero el posadero jura y perjura que él nunca le serviría vino y bien cierto es que nunca ha habido testigos de ello, ni nadie ha visto al ermitaño beber en público... Quizá sean engañanzas del Maligno....

Nota para el Dj: Si los Pjs no llegan a tiempo para ver el garabato en cuestión, puede que cojan al paranoia (por otro lado bastante lógica) de que ése símbolo debía ser el del viejo templario de la ermita de Daimiel y empiecen a buscar al ermitaño o a su discípulo, si es que no murieron o huyeron... Lamentablemente, a veces en los juegos de rol también existe la casualidad, y ambos hechos no tienen absolutamente nada que ver...

Argucias de posadero

La realidad es, como quizá sospeche ya el lector, que el culpable de la blasfemia no ha sido otro que maese Anselmo, el posadero. Deslumbrado por el peso de la bolsa de monedas que el judío llevaba consigo, empezó casi inmediatamente a barruntar como podía hacerse con ella. El sacrificio ritual de la gallina le dio la clave. Tiempo ha que le sirve de tapadillo vino al borracho del ermitaño, que duerme luego la mona oculto en la posada, en un rincón donde sus sonoros ronquidos no son oídos. Así que sabía que nadie guardaría la ermita. Fue a ella, defecó bajo el altar, e iba a manchar de sangre la imagen de la virgen cuando un terror supersticioso le detuvo, pues le pareció que la Madre de Dios lo miraba. En lugar de ello, hizo un apresurado garabato en la pared y huyó. Cuando por la mañana el resacoso ermitaño dio la voz de alarma, el posadero presentó testimonio, afirmando que había visto al judío salir a hurtadillas por la noche y que, tras más de una hora de ausencia volvió, no sin antes arrojar un objeto al patio trasero, donde se amontonan las basuras para que los cerdos busquen su comida. El posadero recogió el objeto, que resultó ser una calabaza hueca manchada de sangre... En la confusión de la detención de uno de los judíos y la fuga del otro, no le fue difícil hacerse con la cargada bolsa del judío. Luego, cuando se le requirieron las posesiones del hebreo para investigarlas, se creyó en su palabra cuando presentó la bolsa casi vacía... ¡Por qué dudar!

El *via crucis* de Samuel

El concejo de Bolaños ha enviado un mensajero a los hermanos del sacro convento de Calatrava para que vengan a recoger al reo, lo juzguen según la ley canóniga y lo ejecuten como Dios manda, pero el hombre cabalga al paso, a lomos de mula vieja, y no tiene demasiadas prisas, que el asunto tampoco es para cansarse...
Mientras tanto, ninguno de los regidores del pueblo quiere problemas, así que en lugar de encerrar al judío en el sótano de la casa de cualquiera de ellos, donde estaría más seguro, (pero donde podría ir la gente a gritar, insultarle y quizá a tirar piedras o frutas podridas a la fachada), lo han hecho en una vieja torre de vigilancia, situada junto a las últimas casas del pueblo, que ya se ha utilizado otras veces como prisión. ☞ *Ver Mapa en Apéndices, pàg. 40.*
Lo guardan, sin demasiadas ganas, un par de alguaciles. Ninguno de ellos le hará ascos a una propinilla a cambio de hacer la vista gorda y dejar que el preso reciba visitas... aunque verá raro que lo haga gente principal, (caballeros armados, personajes vestidos con ropas lujosas, miembros del clero...) y no dejará de comentarlo en la taberna. Otra cosa será que los Pjs intenten sobornar a los guardias para que suelten al preso: de eso nada, que los ánimos andan encrespados y no es plan de ser abucheados, apedreados o linchados directamente por dejar escapar a ese judío de los coj... Así que si los Pjs quieren llevarse a Samuel tendrán que hacerlo por las bravas, espada en mano.

Si quieren hablar con Samuel el judío insistirá en su inocencia, repitiendo la historia de Jacob (por si los Pjs no interrogaron al sobrino antes de salir de Ciudad Real). Se encuentra débil debido a la paliza y a la dureza de su encierro, así que los Pjs tendrán que ayudarlo a caminar (o mejor, llevarlo en volandas) para sacarlo de allí. Si eso se hace de día y no se hace con un mínimo de discreción, siempre será fácil que alguien les vea y dé la señal de alarma. Los de Bolaños no se enfrentarán con un grupo decidido y armado, al menos no en campo abierto, a no ser que sean atacados... Pero darán la descripción del grupo a los de Calatrava y éstos no tienen tantas manías...
Si el grupo peca de prudente y espera a la noche para rescatar a Samuel, los acontecimientos pueden tomarles la iniciativa: hacer demasiadas preguntas puede llamar la atención de maese Anselmo (todo el mundo pasa por su taberna tarde o temprano y todos hablan con una jarra de vino delante). Preocupado por que al final se descubra el pastel, esa misma noche se mostrará generoso con sus parroquianos habituales, invitándoles a un par de rondas de vino peleón, mientras comenta que es una vergüenza que un pagano asesino de Cristo se cague en lugar sagrado y se vaya sin más, pues es cosa sabida que los de la orden de Calatrava, siempre faltos de dinero, no ejecutan a nadie por muy culpable que sea si pueden cobrar por él un buen rescate... ¡Y como dinero no les falta a los judíos, éste no tardará mucho en usar otra iglesia como letrina! Habría que hacer justicia y tendrían que hacerla los del pueblo, no sea que el Señor les castigue por su tibieza...
Animados por estas y otras palabras por el estilo, una docena o más de hombres con cierto grado de ebriedad se dirigirán dando gritos a la torre-calabozo poco antes de la medianoche. Si los Pjs aún no han hecho nada, el pobre Samuel lo tendrá mal: los alguaciles no se enfrentarán con sus vecinos, así que les dejarán sacar al judío, apalearlo, darle patadas, tirarle piedras y luego, cuando se cansen, colgarlo de una rama hasta que muera (que será al cabo de quince minutos largos, que el nudo está mal hecho a posta y lo va ahogando poco a poco). Así que, si los Pjs oyen follón o llegan en ese momento, aún se puede intentar algo...

Nota: Los horarios de la acción son orientativos, y pueden modificarse a conveniencia o capricho del DJ si éste lo considera oportuno... Siempre puede ser divertido que los Pjs se encuentren a los aldeanos a la salida de la torre, con el judío en brazos y los dos alguaciles maniatados... (A ver qué hacen).

Llega la caballería...

Como esta fiesta está poco animada, vamos a proporcionarle más invitados: en el momento más oportuno (cuando los Pjs huyan con el judío, cuando esté a punto de morir o en plena batalla contra los campesinos) llegarán dos hermanos de la orden de Calatrava para hacerse cargo del prisionero y llevarlo al Sacro Convento de Calatrava. Allí las cosas estarán mal para el pobre Samuel, pues se encuentra allí refugiado el Maestre de la orden, Juan Fernández, que se ha enemistado con el rey Pedro I a raíz del excesivo apoyo que el maestre dio al difunto señor de Vizcaya, durante la enfermedad del rey... (De hecho, el rey terminará ordenando su detención y ejecución por traición en 1353). Juan Fernández está algo resentido contra los judíos en general y contra uno en particular (Pero Gil, del que es cosa sabida que mantiene hechizado al rey) así que, cuando le presenten a Samuel, ordenará torturarlo hasta morir más o menos lentamente y se olvidará del asunto... Con todo, las cosas no terminan hasta que se acaban... Para que el maestre ordene la muerte del judío... éste tiene que llegar hasta allí. Así que los Pjs aún tienen la oportunidad de salvar a Samuel organizando una emboscada contra los de Calatrava en el camino. Claro que, si no es su primera intentona de rescatar al judío, sus enemigos estarán sobre aviso y junto a la pareja de monjes guerreros viajarán seis alguaciles, todos ellos alerta y esperando una emboscada.

Rescatado Samuel, el grupo podrá refugiarse en casa de Gonzalo, en Ciudad real, bajo cuya protección estarán a salvo. El judío enviará mensajes a sus superiores pidiendo que, mientras ande por estas tierras, el grupo de Pjs se encargue de su custodia, que por un lado bien han demostrado su valía y por otro no es cosa segura ir solo por estos lares después de que haya pasado lo que ha pasado. Así que el tan ansiado periodo de descanso por el que suspiraban los Pjs se marchará volando por la ventana...

¡Y maese Anselmo, el tabernero! Lo fulminará un rayo en la próxima noche de tormenta, que a Santa Bárbara no le hacen gracia según qué actitudes...

Si las cosas parecen sencillas, se pueden complicar...

No hay que olvidar que Daimiel tampoco está tan lejos... Si el grupo hizo alguna barbaridad en la otra ermita puede haber llegado a oídos de la gente de Bolaños, o bien un comerciante o viajero de paso puede reconocer a alguno de los Pjs, si no fueron discretos y se dejaron ver demasiado. En ese caso el grupo puede tener problemas y de los gordos... ¡Unos supuestos sacrílegos de una ermita que defienden al sacrílego de otra! Puede que del árbol de las horcas cuelgue más de un fruto...

Nota para el Dj: El autor de lo anterior presupone, en base a su experiencia, que los Pjs intentarán resolver el embrollo por la "vía directa" de espadazo y tentetieso. De todos modos, hay muchos jugadores de rol y "*donde hay mucho, es forzoso que haya de todo*", como dice el refrán. Así que es posible hasta que tengas suerte y te toque un grupo que piense y que solucione las cosas con un Juicio de Dios, ingenio, elocuencia, manipular a las gentes o incluso montando un juicio público con careo de testigos... Todos los elementos están ahí, para el que sepa, quiera y pueda usarlos...

Ilustración: Enric Prat

Segunda parte: La cueva de Montesinos

Los veteranos

Una vez repuestos de la aventura, Samuel y su sobrino Jacob, escoltados por los Pjs, parten hacia Peñarroya. Por el camino, Samuel insinuará con cierto tacto que los hermanos de la orden con los que se tiene que reunir son un tanto... excéntricos. Dirá en su defensa que muchas son las heridas que han sufrido sus cuerpos luchando por la causa y ver la mitad de lo que han visto, a la larga, destruye más por dentro que por fuera. Pero se han negado a abandonar el servicio activo a la causa y bien cierto es que siguen siendo guerreros hábiles para según qué tipo de misiones...

El castillo de Peñarroya

Antiguo dominio de los Hospitalarios de San Juan, ha vivido mejores días. Sus murallas parecen a punto de derrumbarse y el torreón central presenta unas grietas en su estructura francamente preocupantes. Samuel explicará que pertenece al Conde de Ojeda, que lo tiene prácticamente abandonado. Simpatizante secreto de la causa, no le ha importado alojar en él al grupo de fráteres.

El camino bordea la barbacana exterior del castillo... Y, justo cuando pasen bajo los muros, aquel Pj que saque con peor resultado una tirada de Suerte notará que una lluvia tibia empieza a caer sobre él... Sí, es justo lo que parece, hay un tipo orinando por encima del parapeto... y apuntando hacia el grupo con la más ancha de sus sonrisas...

Rodrigo "el sonriente" lo llaman. Es un tipo vestido como los juglares, con ropas de tonos vivos, charlatán y muy bromista. Sabe contar mil y una anécdotas divertidas y estar con él suele ser equivalente a llorar de risa al cabo de cinco minutos. Si le preguntan cual es su función en la Vera Lucis, dirá (siempre sonriendo) que se encarga de sacar información a la gente. Los Pjs pueden pensar que camelándolos con su elocuencia... pero se equivocarán. En realidad es uno de los mejores torturadores que tiene la hermandad.

En el patio de armas hay un individuo gigantesco, con el torso desnudo surcado de cicatrices, que se entrena con una enorme hacha a dos manos, al que los criados del castillo procuran evitar (de hecho, los vasallos del Conde de Ojeda que sirven en el castillo procuran evitar por igual a los cuatro huéspedes, sin excepción). Éste en concreto lleva una capucha de verdugo tapándole el rostro y sus ojos están inyectados en sangre. Nuño explicará al grupo que se trata de Blai, un *milites*. De resultas de una pelea con un ígneo se le quemó la cara y aún hubo que dar gracias a Dios que no perdiera los ojos. Desde entonces lleva máscara y no se la quita ni para dormir y mucho menos para comer...

Samuel preguntará por Fray Tomás. Con su eterna sonrisa más ancha aún si cabe, Rodrigo susurrará un "*donde siempre*". Asintiendo, el judío entrará en la capilla del castillo, situada en el centro del patio de armas. Allí se encuentra rezando de rodillas un hombre alto y muy delgado, con los ojos incrustados en el fondo de las cuencas. Lleva cicatrices en forma de cruz en las mejillas y en la frente, así como en la palma de las manos... No se dignará a girarse, pero le dirá a Samuel:

"Éste es un lugar santo, pagano.
No eres bienvenido aquí."

A lo que Samuel, sin hacerle caso, le dirá:

"Tengo trabajo para vosotros."

El sacerdote no cambiará de postura, pero aquellos Pjs que pasen una tirada de Psicología se darán cuenta de que relaja los hombros y susurra un "*Bien*", cargadito de satisfacción. Por cierto, y ya que tenemos los dados en la mano, una tirada de Escuchar con un bonus de +25% permitirá oír unos ronquidos a la altura del suelo... En un rinconcito de la capilla duerme la borrachera Cosme, el cuarto miembro del grupo de veteranos.

La misión

Una vez despertado Cosme (por el expeditivo sistema de tirarlo a la alberca) y reunidos todos en el salón de armas del castillo, delante de una jarra de vino, Samuel les explicará en qué consiste el trabajo que han de hacer:

"A menos de una jornada de viaje de aquí, en la comarca de las lagunas de Ruidera, hay un agujero en la tierra que algunos dicen que llega hasta el mismo infierno. Unos meses atrás cayó allí un pastor y sus compañeros tuvieron que bajar con cuerdas a sacarle, pues se había quebrado varios huesos y estaba inconsciente. Murió de sus heridas, pero, antes de hacerlo, desvarió sobre que en las cuevas había un palacio de cristal, donde vivía un anciano llamado Montesinos, que custodiaba un sepulcro de mármol y estaba acompañado por numerosas damas que allí yacían encantadas... Nuestra juglaría habla de un tal Montesinos, compañero de Roldán y de Durandarte, caídos en Roncesvalles, así que todo eso bien pueden ser desvaríos de unos sesos sacudidos por la caída, inspirados por versos oídos en ferias o plazas. Algunos lugareños han bajado con cuerdas al pozo y han llegado hasta donde encontraron a su vecino, una repisa ancha en la piedra y nada más... Pero han hablado de ruiditos raros, de risitas y de una extraña figura pintada en la roca: una silueta negra, como de hombre, muy alta y delgada, con cabeza de monstruo. Y bajo él, unas palabras: Sucur Benoth."

Aquellos Pjs que pasen una tirada de Conocimiento Mágico reconocerán esas palabras como uno de los nombres de los nombres de Guland, el Demonio Superior de la Envidia ☞ *Ver Manual pág. 151*. No harán falta tiradas para ver que, a los veteranos, el nombre les suena, y mucho. Fray Tomás se santiguará rápidamente, Blai y Cosme intercambiarán una mirada, la sonrisa de Rodrigo se hará aún más ancha, mientras juguetea con una daga especialmente afilada...

Fray Tomás hablará finalmente, más pensando en voz alta que dirigiéndose a alguien en concreto:

"Dices que el pastor tenía quebrados los huesos, así que consciente o inconsciente no se pudo mover de esa repisa de piedra... donde también se encontró la silueta pintada. Quizá haya una mora... Pero lo que habría que investigar de verdad es qué hizo un seguidor de Guland allí, y qué buscaba."

Si los Pjs pasan una tirada de leyendas identificaran la "mora" de la que hablan como un ser mágico ☞ *Ver Apéndices, pàg. 40.* En caso de manifestar su ignorancia, tendrán que ser Rodrigo o Samuel los que les expliquen que es un espectro que provoca en quien duerme en su guarida sueños en los que se puede morir... O destruirla para siempre. Evidentemente, lo que la Hermandad espera de los veteranos es que bajen a esa cueva y averigüen si hay una mora o no y qué conexiones tiene con Guland. Los Pjs acompañaran al grupo, a petición de Samuel, pero solamente como fuerza de apoyo, en caso de problemas. Y es que el judío es bien nacido y, por lo tanto, agradecido con los que le han salvado la vida y con que se sacrifiquen cuatro locos en una misión posiblemente suicida ya hay bastante... El resto de la jornada transcurrirá sin incidentes, excepto en plena noche, en que los Pjs serán despertados por un rosario de terribles alaridos. Cuando los Pjs se precipiten hacia su origen descubrirán que se trata de Cosme, que llora acurrucado contra el regazo de Rodrigo. Éste, serio por una vez, les dirá que su compañero sufre frecuentes pesadillas...

El agujero

Apenas cante el gallo el grupo se pondrá en marcha. Fray Tomás ha pasado la noche rezando en la capilla y esgrime ahora tranquilamente una maza, sospesándola, como si recordara de nuevo su tacto. Si los Pjs le preguntan el por qué de ese arma les contestará ásperamente que los sacerdotes no pueden derramar sangre, por lo cual no pueden empuñar armas de filo (creencia medieval auténtica, palabrita del autor).Blai empuña un hacha a dos manos, Cosme ballesta y espada corta y Rodrigo una extraña hacha con una punta en su parte superior. Explicará, si le preguntan, que se trata de un arma francesa, llamada *guisarme*. ☞ *Ver Apéndices, pàg. 40.*

El camino hasta la cueva no tendrá sobresaltos e incluso sería un paseo agradable (pues va paralelo a las lagunas de Ruidera, escalonadas y formando pequeños saltos de agua, que son muy consoladores en el tórrido verano manchego) si los Pjs no fueran conscientes de que van a donde van... La cueva de Montesinos es poco más que un agujero en la tierra blancuzca tostada por el sol, cubierto por matojos de malas hierbas y zarzas. Cuando los Pjs se asomen a mirar, y quizá a limpiar un poco la entrada, pueden llevarse un susto de muerte, pues de su interior saldrá toda una bandada de grajos y hasta algún que otro murciélago. Aquellos que no pasen una tirada de RR no podrán evitar asustarse y caerse de espaldas, mientras la bandada, graznando y armando alboroto como si se tratara de condenados al infierno, revolotea a su alrededor... hasta que sea espantada por el resto del grupo. Bastantes de ellos, por cierto, volverán por donde han venido (es decir, que volverán a meterse en el pozo).

Los veteranos pasarán la cuerda por el tronco de un árbol cercano y, mientras los Pjs sujetan la cuerda y la van soltando despacito, Blai y Rodrigo se descolgarán por el agujero. Al cabo de una media hora darán dos tirones de cuerda, señal de que quieren subir y tocará a los Pjs ejercitarse nuevamente con la fuerza de sus brazos... Aunque puede que sean inteligentes y aten la cuerda a la mula o a los caballos... Los dos fráteres explicarán que la cueva es poco más que un pozo que se hunde en las entrañas de la tierra y que parece no tener fondo. Pero a unos 25 m. de profundidad, a la derecha, hay una concavidad capaz de admitir un carro con sus mulas. Allí debió caer el pastor, y allí se encuentra la piedra con el nombre del diablo. Esa debe ser, sin duda, la entrada al cubil de la mora...

Los veteranos bajarán de nuevo, esta vez los cuatro. El plan es que, una vez en la cornisa de piedra, fray Tomás, Blai y Rodrigo tomarán un poderoso narcótico que los hará dormir casi en el acto. Así entrarán en el mundo mágico del espectro, al que en su sueño podrán destruir. Cosme se quedará cuidando de los cuerpos de sus compañeros, aunque es dudoso que una criatura maligna los toque, pues todos ellos llevan encima dijes protectores... Si alguno de los Pjs se ofrece a ir con ellos, los veteranos los mirarán con una mezcla de condescendencia y desprecio, rechazando con más o menos cortesía su oferta...

Pasarán un par de horas antes de que los Pjs y Samuel oigan alaridos del fondo del pozo y alguien tire de la cuerda frenéticamente, y sacarán a la superficie a un Cosme absolutamente histérico, con la cara y el cuerpo cubiertos de sangre que brota de mil pequeñas heridas. Está en un estado de absoluto terror y/será necesaria una tirada de Psicología para calmarle lo suficiente y que pueda articular palabra. Dirá entonces que lo atacaron unas criaturas invisibles, que surgieron de las profundidades del pozo. Reían y lo pinchaban con dagas diminutas y afiladas como alfileres, revoloteando a su alrededor. Con todo, no son espectros, pues con sus manotazos llegó a tocar a alguno. Una tirada de Conocimiento mágico oculta puede excitar la paranoia de los Pjs.

El diablo Guland controla a los silfos, los demonios elementales del aire, que son invisibles... Si se falla la tirada el Dj puede comentar eso, de pasada... Si alguno la pasa, lo negará, ya que los silfos no son tangibles, y nunca usan armas... Pero la cosa ahí queda y los Pjs tienen otro motivo para discutir, mientras el tiempo pasa... Pues independientemente del hecho que los Pjs crean o no el relato del fráter, lo cierto es que los cuerpos de sus compañeros están abajo y sin protección y que es difícil que los arañazos que luce Cosme se los haya hecho él mismo. Así que más pronto o más tarde todos o alguno de los Pjs decidirá bajar por la cuerda, dejando a Samuel al cuidado del herido. Por muy deprisa que vayan, llegarán demasiado tarde: los cuerpos de los tres fráteres ya no están en la repisa. Está llena de musgo y tierra, por lo que no es difícil encontrar el lugar donde se echaron los fráteres y (tirada de Rastrear con bonus de +25%) el rastro que produjeron sus cuerpos al ser arrastrados hacia el borde del pozo. Por cierto, hay multitud de huellas de pequeñas pisadas, de niños no mayores de diez años.

En la repisa (que está iluminada porque Fray Tomás y su grupo bajaron abundante leña y encendieron una hoguera) los Pjs podrán encontrar sin problemas el *grafitti* del que hablara Samuel y, (previa tirada de Otear o Buscar) en una piedra plana que hay delante, manchas herrumbrosas que muy bien pudieran ser de sangre seca. Una tirada de Conocimiento mágico /2 revelará que bien se pudiera haber realizado aquí un aquelarre a Guland, ya que requiere la tortura y sacrificio de una víctima de clase social superior a la del adorador del diablo.

En las entrañas de la tierra

Los Pjs tienen varias opciones, que, a grandes rasgos, se reducen a dos: volver por donde han venido, ya sea olvidándose del asunto o yendo a buscar refuerzos (con lo que lo que se llevó a los fráteres tendrá suficiente tiempo para cocinárselos al pil pil y merendárselos)... o intentar elescate por sí solos. Samuel les gritará que están locos... pero tanto él como Jacob les ayudarán en lo que puedan. Con Cosme, de momento, no se puede contar.

A no ser que los Pjs especificaran que traían más cuerda, hay para unos cincuenta metros. De la boca del pozo hasta la repisa hay unos veinticinco metros y el fondo, como ya atestiguaron Blai y Rodrigo, está más allá de donde termina la cuerda. Arrojar una antorcha encendida demostrará que se encuentra a unos cuarenta metros de la repisa. Es decir, que faltan unos quince metros de cuerda.

Los Pjs pueden intentar salvar esos quince metros con dos tiradas de Trepar, sin los bonus que otorga la cuerda ☞ *Ver pág. 51 del manual.* Claro que convendría consultar también las reglas de caídas de la pág. 54 y recordar a los Pjs que una caída de 15 m de altura supone sufrir un daño de 5D6... Otra solución quizá sea decirle a Samuel que suelte la cuerda y que envíe a Jacob al castillo en busca de ayuda o cuerdas. En este último caso el grupo podrá descolgarse sin problemas... pero quedarán atrapados en la cueva hasta que el judío regrese (o, a las malas, hasta que uno de ellos se la juegue y trepe a pelo con la cuerda, para que luego puedan subir todos).

Mientras se lo piensan, y solamente para animarles, oirán unas risitas más o menos sádicas en la oscuridad, que surgen del fondo del pozo. Si arrojan una antorcha en esa dirección, distinguirán (con una tirada de Otear) una lechuza que les mira... y que de repente sonríe ampliamente, revelando una enorme dentadura... Solamente será un segundo, apenas un parpadeo, luego la visión alzará el vuelo y se irá. El Pj que haya visto eso (con una tirada de Otear) deberá tirar por IRR pudiendo ganar 1D6 puntos.

Si se deciden a bajar, sea de la manera que sea, notarán mientras bajan como unas "corrientes de aire" a su alrededor, y manos invisibles que les pellizcan, empujan e incluso les pinchan con lo que parecen ser afilados estiletes, dándoles un hermoso malus de –20% a su porcentaje de Trepar. Aquellos que fallen la tirada y no estén atados a la cuerda (viejo recurso montañero en el que claro, tampoco tienen por qué caer, nunca mejor dicho) verán frenada la caída por un montón de diminutas manos... que seguidamente y a una velocidad vertiginosa se lo llevarán en volandas por los túneles de roca, independientemente de sus pataleos y protestas. Los que logren llegar al fondo sanos y salvos verán como nace de allí un túnel, que una tirada de Conocimiento mineral identificará como excavado, no natural. El túnel pronto se bifurca una y mil veces, convirtiéndose en un verdadero laberinto, por cuyos pasadizos han de ir en fila india. Aquellos que pasen una tirada de Escuchar oirán risitas y cuchicheos excitados, como de niños, y con una tirada de Rastrear se encontrarán huellas de pies diminutos que van en una u otra dirección (sería mala idea intentar seguir el rastro, ya que los traviesos duendes saben volar y cambiar de forma y están vigilando al grupo revoloteando por las cercanías. Los rastros pueden terminar bruscamente ante una pared rocosa o dividirse en una bifurcación, las huellas de un pie yendo a la derecha y las del otro a la izquierda...
Tras una media hora así (en la que esperemos que los Pjs ideen algo para ir marcando el camino recorrido, o se perderán sin remedio) los martinicos se aburrirán y decidirán pasar a la acción: de pronto una fuerte ráfaga de viento hará apagarse la antorcha o antorchas que iluminan a los Pjs (porque el grupo se ilumina con algo... ¡no!) dejándolos en la oscuridad más absoluta. A continuación, y aprovechando el caos, ocho martinicos (cuatro por cada parte) se lanzarán contra los miembros del grupo que vayan primero y último para reducirlos, usando las reglas de Inmovilizar ☞ *Ver pág. 65 del Manual.* Si los Pjs ofrecen demasiada resistencia, recurrirán a sus hechizos. La pesadilla de emboscadas y bromazos se repetirá hasta que todo el grupo haya caído en poder de los duendes.
Es muy posible que los Pjs intenten defenderse por las bravas del ataque de los invisibles martinicos. Los Pjs SIEMPRE perderán la iniciativa, tendrán un –50% a las acciones defensivas (parada y esquiva) y un –25% a las de ataque si los martinicos le han acertado primero. Y es que no hay nada como recibir para saber dónde está el que da...

El cubil de la Elpha

Más tarde o más temprano los Pjs se encontrarán siendo llevados en volandas, envueltos por la más completa oscuridad, rodeados de risitas y cuchicheos agudos y excitados y a una velocidad vertiginosa, hasta una enorme gruta, que está en penumbras gracias a la luz que se filtra de las grietas del techo. Si durante el "viaje" empuñaban armas (cosa por lo demás muy normal) tendrán que tirar su Hab x3 para no perderlas por el camino. Tampoco estaría de más una tirada de Suerte. De fallarla, se les regalarán 1D6 puntos de daño, (menos protección de la armadura), fruto de los golpes que se han dado aquí y allá contra las paredes de roca. De nada...

Ilustración: Enric Prat

En la gruta, los Pjs encontrarán los cuerpos de los fráteres: Fray Tomás y Blai aún están dormidos, Rodrigo está siendo devorado por una enorme serpiente con torso, brazos y cabeza de mujer... que justo cuando llegan los Pjs acaba de arrancarle la cabeza de un mordisco (no se me olviden las tiradas de IRR, *please*)

La criatura arrojará lo que queda del "sonriente" a un lado y avanzará hacia los Pjs. Los mirará con sus grandes ojos negros y una voz estallará dentro del cráneo de los miembros del grupo, aunque la elpha no moverá los labios:
"Contadme un relato, y si es bueno, podréis marchar. Esa es la costumbre y la costumbre es ley."

Los Pjs deberían sospesar muy bien qué van a hacer. Por un lado, habrán perdido alguna de sus armas, pero a buen seguro que tendrán otras y "eso" es un bicho, y la Fraternitas no pacta con bichos, los destruye... Por otro lado, quizá el encuentro con los martinicos y todo lo demás los ha dejado más o menos baldados y prefieran tragarse sus principios, por esta vez., que "esta bicha" parece *muy* grande... Si tardan en decidirse, la elpha mirará a uno del grupo (al azar) y le hablará con dulcísima voz... La víctima tiene derecho a una tirada de RR con un malus de –50% para evitar ir confiadamente hacia la criatura, que la envolverá con sus anillos y la estrujará hasta romperle los huesos... Por supuesto, los amigos de la víctima pueden intervenir, ya sea sujetando a su compañero o rompiendo el encanto ☞ *Ver descripción en Apéndices, pág. 40.*

Una tirada exitosa con la mitad o menos de las competencias de Leyendas o de Elocuencia permitirá que la elpha perdone la vida al grupo, aunque no les dejará llevarse los cuerpos de sus compañeros dormidos, que serán su cena. Si el jugador prefiere hacer una interpretación y recita o improvisa un cuento pasable, también puede darse por bueno (a discreción del DJ).

Explotar la coquetería de la elpha también es factible, aunque un poco más duro: serán necesarias tres tiradas de Elocuencia o de Seducción.

Como con lo del relato lo de sacar la tirada y ya está es muy soso, lo mejor es que el jugador lea en voz alta a sus compañeros la siguiente leyenda:

Leyenda del borracho endemoniado

"En un pueblo de montaña estaba nevando muchísimo y a la puerta de una familia pobre llegó un hombre barbado y medio ido, asegurando firmemente que el demonio lo perseguía y que por favor le dejasen acercarse a su hogar porque tenía los dedos de los pies morados por el frío. Una vez cerca del hogar, apuró a los dueños de la casa para que le dejasen beber su vino y acabó con media cosecha de la península en pocos minutos. Al cabo, estaba tan borracho que empezó a decir improperios contra los campesinos e intentó forzar a la hija mayor para ciertos favores a los que la muchacha no estaba muy dispuesta a acceder. El padre, encolerizado por tamaña muestra de ingratitud, cogió al hombre por la pechera, lo arrastró fuera de su casa y lo dejó tirado sobre la nieve. Como estaba borracho, no hizo nada por impedirlo.

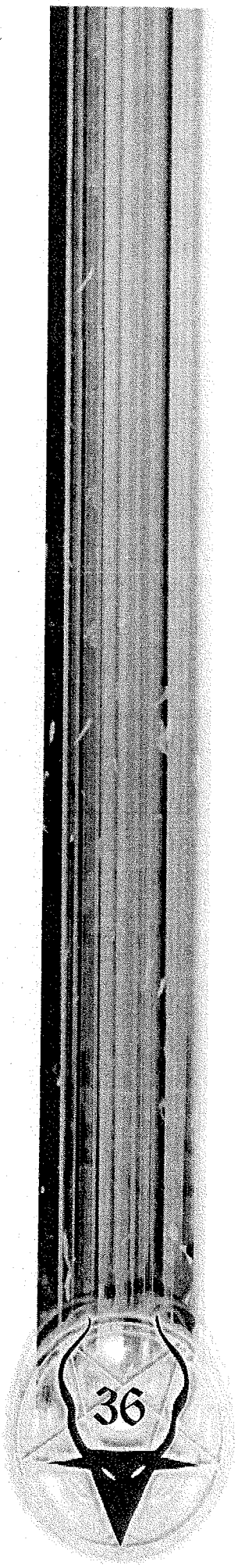
Caída la noche, la familia oyó terribles gritos allá afuera y, al salir para ayudar al pobre borracho, encontraron su cuerpo carbonizado, sin cabeza ni manos y toda la nieve llena de huellas pequeñas y muy numerosas. A la noche siguiente seguía nevando y la puerta de la familia volvió a ser golpeada. Al abrirla, se encontraron de nuevo con el mismo borracho que aseguraba que el demonio lo estaba persiguiendo. Al poco lo vieron como apuraba las pocas reservas de vino que le quedaban a la familia y enseguida volvió a atosigar a la muchacha. El padre le amenazó con el hacha de cortar leña y le echó de casa. Pronto empezaron a oír ruidos y, cuando salieron, vieron el cuerpo del borracho sin vida y sin cabeza ni manos, al igual que la noche anterior. Para la próxima noche, temiendo la llegada del borracho, escondieron todo el vino en el fondo de la despensa, encerraron a las hijas en su habitación y se armaron con sus aperos de labranza favoritos. El borracho llamó a la puerta gritando que le perseguía el demonio y pidiendo refugio del frío. No abrieron la puerta, pero el borracho entró desencajando los goznes. Una vez dentro, les exigió vino y, con las pocas reservas que le quedaban a la familia, el padre se negó a entregárselo. El borracho empezó a golpear al padre y éste le pegó un buen hachazo en el pecho. El cuerpo cayó muerto y, para asombro del campesino, se desprendieron la cabeza y las manos, poniéndose la primera encima de las segundas y correteando velozmente por el piso de la casa, sin dejar de proferir insultos y pedir vino. El campesino siguió blandiendo el hacha ante tal aberración, pero la agilidad y la velocidad del engendro le salvaban de cada hachazo. El engendro atacó a la mujer, indefensa, le comió las manos y le arrancó la cabeza con las manos y puso las suyas en su lugar. La muchacha huyó enloquecida; el campesino, desesperado, puso fin a su vida y el borracho barbudo con cuerpo de mujer acabó con todo el vino que quedaba y se fue de la casa para no volver más, buscando otro hogar con más vino...Y es que los demonios engañan, beben vino, atosigan a las mujeres y tienen malas artes, casualmente como mi abuelo."

Evidentemente, se puede llegar siempre a un recurso intermedio: largarle la historia o irle soltando requiebros para entretenerla mientras el resto del grupo intenta llevarse a los durmientes, o mejor aún, la ataca por la espalda o le arroja piedras sobre la cabeza...

Y es que, hablando de piedras, una tirada de Conocimiento mineral o de Per x2 puede revelar que buena parte de las rocas de esta cueva están en equilibrio inestable... Es decir, que mediante una tiradita de Trepar es posible colocarse por encima de la elpha y, a base de patadas, provocar un derrumbe para que se le caiga media cueva encima... A ella y a todos, claro...

Si optan por la vía de las bofetadas, igualmente en los estertores de su agonía, la elpha derribará varias de las columnas de piedra que sostienen el techo de la gruta, provocando el derrumbe general de toda la bóveda.

Los Pjs deberán tirar por Suerte so riesgo de sufrir 3D6 puntos de daño por piedras de diferente tamaño.



Se tirará una localización por cada Dó (y al que le toque en la cabeza, mala suerte) y se descuenta la mitad de la protección de la armadura, redondeando hacia arriba. Las buenas noticias son que, con el derrumbe, se abrirá una brecha en el techo por la que podrán salir los que aún queden vivos. En la " discusión" de los Pjs con la elpha, los martinicos no intervendrán, aunque los Pjs podrán verlos sentados en un rincón, riéndose, comentando las " mejores jugadas" de la pelea y comiendo una especie de manjar blanco crujiente y rarísimo. Lo cierto es que bastante hartos están de la servidumbre que les impone la mujer-serpiente y, si los Pjs se la llevan por delante, mejor. Eso sí, cuando empiecen a caer las primeras piedras, se apresurarán a salir volando (literalmente) no sea que les caiga alguna encima.
Rescatados los cuerpos de sus compañeros, será imposible despertarlos hagan lo que hagan. El grupo debería darse cuenta (y, si no, Samuel se lo explicará) que sus espíritus deben estar retenidos aún en el mundo del sueño. "Alguien" tendría que bajar de nuevo a la cueva y echar una cabezadita...

La prisión de las maravillas

Y he aquí que, si los Pjs quieren, se verán de nuevo siendo descolgados por el pozo de la cueva de Montesinos. Esta vez los martinicos no los molestarán, a no ser que en su anterior visita mataran a alguno de los suyos. En ese caso, una docena de ellos subirá a "saludarles". De todos modos, ahora saben contra qué se enfrentan y, quizá con ingenio, encuentren algún método para enfrentarse a los seres invisibles (echarles harina, pintura o algo así).

Aquellos Pjs que tomen la pócima y caigan dormidos se encontrarán en un extenso prado, en el cual hay un palacio de cristal. Las dos grandes puertas del palacio se abrirán a su paso, sin que nadie las toque. Por los pasillos transparentes y resplandecientes circula una procesión de espectros de mujeres enlutadas, que lloran y gimen mientras siguen a una dama bellísima, que porta un cojín con un corazón humano momificado. La procesión de espectros ignorará al grupo y, de hecho, pasará a través de ellos (literalmente, puesto que son seres insustanciales).

En el centro de la planta baja se encuentra una sala hecha de alabastro y no de cristal, como las demás. En ella se encuentra un anciano, velando un sepulcro de mármol blanco. Este espectro no verá ni oirá a nadie que tenga menos de 25% de IRR.

Si algún Pj (posiblemente, a raíz de su encuentro con la elpha y los martinicos) cumple esta característica, podrá enterarse que se trata del espíritu de Montesinos, compañero de Durandarte, que reposa en el sepulcro. En la batalla de Roncesvalles, herido de muerte, su amigo le pidió que le arrancara el corazón del pecho y se lo llevara a su amada Belerna, que es la que anda en procesión con las otras damas. Todos ellos están encantados por obra de un poderoso mago, llamado Merlín. Suponían que muerto el mago se acabaría el maleficio, pero por lo que le han dicho los que han visitado el palacio de cristal Merlín ha sido a su vez hechizado, por lo que la situación se prolongará... indefinidamente...

Y no, no ha visto a nadie que responda a la descripción de los amigos de los Pjs...

No se puede realizar ningún tipo de agresión física, ni contra los espectros ni contra el castillo.
Por ello los Pjs se sorprenderán muy mucho cuando se encuentren una de las paredes de cristal hecha añicos, revelando un túnel oscuro que se hunde en la tierra y que hiede a cubil de bestia feroz.
Si le preguntan a Montesinos, les dirá que es obra del judío, *"el que pasó por aquí hace tiempo"*.
No sabe qué hay abajo, nunca ha bajado...

Nota para el Dj: Montesinos se refiere a Pero Gil, que logró entrar en el reino encantado con la ayuda de su amo Surgat. Pero los Pjs solamente conocen un judío en esta historia...y ése no es otro que Samuel. Aquí queda este apunte para excitar un poquito más la paranoia de los jugadores y castigar sus nervios, que en el fondo es lo que les gusta... Puede que los jugadores digan que hacen que sus personajes se despiertan.
El Dj, con la más tierna de sus sonrisas, tendrá que preguntarles cómo, ya que no hay manera posible de hacerlo, en este lado de su realidad al menos. Han empezado el baile y van a tener que bailarlo hasta el final...

Así que, tarde o temprano, el grupo hará de tripas corazón y descenderá por el túnel, tras haberle pedido prestadas varias lámparas de aceite a Montesinos.
Las paredes del túnel rezuman una especie de líquido viscoso y están cubiertas de un musgo amarillento del mismo color que la piel de los ahogados que han pasado cierto tiempo bajo el agua. La pestilencia es cada vez más fuerte, a medida que van bajando y se van hundiendo en las entrañas de la tierra... Tras unos centenares de metros, que al grupo se le antojarán eternos, el túnel se ensancha formando una especie de sala circular. Al fondo hay una puerta grande de bronce. En uno de los lados hay una estatua representando a un hombre, en el otro a una mujer bellísima, apenas vestida...
El Pj de mayor porcentaje en Seducción deberá hacer una tirada de RR con un malus de –75% para evitar acercarse a la estatua femenina y, casi sin saber qué y por qué lo hace, depositar un beso en sus labios. Caso de que pase la tirada deberá hacerla el siguiente en la lista de Seducción y así sucesivamente hasta que alguien falle la tirada. Si uno de los Pjs tiene el rasgo de carácter 69, el acto "involuntario" es automático.
Para sorpresa del fugaz enamorado, los labios de la estatua no tienen la frialdad de la piedra, sino el ardor de la carne. Tras el beso, el color volverá al cuerpo de la muchacha y la piedra mudará en carne joven. Se abrazará a su "salvador" y le suplicará que la saque de aquí, pues más allá se encuentra una bestia feroz.
Dirá que sí, que vio a sus amigos avanzar hacia allí, al igual que mucha otra gente, pero que todo el que cruza esos umbrales jamás vuelve...
Entonces arrancará a hablar la estatua masculina, diciendo que se calle, pues es charlatana y embustera, y recomendará a los Pjs que no se fíen de ella. Dirá que estas puertas conducen al infierno, y que si las abren serán engullidos hacia él...
La muchacha responderá insultándolo y animará a los Pjs a que lo destruyan pues, si no lo hacen, tratará de hechizarlos. Por toda respuesta, la estatua masculina empezará a recitar por lo bajo una letanía, tras maldecir nuevamente a su compañera...

Nota para el DJ: En realidad se trata de una trampa, por supuesto. La linda muchachita en cuestión es una marimpena; y la estatua masculina, un teraphim. Si los Pjs lo destruyen, estallará causando 5D6 de daño a todos los que se encuentren a su alrededor (ver reglas en la pág. 171 del Manual). Es resistente, pero los golpes de arma contundente dan sin necesidad de tirada alguna, lo cual no deja de ser dar facilidades...

Si alguien piensa (por una vez) y pasa una tirada de Conocimiento mágico, se dará cuenta de que lo que está recitando el teraphim no es un hechizo. No es nada, solamente palabras sin sentido.

Y con una tirada de Leyendas (o si sacó la mitad o menos de su porcentaje de Con. mág.) identificará al bicho y quizá salve a sus compañeros más impulsivos de una muerte segura.

El plan es, por supuesto, hacer que los Pjs hagan estallar el teraphim, matar a la mayor parte del grupo, y luego la marimpena ya se encargará de rematar a los supervivientes...

La puerta de bronce, de doble batiente, tiene que ser empujada por una Fuerza conjunta de 35 o más. (Por cierto, al teraphim habrá que amordazarlo, que si no funciona el truco no parará de berrear para dar la alarma, la brasa y para ver si alguien pierde los nervios, le afostia y lo hace estallar...).
Al cruzar el umbral, los Pjs entrarán en una sala enorme, con las paredes cubiertas de una especie de tela de araña viscosa. De ella cuelgan, enredados e inconscientes, numerosos hombres y mujeres.
Y entre ellos, si se fijan bien, los Pjs reconocerán a Fray Tomás y a Blai y también a ciertas personalidades de la corte de Castilla, ya difuntas, como son el rey difunto Alfonso XI, el señor de Vizcaya, Juan Núñez de Lara y su "amigo"Nuño Téllez, el que tan bien los quería ver muertos. El hedor es sencillamente insoportable.

Las ramificaciones de la tela de araña, gruesas como un brazo, se extienden desde el centro de la estancia, donde hay algo del tamaño de un buey, muy parecido a una enorme masa de sesos, que late y brilla levemente. Ante esta visión, los Pjs deberán tirar por IRR, con un malus de -50%, ganando 1D10+3 puntos si no la pasan.
Esta gran masa es la representación en este mundo mágico de la mente del mago Pero Gil y la gente aprisionada por su tela de araña son las ánimas que mantiene encantadas, y que contribuyen a su poder.

Los Pjs pueden acabar con esto de dos maneras: atacando directamente a la masa de sesos o cortando las ligaduras de los cuerpos capturados, que caerán al suelo convertidos en una masa de carne y huesos podridos. Todos, claro, excepto sus dos compañeros, que, sin embargo, están demasiado debilitados para unirse a la pelea.

Un Pj puede liberar un cuerpo por turno sin necesidad de tiradas y con ello debilitará la Resistencia de la cosa central en 1D6 puntos (que el Dj tirará en secreto). Por el contrario, aquellos que mueran en el combate serán en el acto pegados por la tela de araña y el bicho ganará 1D6 más por cada uno de ellos.

Aquellos Pjs que avancen para pegarle a "aquello" con armas de mano verán como surgen unos tentáculos de la masa de sesos que intentan atraparle. La cosa, además, se defenderá con sus hechizos. Antes que nada se lanzará el de Invulnerabilidad, luego lanzará el de Inmovilización hacia un área concreta (lamentablemente, no puede hacerlo en un ángulo de 360º) y después se dedicará a hacer puntería con el hechizo de Explosión.

Lamentablemente, si saca tentáculos, no puede lanzar hechizos (y eso quizá salve la vida del grupo).

Del Santo me espanto, del pillo no tanto

Conclusión

Si los Pjs logran terminar con la criatura, el velo del encantamiento y la hechicería se rasgará.

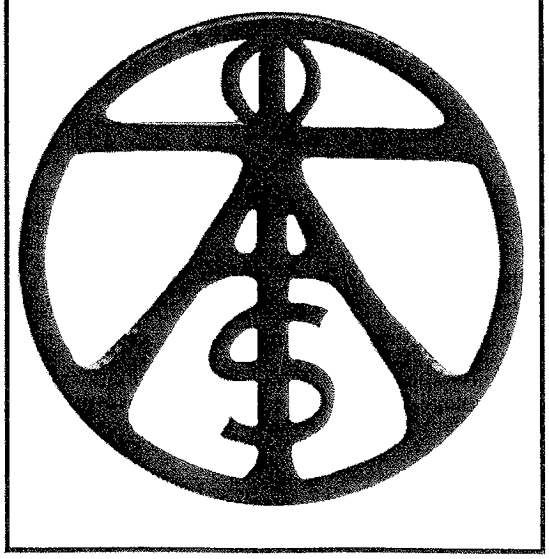
Los supervivientes despertarán en sus cuerpos (suponiendo que los martinicos no les hayan hecho alguna trastada) y podrán volver por donde han venido.

Cosme nunca recuperará la cordura y la hermandad arreglará las cosas para que sea ingresado de por vida en un convento de clausura.

Ganancias de Puntos de Aprendizaje:

Eliminar al ermitaño de Daimiel:	15 P. Ap
Rescatar a Samuel:	20 P. Ap
Eliminar a la Elpha	20 P. Ap
Rescatar a Tomás y a Blai:	25 P. Ap
Buena interpretación:	10 P. Ap

Dibujo herético de Daimiel



Dramatis personae

Guillaume de Monferrán, viejo templario

FUE	10	Altura	1'65 m		
AGI	10	Peso	40 kg		
HAB	12	Apariencia	14 (Normal)		
RES	10	Edad	65 años		
PER	15				
COM	15	RR	5 %		
CUL	20	IRR	95 %		

Armadura: Ropa gruesa
Armas: Espada 65% (1D8–1)
Pelea 45%
Competencias: Alquimia 65%, Astrología 80%, Conocimiento mágico 75%, Enseñar 75%, Esquivar 45%
Hechizos: Arma invencible (en espada), Liberación, Parálisis.
Poderes especiales: Carece

Jonás, aprendiz

FUE	10	Altura	1'65 m		
AGI	12	Peso	50 kg		
HAB	15	Apariencia	14 (Normal)		
RES	15	Edad	16 años		
PER	10				
COM	10	RR	40 %		
CUL	10	IRR	60 %		

Armadura: Carece
Arma: Cuchillo 40% (1D6+1D4)
Competencias: Alquimia 20%, Comerciar 45%, Con. mágico 40%, Elocuencia 30%.

Jacob (ejerce de sobrino)

FUE	12	Altura	1'52 m		
AGI	15	Peso	45 kg		
HAB	15	Apariencia	15 (Normal)		
RES	12	Edad	15 años		
PER	18				
COM	15	RR	70 %		
CUL	12	IRR	30 %		

Armadura: Ropa gruesa (prot. 1)
Armas: Cuchillo 35% (1D6+1D4)
Competencias: Buscar 45%, Esconderse 50%, Esquivar 65%

Maese Anselmo, posadero

FUE	10	Altura	1'60 m		
AGI	10	Peso	72 kg		
HAB	12	Apariencia	10 (Mediocre)		
RES	15	Edad	42 años		
PER	15				
COM	15	RR	40 %		
CUL	5	IRR	60 %		

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Armas: Cuchillo 45% (1D6)
Competencias: Elocuencia 65%, Esquivar 40%, Robar 50%

Samuel ben Garuda, judío

FUE	05	Altura	1'45 m		
AGI	10	Peso	45 kg		
HAB	15	Apariencia	12 (Normal)		
RES	10	Edad	34 años		
PER	12				
COM	5	RR	80 %		
CUL	20	IRR	20 %		

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Armas: Daga 40% (2D3+1D4)
Competencias: Primeros auxilios 75%, Medicina 65%, Psicología 55%, Con. mágico 50%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece

Alguaciles de Bolaños

FUE	12	Altura	1'70 m		
AGI	15	Peso	60 kg		
HAB	14	Apariencia	12 (Normal)		
RES	15	Edad	Variable		
PER	10				
COM	10	RR	50 %		
CUL	10	IRR	50 %		

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Armas: Lanza 45% (1D6+1D4)
Ballesta 35% (1D10)
Daga 40% (2D3)
Competencias: Escuchar 30%, Otear 35% Psicología 25%

Gentes de Bolaños

FUE	10	Altura	Variable		
AGI	12	Peso	Variable		
HAB	10	Apariencia	Variable		
RES	12	Edad	Variable		
PER	10				
COM	10	RR	50 %		
CUL	10	IRR	50 %		

Armadura: Ropa gruesa (prot. 1)
Armas: Cuchillo 35% (1D6)
Garrote 40% (1D6)
Aperos de labranza 40% (1D4+1)
Competencias: Con. animal 45%, Con. vegetal 65%, Esquivar 40%

Miembros de la orden de Calatrava

FUE	15	Altura	1'80 m		
AGI	15	Peso	70 kg		
HAB	15	Apariencia	14 (Normal)		
RES	15	Edad	21 años		
PER	10				
COM	10	RR	80 %		
CUL	15	IRR	20 %		

Armadura: Cota de malla (Prot. 5)
Armas: Espada 65% (1D8+1D4+1)
Lanza (a caballo) (2D6+1D4)
Pelea 25%
Competencias: Cabalgar 60%, Esquivar 40%, Teología 50%
Poderes especiales: Absolución.

Rodrigo, "el sonriente"

FUE	20	Altura	1'72 m		
AGI	10	Peso	60 kg		
HAB	15	Apariencia	18 (Atractivo)		
RES	20	Edad	32 años		
PER	10				
COM	20	RR	75 %		
CUL	5	IRR	25 %		

Armadura: Peto con refuerzos (prot. 3)
Casco (prot. 2)
Armas: Guisarme 75% (1D8+1D6+1)
(1D6+1D4)
Competencias: Elocuencia 65%, Leyendas 65%, Tortura 90%

Blai

FUE	20	Altura	1'75 m		
AGI	15	Peso	80 kg		
HAB	10	Apariencia	2 (Repugnante)		
RES	20	Edad	28 años		
PER	10				
COM	5	RR	65 %		
CUL	10	IRR	35 %		

Armadura: Cota de Malla (prot. 5)
Casco (prot. 2)
Armas: Hacha de combate 65%
(1D10+1D6+1D4)
Cuchillo 40% (1D6+1D4)
Competencias: Esquivar 45%, Pelea 60%

Fray Tomás

FUE	10	Altura		1'80 m
AGI	10	Peso		70 kg
HAB	10	Apariencia		12 (Normal)
RES	15	Edad		30 años
PER	20			
COM	15	RR	85 %	
CUL	20	IRR	15 %	

Armadura: Ropa gruesa (prot. 1)
Armas: Maza pequeña 65% (1D8–1)
Competencias: Conocimiento mágico 65%, Elocuencia 60%, Teología 90%
Poderes especiales: Absolución, Bendición, Consagración, Votos de castidad, cruzada y ayuno.

Cosme

FUE	10	Altura		1'76 m
AGI	15	Peso		70 kg
HAB	20	Apariencia		12 (Normal)
RES	15	Edad		26 años
PER	20			
COM	5	RR	45 %	
CUL	10	IRR	55 %	

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Casco (Prot. 2)
Armas: Ballesta 85% (1D10+1D6)
Espada corta 50% (2D6)
Competencias: Escuchar 65%, Esquivar 45%, Otear 75%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece

Martinicos

FUE	8	Altura		1'20 m
AGI	15	Peso		35 kg
HAB	15	Apariencia		26 (Excepcional)
RES	10	Edad		--
PER	22			
COM	15	RR	0 %	
CUL	10	IRR	150 %	

Armadura: Carece
Armas: Estilete 45% (1D4+1D3+1)
Competencias: Correr 75%, Discreción 65%, Esquivar 80%, Leyendas 75%
Hechizos: Corrosión del metal, Parálisis, Dominación, Mal de Ojo, Vientos
Poderes especiales: Infravisión, Invisibilidad, Metamorfosis, Volar

Elpha

FUE	28	Tamaño		12 m
AGI	23	Peso		–
HAB	10	Apariencia		–
RES	38	Edad		–
PER	15			
COM	20	RR	0 %	
CUL	21	IRR	150 %	

Armadura: Escamas (prot. 2)
Armas: Mordisco 65% (2D6+3)
Envolver con los anillos de su cuerpo, 60%. (3D6)
Competencias: Discreción 40%, Elocuencia 99%, Leyendas 75%
Hechizos: Detección de hechizos, Atracción sexual, Dominación, Furia, Protección mágica, Conmoción, Maldición del hierro.
Poderes especiales: Hipnotizar con la voz.

Marimpena

FUE	32	Altura		1'80 m
AGI	12	Peso		70 kg
HAB	17	Apariencia		26 (Excepcional)
RES	20	Edad		30 años
PER	15			
COM	20	RR	0 %	
CUL	5	IRR	175 %	

Armadura: Piel gruesa (prot. 2)
Armas: Pelea 95% (4D6+1D3)
Competencias: Elocuencia 80%, Seducción 95%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece

Teraphim

FUE	–	Tamaño		Variable
AGI	–			
HAB	–	Apariencia		–
RES	35	Edad		–
PER	25			
COM	5	RR	0 %	
CUL	20	IRR	75 %	

Armadura: Carece
Armas: Carece
Competencias: Psicología 80%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Explosión

"Aquello"

FUE	–	Tamaño		–
AGI	–			
HAB	–	Apariencia		–
RES	50	Edad		–
PER	30			
COM	–	RR	0 %	
CUL	–	IRR	145 %	

Armadura: Carece
Armas: Tentáculos 65% (ver Pod. especiales)
Competencias: Carece
Hechizos: Invulnerabilidad, Inmovilización, Explosión.
Poderes especiales: La cosa puede generar 1D3 tentáculos por turno que surgen de su masa y que pueden alcanzar una distancia de hasta cinco metros. De atrapar a alguien, pueden intentar inmovilizarlo según las reglas del manual. Cada tentáculo tiene Fuerza 15, y puede ser cortado de un tajo (Resistencia 5).

Apéndices:

La torre-prisión de Bolaños

▸ Planta baja

La puerta (1) es recia y se puede atrancar desde dentro. Sin embargo, los dos alguaciles no se sienten amenazados y la dejan siempre abierta. Un brasero en un rincón y una mesa con un par de bancos (2) son el único mobiliario. Unas escaleras suben al piso superior (3) y otras bajan al sótano (4).

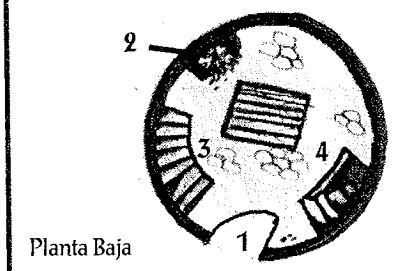
▸ Primer piso

Forma una balconada (5) desde la que se puede defender perfectamente la entrada de la torre. En él hay otro brasero, un montón de paja donde duermen los guardias, una pequeña armería con dos lanzas cortas, una espada, una ballesta y veinte pivotes y algunas cajas de madera que antes contenían provisiones, así como una barrica de agua medio vacía (6). Una escalera conduce a la terraza de la torre (7)

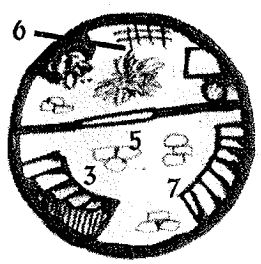
▸ Sótano

Un lugar húmedo y maloliente (8). Hay varias cadenas sujetas a la pared, para encadenar a los presos, que no pueden moverse y se hacen sus necesidades encima. El judío es, de momento, el único cautivo. En un rincón hay un cepo para los pies, que se usa para presos especialmente peligrosos.

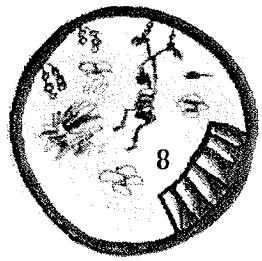
Mapa de la Torre prisión de Bolaños



Planta Baja



Primer piso



Sótano

1. Puerta de entrada.
2. Una mesa y un par de bancos.
3. Escaleras al piso superior.
4. Escaleras al sótano.
5. Balconada.
6. Barrica de agua medio vacía.
7. Escalera a la terraza.
8. Sótano húmedo y maloliente.

Ilustración: Pedro García

La cueva de Montesinos según *El Quijote*
(extractos de los capítulos XXII y XXIII)

Pidió don Quijote al diestro licenciado le diese un guía que le encaminase a la cueva de Montesinos, porque tenía gran deseo de entrar en ella y ver a ojos vistas si eran verdaderas las maravillas que de ella se decían por todos aquellos contornos. *[...] (le dijeron a don Quijote)* que si llevaba determinado entrar en ella, era menester proverse de sogas, para atarse y descolgarse en su profundidad. Don Quijote dijo que, aunque llegase al abismo, había de ver dónde paraba; y así, compraron casi cien brazadas de soga, y otro día, a las dos de la tarde, llegaron a la cueva, cuya boca es espaciosa y ancha; pero llena de cambroneras y cabrahígos de zarzas y malezas, tan espesas e intrincadas, que de todo en todo ciegan y cubren *[...]* comenzó a derribar y cortar de aquellas malezas que a la boca de la cueva estaban, por cuyo ruido y estruendo salieron por ella una infinidad de grandísimos cuervos y grajos, tan espesos y con tanta prisa que dieron con don Quijote en el suelo *[...]* y viendo que no salían más cuervos ni otras aves nocturnas *[...]* se dejó calar al fondo de la caverna espantosa *[...]* Iba don Quijote dando voces que le diesen soga, y más soga, y ellos se la daban poco a poco; y cuando las voces, que acanaladas por la cueva salían, dejaron de oírse, ya ellos tenían descolgadas las cien brazas de soga, y fueron de parecer de volver a subir a don Quijote, pues no le podían dar más cuerda. Con todo eso, se detuvieron como media hora, al cabo del cual espacio volvieron a recoger la soga *[...]* no respondía palabra don Quijote, y sacándole del todo, vieron que traía cerrados los ojos, con muestras de estar dormido *[...]* al cabo de un buen espacio volvió en sí *[...]* Suplicáronle les diese a entender lo que en aquel infierno había visto.

–¡Infierno le llamáis! –dijo don Quijote–. Pues no le llaméis así, porque no lo merece, como luego veréis: [...]

–A obra de doce o catorce estados de la profundidad desta mazmorra, a la derecha mano, se hace una concavidad y espacio capaz de poder caber en ella un gran carro con sus mulas. Éntrale una pequeña luz por unos resquicios o agujeros, que lejos le responde, abiertas en la superficie de la tierra. En esta concavidad y espacio vi yo a tiempo, cuando ya iba cansado y mohíno de verme, pendiente y colgado de la soga *[...]* de repente y sin procurarlo me asaltó un sueño profundísimo, y cuando menos lo pensaba, sin saber cómo ni cómo no, desperté dél y me hallé en la mitad del más bello, ameno y deleitoso prado *[...]* Ofrecióseme luego a la vista un real y suntuoso palacio o alcázar, cuyos muros y paredes parecían de transparente y claro cristal fabricados, del cual abriéndose dos grandes puertas, ví que por ellas salía y hacia mí se venía un venerable anciano *[...]*. Apenas me dijo que era Montesinos *[...]* me metió en el cristalino palacio, donde en una sala baja, fresquísima sobremodo y toda de alabastro, estaba un sepulcro de mármol, sobre el cual ví un caballero tendido de largo a largo *[...]* Éste es mi amigo Durandarte *[...]* Oyéronse en esto grandes alaridos y llantos, acompañados de profundos gemidos y angustiados sollozos, volví la cabeza, y ví por las paredes de cristal que por otra sala pasaba una procesión de dos hileras de hermosísimas doncellas, todas vestidas de luto *[...]* Al cabo y al fin venía una señora *[...]* traía en las manos un lienzo delgado y entre él, a lo que pude divisar, un corazón *[...]* y (me dijo) que no me maravillase desto, porque allí estaban muchas otras señoras de los pasados y presentes siglos, encantadas en diferentes y estrañas figuras *[...]* –Creo –respondió Sancho– *que aquel Merlín o los encantadores que encantaron a toda la chusma que vuestra merced dice que ha visto y comunicado allá abajo, le encajaron en el magín o la memoria toda ésa máquina que nos ha contado, y todo aquello que por contar le queda...*

Ilustración: Verónica Casas

Montesinos en el romancero castellano
(nota de Menéndez Pidal en *La antología de prosistas españoles*)

Montesinos es un héroe peculiar de nuestros romances; a pesar de pertenecer a la leyenda de Carlomagno, no es conocido este personaje en la literatura francesa. Habiendo sido su padre acusado falsamente por Tomillas al Emperador, fue arrojado al destierro: allí nace el héroe en un monte despoblado, lo que le valió el nombre de Montesinos y, ya crecido, marchó a París y mató al traidor Tomillas.
Otros romances nos dan a conocer a Montesinos como primo y grande amigo de Durandarte. Éste Durandarte, lo mismo que su amigo Montesinos, es parto de la musa castellana, desconocido en la literatura carolingia francesa; su origen es muy singular; el nombre de Durandarte se aplicaba antiguamente a la espada de Roldán (pues las espadas de los caballeros llevaban nombres propios, como las dos del Cid, Colada y Tizona); pero un poeta vulgar castellano, poco enterado de esto, tomó el nombre como de persona y fantaseó sobre él la historia de un héroe, suponiéndole muerto también en Roncesvalles, como Roldán, supo adornar su invención con el sangriento legado que Durandarte hace al morir, lo cual dio al asunto una excepcional fama y popularidad; quizá se inspiró en el *Amadís*, quien al verse en un peligro encarga a su escudero que si muere le saque el corazón y lo lleve a su señora Oriana, cuyo era.

La Guisarme, dos armas en una
Este arma es descendiente directa del hacha de mango largo sajona, también llamada "hacha-pica" ya que, además de contar con un mango de madera de casi 1 m de largo, estaba rematada por una hoja de lanza. Es pues un antepasado de la alabarda. Solamente así se explica que las tropas de infantería de Harald pudieran hacer frente a los normandos de Guillermo (sobre todo caballería) en Hastings.

Una variante acortada de este arma se usó posteriormente en tierras galesas, donde era conocida como gesa o gaesa. El arma cruzó el canal, convirtiéndose en "la gaesa arma", la guisarme bretona. Es básicamente un hacha de mano a la que se le ha añadido en su extremo superior una hoja de cuchillo. Puede pues tanto cortar como acuchillar. En términos de juego, el sentido práctico de esta arma se revela cuando, en el caso de entrar en melé, puede ser usada como cuchillo, (arma de tipo 1, y por lo tanto válida para este tipo de distancia de combate).

Para todos los demás efectos este arma se considerará siempre de tipo 2.

Regla Opcional: La Guisarme

Competencia:	Hacha o cuchillo (según se use una hoja u otra)
Arma:	Guisarme
Característica:	Fuerza (Hacha) Habilidad (Cuchillo)
Fuerza mínima:	12
Daño básico:	1D8+1 (Hacha) 1D6 (Cuchillo)
Tipo de arma:	2

Bestiario castellano-manchego

Elpha (o elfa)

FUE	25/30	Tamaño	12 m
AGI	20/25		
HAB	5/10	Apariencia	–
RES	35/40	Edad	–
PER	15/20		
COM	15/20	RR	0 %
CUL	20/25	IRR	150 %

Armadura: Escamas (prot. 2)
Armas: Mordisco 45% (2D6+3)
Envolver con los anillos de su cuerpo, 60% (en melé). Si su víctima no consigue liberarse usando las reglas de Inmovilizar ☞ *Ver la pág. 65 del manual* sufre 3D6 puntos de daño por asalto (automático), ignorando la armadura excepto las armaduras de placas.
Competencias: Discreción 40%, Elocuencia 99%, Leyendas 75%
Hechizos: Puede conocer hasta diez hechizos, no importa de qué nivel ni clase.
Poderes especiales: Hipnotizar con la voz. Si la elpha pasa una tirada de Elocuencia, y su víctima no pasa a su vez otra de RR (con un malus de 50% debido a la alta Irracionalidad de la criatura) se acercará confiadamente hasta la elpha, y se dejará envolver por sus anillos sin oponer resistencia. Hacer que la elpha deje de hablar, dar un fuerte grito o que la víctima saque un crítico en RR (puede hacer uno por asalto) rompe el encanto.

Nota: Se dice en tierras de Soria (y hasta se cuenta en el *Cantar de Mio Cid*) que hace mucho existía un reino llamado Griza, cuyos impíos moradores adoraban a una demoníaca diosa viviente mitad mujer, mitad serpiente, personificación de la lujuria y el vicio.

Un misterioso héroe llamado Alamos, en el que algunos han querido ver al propio Hércules, venció a la bestia encerrándola en las entrañas de la tierra. Dicen que el monstruo, vástago sin duda de Ganga Gramma ☞ver *Astaroth* en el Manual, pág. 133 aún está vivo.

Las leyendas sobre mujeres serpiente abundan, así que es posible que no se trate de una sola única criatura, sino que sean muchas.

La elpha tiene el aspecto de una mujer bellísima, de largos cabellos negros, ojos almendrados y labios gruesos y rojos como una herida abierta. A partir de la cintura, no obstante, su cuerpo es el de una serpiente gigante (lo que le quita muchos atractivos, la verdad).

Su voz es dulce y melodiosa, una caricia para quienes la oyen, y allí reside su mayor poder pues, bajo el influjo de su voz, sus víctimas avanzan confiadamente hacia la criatura, que los envuelve con su cuerpo de serpiente para devorarlos vivos. Pero su mayor poder es también su punto débil: aburrida en su perpetuo encierro bajo tierra, la parte femenina de la elpha es curiosa y coqueta.

Tres tiradas seguidas de Seducción o de Elocuencia (o una buena interpretación del jugador, a juicio del Dj) pueden hacer que deje marchar a sus víctimas sin hacerles daño.

Marimpena

FUE	30/35	Altura	1'80 m
AGI	10/15	Peso	70 kg
HAB	15/20	Apariencia	26 (Excepcional)
RES	15/20	Edad	30 años
PER	10/15		
COM	15/20	RR	0 %
CUL	5/10	IRR	175 %

Armadura: Piel gruesa (prot. 2)
Armas: Pelea 95% (4D6+1D3)
Competencias: Elocuencia 80%, Seducción 95%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece

Nota: Según las leyendas, así se llaman las muchachas que, enfermas de mal de amores, son seducidas por las promesas del diablo Surgat, convirtiéndose al morir en piedra durante el día y en seres diabólicos durante la noche. Su apariencia es la de mujeres bellísimas, que enamoran a los hombres atrayéndolos a lugares apartados, donde los incitan a copular con ellas.
En mitad del acto los abrazan con tal fuerza que les rompen los huesos, por lo que los desgraciados perecen en pecado y sin confesión, yendo su alma derechita al Infierno.

Martinico (o martinito)

FUE	5/10	Altura	1'20 m
AGI	10/15	Peso	35 kg
HAB	15/20	Apariencia	26 (Excepcional)
RES	5/10	Edad	–
PER	20/25		
COM	15/20	RR	0 %
CUL	10/15	IRR	150 %

Armadura: Carece
Armas: Estilete 45% (1D4+1D3+1)
Competencias: Correr 75%, Discreción 65%, Esquivar 80%, Leyendas 75%
Hechizos: Pueden conocer hechizos sencillos (hasta tercer nivel).
Poderes especiales: Invisibilidad, Metamorfosis, Volar (similares a los hechizos del mismo nombre, salvo que en la criatura funcionan siempre de manera automática, sin necesidad de pronunciar conjuros ni hacer tiradas).
Infravisión: los martinicos pueden ver perfectamente, como si tal cosa, en la más absoluta de las oscuridades.

Nota: Duende manchego, de carácter travieso y bromista como otros miembros de su especie, pariente cercano, con toda seguridad, del duende martín andaluz ☞ *Ver Al Andalus, suplemento de próxima aparición*. Gusta de la compañía de los niños (a los que se aparece en secreto para jugar con ellos) y, como el etxajaun vasco, el trasno gallego o el diablot catalán, prefiere vivir cerca de los humanos que no en la soledad de los bosques, a no ser que esté al servicio de alguna criatura poderosa.

Un martinico tiene el tamaño y complexión aproximada de un niño de diez años, la piel de un tono verdoso, los dientes quebrados, largos y amarillentos y la nariz grande y cubierta de verrugas.

Cubre su no muy agraciado cuerpo con una túnica larga con capucha, de color pardo terroso, que recuerda el hábito de los capuchinos. De todos modos, pocos son los que lo han visto, pues prefiere mantenerse invisible.

Mora (encantada)

Cuentan las leyendas que, durante la mal llamada Reconquista y para detener el avance cristiano, muchos caudillos moros, todos ellos poderosos hechiceros, no vacilaron en embrujar a sus hijas para que frenaran el avance del enemigo, sembrando la confusión entre sus filas o simplemente para que se quedaran custodiando los tesoros que no se podían llevar consigo. Por eso en la geografía castellana abundan los lugares prohibidos y misteriosos, ya sean ruinas de fortificaciones moras, cuevas donde escondieron sus tesoros o simplemente fuentes estratégicamente situadas, donde por fuerza han de beber los viajeros. Y las moras aún están ahí, excitando la codicia de los avariciosos, la lujuria de los solitarios o, simplemente, la curiosidad de los incautos, conduciéndolos siempre hasta un destino horrible, en el que además de la vida puede ser que pierdan el alma...

Las moras encantadas (carecen de características)

FUE	–	Altura	–
AGI	–	Peso	–
HAB	–	Apariencia	–
RES	–		
PER	–		
COM	–	RR	0 %
CUL	–	IRR	150 %

Armadura: Carece
Armas: Carece
Competencias: Variables
Hechizos: Especial

Poderes especiales: Dentro del recinto en el que están hechizadas, las moras encantadas son virtualmente invencibles e inmortales, modificando la realidad a su conveniencia: aquél que sea atraído a su interior tendrá visiones y sentirá sensaciones que para él serán reales... y que pueden llegar a matarlo.

Nota del autor: Para entendernos y aunque rompamos la poesía de la descripción, actúan en el más puro estilo de Freddy Krugger, aunque quizá con un poco más de clase).

La naturaleza del entorno varía según el capricho de la mora en cuestión, aunque muchas veces suelen recrear un ambiente de fantasía oriental (similar a los cuentos de *Las mil y una noches*)... No obstante, la víctima de la Mora tiene una oportunidad de vencer: todas ellas tienen un punto débil, que puede matarlas.

Normalmente se trata de realizar determinada acción, dentro de su fantasía, que disuelve su poder y conduce su alma al Infierno. A veces basta con encontrarlas para darles un beso fraternal, otras pronunciar determinadas palabras, desenterrar sus huesos o lanzarles un hechizo de Expulsión, o un ritual de Exorcismo.

Otras... no se sabe.

Hay leyendas que explican qué acciones hay que realizar, pero hay muchas moras encantadas y muchas leyendas, y a menudo, en una misma comarca, las leyendas se contradicen.

En las sombras

"La imprecación actúa sobre el hombre como un demonio malvado.
La voz que grita existe sobre él.
La voz maléfica existe sobre él.
La imprecación maliciosa es el origen de la enfermedad.
La imprecación maléfica ahoga a este hombre como a un cordero.
Su dios produce la herida en su cuerpo
Su diosa impone en él la angustia
¡La voz que grita, semejante a la de la hiena, le subyuga y le domina!"

–Conjuro asirio.

Resumen de la aventura

Los Pjs, miembros ya de pleno derecho de la Fraternitas, han de infiltrarse en la judería de Toledo para eliminar a un brujo, influencia perniciosa para el joven rey de Castilla. Los planes para entrar se tuercen, y los Pjs tendrán que pensarse muy mucho de qué modo entran en el recinto judío, pues según qué maneras traerán serias consecuencias...

Introducción para el Director de Juego

"El judío se sirvió un tónico con mano temblorosa y bebió con avidez. Luego se recostó en el sillón. Se encontraba débil. Hacía un tiempo que lo estaba, desde que esos perros fanáticos entraran en su cárcel mágica y liberaran las almas que eran la fuente de su poder. Pero se vengaría. Lo estaba haciendo ya...
Alzó con brusquedad la cabeza. «Ella» estaba allí, burlona, con un frasco en la mano. Un frasco que él conocía bien...
-¿Qué haces con esto? ¡Déjalo donde estaba!
-¡Es aquí donde está, mi señor! ¡Aquí guardas tu alma! ¡Es ésta el agua que, si se derramara, acabaría con tu vida!
El judío intentó levantarse. Apenas oyó pronunciar el hechizo. Las llamas rugieron y lo rodearon. Y ella rió, rió como solamente ríen los espíritus del Infierno, mientras derramaba el líquido al suelo. Entonces oyó que venía el guardián y, lanzando una maldición, tuvo que huir...
Y el cuerpo carbonizado del judío sonrió..."

Introducción para los jugadores

Ureña, Febrero de 1354

"Mal ha comenzado el año para el joven rey Pedro, pues el anterior mal terminó. Al Santo Padre Inocencio VI no le gustó que el rey abandonara a su esposa legítima, Blanca de Borbón, a los tres días de la boda, ni que la hiciera encerrar en Arévalo, para mejor solazarse con su amante, María de Padilla. Pero la gota que rebosó la copa ya colmada fue el presionar a los obispos de Ávila y Salamanca para que declararan nulo su matrimonio y poder casarse con su último capricho, doña Juana de Castro. Pedro fue excomulgado y sus hermanos bastardos se declararon en rebeldía contra él. Se prepara la guerra.
Las últimas nuevas son que el rey Pedro, que iba a parlamentar con sus hermanos en la plaza fuerte de Toro, ha sido hecho prisionero allí. O al menos, eso es lo que se cuenta al amor de la lumbre y ante las jarras de vino y lo que oyen los Pjs en la Posada del Molinero".

Prólogo: Rencores ardientes...

Como bien sabe el que sabe ver, la Posada del Molinero de Ureña es mucho más de lo que parece a primera vista. Pues, en el tosco dibujo que hay en su puerta, las aspas del molino son también las aspas de la cruz de la Vera Lucis. Llegar allí y hacer ante Antón, el dueño, uno de los símbolos secretos de la orden equivale a conseguir inmediatamente refugio, ayuda y protección. Toda un ala de la posada está reservada para estos clientes "especiales", que descansan entre misión y misión, están de paso o simplemente han sido convocados allí para recibir órdenes en un lugar seguro.

Y aquí llevan casi una semana los Pjs, sin demasiado más que hacer salvo contar batallitas con otros fráteres, ejercitarse con las armas, estudiar, holgazanear y degustar el *janete* (potaje de carnero o cabrito en adobo de tocino y cebolla con salsa agridulce) que tan al punto hace Antón. Están ya hartos de soportar las bravatas de otro grupo de fráteres que no paran de hablar de su última misión, en la que se "calzaron" ellos solos a toda una secta de adoradores del Diablo que asaba vivas a sus víctimas, así que recibirán con alivio a don Bernardo (ver *Temor de Dios* en Aventuras auxiliares), el delegado del *Pater Burgui*.
"Como ya sabéis, los partidarios de los bastardos de Alfonso llaman a los seguidores del joven Pedro «emperegilados», pues dicen que no es hijo del rey, sino de un judío llamado Pero Gil... Bien pudiera ser, que no sería el primer ilegítimo que lleva corona, y bien poco caso le hacía Alfonso a la reina María de Portugal... Pero eso a la Fraternitas nos importa bien poco.

Ilustración: Enric Prat

Nos importa bastante más que el tal Pero Gil existe realmente, aunque pocos lo saben, y se dice que tiene hechizado al rey. Pedro está prisionero en Toro, así que nuestro judío está sin protección.
Uno de los nuestros, un conocido vuestro llamado Jacob, lo ha localizado en la aljama de Toledo, escondido por su sicario, Samuel Leví. Jacob os espera en Talavera y os introducirá en la judería. Ya sabéis lo que hay que hacer..."

Bernardo hubiera seguido hablando, pero un rosario de gritos de rabia, dolor y terror procedentes del piso de abajo lo interrumpen. Si alguno de los Pjs se asoma a mirar, verá que la puerta de entrada de la sala principal destrozada, la estancia (y los que en ella estaban) están envueltos en llamas... y en medio de ellas hay una criatura con cuerpo de serpiente, de varios metros de altura, y tres cabezas –una de serpiente, otra de hombre y la tercera de gato– que se balancea al parecer muy satisfecha de sí misma.
Una tirada de Conocimiento mágico lo reconocerá como Haborimo, el lugarteniente de Frimost, demonio del fuego y de la discordia. Parece ser que está ajustando cuentas con los fráteres que lo dejaron sin adoradores... y ya puestos, también a todo aquél que se le ponga por delante. En un principio ha venido solo, que un puñado de fanáticos poca cosa son para él, pero si las cosas se tuercen puede invocar sin problemas a una docenita de ígneos que le echen una mano (o una llamarada).

Los Pjs tienen varias opciones
Por supuesto (siempre las tienen). Lanzarse a una carga suicida junto con varios fráteres (y posiblemente morir abrasados), atrincherarse en el piso superior con el resto de los fráteres (y seguramente también morir abrasados), intentar frenar a Haborimo con una Confrontación (ver Los poderes de la Fe en *Ultreya*) aunque con los 400 puntos de IRR de Haborimo lo tienen un poco crudo), intentar huir descolgándose por alguna ventana (una actitud poco valiente, pero bastante práctica) o bien invocar la ayuda del arcángel Rafael con una tirada de RR.

Si se consigue esta última invocación, de la zona donde las llamas estén más altas aparecerá un muchacho más bien bajito, rubio, vestido con una túnica inmaculadamente blanca y con seis pares de alas a la espalda. Sonreirá ampliamente y mirando a Haborimo le dirá:
"¡Caramba! ¡Lo tuyo sí que es un recibimiento cálido!"

Por toda respuesta, el demonio le enviará un par de bolas de fuego, que el arcángel hará rebotar (tirada de Suerte con un bonus de +50% para que una no de a alguien del grupo que se lo esté mirando, daño 4D6), mientras dice:
"Creo que voy a enfriarte los ánimos"...

Y, a continuación, se enfrentará espectacularmente al demonio en el más puro estilo manga japonés (*Bola de Dragón*, para entendernos), haciéndolo huir... y arrasando la posada hasta los cimientos mientras tanto y a los tontos que se queden en ella.

Por fortuna, Rafael trae la calma y la serenidad, así que los fráteres supervivientes tendrán la cabeza lo bastante clara como para organizar la huid... la retirada táctica.

Sea como fuere, me temo que el pobre Antón tendrá que reconstruir su posada (suponiendo que salga vivo de ésta). Bernardo desaparecerá en la confusión (¿un hechizo de Teletransportación? ¿O de Inmunidad al fuego?) dejando a los Pjs con las preguntas que quisieran hacerle.

Y la más importante que se les puede ocurrir es: ¿por qué les encargan a ellos el trabajo, y lo hace el *Pater Burgui*, cuando en Toledo hay otro Páter (Joaquín de Iriarte, con el que ya han trabajado los Pjs) que podría encargárselo a sus hombres directamente?

Primera parte: Entre cristianos

Una santa con demasiada buena salud

Más o menos chamuscados, los Pjs se ponen en marcha rumbo a Toledo. Los primeros días de viaje transcurren sin novedad, aunque aquí y allá se respiran las tensiones propias de una guerra civil más que probable: los campesinos miran con recelo (cuando no huyen directamente) ante un grupo de hombres armados... Y muchas son las pequeñas bandas de éstos que recorren, arriba y abajo, el país. Las familias nobles están reuniendo a sus huestes, organizándose y tomando partido. Con todo, el grupo no tendrá problemas graves, ni siquiera cuando se crucen con un judío, su sobrina y su escolta armada .

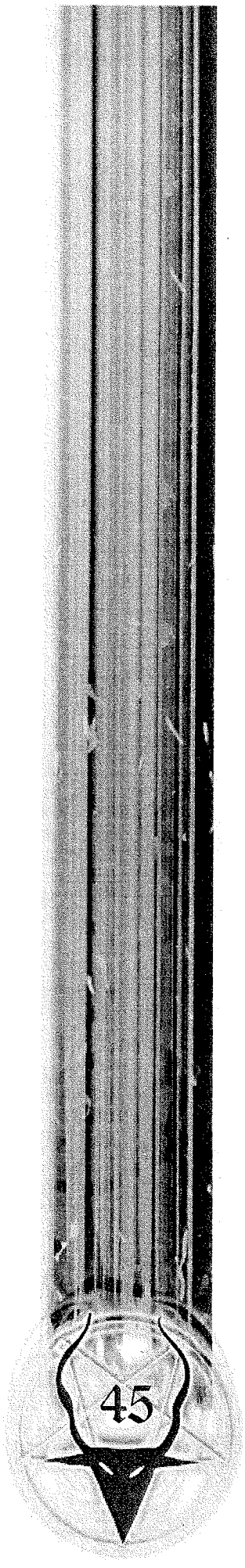
Nota del autor: un guiño sin relevancia para los "veteranos" de la primera etapa. Se trata, por supuesto de "Isaac" –Samuel– Leví, que va a liberar a Pedro con la ayuda de un grupo de Pjs en el módulo *Rescatar a un rey* (publicado en Lilith en 1991).

Al hacer un alto en una posada en Arévalo, los Pjs serán abordados por un fraile de gran papada y amplia barriga, que se presentará como fray Agustín. Sus hábitos pardos y la capa blanca lo identificarán, a cualquiera que pase una tirada de Teología (con un bonus de +25% si se es cristiano), como un miembro de la orden carmelita.

Según cómo sea el aspecto bajo el que viajen los Pjs (miembros de alguna orden militar, un noble o eclesiástico con su séquito o simplemente un grupo de hombres de armas) les suplicará o les contratará para que acompañen a varios hermanos y a él hasta Ávila, argumentando que corren tiempos turbios y que en los caminos hay de todo, hasta grupos de sin Dios capaces de cometer la blasfemia de atentar contra un grupo de pobres monjes desarmados y una piadosa mujer... A la que, por cierto, habría que ir a recoger a la salida de misa.

Lo que hay "es lo que hay" y lo que hay no siempre es todo lo que se dice. Fray Agustín y sus tres compañeros piensan viajar a Ávila, cierto, pero acompañando a Úrsula de Montalvo, una piadosa vecina de Arévalo con fama de santa. Tanta fama tiene entre las gentes, que sus parientes ya se frotaban las manos pensando en el buen negocio que iban a hacer a su muerte, comerciando con sus reliquias.

Al llegar los carmelitas y convencerla que es mejor que pase sus últimos días rezando en una confortable celda del monasterio de la Encarnación, se les ha fastidiado el negocio, lo que no les hace ninguna gracia...



Los Pjs se enterarán de lo anterior según las preguntas que hagan y lo retincentes que sean a la hora de obedecer las órdenes de los clérigos.
El plan de éstos es prácticamente secuestrarla a la salida de la iglesia de San Salvador, ignorando las protestas de su acompañante, (una sobrina bastante oronda y fortachona ella, que es capaz de agarrar lo primero que tenga a mano y liarse a sopapos mientras chilla como una posesa algo así como "*socorro a una pobre doncella indefensa*") meter a la santa en un carruaje que tienen preparado y partir rumbo a Ávila. La familia Montalvo no se resignará a perder su "inversión", así que un buen grupo partirá en persecución de los frailes (que por los caminos de la época y con carro, no se puede ir muy deprisa). Y están decididos, si no pueden llevársela viva, a llevársela muerta, que al fin y al cabo, lo que les interesa son sus reliquias...

La tal Úrsula es la típica anciana venerable y bondadosa, pero con la cabeza ya más en el otro mundo que en éste. Vamos, con lo que hoy en día se diagnosticaría como demencia senil, todo el rato sonriendo, diciendo "*¡qué chico más mono!*" y cosas así, cuando no se pone a rezar el rosario o se queda dormida. Por cierto, tiene un cierto problema en las tripas... que le hacen soltarse ventosidades pestilentes cuando menos se lo espera uno (viajar con ella dentro del carruaje puede ser una auténtica tortura). Se dejará llevar aquí y allá como si fuera un paquete, sin perder la sonrisa en ningún momento y con esa sonrisa se dejará matar, sin hacer tampoco nada para evitarlo. (Vamos, como la malograda "abuela de la fabada", si me entienden...).

A los Pjs y a su conciencia queda decidir qué hacen con ella. Si se portan bien con ella, (y por "portarse bien" se entiende dejarla sana y salva en algún lugar donde pueda vivir en paz sus últimos años) mirará al Pj que mejor se haya portado con ella y le dará un sencillo crucifijo de madera, diciendo las únicas palabras cuerdas que le oirán los Pjs: "*Toma, buen mozo, para que te defiendas del requemado*". No dará más explicaciones. (Quizá los jugadores piensen que se refiere al demonio, que al fin y al cabo está en el infierno, y allí bien que arderá).

Nota del autor: Cortando de raíz las exclamaciones sobre "cómo me paso" una anécdota muy parecida sucedió en la Italia medieval, (no me hagáis entrar en detalles, porque la verdad es que no me acuerdo) en la que los vecinos de un pueblo lincharon al milagrero local cuando éste decidió irse a vivir a otro lugar. Sus reliquias (es decir, sus huesos) fueron vendidos a buen precio.

Y no se me escandalicen, que a Santa Teresa prácticamente la descuartizaron con el cuerpo aún caliente...

El grupo llegará a Talavera sin más contratiempos y mejor será que se pongan cómodos, pues Jacob ni está esperándolos ni llegará nunca... Tarde o temprano, los Pjs tendrán que ir a buscarlo a Toledo.

La enfermedad del *Pater Toleti*

Una vez en Toledo, los Pjs se encontrarán con que las puertas de la aljama, por las que ya es difícil, en condiciones normales que pase un cristiano, están cerradas como si de tiempo de Cuaresma se tratara.

Nota del autor: En Cuaresma se unía el ayuno religioso de los cristianos con las prédicas sobre el asesinato de Cristo por parte de los judíos y era la época en que mayor número de asaltos a las aljamas se realizaban... Que un judío se pasease por ahí en esas fechas era prácticamente su sentencia de muerte.

Si preguntan a las gentes y pasan una tirada de Elocuencia o similar (según la situación) les dirán que últimamente corre por Toledo un fraile que, con sus ardientes prédicas contra los judíos, está encrespando los ánimos de los crédulos y de los violentos, de aquellos que no les importaría violar un par de judías, degollar a sus maridos y saquear un poco los tesoros de los asesinos de Cristo. Con todo, amigos poderosos ha de tener, pues en circunstancias normales esto se resuelve con un impuesto especial al merino de la ciudad por parte de los judíos, a cambio del cual los alguaciles detienen al predicador y le enfrían los ánimos en una celda...

Tal y como están las cosas, lo más lógico es que el grupo vaya a ver al *Pater Toleti*, Joaquín de Iriarte, para pedir ayuda en su misión. (Recuerda además, y quizá sería interesante que los jugadores también lo recordasen, que el de Iriarte fue su jefe hace algunos años, cuando las aventuras por la Mancha). Para verle en su residencia, sin embargo, el grupo deberá pasar por unas impresionantes medidas de seguridad.

Un grupo de guardias en la puerta les instará a que dejen sus armas, para conducirles hasta un escriba que les pedirá sus nombres y hará que le expliquen qué quieren exactamente del señor de Iriarte. Tras anotarlo todo cuidadosamente y ausentarse durante más de media hora, hará pasar al grupo hasta un tercer control, una puerta guardada por media docena de fráteres con las armas a punto y ante los que tendrán que hacer los signos de reconocimiento de la orden. Sólo entonces se les permitirá el acceso.

Joaquín de Iriarte

Está hundido en su lecho, bañado en sudor y orines, y ya no es ni la sombra del hombre que fue. Ha perdido tanto peso que la piel le cuelga en bolsas de sus huesos, casi no puede moverse de pura debilidad y su cuerpo, cubierto de llagas purulentas, desprende ya la pestilencia de los cadáveres. Junto a él está otro viejo conocido de los Pjs: Fray Tomás (el fráter veterano de la aventura anterior). Será Tomás el que explicará que hace ya dos meses que empezó con esta extraña enfermedad, que le impide dormir pues al cerrar los ojos se ve asaltado por terribles visiones, y ante la que los físicos se muestran impotentes. Y es que bien poco tiene de enfermedad, y si mucho de brujería... Pues todos los síntomas apuntan a un hechizo de Maldición. (☞ ver Manual, pág. 92). Con una tirada de Conocimiento mágico se sabrá que se trata de un hechizo muy sencillo, pero de consecuencias mortales. También que, si es cierto que se trata de eso, a Joaquín le quedan menos de tres semanas de vida.

Existe un remedio, lanzar un hechizo de Anulación de maldición, pero para ello es necesaria la estatuilla sobre la que se ha lanzado el conjuro... Y además, un fráter antes se dejaría morir que permitir que usaran sobre él la magia... ¡No!

Fray Tomás

Seguirá explicando que, puesto que se necesitan pelo o recortes de uñas de la víctima, se interrogó a los criados que cuidan del aseo personal del de Iriarte. Finalmente uno confesó (cuando le descoyuntaron los brazos) que un judío le ofreció oro a cambio de algunos mechones de pelo de su amo, "*para fabricar un amuleto*", le dijo... Ese judío era con total seguridad uno de los sicarios de Pero Gil, el brujo judío que se esconde en la aljama. Pues el judío tiene cuentas pendientes con el *Pater Toleti*, ya que las almas hechizadas en la cueva de Montesinos eran de sus enemigos, y a buen seguro él estaba detrás de todo ello, que desde la "visita" de los Pjs ha menguado mucho su poder. Se están reuniendo hombres y, mientras tanto, fray Tomás está soliviantando los ánimos de las gentes, que tampoco es tarea difícil, pues en tiempos dudosos siempre es grato echarle las culpas a terceros.

Pronto se podrá asaltar la judería y en mitad del "escabeche" no será difícil que un grupo de fráteres se abran paso hasta el refugio del brujo y lo degüellen...

▶ Si los Pjs preguntan por Jacob, fray Tomás les dirá que, en efecto, el muchacho fue el que localizó al brujo. Se le comunicaron los planes y se le dijo que se convirtiera o que, al menos, huyera o se refugiara aquí, pero no quiso escucharles (parece ser que eso de entrar a saco en la aljama no le pareció bien) y amenazó con enviar una paloma mensajera al *Magister*. Es evidente que los Pjs son la consecuencia de ese mensaje, pero con sensatez, ¡qué pueden hacer! Si se enfrentan al *Pater Toleti*, éste ordenará que los encarcelen hasta que haya pasado todo, si no hace que los ejecuten directamente. Que el horno no está para bollos...

▶ Si los Pjs le insinúan que ha tenido algo que ver en la desaparición de Jacob, dirá con toda sinceridad que él no ha dispuesto nada contra el muchacho, que aunque infiel, es bueno de corazón, y esperaba convertirlo un día de estos... (Una tirada de Psicología, con un bonus de +25%, revelará que es absolutamente cierto lo que dice).

▶ Si los Pjs se niegan a secundar los planes de Joaquín, se les dejará marchar, pero con la advertencia de que abandonen Toledo lo antes posible... Por su propia seguridad (y, de hecho, serán vigilados para ver qué hacen) No hay más que decir.

Pasa a la segunda parte: La Aljama de Toledo.

A Dios rogando y con el mazo dando

▶ Si la conversación se sale de tono y empiezan a amenazar o intentan agredir a Tomás o a Joaquín, irrumpirán en la sala los guardias, que reducirán al grupo (recordemos que están desarmados) y los encerrarán en los sótanos hasta que todo pase.

Si quieren, siempre se puede improvisar una fuga...

Pero supongamos que los Pjs aceptan o simulan aceptar la situación y se ofrecen a participar en los planes de Joaquín y Tomás. En ese caso, el Pater Toleti hará que el líder del grupo se acerque a él y le susurrará al oído:

"Traed me al hechicero de Illescas... y traédmelo vivo..."

En un aparte, fray Tomás explicará que el hechicero en cuestión vive apartado del mundo, en una vieja torre en las afueras del pueblo de Illescas. Corren muchos rumores sobre él y eso es bastante para sentenciarlo a muerte. Lo extraño es que el Pater Toleti lo quiera vivo... quizá tenga la tentación de querer someterse a un hechizo de Anulación de maldición que curará su cuerpo, pero le hará perder el alma para siempre...

Así que el sacerdote sugerirá al grupo que tampoco sería mala cosa que el brujo luchara hasta la muerte y que fuera imposible capturarlo con vida...

▶ Si le preguntan sobre sus otros compañeros, dirá que Blai murió el año pasado, luchando contra una Mandrágora que lo destrozó. Sobre Cosme, tras la aventura de la cueva de Montesinos lo recluyeron en un convento, pues su mente quedó muy afectada. Pero huyó meses atrás y nadie ha sabido dar con su paradero.

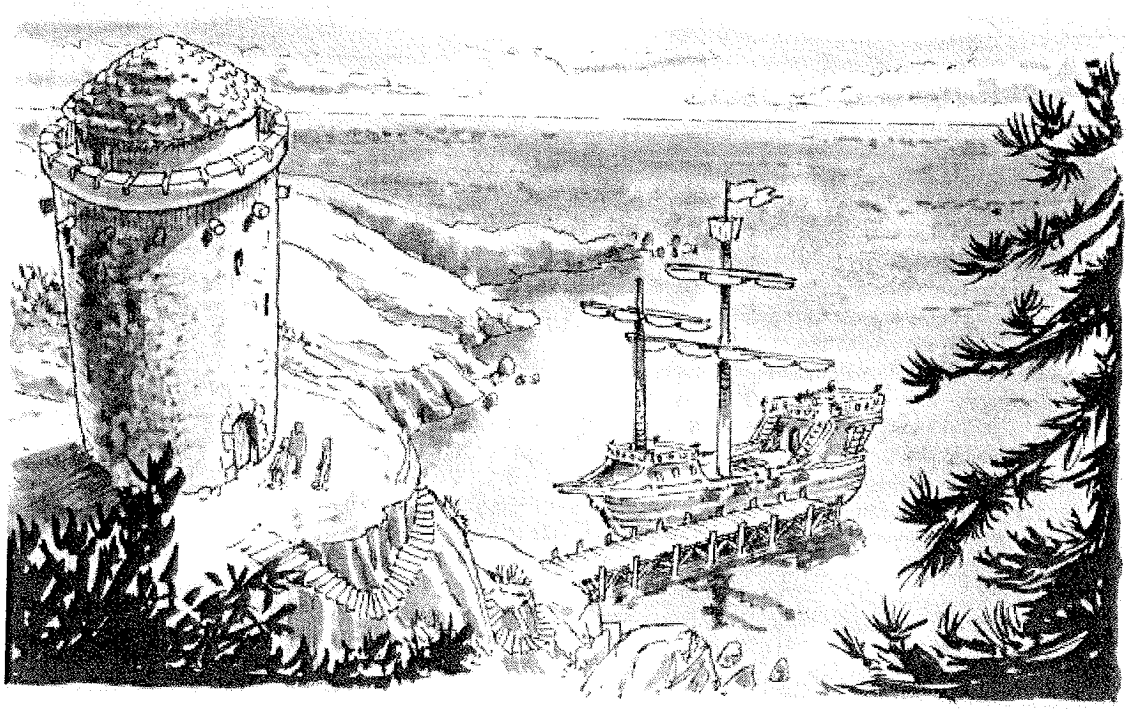
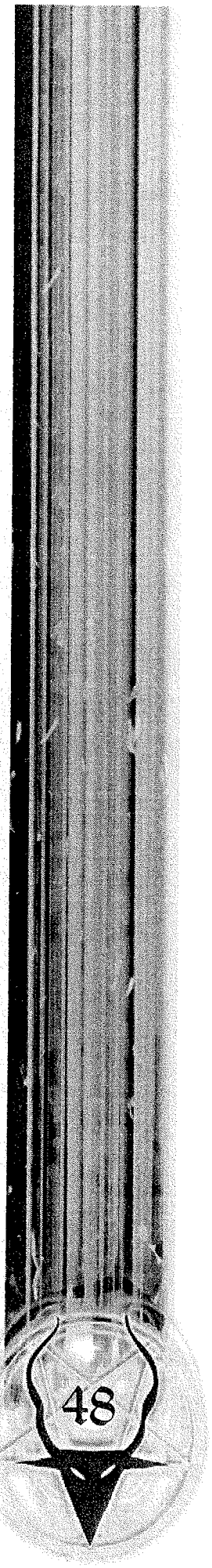


Ilustración: Enric Prat



Se dice del mago oscuro...

> Esta aventura puede jugarse perfectamente fuera de la campaña, o bien integrada como parte de otra, pues tampoco guarda relación directa con los hechos principales.

Illescas está a menos de una jornada de viaje de Toledo, es tierra de olivos y viñedos y, por lo tanto, el vino es bueno. Si los Pjs quieren aprovechar esta circunstancia, siempre pueden tomarse unos vinos en la posada y también invitar a algunas rondas para enterarse de más detalles sobre ese brujo de la torre. Con todo, les costará bastante vino (y alguna tirada de Elocuencia, Mando o Seducción) que los del lugar se animen a hablar de él. Si finalmente lo consiguen, les dirán que se trata de un poderoso hechicero, con la piel requemada y oscura como si se hubiera asado en el Infierno... Y así debe ser, pues a su servicio están un criado jorobado y una criatura maligna y feroz, cubierta de espeso pelo negro, demasiado parecida a un hombre para no ser un demonio. Cuando hace ocho años estas tierras pasaron a depender del arzobispo de Toledo, las gentes se alegraron, pues pensaron que vendrían santos padres que expulsarían a los demonios de regreso al Infierno... En lugar de ello, Gonzalo, el delegado del obispo, se trajo a este adepto de Satanás, con el que gusta consultar sus negocios y sangra a las gentes con impuestos y cargas injustas. Las gentes dicen, sin duda, que debe estar hechizado, pero los delegados que han ido al arzobispado a quejarse de él han vuelto siempre con las manos vacías.
Hablar con Gonzalo no será un problema si se es eclesiástico o de origen noble o si se pasa una tirada de Elocuencia para convencer a guardias y escribas.
El sacerdote es más un administrador de rentas y justicias que un religioso y, por lo tanto, se rodea tanto de contables y burócratas como de gentes armadas. Sin embargo, se tiene por hombre de mundo y de ciencia y gusta de la compañía sabios y hombres de mundo. Desconoce la existencia de la Fraternitas, por lo que los Pjs tendrán que inventarse alguna razón convincente para que los reciba. En caso de lograrlo, les explicará que el tal "brujo" es un etíope cristiano, procedente de las tierras del Preste Juan, de piel más oscura aún que la de los moros. Pero es hombre de ciencia y no hay en él más magia y más hechicería que la que da el conocimiento. El demonio que lo acompaña no es más que una criatura de su tierra, que él tiene desde que era cría y a la que ha adiestrado como aquí otros cuidan y adiestran perros. Sin embargo, admitirá que bien es verdad que anda algo preocupado por su amigo, pues hace ya varios días que no se le ve, ni a él, ni a su criado. Así que, si los Pjs quieren cerciorarse por sí mismos de que es hombre de bien, tampoco estará de más que lo hagan. Añadirá con una sonrisa que, si dicen que van de parte suya, no tendrán ningún problema.

Lo que a los Pjs les gustaría saber...

En efecto, la torre de vigilancia estuvo deshabitada hasta que hace ocho años se instaló en ella Ezanah, un sabio de piel negra originario de la montañosa Etiopía. Ezanah abandonó Ambara, la capital del reino, por motivos políticos y en un principio se instaló en Marruecos. Allí conoció a Gonzalo, que formaba parte de una embajada diplomática, del que se hizo gran amigo y que le convenció de que, siendo cristiano, se sentiría más a gusto en tierras castellanas. Así que lo acompañó hasta Toledo y luego hasta Illescas, colocándose bajo su protección. Su color de piel, la joroba de su criado y sobre todo el hecho de que se trajera de África un cachorro de gorila (al que fue adiestrando a medida que crecía), junto con sus costumbres y su escasa vida social tejieron a su alrededor un aura de misterio y leyenda que le fueron muy bien, ya que así podía seguir con sus estudios sin ser molestado. Le divertía la superstición de las gentes y junto a Gonzalo (que no veía mal que la gente lo creyera asociado a un brujo, pues así le costaría menos cobrarle las rentas) hizo lo posible para hacer más fuerte el aura de misterio y leyenda.
La torre de vigilancia tiene, además de la puerta principal, un corto pasadizo subterráneo que desemboca en una salida secreta. Ezanah hizo tapiar la puerta, y tanto él como su criado entraban y salían de la torre por el pasadizo, con lo que las gentes creían que era capaz de volar o atravesar las paredes. Así las gentes, cuando iba a buscar comida o suministros al pueblo o a las granjas de los alrededores, le daban todo lo que pedía llenos de miedo. Igualmente, de tanto en tanto, hacía salir al gorila o le dejaba dar algunos bramidos desde la parte superior de la torre. Las quejas que eran enviadas a Gonzalo caían en saco roto y los dos se reían mucho con la broma.
Sin embargo, una noche, mientras dormía, el corazón de Ezanah se paró para siempre. El criado subió a la habitación de su amo y lo zarandeó y abofeteó para intentar reanimarlo. El gorila, que estaba inquieto porque notaba algo raro, creyó que el criado agredía a su amo y le aplastó la cabeza contra las paredes de piedra. De esto hace cuatro días. El gorila aún está dentro de la torre, con los cadáveres de su amo y del criado jorobado, que ya empiezan a oler mal. Y es entonces cuando llegan los Pjs...

La torre del hechicero

La primera sorpresa que se llevarán los Pjs es que la torre carece de puerta de entrada (con cierta perversidad, Gonzalo no les ha dicho nada del pasadizo, para que se den un buen susto cuando su amigo aparezca a sus espaldas). Dar vueltas alrededor de la torre dando gritos solamente servirá para atraer la atención del gorila, que empezará a arrancar piedras del techo de la torre para arrojarlas contra los intrusos, acompañadas de bramidos monstruosos. Una posible vía de acceso puede ser trepar por la pared de la torre hasta las almenas, quizá con la ayuda de una cuerda.... Se puede intentar, pero arriba está esperando el gorila. (Por cierto ¡he comentado que la torre mide unos diez metros de altura?).
Una tirada de Otear o Rastrear por los alrededores permitirá encontrar el túnel que usaban Ezanah y su criado. Es estrecho y oscuro y los Pjs tendrán que ir por el de uno en uno y bastante agachados (si miden más de 1'70 m), pero parece una vía de acceso bastante segura.
Se ven (sin necesidad de tirada) bastantes rastros de pies humanos calzados. Una tirada de Rastrear permitirá descubrir que todos ellos son de varios días de antigüedad y que la mayoría corresponden a la misma persona (por el tipo y tamaño de la huella).
El pasadizo desemboca en una estancia redonda, que al parecer cumple las funciones de almacén de herramientas y ropa y también de alacena. Parece haber sido saqueada por una bestia salvaje. Todo está mezclado y las prendas de ropa, trozos de recipientes de barro, un saco reventado de legumbres y un hueso de jamón roído a medias forman un mismo montón. Unas escaleras de caracol conducen al piso superior. Tirado en mitad de los escalones se encuentra el cuerpo de un jorobado. Tiene la cabeza aplastada, como si alguien le hubiera golpeado contra la pared con una fuerza descomunal. El cuerpo llevará muerto varios días.

El siguiente piso corresponde a la planta baja, donde estaba la entrada antes de que fuera tapiada. Hay una mesa de roble y tres sillas, entre abundantes señales de desorden, y también (tirada de Otear) manchas y rastros de sangre, señales sin duda de pelea. En una estantería de madera (ahora volcada) habían algunos platos y vasos de arcilla, que ahora están destrozados en el suelo. En un rincón también se puede encontrar un brasero y una reja para cocinar. También hay un jergón de paja, donde es evidente que dormía alguien (el criado). Las escaleras de caracol continúan hasta el piso superior. El primer piso cumplía las funciones de dormitorio. En la cama se encuentra el cadáver de Ezanah, que ya empieza a apestar. A su lado, esperando que abra otra vez los ojos, se encuentra el gorila. La criatura defenderá el cuerpo de su amo hasta la muerte... ¡Pobre del primer Pj que asome la cabeza por las escaleras!
Una vez solventadas las "diferencias" con el gorila, los Pjs podrán registrar el resto de la torre. Hay un segundo piso, donde Ezanah tenia su laboratorio y biblioteca (de casi cincuenta libros de alquimia, magia y astrología). Las escaleras terminan en el tejado de la torre, donde hay una recia silla de madera, pues, en las noches claras, Ezanah solía estudiar las estrellas.

Junto al cuerpo de Ezanah hay un libro, manuscrito en griego, que es su diario. En él se cuenta toda su historia (por si los Pjs tienen curiosidad).

Y ya que es dudoso que Ezanah, en su estado, pueda hacer mucho más que arder en el Infierno... al pobre *Pater Toleti* se le esfuma su última esperanza de sobrevivir... Así que malas son las noticias que el grupo llevará a su vuelta a la ciudad.

Segunda parte: La aljama de Toledo

El acceso a la judería

Suponiendo que el grupo rechace secundar los planes del Pater Toleti, o simule acatarlo solamente para ahorrarse problemas, queda el inconveniente de intentar entrar en la judería en una época hostil. Las casas de la judería no tienen ventanas que den a la ciudad cristiana y viceversa. Y las calles de acceso están cerradas por muros y puertas, custodiadas por los soldados del rey por un lado y los *muccadim* (milicia urbana judía) por el otro.

Hay, sin embargo, tres maneras de entrar:

- **Con el cuerpo:** subiendo hasta el tejado de una casa cristiana colindante con la judería y desde allí descolgándose hasta el interior del recinto. El problema es que, suponiendo que se consigan esquivar a los *muccaddim*, el plan requiere que todo el grupo esté en excelente forma física.
- **Con la palabra:** pues, si alguno de los Pjs es judío, puede intentar ser aceptado como tal en la judería y solicitar una entrevista con un *mugaddinim* (administrador o secretario) del *Betdin* (consejo de rabinos), explicando que la comunidad alberga a un brujo y que se está preparando un asalto contra todos por su culpa. El *Betdin* autorizará la entrada de los Pjs y que se encarguen del brujo, pero ellos no querrán saber nada ni darán ningún tipo de ayuda, no sea que el brujovenza y las iras del diablo caigan sobre la comunidad...
- **Con la astucia:** pues una judería no es autosuficiente. Sus habitantes necesitan alimentos y éstos han de proceder del exterior. En tiempo de Cuaresma se suele realizar una acumulación previa de víveres, pero, en caso de cierre cautelar imprevisto de las puertas, es necesario que se lleve a cabo un comercio furtivo de víveres y otros abastos con el exterior.

Si los Pjs investigan en este sentido, se terminarán encontrando con un viejo conocido: el que ejerce de proveedor secreto de los judíos no es otro que Maese Carbonell, el catalán que ejercía de compadre de barraganas en Burgos, hace varios años. Tuvo que dejar la ciudad (*"demasiada competencia en el «gremio»"*) y ahora ha ampliado los negocios, pues *"lo de las putas está bien, pero es muy limitado"*. Su mano derecha es un jovencito muy espabilado llamado Nuño de Aguilafuente (y que, dentro de unos años, intentará "instalarse" por su cuenta, ver la aventura auxiliar: *¡Quién carda la lana!*).

Si los Pjs terminaron más o menos amigablemente con el catalán, éste les facilitará el acceso a través de uno de los portillos por los que entra sus mercancías en la judería. Si, por el contrario, no acabaron en buenos términos, les ayudará igualmente (que los negocios son los negocios) pero se lo hará pagar, y muy caro (pongamos 100 maravedíes por persona... Aunque siempre se puede intentar regatear con sendas tiradas de Comerciar).

Entrar de esta manera les permitirá, además, conseguir un contacto dentro de la judería: uno de los que hacen negocios con Carbonell es Yahud, un *malsin*, (un espía y delator de falsos conversos que, pese a simular no ser judíos, siguen visitando la sinagoga). Un tipo bien poco de fiar, pero dispuesto a lo que sea a cambio de unas monedas. Los Pjs que sepan hablar árabe se darán cuenta que ése no es su nombre, solamente un mote, pues en árabe Yahud significa solamente "judío".

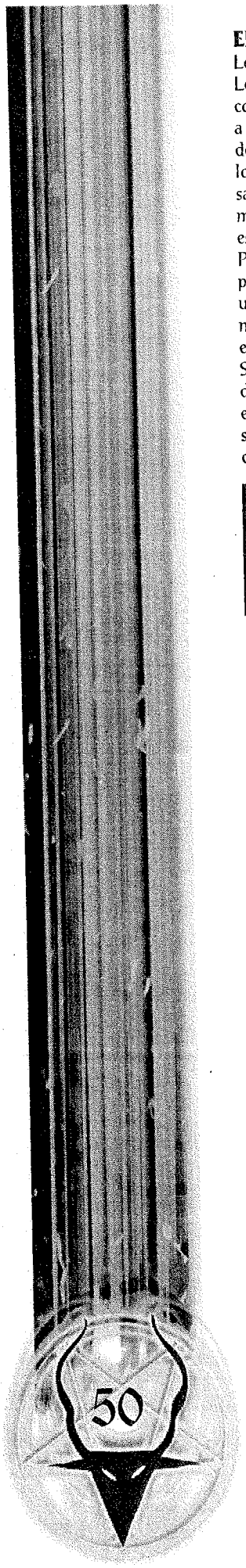
Recuerdos de un viejo conocido

El grupo no es el único que busca cómo entrar en la judería. Cosme, el fráter renegado, sirve ahora a Nela, la ex amante de Pero Gil. La debilitada mente del viejo cruzado ha llegado al convencimiento de que es mejor seguir al bando más fuerte y ése es el de los demonios. Nela intentó matar a su amante (ver más adelante) y teme su venganza, así que ha decidido enviar a un grupo de seis mercenarios dispuestos a todo, bajo el mando de su querido Cosme, para que acaben lo que ella ha empezado.

Ambos grupos tropezarán entre sí mientras ronden las calles dentro o fuera de la aljama, según capricho del Dj o según cómo se desarrolle la aventura.

Cosme, al reconocer al grupo, dará orden a los suyos de atacar inmediatamente, mientras que él, quedándose en segundo término, carga la ballesta para ir "ablandando" al grupo. Sería interesante que los Pjs lo tumbasen y pronto, pues su puntería puede ser mortal para más de un Pj...

Pero de Cosme y sus seis mercenarios, el grupo no sacará gran cosa: los mercenarios fueron contratados por una mujer muy hermosa, que prometió pagarles bien si acompañaban a Cosme a la judería para matar a un "prestamista" judío. Cosme, por su parte, sólo babeará y dirá frases del estilo:
"*La señora lo quiere*", "*Vais a morir*" y tal y tal...



El Guardián

Localizada (sea por el método que sea) la casa de Samuel Leví, verán que es un auténtico palacio urbano de considerables dimensiones. No tiene guardias, pero entrar a saco armando un escándalo atraerá sin dudas la atención de los *muccadim*. Así que tampoco estaría de más que los Pjs fueran un poco discretos y esperaran quizás a que saliera un criado, que, con una daga en el cuello, se mostrará de lo más comunicativo... Les dirá que su amo está de viaje (en concreto, en Toro, rescatando al rey Pedro). Sobre el mago huésped de su amo, no vive en el palacio, sino con su amante gentil (es decir, cristiana), en una casona cerca de la sinagoga de Ben Aryeh. Evidentemente que no tendrá problemas en guiarles hasta allá, o en indicarles como se llega si lo prefieren...
Si además buscan la casa de Jacob la encontrarán vacía y destrozada. Preguntar por su paradero hará que los Pjs se enteren que el muchacho está muerto. Lo encontraron en su casa, hace varios días, destrozado por una extraña criatura que no dejó huellas.

Nota del autor: su asesino fue el gólem de Pero Gil. El brujo, al ver al muchacho rondar por la casa, le envió a la criatura para que lo siguiera y le diera "los buenos días".

La primera puerta del zaguán puede abrirse con un Forzar mecanismos. Tanto la segunda puerta como la de la cocina están atrancadas por pesadas baldas y tendrán que ser derribadas a golpes... Lo que alertará al gólem guardián que en su día hizo en secreto Pero Gil y que ya le ha salvado de Nela cuando ésta intentó traicionarle. Siguiendo las instrucciones de su amo (que sabe de la visita gracias a sus hechizos), el gólem irá al patio (6) y se pegará a la pared junto a la puerta de (2), de manera que no podrá ser visto desde las ventanas del salón. Allí atacará al primero que asome la cabeza.
Si los Pjs supervivientes logran cerrar la puerta, simplemente la echará abajo en tres asaltos de combate y continuará la fiesta.... Si, por el contrario, los Pjs descubren la puerta secreta que desde el salón da acceso a la zona 4 el gólem dará la vuelta y desde el punto 5 cruzará por la otra puerta secreta para ayudar a su amo que, mientras tanto, mantendrá a raya al grupo. Un Pj de origen judío que tire por Conocimiento mágico (u otro de otra etnia que saque la mitad o menos en esa competencia) identificará a la criatura como un gólem y sabrá que, para matarlo, hay que borrarle la letra *aleph* ☞ *Ver descripción en Dramatis personae, pàg. 52.* Lo que los Pjs hagan con esa información ya es asunto suyo...

Pero Gil

El brujo judío no está en su mejor día ni en su mejor semana. Hace unas noches, viéndolo debilitado, y aprovechando que el gólem había salido (a asesinar a Jacob, por cierto), su discípula y amante –la meiga Nela– derramó ante él lo que ella creía que era el resto de agua del ritual del Elixir de la Vida ☞ *Ver Manual, pág. 88,* sabedora que, de derramarla, el brujo perdería su inmortalidad. Pero su amante había sido más listo que ella: el líquido que encontró en el escondrijo secreto de la biblioteca era simplemente agua pura, pues la auténtica agua del ritual está escondida en un hueco de las piedras del pozo.
De todos modos, Pero no pudo evitar los efectos del hechizo de Explosión que le lanzó su amante. Por suerte, el gólem ya regresaba y la meiga tuvo que huir para salvar su vida, llevándose varios libros de magia que previamente ya había separado. El brujo, que por supuesto no había muerto, hizo que su guardián lo dejara en la habitación secreta... y se dispuso a esperar a que su cuerpo se regenerara lentamente. Y entonces llegan los Pjs...
El judío es poco más que un cuerpo carbonizado. Apenas puede susurrar palabras y las manos aún no le responden. Así que tiene un malus del 50% a la hora de lanzar sus hechizos. Además, al no poder usar sus pociones o ungüentos, debe recurrir solamente a los talismanes que lleva encima. En un principio dejará que el gólem lleve el peso de la pelea, sabedor que, aunque inmortal, es vulnerable y que, aunque no lo maten, si queda a cero de Resistencia, estará completamente a merced de sus enemigos.
Así que intentará hacerse el cadáver que parece ser, susurrando algún hechizo a espaldas de los Pjs. Éstos pueden darse cuenta de que está vivo si sacan la mitad o menos de una tirada de Otear (para darse cuenta de que de cuando en cuando abre los ojos) o un crítico en Escuchar, para oír cómo susurra sus traicioneros hechizos.
Su plan es lanzar algún hechizo de Conmoción a los que se enfrenten al gólem, reanimar a alguno de los muertos caídos en el combate para lanzarlos contra sus propios compañeros y, si se ve perdido, lanzar hechizos de Inmovilización. Por desgracia, para lanzar los hechizos debe ver a sus víctimas y él apenas puede moverse...Si se le arroja encima la cruz de madera de la anciana Úrsula de Montalvo, Pero Gil se incorporará incrédulo, mirando cómo la cruz de madera se le incrusta en el pecho, y lanzará un aullido terrible. Antes que su cuerpo se desmorone, definitivamente muerto, su alma se precipite al Infierno y la vasija con el agua del ritual estalle en mil pedazos.

Nota para el Dj: en el caso que el hechizo de Pero Gil no se destruya, será buena cosa guardar este Pnj para aventuras futuras. Si los Pjs lo descuartizan hasta tal punto que sea imposible la regeneración, será su cabeza la que dará consejos al próximo enemigo del grupo. Y si lo queman y esparcen sus cenizas al viento, se convertirá en un espectro muy, muy rencoroso...

Castigo divino

El asalto a la judería tendrá lugar dos días después de la llegada de los Pjs a Toledo, por lo que, si quieren jugar la aventura de Illescas y participar en el asalto, tendrán el tiempo justo de ir y volver. La cosa empezará bien, la muchedumbre enfurecida hundirá las puertas de la aljama, desbordando a los *muccadim* y sin que los soldados del rey hagan nada por impedirlo y, mientras se produce el saqueo y matanza de inocentes, fray Tomás, los Pjs y una docena de fráteres escogidos irán al palacio de Samuel y, tras torturar a los criados, se encaminarán a la casa de Pero Gil. El problema es que, mientras tanto, el rabino habrá invocado en la sinagoga mayor la ayuda divina antes de ser asesinado... y sus rezos serán escuchados. Dos ángeles exterminadores con sus monturas aparecerán en el centro del templo y empezará el degüello, expulsando a los saqueadores de la aljama. Así que mejor sería que los fráteres terminaran pronto lo que han empezado... o tendrán una "visita" inesperada...
Y con las criaturas celestiales, como todo el mundo sabe, no se puede dialogar: "que Dios ya distinguirá justos de pecadores en el Cielo".

Conclusión y recompensas

Los Pjs ganarán 35 P Ap. por sobrevivir a esta aventura. Si a alguno se le ocurre expulsar a Haborimo invocando a Rafael, ganará 25 P. Ap más (él solo).

Si juegan la aventura de la torre del mago (ya sea dentro de esta campaña o por separado), ganarán 30 P. Ap más Eliminar definitivamente a Pero Gil, 15 P. Ap.

Como siempre, el Dj premiará hasta con 20 P. Ap una buena interpretación.

Por cierto, espero que me perdonen la transgresión histórica: la aljama de Toledo (la residencial, que la aljama vieja o Alcaná se salvó gracias a sus gruesos muros) fue saqueada un año más tarde, en 1355, por las tropas de Enrique de Trastámara. La crónica de Pero López de Ayala habla de más de 1 200 judíos muertos, cifra que bien pudiera ser cierta.

Dramatis personae

Fráter típico

FUE	15	Altura		1'78 m
AGI	13	Peso		75 kg
HAB	17	Apariencia		13 (Normal)
RES	15	Edad.		Variable
PER	12			
COM	10	RR	75 %	
CUL	15	IRR	25 %	

Armadura: Cota de malla (Prot. 5)
Armas: Espada normal 60%(1D8+1D4+1)
Hacha de mano 45(1D8+1D4+2)
Espadón 40% (1D10+1D4+2)
Ballesta 40% (1D10+1D4)
Competencias: Cabalgar 60%, Con. mágico 45%, Escudo 40%

Hermanos carmelitas

FUE	5	Altura		1'60 m
AGI	10	Peso		90 kg
HAB	10	Apariencia		14 (Normal)
RES	10	Edad.		35 años
PER	20			
COM	20	RR	70 %	
CUL	15	IRR	30 %	

Competencias: Elocuencia 75%, Latín 60%, Leer y escribir 85%, Teología 90%
Poderes especiales: Ninguno, pues los han perdido debido a sus pecados

Familia Montalvo

FUE	15	Altura		Variable
AGI	15	Peso		Variable
HAB	15	Apariencia		Variable
RES	15	Edad.		Variable
PER	10			
COM	5	RR	40 %	
CUL	10	IRR	60 %	

Armadura: Ropa gruesa (prot. 1)
Armas: Cuchillo 55% (1D6+1D4)
Hacha de mano 40%(1D8+1D4+2)
Honda 60% (1D3+1D4+2)
Competencias: Correr 45%, Esquivar 50%

Fray Tomás

FUE	10	Altura		1'80 m
AGI	10	Peso		49 kg (ha adelgazado)
HAB	10	Apariencia		12 (Normal)
RES	15	Edad		30 años
PER	20			
COM	15	RR	80 %	
CUL	20	IRR	20 %	

Armadura: Ropa gruesa (prot. 1)
Armas: Maza pequeña 65% (1D8–1)
Competencias: Con. mágico 75%, Elocuencia 75%, Teología 90%
Poderes especiales: Absolución, Bendición, Consagración; votos de Castidad, Cruzada y Ayuno.

Haborimo

☞ *Ver características en la pág. 151 del Manual.*

La criatura de la torre

FUE	28	Altura		2'20 m
AGI	23	Peso		239 kg
HAB	8	Apariencia		12 (Normal)
RES	32	Edad		–
PER	18			
COM	–	RR	50 %	
CUL	–	IRR	50 %	

Armadura: Pelo (prot. 2)
Armas: Golpear con los puños 60% (2D6)
Competencias: Esquivar 40%, Rastrear 65%, Saltar 70%, Trepar 90%

Muccadim judíos

FUE	12	Altura		Variable
AGI	15	Peso		Variable
HAB	17	Apariencia		12 (Normal)
RES	16	Edad		Variable
PER	10			
COM	10	RR	60 %	
CUL	10	IRR	40 %	

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Armas: Garrote 60% (1D6)
Cuchillo 45% (1D6+1D4)
Competencias: Escuchar 45%, Esquivar 40%, Otear 30%, Psicología 45%

Criados de Samuel Leví

FUE	10	Altura		Variable
AGI	10	Peso		Variable
HAB	12	Apariencia		12 (Normal)
RES	14	Edad		Variable
PER	15			
COM	10	RR	30 %	
CUL	10	IRR	70 %	

Armas: Pelea 35% (1D3)
Competencias: Discreción 60%, Escuchar 45%

Cosme

FUE	10	Altura		1'76 m
AGI	15	Peso		72 kg
HAB	20	Apariencia		12 (Normal)
RES	15	Edad		28 años
PER	20			
COM	5	RR	15 %	
CUL	10	IRR	85 %	

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Casco (Prot. 2)
Armas: Ballesta 90% (1D10+1D6)
Espada corta 55% (2D6)
Competencias: Escuchar 65%, Esquivar 55%, Otear 75%

Mercenarios

FUE	15	Altura		1'75 m
AGI	15	Peso		80 kg
HAB	16	Apariencia		13 (Normal)
RES	14	Edad		Variable
PER	12			
COM	5	RR	40 %	
CUL	5	IRR	60 %	

Armadura: Peto de cuero con refuerzos (prot. 3)
Armas: Espada 45% (1D8+1D4+1)
Cuchillo 55% (1D6+1D4)
Ballesta 35% (1D10+1D4)
Competencias: Pelea 65%, Esquivar 40%, Saltar 45%

Pero Gil (chamuscado)

FUE	1	Altura		1'75 m
AGI	0	Peso		80 kg
HAB	0	Apariencia		1 (Repugnante)
RES	3	Edad		96 años
PER	2			
COM	0	RR	-73 %	
CUL	22	IRR	173 %	

Competencias: Alquimia 100%, Astrología 85%, Conocimiento animal 65%, Conocimiento vegetal 90%, Conocimiento mineral 90%, Enseñar 75%, Hebreo 100%, Griego 75%, Latín 80%, Medicina 80%, Memoria 75%
Hechizos: En su estado solamente puede usar los talismanes que lleva: Visión de futuro, Despertar a los muertos, Inmovilización, Conmoción
Poderes especiales: Dado su aspecto, verlo moverse y actuar supone tirar por IRR como si se estuviera viendo a un Muerto (ver ficha en la pág. 162 del Manual), ganando 1D10 si se falla la tirada.

El Gólem

Se trata de una criatura de aspecto deforme, vagamente humana, fabricada de forma artificial en virtud de un acto de magia. Su creación es una de las manifestaciones más poderosas de los nombres sagrados, de la capacidad creadora de las palabras y de las letras. En la Biblia (Sal 139,16) y en algunas leyendas judías a Adán se le llama "gólem" en el sentido de cuerpo sin alma, aunque en ese mismo estado se le concedió una visión de todas las generaciones futuras (Gen.R.24,2), como si hubiera en el gólem un poder oculto de entender o de ver más allá, unido al elemento de la tierra del que fue tomado. Todo gólem lleva escrita en su frente la palabra hebrea *'emet*, que significa "verdad". Si se le borra la primera letra (*'aleph*) la palabra pasa a ser *met* ("muerto") y el gólem muere. Para más detalles sobre estos seres y cómo crearlos, habrá que esperar al suplemento *Sefarad*, sobre la España sefardí. Daremos, sin embargo, las características del compañero de Pero Gil.

Nota para el Dj: Si de un solo golpe se supera el daño de cada localización, ésta se corta limpiamente. (No se tendrán en cuenta las reglas de dividir el daño en las extremidades y doblarlo en la cabeza). En caso de no superar la cifra, la herida se cierra en el acto. De perder brazos o piernas, el gólem seguirá luchando como pueda, si el golpe le afecta el tronco, simplemente será partido por la mitad. Solamente si se le corta la cabeza, el gólem se desmoronará como el montón de tierra que siempre fue... Lo mismo que si se le borran la letra *'aleph* de la frente, aunque para eso hay que acercarse al alcance de sus puños... y "eso" no es muy sano para la salud.

El Gólem

FUE	35	Altura		2'30 m
AGI	10	Peso		350 kg
HAB	10	Apariencia		–
RES	Esp.	Edad		–
PER	10			
COM	–	RR	0 %	
CUL	–	IRR	175 %	

Armas: Puños 45% (4D6+1D3)
Poderes especiales: Como es un ser artificial de tierra, el gólem no tiene unos puntos de Resistencia genéricos, sino repartidos por sus diferentes localizaciones, tal como se indica en la tabla adjunta.

Localización	RES
Cabeza	10
Brazo derecho	15
Brazo izquierdo	15
Tronco	30
Pierna derecha	15
Pierna izquierda	15

Ángel castigador

FUE	20	Altura		5 m
AGI	28			
HAB	–			
RES	20			
PER	5			
COM	–	RR	150 %	
CUL	–	IRR	0 %	

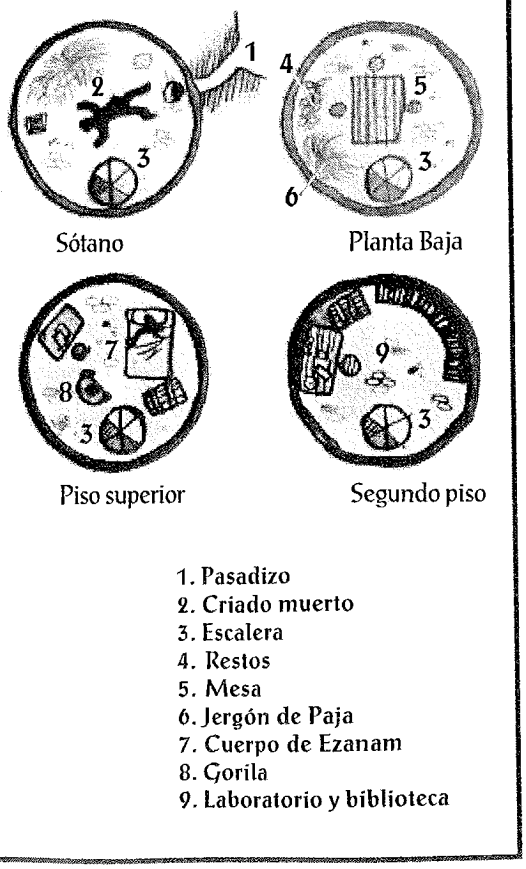
Armadura: Aura natural de 5 puntos
Armas: Espada de plata 75% (1D8+3D6+1)
Competencias: Cabalgar 75%, Otear 50%, Rastrear 50%
Poderes especiales: Inmunes a los hechizos de primer, segundo y tercer nivel.

Naphaim (montura de los ángeles castigadores)

FUE	28	Altura		2'50 m
AGI	10	Peso		150 kg
HAB	20	Apariencia		–
RES	21	Edad		–
PER	10			
COM	5	RR	125 %	
CUL	10	IRR	0 %	

Armadura: 2 puntos por piel gruesa
Armas: Mordisco 65% (1D8+1D6)
Competencias: Galopar 90%

Torre del mago



1. Pasadizo
2. Criado muerto
3. Escalera
4. Restos
5. Mesa
6. Jergón de Paja
7. Cuerpo de Ezanam
8. Gorila
9. Laboratorio y biblioteca

Ilustración: Pedro García

Apéndices

La casa de Pero Gil

1.Zaguán. Oscuro y fresco, en él hay varias barricas llenas de buen vino. Las dos puertas pueden atrancarse y son de sólido roble. El vino está drogado y todo aquél que no pase una tirada de Resx2 caerá al poco de beberlo en un sueño profundo. Se trata de un sistema de seguridad como otro cualquiera, en caso de que los gentiles irrumpan en la casa.

2.Salón comedor. Decorado a la manera oriental, con banquetas y mesas bajas, alfombras gruesas y cojines. Parece que ha habido un incendio, pues casi todos los cojines y una porción de la alfombra están chamuscados. Una tirada de Otear revelará que ha sido debido a una llamarada y el uso del Conocimiento mágico conjeturará entre que haya sido provocada por un Ígneo u otro demonio del Fuego o quizá por un hechizo de Explosión. En el suelo hay un frasco de oro puro labrado, abierto y con unas gotas de líquido incoloro e inodoro en su interior que puede parecer...

Nota del autor: es agua, claro; pero los Pjs, en su paranoia, no lo saben...

3.Despensa

4.Pequeño salón secreto. Las dos puertas secretas de acceso a esta estancia solamente se descubrirán mediante una tirada de Buscar, con un bonus de +50% si algún Pj se da cuenta de que le "falta" un espacio a la planta de la casa. En ella se encuentra regenerándose Pero Gil, acostado sobre un escabel y con todo el aspecto de un cadáver carbonizado.

5.Biblioteca. Las paredes están cubiertas con estantes llenos de libros de alquimia, astrología y magia; y las que no están repletas de anaqueles están cubiertas con pesados tapices para mantener el calor. Tras uno de estos tapices está la puerta secreta que lleva a la zona 4. Unas escaleras conducen al piso superior. Debajo de las escaleras hay un panel corredizo abierto, mostrando un escondrijo secreto forrado en terciopelo y vacío.
Una tirada de Perx3, Otear o Buscar permitirá darse cuenta que faltan varios volúmenes de la biblioteca.

6.Patio. Como buena casa judía, la mayoría de las ventanas de la casa dan a este patio, no a la calle.

7.Cocina. Hay un camastro en un rincón, posiblemente de la criada. Sin embargo, en el arcón que hay a sus pies hay aceites olorosos, perfumes y ropas de seda... No son ropas de criada, sino de concubina.

8.Pozo

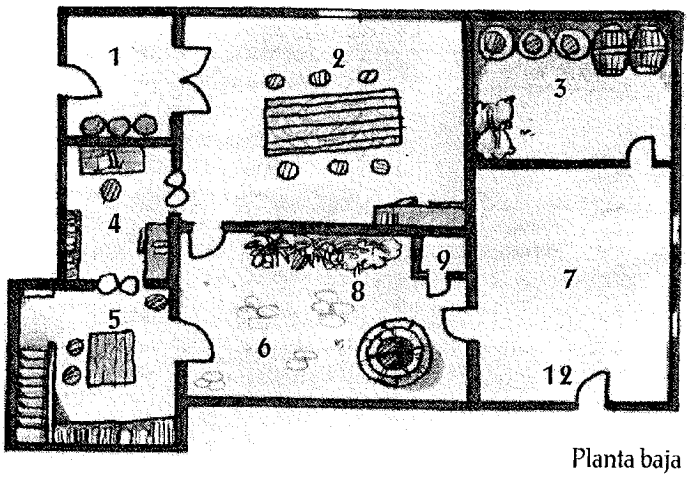
9.Baño. Construcción de madera para hacerse baños de sudor por el sencillo método de calentar piedras y echarles agua por encima.

10.Dormitorio. Una gran cama de matrimonio ocupa casi toda la estancia. Una especie de tocador con espejo y más afeites y perfumes. Dos arcones, uno con ropa de hombre, otro con ropa de mujer.

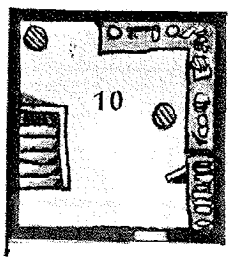
11.Laboratorio de alquimista. Multitud de componentes y el suficiente material para preparar todo tipo de ungüentos, pociones y talismanes.

12.Puerta trasera. Da a un callejón alejado de la calle principal, por lo que es dudoso que los Pjs entren por aquí a no ser que vayan guiados por un judío de la aljama o se molesten en estudiar primero los alrededores de la casa.

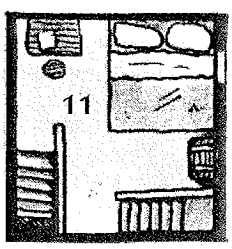
La casa de Pero Gil



Planta baja



Primer piso



Segundo piso

1.Zaguán.
2.Salón comedor.
3.Despensa
4.Pequeño salón secreto.
5.Biblioteca.
6.Patio.
7.Cocina.
8.Pozo
9.Baño.
10.Dormitorio.
11.Laboratorio de alquimista.
12.Puerta trasera.

Ilustración: Pedro García

La posada del molinero

La posada está más allá de los arrabales de Ureña, es pues una posada "de extramuros", buena para hacer negocios no demasiado limpios, pues se encuentra fuera la jurisdicción del merino de la población.

Esto también la hace más discreta, que es justo lo que la Fraternitas busca. Las dependencias de la posada están cercadas por un muro, a la manera de las ventas andaluzas, cuyas puertas pueden cerrarse en caso de necesidad, aunque de normal están abiertas de par en par.

Las habitaciones de la posada

1.Taberna. En esta sala las gentes pueden beber el vino de la región, calentarse al fuego y jugar a los dados o chismorrear. Si tienen suerte, algún juglar que esté de paso les recitará romances a cambio de algunas monedas.

2.Escaleras al piso superior, donde se encuentran las habitaciones de los huéspedes de la posada.

3.Reservados, donde se puede beber, hacer fiesta o cerrar negocios discretamente. Suelen ser muy usados por los fráteres que se refugian en la posada, cuando no quieren mezclarse con las gentes. El reservado señalado con un asterisco (*) es donde están los Pjs al empezar la aventura.

4.Cocina

5.Almacén y despensa

6.Habitación (de Antón y su mujer). Una cama y un gran cofre donde guardan sus cosas forman todo su mobiliario.

7.Cuadras, donde se alojan las caballerías de los huéspedes.

8.Zona del patio destinada a letrina. Es de MUY mala educación hacer aguas menores o mayores fuera.

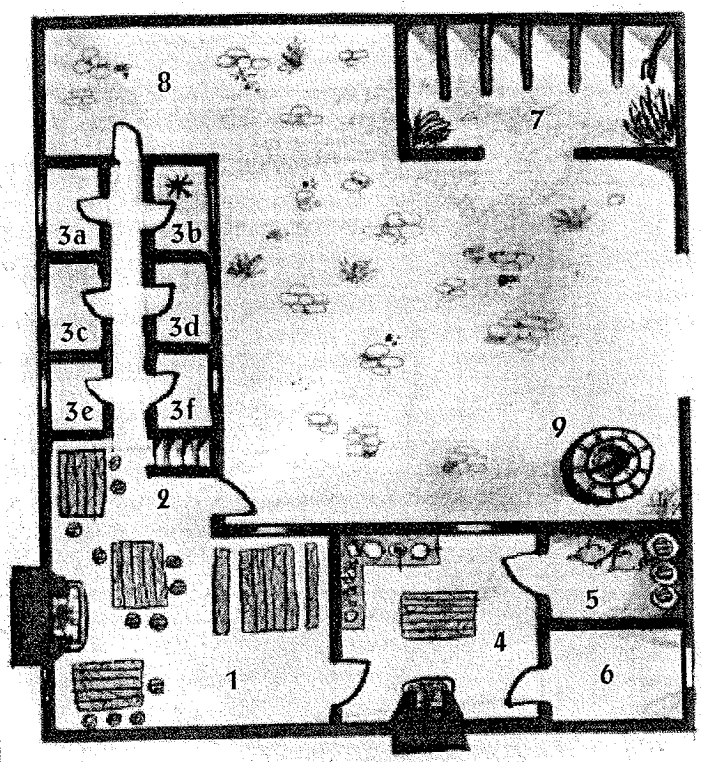
9.Pozo. Si alguien se descuelga con una cuerda, verá, a unos diez metros, un hueco entre las piedras. Dentro del mismo hay una vasija de barro con un poco de agua clara. Si se derrama Pero Gil morirá en el acto.

10.Habitación privada. Originariamente reservada a huéspedes adinerados, en la práctica se utiliza como refugio discreto para los fráteres de paso.

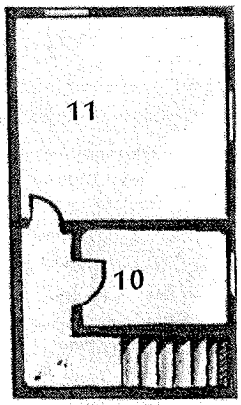
11.Habitación comunal, donde por poco precio duermen sobre jergones de paja los clientes de Antón.

La posada del molinero

Planta baja



Piso superior



1. Taberna.
2. Escalera al piso superior.
3. Reservados (El 3b es el de los Pjs).
4. Cocina.
5. Almacén
6. Habitación de Antón y su mujer.
7. Cuadras.
8. Letrinas.
9. Pozo.
10. Habitación privada.
11. Habitación comunal.

Ilustración: Pedro García

Brujería en Barbanza

"Bella amiga, abrazadme,
no lo volveréis a hacer nunca [...]
os confío a Dios,
ya no puedo seguir entre vosotros.
No puedo seguir defendiéndome
por más tiempo de la Muerte"

–Últimas palabras de Guillermo Aimery, *mariscal de Inglaterra y caballero templario, año 1219*

Resumen de la aventura

Los personajes, ya miembros veteranos de la Fraternitas, viajan hasta las costas gallegas para averiguar qué hay de cierto en unas acusaciones de brujería y maldiciones... Tras un viaje bastante accidentado se encontrarán con que todo ha terminado ya. Pero las cosas no siempre son lo que parecen, y sus investigaciones les harán enfrentarse a una vieja enemiga, en lo que parece ser el combate final de esta historia...

Introducción para el DJ

La muchacha lanzó su último sollozo, antes de que la debilidad de sus muchas heridas se impusiera y ella se desmayara. Se ahorró así los últimos dolores de su agonía, mientras el cuchillo rasgaba su pecho ya lacerado, arrancándole el corazón aún palpitante. Los cánticos blasfemos se mezclaban con el frío de la noche, los astros danzaban en la noche sin luna y, de pronto, una vibración en el aire, tan intensa como un orgasmo, hizo que los participantes en el Aquelarre supieran que sus plegarias habían sido escuchadas: el Diablo estaba con ellos...

La reina del Aquelarre dio un paso adelante y se humilló ante el gran cabrón, acercándosele luego y atreviéndose a besar apenas su enorme glande. Y el Infierno aguardó, conteniendo la respiración. Pues pocos eran los mortales que se habían atrevido a tanto. Pero Lucifer consintió. Y la reina quiso más y formuló osadamente su petición. Rió Lilith con risa amarga, lanzó grandes carcajadas Belzebuth, se ensombreció el rostro de Nergal. Pues Lucifer asintió con gravedad y consintió en lo que se pedía... imponiendo una condición. Y la reina, orgullosa, dijo que esa condición sería cumplida.

Y dijo entonces Bileto, el secretario de Belzebuth, con su lengua dulce como la miel:

"Demasiado fácil sería si no tuviera avatares. ¡Oh señor, dale enemigos y que sean eternos!"

Y, nuevamente, Lucifer consintió.

Introducción para los jugadores

Santiago de Compostela, 27 de abril de 1369.

"Con las primeras luces del amaneces, las campanas de la catedral tocan a arrebato, celebrando el inicio del reinado de Enrique II de Trastámara, rey de Castilla, León, Galicia, Toledo, Murcia, Sevilla, Córdoba y Jaén. Tantos títulos no limpiarán su honra, pues ha nacido bastardo y conseguido el trono gracias a matar a puñaladas a su hermanastro, el legítimo rey. Pero eso poco importa a los Pjs que, siguiendo las órdenes de su superior, Gelmiro de Mendoza –Cardenal de Santiago y sucesor como Pater Compostelani del difunto Dinís de Ulloa ⇨Ver Fogar de Breogán se dirigen con paso rápido al palacio del arzobispo de la ciudad, donde han sido convocados. Si algo les hace cavilar, es porque Gelmiro les ha ordenado que se presenten arropados con la capa blanca de los caballeros de la orden de Santiago, disfraz que posiblemente les recordará sus inicios en la hermandad, hace ya casi veinte años..."

Prólogo: Peticiones

Ruegos de ayuda

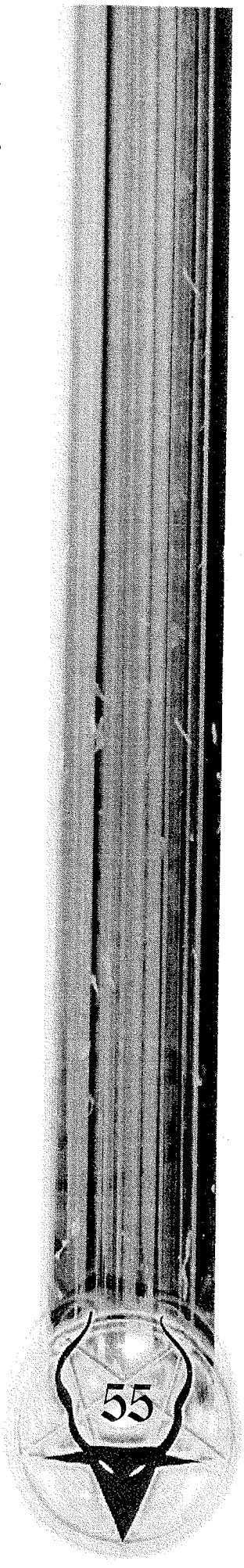
Gelmiro recibe a los Pjs en una sobria sala de audiencias. El Pater Compostelani es un hombre recio, de hombros anchos, cejas y barba espesas y abundante vello corporal. Todo ello le da un aspecto muy similar al de un oso y en verdad como *Ursus* (oso, en latín) es como se le conoce, medio en broma, medio en serio, entre los círculos de los fráteres. Aquellos que se han cruzado en su camino, para bien o para mal, saben que bajo ese aspecto tosco se esconde una mente retorcida y a la vez refinada, hábil para la intriga, la dialéctica y la política. Gelmiro se lleva un dedo a los labios, cortando el saludo de los Pjs antes de que surja de sus bocas, y con una seña los conduce a lo que parece un gran armario de madera. Una vez dentro y a oscuras, descorre un panel secreto, revelando un espejo de zócalo falso: ventana de cristal por el lado de los Pjs, espejo en la otra habitación, donde se pasea nerviosamente un joven de mediana estatura, cabeza y barriga prominentes y brazos y piernas extremadamente delgados. Esto, unido a que viste de negro, hará que los Pjs piensen inmediatamente en una cucaracha. Siempre en silencio, Gelmiro dejará que el grupo contemple al muchacho a su placer, antes de hacerlos salir del armario y exponerles la situación:

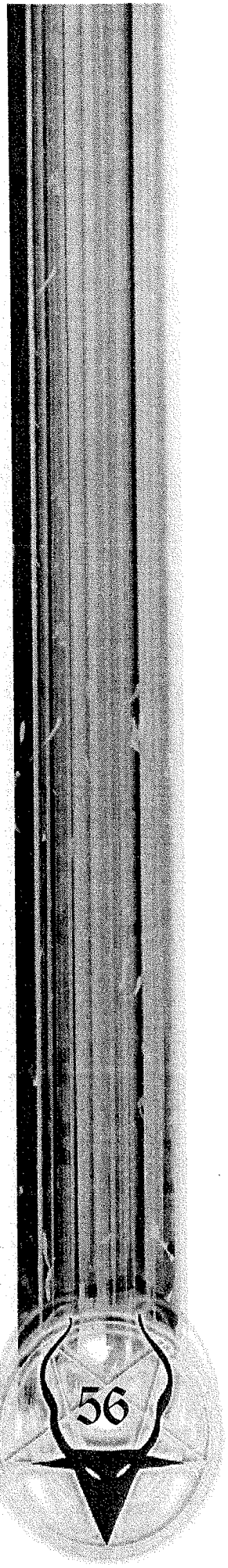
"Se llama Ramiro y dice ser paje de don Gonzalo de Souto, barón de Barbanza. Trae documentos escritos de puño y letra del barón, con su lacre y su sello, así que bien puede ser cierto lo que dice. Se presentó hace unos días en la catedral, pidiéndole al vicario alguna reliquia sagrada con la que poder luchar contra el mal. Según él, en las tierras de su amo ha anidado la brujería... y está ganado la batalla, pues el mismo barón está enfermo, víctima de las negras artes de una bruja. No os digo más, pues deseo que saquéis vuestras propias conclusiones: os espera, como caballeros monjes de Santiago que le han dicho que sois. Interrogadle, acompañadle al feudo de su amo y destruid a esa hija de Satanás... y a aquellos que crean en ella, ya sean sus cómplices o sus víctimas. Si una vez en el sitio veis que vuestra tarea es demasiado ardua, enviadme a un mensajero y os haré llegar un grupo de hermanos de armas..."

La narración de Ramiro

Al entrar los Pjs, siempre ataviados como caballeros de Santiago, Ramiro se levantará de un salto y hará una complicada reverencia cortesana. A continuación, y seguramente a petición del grupo, contará su historia:

"Mi señor Gonzalo de Souto está emparentado con la muy noble familia de los Traba. Ha servido fielmente tanto al buen rey Fernando como a su hijo Alfonso, que Dios tenga en su seno. Pero hace unos años pidió licencia, debido a que sus muchos años y las cicatrices obtenidas al servicio de la corona le pesaban en el cuerpo y en el alma. El rey Alfonso le concedió graciosamente lo que le pedía, dándole como pago a sus muchos servicios el feudo de Barbanza, con sus costas, su castillo, sus torres, sus aldeas y sus gentes. ¡Mal que lo hiciera! Pues no bien puso mi señor lospies en su dominio, empezó para él la pesadilla.





Y es que las gentes del lugar tiempo hace que se han entregado al maligno y la bruja que los guía es una tal Nela, que finalmente ha hechizado a mi buen amo. Por ello me envió a pedir ayuda, pues las fuerzas le flaquean día a día y temo que pronto muera."

Ramiro solamente dirá los siguientes detalles si los Pjs le preguntan directamente sobre ellos:

▶ **Sobre el embrujo de Gonzalo**

"Mi señor es incapaz de comer nada y apenas puede beber líquidos y eso con gran dificultad."

Una tirada de Conocimiento mágico (oculta, por supuesto) revelará al Pj que la pase que debe tratarse del maleficio del Hambre (ver pág. 89 del Manual) que, entre otras cosas, carece de tirada de salvación (RR) y que es razonablemente difícil de hacer, a no ser que se tenga mucho poder. Si se falla la tirada, el Dj se limitará a decir a los jugadores, como de pasada, que algunas enfermedades, como por ejemplo la Rabia, provocan contracciones musculares en la garganta...

▶ **Sobre el estado actual de Gonzalo**

"Debido al maleficio, el barón se encuentra en un estado de gran postración y está muy débil, acostado en su cama, en la torre del homenaje, custodiado por sus hombres más fieles, pues no se fía de nada ni de nadie. Y es que tiene la certeza de que hay seguidores de la bruja infiltrados en el castillo."

▶ **Sobre los ritos satánicos en el feudo**

"Es difícil saber quién adora al Diablo y quién no, pero lo cierto es que se practican muchos rituales nocturnos, a los que asisten innumerables gentes. Mi buen señor intentó terminar con ellos, pero nunca llegó a tiempo de capturar a nadie, seguramente debido a las delaciones de los traidores."

▶ **Sobre la tal Nela**

"Dicen de esa bruja que es hija del diablo y tiene engañada a la mayor parte de la crédula gente del feudo. Antes vivía en la aldea de Noya, pero, cuando mi señor Gonzalo quiso capturarla, huyó y ningún buen cristiano ha vuelto a verla desde entonces..."

▶ **Sobre el propio Ramiro**

"Desde mi más tierna infancia sirvo a don Gonzalo, primero como paje y luego como confidente y escriba. Hubiera sido su escudero si no fuera por mi malformado cuerpo. Para que pudiera ir a pedir ayuda sin contratiempos, mi amo ideó simular la ruptura entrambos y don Gonzalo mandó echarme del castillo."

Una tirada oculta de Psicología revelará que la fidelidad del paje hacia su amo es absoluta. Si se pasa por menos de la mitad del porcentaje se sabrá, además, que hay algo más que Ramiro no dice. Habrá que presionarle (con buena interpretación o una tirada exitosa de Elocuencia) para que termine confesando que es hijo bastardo de Gonzalo y que su padre, pese a no haberle reconocido nunca como hijo, lo ha tratado siempre como tal.

Las credenciales de Ramiro

El paje las mostrará si alguien se las solicita. El pergamino contiene, en efecto, los sellos de la familia de Souto y de la baronía de Barbanza.

El documento reza así:

"Yo, Gonzalo de Souto, Barón de Barbanza y condestable del rey, enfermo de cuerpo pero no de mente ni de alma, doy mi esperanza y mi bendición a mi buen servidor Ramiro. Que a quien corresponda lo escuche, pues las palabras que dice han salido primero de mis labios."

Por cierto, quizá convendría recordar que los Pjs son fráteres de la Vera Lucis, cuya misión es erradicar la magia, negándola. Así que el Dj tomará buena nota de la actitud de los jugadores que deberían, para interpretar correctamente a sus personajes, negar las explicaciones mágicas de Ramiro, achacándolo todo al envenenamiento, la superstición y la credulidad de los ignorantes... aunque para sí saquen otras conclusiones...

Parte primera: El viaje

En camino

El grupo puede ponerse en marcha en pocas horas y sería interesante que así lo hicieran, pues Ramiro insistirá mucho, argumentando la extrema debilidad en la que dejó a su señor. Gelmiro y la Fraternitas se encargarán de proporcionar todo lo que soliciten los Pjs... dentro de un margen razonable: caballos con sus arreos y sillas, alguna mula de carga, ropas, armas, y dinero. Hasta los servicios de un médico, nada menos que de un viejo amigo de los Pjs: Samuel ben Garuda, el bastante más que competente galeno judío que el grupo conoció hace años en La Mancha y cuyo sobrino murió años más tarde en Toledo víctima de un gólem. Evidentemente, en las peticiones de los Pjs no se podrá incluir ningún objeto mágico, pues está en contra de las reglas de la orden. Eso sí, les darán en custodia una de las reliquias sagradas de la catedral. Se trata de un hueso de un dedo de San Fructuoso (será divertido ver la cara que ponen los jugadores cuando se lo entreguen ceremoniosamente a sus Pjs). La reliquia está engarzada en una filigrana de plata y tiene una cadena para colgarla del cuello. La reliquia tiene la propiedad de doblar temporalmente los puntos de RR de su portador: si éste invierte 10 puntos de Fe en ello, da un bonus de +50% a los intentos de Confrontación y permite tirar por RR aún ante los hechizos en los que no haya tirada de salvación posible. También tiene otros poderes... que se irán desvelando en su momento.

Hay apenas dos jornadas de viaje a caballo, sin excesivas prisas, desde Compostela hasta el castillo del barón, sobre la aldea de Cruido. Ramiro explicará que el señor tiene una casa señorial en Noya, población más importante, pero que debido al descreimiento de las gentes se siente más seguro en su castillo. Si los Pjs manifiestan su deseo de ir quemando etapas, a galope tendido... no estaría de más que se les recordase que están en abril, y abril gallego además, lo que quiere decir abril lluvioso. Y eso significa caminos en mal estado y sobre todo con mucho barro. Ya será bastante duro ir al paso, pero ir con prisas supondrá correr el peligro de que a los caballos se les quiebren las patas o algo peor. Evidentemente, ni que decir tiene que la idea de ir en carruaje no puede ni plantearse: a buen seguro el vehículo se atascaría en el primero de los muchos baches que hay en los malos caminos que el grupo tendrá que cruzar...

La Vidoreira

En la ruta el grupo tiene que pasar por un río de cierta importancia, crecido debido a las recientes lluvias. Junto al único puente en condiciones de la zona (es decir, el

único puente de piedra, no de cuerdas ni de madera, que se pudre con rapidez en esta comarca) hay media docena de vagabundos, apretados bajo un roble, con las raídas capas echadas por encima de la cabeza intentando infructuosamente protegerse de la fina y pegajosa llovizna que cae del cielo desde primera hora de la mañana. Una tirada de Otear con un bonus de +50% hará que los Pjs, al pasar, distingan las variopintas piezas de armadura que asoman bajo sus harapos, las oxidadas armas que yacen en el suelo, al alcance de la mano. Se trata de bandidos o de soldados desertores, posiblemente de ambas cosas. Mirarán con avidez las monturas del grupo y con desaliento sus armas y su aspecto de guerreros que saben utilizarlas.
No hará falta una tirada de Psicología para darse cuenta de que están pensando en si tienen alguna posibilidad contra el grupo... y como no son idiotas del todo, a no ser que los Pjs les provoquen, decidirán que lo más probable es que salieran mal parados del lance, así que seguirán quietecitos y sin moverse, viéndolos pasar.
Al poco rato de haber cruzado el puente, el grupo se cruzará con una familia de campesinos que va en dirección contraria. Un hombre de hombros anchos y cargados, y escaso pelo gris raleando en las sienes, un muchacho y una niña extremadamente flacos y una mujer ya anciana. Con todo, son una familia rica, pues llevan una mula que carga con sus enseres y un cerdo de mediano tamaño que, cuando engorde, puede dar comida para casi un año. Para los jugadores debería ser evidente que, si dejan que esa familia cruce el puente, serán presa segura de los bandidos que esperan en la otra orilla... Claro que no es su problema... ¿O sí?

Si el grupo ayuda a los campesinos, éstos se desharán en muestras de agradecimiento. Si algún Pj les pregunta el hombre, les dirá que es cantero, y que estaba trabajando en la construcción de la nueva ermita de Outes. Una discusión con el maestro de obras le ha hecho perder su trabajo y se dirige con su familia a Santiago para intentar encontrar trabajo en la ciudad santa, ya que tiene fama de que siempre se está construyendo en ella esto o aquello...

La anciana querrá agradecer la intervención de los Pjs de otra manera... aunque quizá no sea la más acertada: afirmará haber nacido en Viernes Santo y ser, por lo tanto, vidoreira. Es decir, que tiene la facultad de ver el futuro. Los Pjs, como buenos fráteres, deberían rechazar con repugnancia ese tipo de favores, amenazándola de muerte incluso por osar proponerlo, quizá hasta sermoneándola un poquillo con aquello de "practicar las negras artes y tal y tal". Pero quizás alguno, medio de tapadillo, no se resista a consultar a la vidente. Ésta le cogerá las manos y arqueará el cuerpo, lanzando un gemido como de goce. El Pj notará como si una corriente eléctrica le recorriera toda la espina dorsal, así como un fuerte aturdimiento que lo hará tambalearse. Mientras la vista se le nubla oirá, muy lejana, la voz de la anciana: *"Ella es él, él es ella. El trato ha sido aceptado y la muerte ha sido burlada. O quizá no, pues ha rechazado el sacrificio que se le ofrecía. Os esperan engaños y mentiras, pues vais al otro lado del espejo, donde nada es lo que parece. Aunque nada sabe, aquél que no tiene nombre será vuestro enemigo... pero puede cambiar de bando si el oro lo ilumina."*

Algo se romperá y la anciana y el Pj caerán al suelo, jadeando y medio inconscientes. Si, a pesar del mareo y el malestar físico, el jugador insiste en que su personaje sigue interrogando a la vidoreira, ésta contestará con voz ausente que pronto "caminará sobre el agua"... Cerrará los ojos, para abrirlos bruscamente, con una mueca desencajada de puro terror. Gemirá apenas un *"no, por favor, no"*, antes de sufrir un espasmo, encogerse sobre sí misma... y morir. El Pj ganará 1D10 de IRR si no pasa la consabida tirada. De nada.

La posada del deshonesto

La Posada de Alvar el Honesto, aparecida en noviembre de 1990 con la primera edición del manual, fue la primera aventura en la que aparecía la Fraternitas Vera Lucis. Lo que sigue no deja de ser un guiño a los jugadores veteranos, a los que puede hacer gracia jugar la historia (con ciertos cambios) desde "el otro lado". No obstante, puede suprimirse sin ningún problema, ya que en nada interviene en la narración principal. Incluso puede ser jugada como una aventura aparte.

La lista de precios de Álvaro

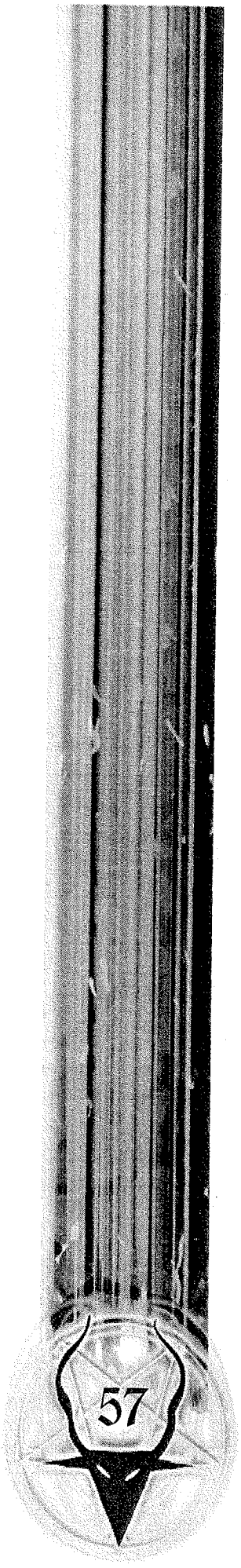
El grupo se detiene a pasar la noche en una posada al borde del camino. Si le preguntan a Ramiro, dirá que no es la mejor de las posadas de la comarca, pues su dueño, Álvaro, tiene fama de ladrón, de vender vino aguado y capones escuchimizados a un precio exorbitante. Por desgracia, la noche se ha echado encima al grupo y tampoco tienen demasiado donde elegir.

Las predicciones de Ramiro se cumplen exactamente. El tal Álvaro, un tipo gordo hasta la exageración, de rostro colorado, calva redonda y manos grandes y siempre sudadas, saldrá a recibir al grupo, oliéndose un buen negocio al ver la riqueza de sus cabalgaduras y sus armaduras. Lamentará que su pobre posada no tenga los lujos a los que seguramente están acostumbrados tan importantes personajes y dará una patada a Roque, el pobre mozo de los establos, para que se dé más maña con las cabalgaduras de los Pjs. El tal Roque, por cierto, es un muchacho grande y corpulento, casi un gigante, de rostro infantiloide, cabeza rapada y deforme y boca babeante. Es evidente que es un idiota, ya sea de nacimiento o por accidente.

La lista de precios es simplemente indecente: dormir en la habitación común son doce maravedíes de plata, en una habitación individual (en cuyas camas pueden dormir hasta tres) 2 doblas de oro. Es posible rebajar tan carísimos precios con una tirada exitosa de Comerciar, pero la alternativa es dormir a la intemperie, sobre el barro, pues sigue lloviendo, como ha llovido durante todo el día y toda la semana... Y claro, el marrullero del posadero lo sabe. Suponiendo que acepten los precios, le informará con falsa condolencia que lamentablemente sólo le queda una habitación individual libre (la n.º 11, ver ilustración) Como mucho, dos de los Pjs podrán dormir cómodos, el resto deberá hacerlo en la sala común... a no ser que lleguen a un acuerdo con los actuales inquilinos de las habitaciones...

Por lo que respecta a la comida, los Pjs pueden consumir sus propias provisiones frías en un rincón de la sala común o recurrir nuevamente al posadero para comer caliente. Los platos que puede ofrecer al grupo esta noche son (por persona):

Cocido de liebre	5 maravedíes
Salmón asado en las cenizas	6 maravedíes
Caldo caliente de tocino y verduras	5 maravedíes
Guiso de gallina	10 maravedíes
Gato a la castellana	20 maravedíes



Nota para el Dj: conviene recordar que en la época medieval la liebre y el salmón son considerados alimentos de segunda categoría, típicos de "pobre" y de escaso valor alimenticio. Por el contrario, nuestra hoy plebeya gallina era considerada manjar exquisito... El gato era una *delicatessen* según los textos de la época, aunque es dudoso que Álvaro sepa prepararlo correctamente, teniendo en cuenta que debe estar enterrado previamente en tierra seca 24 h.... seguramente hará pasar una liebre común por gato...

Todo acompañado de pan de trigo (3 maravedíes) o negro (1 maravedí), vino tinto (3 maravedíes) o vino blanco de ribeiro (8 maravedíes). Si algún Pj pide agua, el posadero lo mirará con extrañeza, explicándole, como quien explica a un niño, que no es buena cosa beber agua, que siempre anda mezclada con el polvo, hasta que se convierte en lodo... Sea como fuere, no es costumbre muy sana beber agua en la Edad Media, con la profusión de aguas fecales que corren por ahí...

Sirve las mesas una muchachita de apenas catorce años, sucia y cansada, con una mueca permanente de hastío en la cara. Álvaro insinuará al Pj que le eche más de una mirada que se trata de su hija, Jerónima, y que por unas pocas monedas puede enviarla a que caliente la cama... Las pocas monedas, por si algún jugador tiene curiosidad, son 10 maravedíes...

Los ocupantes de la posada

Aparte del grupo, los otros clientes de Álvaro para esta noche son:

Julio de Buenandanza: un caballero de la orden de Santiago que se encuentra vigilando los caminos para detectar la presencia de bandidos. Saludará amistosamente al grupo, invitará a una ronda de vino blanco y, si la aceptan, se sentará con ellos y se enfrascará en una animada charla sobre teología. Alguno de los Pjs debería pasar una tirada de dicha competencia (o, en su defecto, una de Elocuencia) si no quieren que Julio sospeche que, en realidad, no son hermanos de su orden... Por el contrario, si pasan airosos las tiradas y le comentan a Julio que algunos de ellos deberán dormir en la sala común, él afirmará que tiene una de las habitaciones individuales (n.º 10) y se ofrecerá a que uno de los Pjs duerma con él... Evidentemente, la oferta no es extensiva ni a Samuel (pues un buen cristiano y mejor caballero de Santiago nunca compartiría el lecho con un asesino de Cristo) ni a Ramiro (pues los criados han de dormir donde les corresponde, en el suelo o en el establo, con los otros animales).

Guifré: un mercader catalán que en compañía de su criado Cesc se dirigen a Santiago por negocios. El mercader ocupa la habitación (9), el criado duerme en la sala común (8).

Sebastián de Salamanca: otro mercader, éste ocupa la habitación grande (12). Él y sus acompañantes se dirigían a la costa para embarcarse rumbo al sur, pero se vieron retenidos por la enfermedad de la sobrina de Sebastián, enferma de fiebre. Por cierto, aquellos Pjs que pasen una tirada de Cultura x3, se percatarán de que el apellido "de Salamanca" es apellido de converso y un examen superficial de los rasgos del mercader lo identificarán, en efecto, como judío. Acompañan a Sebastián y a Clara, su sobrina, un criado de tez oscura y lengua cortada, evidentemente moro, que responde al nombre de Yusuf. Los Pjs pueden presionar para desalojar de sus habitaciones tanto a Guifré como a Sebastián.

Nadie moverá un dedo por ellos y Julián incluso apoyará la acción entre risotadas *"para que los inferiores aprendan a ceder el paso a los que mandan"*. Como mucho, Sebastián les rogará que tengan piedad de su sobrina enferma, pero ni él ni Yusuf osarán enfrentarse a los bien armados Pjs, sabedores de que eso significaría una muerte segura. Álvaro, por su parte, se negará a devolver el dinero a los huéspedes desalojados, afirmando que él no tiene ni arte ni parte en eso... (aunque luego sí que intentará cobrar la diferencia a los Pjs).

Rumores

Si los Pjs están chismosos, pueden enterarse de las noticias que comentan los otros viajeros:

- Julio de Buenandanza comentará que el fin de la guerra civil entre Pedro y Enrique ha privado a los señores de Ulloa y de Moscoso de la excusa para continuar con su largo litigio, por la gracia de Dios, que mucha sangre de cristiano derraman estas disputas entre familias nobles. Claro que, lo que el Señor da, el Diablo lo quita, y las forzosas paces han traído como consecuencia la licencia de muchos hombres de armas que, a buen seguro, habrán de convertirse en bandidos para sobrevivir al invierno.
- Guifré explicará que ha oído que por la comarca ronda una gran bestia, mitad hombre mitad criatura demoníaca, que es tan audaz que se atreve incluso a entrar en las aldeas e incluso en las casas, para matar a su antojo. En la cercana aldea de Canavio, entró en la casa del molinero, matando a éste, a su mujer y a tres de sus cuatro hijos. Se salvó el más pequeño porque la madre lo escondió dentro de un arcón o quizá fuera que la bestia, ya saciada, no se molestó en matarlo.
- Sebastián no hablará a no ser que les coja confianza a los Pjs. Ha oído que por toda Barbanza, de un tiempo a esta parte, están desapareciendo muchachas en flor, casi niñas. Como siempre, acusan de ello a los judíos, pero algunos afirman que el rastro de las muchachas llevaba a la costa...

La confusión de Álvaro

Puede ocurrir que los Pjs sean algo discretos a la hora de echar de su habitación a Guifré. Y eso puede ser un problema para ellos...

Pues Álvaro hace tiempo que se dedica a un negocio lucrativo: verte una potente droga en la bebida de los viajeros solitarios para que estén profundamente dormidos cuando él entre en sus habitaciones y poder degollarlos con tranquilidad y quedarse con su oro y sus pertenencias. Y, claro, eso tenía planeado hacer con Guifré esa misma noche...

Así que, si las acciones de los Pjs no lo hacen inviable, esa víspera Guifré sentirá como el sueño le vence y ni siquiera podrá acabarse su jarro de vino. Necesitará ayuda para subir las escaleras y se derrumbará profundamente dormido aún antes de caer sobre la cama.

¡A algún Pj se le ocurre vaciar esa jarra de buen vino *"porque es una lástima que se desperdicie"*!

En ese caso, deberá hacer una tirada de Resistencia x3:

- De sacar una pifia, caerá al suelo inconsciente casi en el acto.
- De fallar la tirada, se verá invadido por un dulce y profundo sopor, cayendo irremediablemente en el sueño al cabo de 1D10 minutos.
- De sacar la tirada tendrá un malus de –20% a todas sus acciones, tanto físicas como mentales, durante 1D6 horas, o hasta que duerma unas horas.
- De sacar un crítico en la tirada, degustará el vino, apurando el jarro hasta las heces, diciendo que es el mejor vino que haya bebido jamás. Eso sí, esa noche dormirá como nunca, levantándose fresco y muy descansado.

Por cierto, algún Pj más o menos pícaro puede pensar que es un buen momento para, con la excusa de "*acompañar al catalanote a su habitación*" llevarlo a la sala común, quedándose él en su cama...

Y hará mal, pues pasada la medianoche el posadero entrará en la habitación, para apuñalar silenciosamente al durmiente. Luego, una vez Roque se haya llevado el cadáver al bosque y haya vuelto, piensa despertar a Cesc, que duerme en la habitación común, diciéndole que su amo ha ordenado que partan temprano, antes de la amanecida. Lo conducirá adormilado hasta el establo, donde espera Roque, que tiene órdenes de esperar en la oscuridad y hundirle la cabeza a golpes de garrote. Roque se llevará el cuerpo del criado al bosque, donde enterrará ambos cuerpos en una fosa poco profunda. Mientras tanto, Álvaro trasladará las pertenencias del difunto a sus habitaciones (13) para examinarlas más tarde y celebrará el éxito de la empresa violando a su hija... otra vez.

Por la mañana, si algún Pj pregunta por el catalán, se les dirá que salió temprano. Sin embargo, su mula aún está en el establo... El grupo también puede darse cuenta de que algo va mal si pasan una tirada de Otear al poco de ponerse en marcha pues Roque no se ha alejado demasiado del camino para enterrar los cuerpos, ni se ha molestado en cavar una fosa muy profunda: las alimañas y la lluvia han desenterrado a medias los cuerpos y los cuervos se están cebando en ellos... Así que los Pjs pueden darse cuenta de ello, y reconocer los cuerpos, aún no demasiado deformados...

Ilustración: Enric Prat

Él quebrará las lanzas, Él romperá el escudo: El señor de los ejércitos está con nosotros

La caza del lobo

A las pocas horas de marcha, el grupo se tropezará con un grupo de campesinos, armados con aperos de labranza: hoces, guadañas, cuchillos, horcas y algún hacha. Parece mandarlos un tipo vestido con pieles que lleva un gran arco montado. Se presentará como Xan, el cazador, y explicará a los Pjs que están buscando a una niña que se perdió ayer en el bosque. Cayó la noche y tuvieron que abandonar la búsqueda, que han reemprendido al amanecer. De todos modos, pocas esperanzas tienen ya de encontrarla viva, pues han visto rastros de lobo cerca de las pisadas de la niña...

Si los Pjs se ofrecen a ayudar a los campesinos, Xan hallará finalmente el lugar donde el lobo encontró a la niña. Hay rastros de sangre, algunos jirones de tela y señales de lucha y forcejeo en las ramas rotas y en los matorrales aplastados. Luego el rastro, de un lobo arrastrando un cuerpo, les conducirá ya al atardecer hasta una cueva cercana, donde se encuentran los restos de la niña. Sin duda es uno de los refugios de la bestia y Xan decidirá aguardarla allí mismo, pues aún queda carne en esos pobres huesos y es de esperar que el lobo vuelva a roerlos. Esto lo explicará mientras se unta el cuerpo con excrementos del propio animal, para que así la bestia no huela a humano y se dirija confiada a su refugio.

Alguno de los Pjs pueden quedarse a acompañarlo (pero no todos, pues no hay espacio ni mierda de lobo suficientes: entre los excrementos frescos y los secos que puedan ablandarse con agua hay como mucho para dos Pjs más).

Y es posible que lo hagan, en especial si pasan una tirada de Rastrear y se dan cuenta de que el bicho en cuestión camina tanto a dos patas como a cuatro... Y una tirada de Leyendas o de Conocimiento mágico puede identificar ese rastro como el de un lobisome... (☞ *ver pág 155 del Manual y/o la pág. 27 de Fogar de Breogán*). Los Pjs que oyeron la historia del catalán en la posada de Álvaro tendrán un bonus de +25% en esta tirada.

El bicho, evidentemente, es un lobisome y, si ninguno de los Pjs mete la pata y hacen lo que Xan dice (que parece tener experiencia), volverá a su cubil cuando ya sea noche cerrada, cayendo en la trampa. Una vez rematado (nunca mejor dicho) el asunto, quedará por ver qué hacen los Pjs con Xan, ya que las reglas de la Vera Lucis son muy claras: hay que destruir todas las criaturas mágicas... y a los que puedan dar testimonio de ellas.

Una opción puede ser reclutar al cazador como futuro *servus* de la Vera Lucis. Si mediante una buena interpretación o una tirada de Elocuencia se le logra convencer de que los fines de la fraternidad son lo mejor, aceptará de buen grado.

Si Xan es reclutado, verá una cosa más (que los Pjs, a su vez, solamente verán con una tirada exitosa de Rastrear): las huellas del lobisome venían de la sierra de Barbanza, destino del grupo.

Parte segunda: Nela

Novedades en Cruido

Aunque el camino principal va hacia Noya, Ramiro insistirá en tomar un atajo, adentrándose por una cañada en la sierra de Barbanza, para ir directamente hasta la aldea de Cruido y el castillo de su señor. Un mal camino, que mejor sería que los Pjs realizaran a pie, llevando sus cabalgaduras por la brida.

De no hacerlo así deberán pasar una tirada de Cabalgar para no tener un accidente (lanzar 1D6):

(1–2) Al Pj lo golpea en la cara una rama baja
1d4 puntos de daño y Agilidad x3 para no caerse del caballo (en caso de fallar: 1D3 puntos de daño más).

(3–4) El caballo pierde pie sin llegar a caerse
tirada de Cabalgar o el jinete cae del caballo (1D3).

(5–6) El caballo cae estrepitosamente de lado
Hacer una tirada de Suerte en la tabla siguiente.

- **Sacar un crítico:** 1D3 de contusiones varias, sin más consecuencias.
- **Pasar la tirada:** el caballo cae sobre su jinete, que recibe todo su peso: 1D6 + 3 puntos de daño
- **Fallar la tirada:** lo mismo que el anterior, pero al caballo se le tuerce una pata. Habrá que llevarlo de la brida, pues estará cojo y habrá que curarlo
- **Sacar una pifia:** 1D6+3 de daños para el jinete y al caballo se le rompe una pata. Habrá que sacrificarlo (al caballo) para que no sufra.

Nota: Esta tabla, evidentemente, también se aplicaría a la mula de Samuel si no fuera porque el precavido judío será el primero en desmontar.

Aquellos Pjs que saquen la mitad o menos de su porcentaje en Otear se darán cuenta, por unos instantes, de que hay "algo" observándoles desde la espesura del bosque. El Dj debería excitarles la paranoia un poquito, dejar que pensaran en una emboscada inminente, describir la cañada húmeda, angosta, con algo de niebla baja, hacer que el grupo encuentre rastros de un lobo... ¡de dos patas! (es decir, de lobisome) si busca, algún aullido esporádico... Pero no presentar batalla. Las bestias la rehuirán, por el momento.

A no ser que haya retrasos de última hora por estas u otras acciones de los Pjs (cuya capacidad de liar las cosas puede alcanzar el infinito), el grupo llegará a Cruido al atardecer. Allí les espera un macabro espectáculo: colgando de la gruesa encina que hay en el centro de la aldea penden media docena de hombres, ahorcados. Los cuervos ya les han picoteado los ojos, por lo que llevan allí por lo menos un día. Ramiro desmontará del caballo, avanzando unos pasos hacia ellos, incrédulo. Balbuceando, explicará que esos hombres eran los más fieles a su señor, los que llevaban toda su vida con él, los únicos en los que Gonzalo confiaba plenamente.

Con la sabiduría propia de los campesinos, los aldeanos se esconderán en sus casas apenas perciban la llegada del grupo, cerrando las puertas y atrancando las ventanas. Solamente la pequeña iglesia está abierta... y en ella, colgado de la campana, se encuentra el viejo sacerdote, ahorcado. Y su cadáver tiene más o menos la misma "antigüedad" que los de la plaza.

Si los Pjs desean interrogar a alguno de los aldeanos deberán amenazar con echar la puerta de su casa abajo (o derribarla directamente, ya puestos). El pobre campesino al que le toque la china explicará muy asustado (mientras pone la típica expresión de "no me pegue, señor" propia de los Pnjs comparsas en los juegos de rol) que fueron los hombres del barón los que bajaron del castillo, trayendo a los hombres consigo y ahorcándolos en la plaza a pesar de sus protestas de inocencia. Y, ante la sorpresa de todos, fueron a la iglesia y ahorcaron también al buen padre Xosé, un hombre santo que nunca le había hecho daño a nadie y que con sus rezos los protegía a todos de brujerías y demonios... Desde entonces, nadie ha salido del castillo.

El grupo puede subir hasta el castillo que se alza sobre la colina, para investigar qué pasa, o quedarse en el pueblo intentando averiguar algo más (o descolgando los cadáveres para darles sepultura, como insistirá de hacer Ramiro, con lágrimas en los ojos). Sea como fuere, si no suben en el acto o se van inmediatamente, serán un grupo de media docena de soldados del castillo los que bajarán para identificar a los recién llegados. Así que la siguiente escena puede tener lugar en la plaza del pueblo o ante la barbacana del castillo.

El soldado al mando, un tipo alto, con el pelo cortado recto a un centímetro justo de sus cejas y sorprendentemente barbilampiño, mirará interrogativamente al grupo pero, antes de que pueda decir nada, uno de sus subordinados lanzará una exclamación de sorpresa, pues ha reconocido a Ramiro. Éste, a su vez, dirá:
"¡Pelayo! ¡Qué ha pasado aquí!"

El oficial al mando exigirá saber qué sucede y el tal Pelayo dirá tragando saliva:
"Es Ramiro, señor... El paje que el barón echó del castillo hace unos días..."

Ramiro a su vez explicará la historia que en su momento contó (o quizá no) a los Pjs: que el barón y él simularon una ruptura para que pudiera pedir ayuda. El oficial ni siquiera querrá oír todas sus explicaciones, ordenando a los soldados que lo prendan, para llevarlo al castillo. Es de esperar que los Pjs, como caballeros de Santiago y, por lo tanto, personalidades investidas con cierta autoridad, intervengan exigiendo saber, para empezar, la identidad del oficial al que Ramiro no parece reconocer.

Con una mueca de suficiencia y disgusto, el tipo dirá a regañadientes que su nombre es Ruiz de Padrón, castellano del castillo tras la traición del anterior. Y, con otra mueca, esta vez irónica, señalará con la cabeza uno de los cadáveres que cuelgan del árbol.

Si los Pjs le preguntan de dónde ha salido, dirá que él y sus hombres están al servicio del señor del castillo, pues éste necesitaba ayuda armada para librarse de los traidores que lo rodeaban. Sugerirá, razonablemente, que los Pjs los acompañen hasta el castillo para entrevistarse con el barón y aclarar todo este embrollo. Es de esperar que los Pjs acepten, en especial teniendo en cuenta de que no van detenidos ni nada parecido, por lo que sus espadas cuelgan de sus costados, listas para ser desenfundadas...

Por cierto, quizás alguno de los jugadores se dé cuenta de un pequeño detalle: Ruiz significa hijo de Ruy, Padrón es simplemente el nombre de una localidad... Este personaje no tiene nombre propiamente dicho...

¡Será él *"aquél que no tiene nombre"* del que habló en su momento la vidoreira!

Las explicaciones del hermano Miguel

Los Pjs son conducidos al salón de armas mientras mandan aviso al señor de la llegada. Varios de los hombres de Ruiz se quedan en las puertas del salón y, aunque no impedirán que salgan de la estancia si así lo desean, les recordarán que el señor del castillo está por llegar y que sería mejor para todos que esto se aclarase cuanto antes. Evidentemente, sí que actuarán (dando la voz de alarma) si los Pjs se ponen agresivos o abiertamente hostiles (en plan de ir montando la barricada en el salón, prenderle fuego o similar).

La entrada del barón será espectacular: más desfallecido que sentado en un enorme y pesado sillón de madera que llevan en volandas, con visible esfuerzo, cuatro robustos soldados. Gonzalo de Souto parece muy débil y enfermo.

Tiene los ojos hundidos en sus cuencas, el rostro con esa palidez cetrina de la enfermedad o de la muerte próxima, y está extremadamente delgado. El abundante pelo blanco le cae descuidadamente sobre los hombros y su barba está larga y enredada. Por su aspecto, es evidente que ha dormido varios días con la ropa puesta. Ruiz y seis de los soldados rodean a su señor con las armas prestas y, además, hay otros dos hombres, un criado y un monje. Al fijarse en el primero, Ramiro dará un paso al frente, con los puños cerrados, con la clara intención de agredirle y, si los Pjs no lo detienen, (con buen criterio) serán los soldados del barón los que le cerrarán el paso. Ramiro gritará:
"–¡Xurxo, perro del infierno! ¡Qué brujería estás maquinando ahora!"

El tal Xurxo, un tipo bajo y moreno, vestido con la librea del barón (lo que indica que está a su servicio personal y directo, y que no es un simple criado más) sonreirá con suficiencia y desprecio, sin decir nada. Será el monje (que, por cierto, viste el hábito negro de los benedictinos) el que hablará al enfurecido paje con el tono de quien regaña a un niño o a un perro:
"–¡Qué estás tramando tú, Ramiro! ¡Qué son estas furias y estas afrentas! ¡No abandonaste a tu señor cuando más te necesitaba! ¡Qué es esto de volver, cuando todo se ha hecho! ¡Pretendes honras, cuando no cumpliste!"

Ramiro no se dignará mirar a su interlocutor. Fijará sus ojos en su señor y, cayendo de rodillas, implorará:
–Señor, tú bien sabes mis motivos, que eran los tuyos. Habla ahora y que ellos callen. Me llevé tu carta con tu lacre y tu sello y he vuelto con la ayuda que me pediste ¡Qué ha sucedido en mi ausencia!

El barón mirará a Ramiro inexpresivamente, con gran esfuerzo, como si lo viera por primera vez. Hará una seña al cortesano, que se inclinará a su oído, escuchando sus susurros. Luego, se desplomará nuevamente en su sillón, falto de fuerzas, y hará una seña a sus cuatro porteadores para que se lo lleven del salón.

Alzándose, el monje mirará a los Pjs, como si los viera por primera vez y, con una graciosa inclinación cortesana, les dirá:
Perdonad mis modales, señores, aunque sé que no tienen perdón. Me llamo Miguel y antes de ser hermano de todos los hombres lo fui de Gonzalo. Permitid que en su nombre os de la bienvenida al castillo. Creo adivinar qué ha sucedido. Sentémonos, hablemos y solucionemos el embrollo que ha causado este criado, sin duda con buena fe pero con escasa razón..."

Ramiro lo interrumpirá con sus gritos y preguntas:
"¡Qué ha pasado en mi ausencia! ¡Por qué están los ahorcados en la plaza! ¡Qué hace Xurxo en el castillo!"

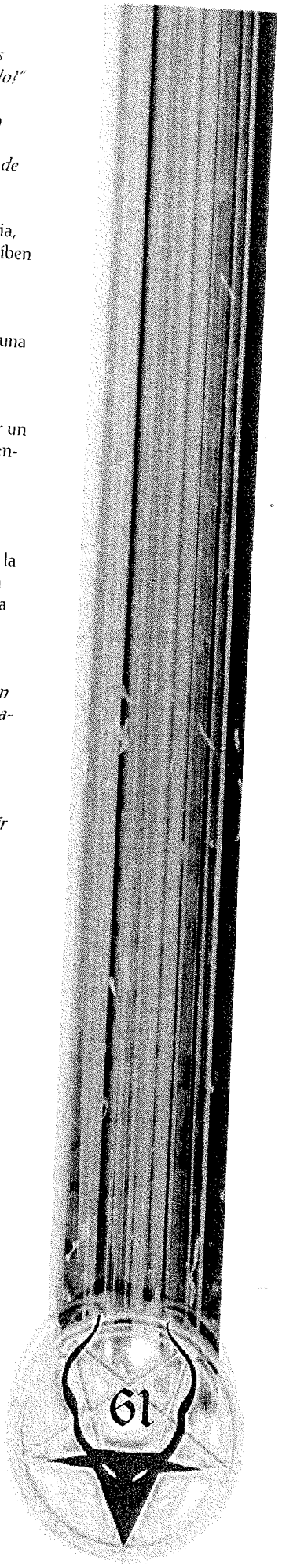
Miguel le lanzará una fría mirada y lo cortará en seco diciéndole:
"¡Qué es esto de que los criados hablen en presencia de sus mejores".

Ramiro se sonrojará hasta las orejas, de ira e impotencia, pues el monje tiene razón: las buenas costumbres prohíben que criados y pajes traten con familiaridad a sus amos, sobre todo delante de visitantes. De hecho, ni siquiera pueden hablar si no se les da licencia para ello... y es evidente que el monje acaba de quitársela, si es que alguna vez la tuvo. Así que se irá a un rincón, con la cabeza gacha, como un perro apaleado.
Miguel se girará nuevamente hacia los Pjs y les invitará a sentarse, ponerse cómodos, quizás a beber un excelente tinto de la Ribeira Sacra, que ya está sirviendo una doncella de ojos tristes, y explicar a qué han venido al feudo y al castillo..

Una vez los Pjs expliquen que Ramiro se presentó en Santiago solicitando ayuda contra la brujería y muestren la carta sellada que se les entregó, el monje girará la cabeza hacia el paje, que sigue en su rincón, y meneará la cabeza como quien sorprende a un hijo querido en una falta.
Luego se volverá hacia el grupo y explicará que:
"En efecto, la brujería ha caído sobre el feudo y mi hermano y señor ha sido una de las víctimas, presa de un maleficio que le consumía el cuerpo mientras le condenaba el alma. Yo mismo me dediqué a rezar día y noche, luchando con mi pobre fe contra las artes del diablo. Entonces Ramiro, que bien quiere a su señor, huyó del castillo, robando una carta preparada para otra ocasión. Por cobardía, pensamos todos. Ahora veo que para pedir ayuda. Así fue ¡verdad Ramiro!"

El paje, con la cabeza gacha, la alzará apenas para mirar de soslayo al monje. Luego agachará la cabeza de nuevo, y asentirá en silencio, mientras las lágrimas ruedan por sus mejillas. Una tirada de Psicología revelará que está llorando de pura impotencia, no de arrepentimiento o de vergüenza.

Miguel continuará:
"Mi buen hermano se encerró en la torre del homenaje, conmigo y con los que creía le eran fieles, pues sospechaba (con razón) que había traidores en el castillo. Entonces vino a vernos Xurxo, el curandero. Todos creíamos que era el amante de Nela, la bruja, cuando en realidad solamente era una de sus muchas víctimas. Pero, con la ayuda de Dios, consiguió librarse lo suficiente de su influjo para llegarse hasta el castillo. Trajo remedios que restablecieron las maltrechas fuerzas de mi hermano e información preciosa sobre los aliados de la bruja dentro del castillo... y fuera de él. Nuestra sorpresa fue grande al saber que eran los más cercanos a nosotros los aliados de la bruja. Rodeados de enemigos, no sabíamos qué hacer, pero la Providencia Divina nuevamente nos ayudó, trayendo al castillo a la compañía de mercenarios de Ruiz. Con su refuerzo castigamos a los traidores y cazamos a la bruja en el bosque, dándole muerte como la alimaña que es. Ahora mi hermano tiene la salud maltrecha y está muy débil, pero fuera de peligro gracias a la benevolencia de Dios y con el tiempo su cuerpo se recuperará."



El monje habla muy, muy bien. Si algún Pj lo solicita, será necesario sacar la mitad de su porcentaje en Psicología para darse cuenta de que miente tanto o más que habla. Aquél que lleve consigo la reliquia de San Fructuoso podrá pasar la tirada sin malus.

Ahora todo depende de las acciones del grupo:

- Si los Pjs se tragan el cuento y dicen que "*bueno, vale, pues qué bien, pues ya nos vamos*", remítete al apartado Si todo sale mal, reparte los P. Ap (si es que se han ganado alguno) y llama a tu novia/o, que aún tenéis tiempo de ir al cine ¡Ah! Y búscate jugadores más espabilados la próxima vez...
- Los Pjs no tragan y se ponen violentos (si es que no se han puesto violentos antes). Los Pjs tendrán que enfrentarse con los soldados del barón y con los hombres de Ruiz, así como con el "barón" en persona. Los que se rindan o sean capturados serán arrojados al calabozo del castillo (ir a Prisioneros).
- Los Pjs no tragan, pero son lo bastante astutos como pasa simular que así lo hacen y vuelven a Santiago para pedir ayuda: algo mejor, pero no lo suficiente. A su regreso ya ha pasado todo. Ve igualmente al apartado Si todo sale mal.
- Los Pjs no tragan y se quedan a investigar qué ha pasado: la aventura continúa...

Lo que ha sucedido realmente (sólo para el Dj)

Mientras los jugadores deciden qué van a hacer los Pjs hagamos un alto para explicar qué está pasando aquí...

Como ya sabemos, nuestra vieja amiga Nela no es solamente bruja, sino que además es meiga. Es decir, hija de Agaliaretph. Como buena hija de su padre, tras romper con Pero Gil (del que ya había aprendido casi todo lo que le interesaba), siguió los caminos del pacto demoníaco, haciéndose servidora de Agaliaretph primero, de Belzebuth y de Astaroth después, para terminar oficiando aquelarres a Lucifer. Tras superar mil y una pruebas se atrevió a formular una petición, ella que era ya la reina indiscutida de las brujas de la comarca: quería convertirse en un demonio. Y Lucifer aceptó... poniendo una condición previa: que antes de ello debería vencer a la muerte.

Nada más fácil, pensó Nela. Junto a Xurxo, un soliño ☞ *Ver Fogar de Breogán, págs. 32-33* que es su amante y mano derecha, realizó un complejo ritual que culminó con el sacrificio de la propia meiga. Como ánima, se apropió del cuerpo del barón, al que había debilitado previamente con sus hechizos. Para ello contó con un poderoso aliado: Miguel, el hermano de Gonzalo, un monje apóstata al que había corrompido previamente tentándole con su punto débil: la lujuria. En efecto, el precio de Miguel para condenar su alma y perder la de su hermano fue relativamente barato: un súcubo a su servicio y para su placer exclusivo.

Una vez en poder del cuerpo del barón, hizo traer a un grupo de mercenarios, previamente contratados por Miguel. Con ellos hizo ajusticiar a los más allegados del barón, los que podían sospechar que don Gonzalo no era el mismo de siempre, y de los que tuvo duda los envió a la casa señorial, en Noya. Para remplazar a los criados muertos se trajo a un grupo de sicarios baluros (ver apéndices) que le han jurado fidelidad tanto en la vida como en la muerte. También se ha permitido el lujo de hacer ahorcar al sacerdote de Cruido, un hombre santo con el que tenía más de una cuenta pendiente.

Ahora Nela planea un nuevo ritual en el que, con el restablecido cuerpo de Gonzalo, desflorará no menos de una docena de doncellas que sus baluros han raptado previamente. Así demostrará al Diablo que se ha ganado plaza en el Infierno, pues puede ocupar repetidamente cuerpos humanos y crear nueva vida, estando así por encima de la muerte.

Pero claro, las cosas no son tan fáciles. Para no ser precipitada al Infierno al morir su cuerpo, Nela se puso una medalla de San Antón al cuello un momento antes de que Xurxo la matara. (☞ *Ver descripción de ánimas en la pág. 129 del Manual*). Así burló temporalmente a la Muerte... pero ésta rechazó igualmente a Gonzalo, ya que aún no había llegado su hora. Y el alma del viejo barón se refugió en el único sitio que pudo: el cuerpo de Nela.

Y, por otro lado, Bileto, el quintacolumnista del Cielo en el Infierno, ha conseguido de Lucifer que Nela tenga enemigos. Y esos, claro está, son sus viejos conocidos: los Pjs...

Desterraste a tu madre: a dios darás cuenta dello

Lo que se dice en el castillo

Habíamos dejado al grupo en el trance de decidir qué hacer. No somos los únicos en querer saber sus intenciones, ya que Miguel, terminada su narración, se interesará en saber si van a volverse inmediatamente a Santiago o si puede ofrecerles la pobre y escasa hospitalidad del castillo. Él preferiría lo segundo, para tener a los Pjs más controlados, pero no insistirá si éstos le dicen que prefieren volver inmediatamente a la ciudad santa.

Ramiro, por supuesto, se queda en el castillo, donde recibirá un castigo (aunque sea leve) por sus faltas. Los Pjs tendrán que insistir mucho si quieren sacarlo de allí. Evidentemente, de ser "rescatado" por el grupo, Ramiro insistirá fervorosamente en su versión de los hechos, cosa que no puede ni se atreve a hacer ante su señor natural, debido a las leyes de la época.

Ya sea porque el grupo acepte la hospitalidad de Miguel, ya sea porque hagan posteriormente otra visita, o interroguen a algún servidor o soldado que baje hasta Cruido para hacer algún encargo, los Pjs pueden obtener cierta información si sacan las tiradas oportunas de Mando, Elocuencia, Seducción... o, simplemente, si hacen una buena interpretación. Pelayo, el amigo de Ramiro, se mostrará mucho más asequible, hablando sin necesidad de tirada alguna si está su amigo delante.

De todas formas, con tiradas o si ellas, en este apartado y en los siguientes, los Pnjs no hablarán de buenas a primeras. Los jugadores, a través de los Pjs, deberán hacerles las preguntas adecuadas o, al menos, relacionadas con el tema.

Criados y soldados del barón:

▶ Todos en la comarca saben que Xurxo era el amante de Nela. Un amante cornudo, pues muchas son los revolcones que la bruja se ha pegado con demonios y otras criaturas, pero compañero y sicario fiel hasta el final. O eso se decía... Todos se sorprendieron cuando se presentó en el castillo y solamente le libró de que lo mataran en el acto, como un perro, la intervención del hermano Miguel.

▶ Tiempo ha que Miguel ha suprimido las misas en la pequeña ermita del castillo, pretextando que la necesita para él solo, para mejor poder rezar por el alma de su hermano. De hecho, no deja entrar a nadie en el recinto y guarda la llave colgada del cuello.

▶ Nadie hubiera dicho nunca que Honorio, el antiguo castellano del castillo, y los que han sido ahorcados con él, fueran traidores a Gonzalo y seguidores de la bruja. Pero Sancho, que protestó y rompió lanzas por su inocencia, corrió pareja suerte, así que enseguida aprendieron los demás que era mejor tener la boca cerrada. Suerte han tenido los que solamente han sido enviados al palacio de Noya.

▶ Para reponer las filas de los criados que han sido ahorcados o enviados fuera, han venido una serie de criados... bastante raros, pues casi todos ellos tienen cicatrices en las manos o el rostro. Hacen vida aparte, no hablan con nadie más de lo indispensable y sirven exclusivamente al señor barón. No hacen ningún otro tipo de tarea y no dejan que ninguno que no sea ellos se acerque a don Gonzalo.

Mercenarios de la compañía de Ruiz:

▶ Estaban reclutados por la familia de los Moscoso hasta que les obligaron a hacer las paces con los Ulloa, que Dios los maldiga a todos. Por suerte, les llegó un mensaje del hermano Miguel ofreciéndoles un contrato mejor si venían al castillo. Y aquí están...

¡No es mal sitio para curar viejas heridas y reponer fuerzas, que luego ya aparecerá una buena guerra en algún lugar!

Los jugadores, a poco de espabilados que sean, se darán cuenta enseguida que Miguel ha engañado a los Pjs: les dijo que los mercenarios habían llegado por casualidad al castillo, no que habían sido llamados.

Si el Dj se siente generoso, puede exigir a los jugadores que hagan una tirada por Memoria para acordarse, aunque deberían pillarlo a la primera, si están mínimamente atentos al juego.

Por cierto, tal y como dijo la vidoreira, el hombre sin nombre (Ruiz) no tiene escrúpulos de venderse al mejor postor.

Si los Pjs le convencen de que hay algo más que simples intrigas humanas en este embrollo, y le ofrecen suficiente oro, no tendrá ningún escrúpulo en traicionar a su nuevo amo...

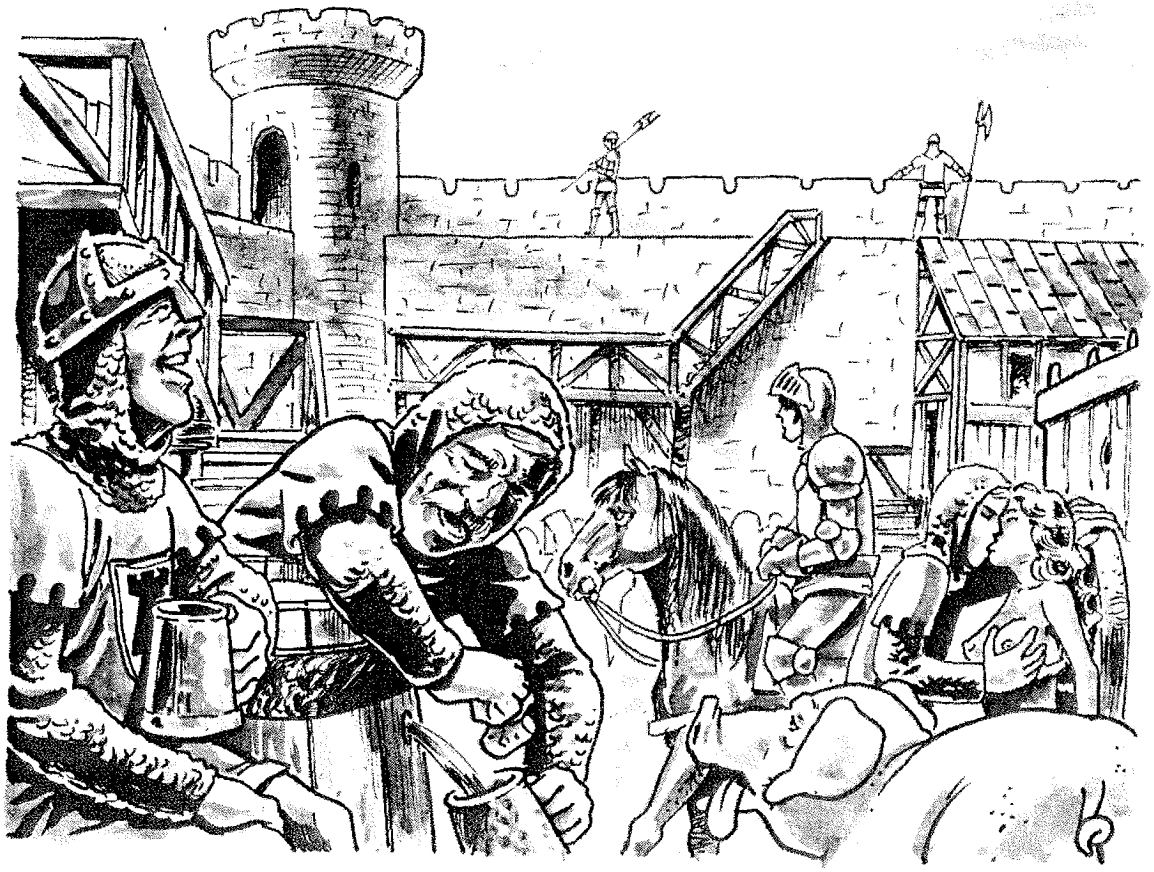


Ilustración: Enric Prat

Se habla en Noya...

Para conseguir más respuestas a sus preguntas los Pjs tendrán que desplazarse a Noya, la principal población del feudo. Es puerto de cierta importancia y a través de él llegan muchos peregrinos y mercaderías a Santiago. Viejas leyendas heréticas (que los Pjs conocerán si pasan la consabida tirada de ídem) identifican a Noya como el auténtico destino final del Camino de Santiago, donde los peregrinos graban su lápida con símbolos esotéricos, dejándola en el cementerio de la iglesia de Santa María a Nova, para volver a sus hogares "renacidos", tras la simbólica muerte de su anterior yo... Claro que leyendas similares citan como punto final del Camino Finisterre (perdón, Fisterra), o Muxía, en la Costa de la Muerte.

En la mansión de los Traba

Los escasos criados que han sobrevivido a la masacre del castillo y que han sido enviados allí están asustados y confundidos y no sin razón. No entienden qué ha pasado.

Si los Pjs se ganan su confianza (aunque llegar con la librea de la Orden de Santiago ya da muchos puntos) confirmarán que Ramiro siempre ha sido fiel a su señor (y padre natural) y pueden repetir alguna de las informaciones que en su momento no dijeran los del castillo (porque a los Pjs no se les ocurrió preguntar o simplemente porque no tuvieron oportunidad de ello).

Del mismo modo, prevendrán al grupo contra los habitantes de Noya, puesto que muchos de ellos practican la brujería. No es buena cosa, de anochecida, rondar los caminos y mucho menos las playas, ya que se practican en ella ritos blasfemos, según se ha dicho.

Lo que todo el mundo sabe

Cualquier miembro del grupo obtendrá esta información de buenas a primeras, sin mediar tirada alguna: Invitar a una jarra de vino o tener los oídos atentos en una conversación de terceros será suficiente:

- El nombre de Noya viene de Noela, nieta de Noé. El patriarca bíblico desembarcó en el monte Barbanza y no en el Arafat, como dicen las sagradas escrituras. El escudo de la ciudad contiene el arca y la paloma en recuerdo de ese hecho. Pero otros dicen que fue el abuelo el que desterró a la nieta, pues en ella anidaba el mal... Y que esa propensión al mal pasa de madres a hijas. Por eso se dice que casi todas las mujeres de Noya son brujas, o quisieran serlo...
- El río Barbanza, que da nombre al monte y a la sierra, antes de llegar al mar, lanza un gran rugido, que recuerda el ruido que hacen las armas al caer unas sobre otras.
Son las armas de los gallegos que se rindieron a los romanos cuando éstos amenazaron con matar a la hija de su rey, a la que habían capturado. Por cierto, que a la muchacha la devolvieron, sí... pero con los pechos cortados.
- Se dice que el señor de estas tierras, don Gonzalo de Souto, ha sido embrujado por una meiga, una hija del diablo. ¡Malos tiempos para los hombres cuando ni siquiera los poderosos, con todos los monjes que rezan para ellos, están salvos de las argucias de Lucifer!

En la posada

Bodegas y posadas abundan en Noya y ya se sabe que el vino suelta las lenguas....
Pero nos limitaremos a una, genérica, atendida por el bueno de Xan de Estivadas y su mujer María Oanes, pero nada impide que los Pjs se marquen todo un recorrido, de vinos y chismorreos, de taberna en taberna... Aparte de vinillo del país y el siempre presente cocido (ya se sabe, garbanzos, coles y toda la carne que se pille, sea cual sea su origen o condición inmediatamente anterior a ser sumergida en el puchero) los Pjs pueden probar el pescado de mar cocinado al gusto y el, para ellos, exótico pulpo (sobre todo si proceden del interior). Que no se les ocurra pedir una mariscada, pues es manjar de pobre (de hecho, algunos manjares como los percebes se usaban básicamente como abono, consumiéndose solamente en épocas de hambruna). Las habitaciones individuales son baratas, pues al ser invierno las posadas andan escasas de clientes:
Los Pjs conseguirán habitación doble, con brasero y frazada de lana; dos comidas diarias y acomodo para sus monturas por el módico precio de 18 maravedíes por cabeza (que incluso pueden llegar a rebajarse en sólo 13 maravedíes tras un hábil regateo).
Acomodados los Pjs, vamos a la información que puedan conseguir, que al fin y al cabo es lo que interesa...

Lo que pocos saben

Para enterarse de lo que sigue, los Pjs deberán pasar sendas tiradas de Elocuencia, Seducción o Mando:

- Dicen que en el interior, de un tiempo a esta parte, ha habido bastantes desapariciones de muchachas. Se teme que algún grupo de bandidos las esté capturando, quizá para llevarlas al sur y venderlas a los moros como esclavas.
- Hubo un blasfemo ritual hace unas noches, dónde no me lo han dicho, pero el que lo vio asegura que algo salió mal, pues el que estaba junto a la bruja que dirigía el aquelarre de pronto se giró y la apuñaló. Y todos rieron antes de sumergirse en satánica orgía.
- Hay una bruja que hace la vida imposible a los buenos cristianos de la comarca. Y uno de sus escondrijos es "A Cova da Moura", en el bosque que hay en el monte Barbanza.

Lo que nadie dice

Para averiguar lo siguiente, será necesario o bien un crítico en cualquiera de las competencias antes reseñadas o una interpretación muy buena por parte del jugador de turno:

- En la cercana playa Testal hay mujeres que se entregan a ritos paganos. No hay que dudar que son brujas, pero ningún hombre que se acerque a verlas se librará de su maldición.
- En general, no es buena cosa rondar por las playas cercanas de noche. Dicen que hay criaturas que salen del mar, que no quieren ser molestadas... y que arrastran consigo a quien las desafía...
- Sobre todo, conviene evitar la playa Aguieira, pues frente a ella está la maldita isla de La Creba, donde hace tiempo que el diablo ha puesto la pezuña...

En la iglesia

Información, poca es la que encontrarán en las iglesias de Santa María o de San Martín. Quizá, como mucho, sea un lugar discreto donde pueda abordarles Xouvo u Horus si se ha corrido ya la voz de que los Pjs están haciendo preguntas. A los sumo, el viejo padre Brandán (algo sordo y bastante corto de vista) puede decirles alguna de las informaciones anteriores, si es que no las averiguaron yendo de tabernas. El anciano sacerdote también sabe lo más interesante de la iglesia de Santa María y es que está construida sobre tierra traída directamente de Palestina, así que es lugar doblemente sagrado.

Si en algún momento de la aventura los Pjs se ven acosados por hechizos o por criaturas diabólicas, dentro del recinto de la iglesia ni los hechizos tendrán poder ni las criaturas podrán entrar.

En la casa del Concejo

Noya está gobernada por seis regidores. Sus cargos han sido refrendados por su señor feudal directo, que es el barón de Barbanza, y por el obispado compostelano, que es, al fin y al cabo, el dueño de toda la comarca. Los regidores son hombres ricos, obesos y afables (no necesariamente por este orden) y antes que nada, comerciantes. Buena compañía para vaciar una jarra de vino o para pasar una velada agradable charlando, pero poco más. No se preocupan demasiado de los problemas de la población y, de hecho, es difícil encontrarlos en la casa del concejo, salvo durante las raras reuniones a las que no tienen más remedio que asistir. El auténtico poder en la sombra de Noya es el Merino, Íñigo de Lope. Como Merino, tiene a su cargo tanto la administración de justicia como su aplicación, disponiendo para ello de una docena de alguaciles (llamados "merinos chicos"). Igualmente están a su cargo el mantenimiento y custodia de los presos.

Es posible que los Pjs se alegren al oír hablar de él, pues Íñigo tiene fama de odiar a las brujas, siendo especialmente severo en los casos de brujería. De hecho, cuando los Pjs pregunten por él en el Concejo, se les dirá que está interrogando a una bruja en los sótanos del edificio. Si los Pjs lo desean, el grupo podrá ir hasta allí guiado por un criado, aunque también podrían guiarse perfectamente por los aullidos de la desgraciada... En los sótanos, la mujer en cuestión lo está pasando francamente mal. Le han quemado el pelo, le han quebrado a golpes la nariz y varios dientes, han quemado sus pies en un brasero y le han descoyuntado los brazos. Ahora cuelga de unas cadenas del techo, sujeta por las muñecas, y el verdugo le está azotando la espalda con tanta saña que la sangre brota a través de la sucia camisa que cubre la desnudez de la bruja. El verdugo, por cierto, está muy pálido y parece a punto de vomitar. Y es cierto, pues él no es más que el herrero del pueblo y hacer estas cosas le pone enfermo.

Literalmente. Está cubriendo temporalmente el puesto del verdugo oficial, que tiene dolor de muelas. En un rincón, Íñigo disfruta con cada golpe y cada gemido de la bruja, regañando al verdugo improvisado cuando se precipita con el látigo pues *"el escozor de un golpe alivia el dolor del siguiente."* De todos modos, si los Pjs esperan encontrar en él un aliado, se equivocan, ya que el merino, en realidad, hace tiempo que abrazó la causa de Nela, participando activamente en sus orgías demoníacas, que gracias a él eran realizadas con total impunidad. Su fama de cazador de brujas se debe a que se ceba con los cultos paganos (y razonablemente inofensivos) que aún perviven por la región. Así que si alguien del grupo le pide ayuda o le hace confidente de sus sospechas, le dejará hablar, dándole quizá alguna que otra pista falsa y, si los Pjs le piden mayor ayuda, se hará rogar explicando que, aunque técnicamente depende del obispado de Santiago, su señor feudal directo es el barón de Barbanza y solamente de él o de sus subordinados acatará órdenes. Si los Pjs le traen pruebas concretas (es decir, si demuestran saber demasiado), ofrecerá su ayuda incondicional acompañándoles personalmente donde le digan, junto con varios de sus hombres, para reforzar el grupo a la hora de las bofetadas. Craso error por parte de los Pjs si aceptan su ayuda, ya que, evidentemente, les traicionará cuando llegue el momento revelando la verdadera naturaleza de sus lealtades.

Sobre la bruja en cuestión, se llama Branca y no es bruja sino manciñeira, es decir, una curandera que, entre magias y hierbas, cura con más efectividad que los simples sangradores y sacamuelas. Íñigo tiene previsto descuartizarla miembro a miembro (y no entraremos en detalles morbosos) pero, si los Pjs interceden por ella y la rescatan de su suerte, pueden averiguar de ella cosas interesantes: Que Nela no está muerta, pues ha sido vista rondando el bosque de Barbanza. Y que hay demonios en la isla de la Creba.

Si Íñigo está delante, intentará que no diga estas cosas (ya que pueden molestar los planes de su señora) exigiéndole una y otra vez que confiese que es bruja y azotándola y torturándola sin dejarle responder... Así, hasta que la mate. Por otro lado, los Pjs, como fráteres de la Vera Lucis que son, no distinguen entre magia buena o magia mala, así que es dudoso que se "mojen" por la bruja, una vez obtengan de ella todo lo que quieren saber... A no ser, claro está, que alguno tenga piedad de ella...

De sobrevivir al tormento, Branca será condenada al día siguiente. Como amenaza lluvia y podría salvarla un chaparrón convocado por los tronantes ☞ *Ver Fogar de Breogán, pág. 34*, en lugar de ser quemada será introducida en un tonel erizado por dentro de puntas de clavos y echada a rodar barranco abajo, hasta el mar. De todos modos, los clavos desgarrarán su cuerpo mucho antes de que llegue al agua. Y digo esto, más que nada, por si algún Pj quiere intentar rescatarla...

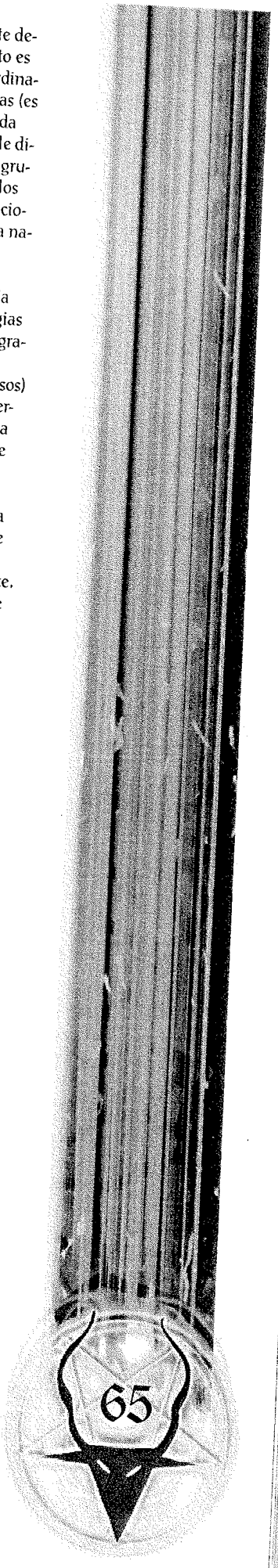
Algunos amigos y un enemigo

En el curso de sus investigaciones los Pjs pueden encontrar algunos personajes con los que desarrollar una alianza coyuntural. Por desgracia, también pueden cruzarse en el camino de un peligroso enemigo.

Estos Pnjs pueden ser suprimidos de la trama si el Dj lo considera oportuno. Los tres primeros son un refuerzo en caso de que al grupo le falten ideas o combatientes, la función del último es "animar un poco la fiesta" si la aventura está resultando demasiado fácil.

Rodrígues de Lois

Este viejo caballero de la orden de Santiago vive en una casa solariega, sin más compañía que la de su fiel criado, un esclavo nubio (negro) llamado Horus, que se trajo de tierras de moros y que tiempo hace ya que ha sido bautizado con el nombre de Juan. De Lois tiene cuentas pendientes con Nela, ya que, con sus brujerías, mató a María, su mujer, hace años, así que se sumará al grupo si se entera que sus intenciones son combatir a la meiga. Si alguno de los Santiaguistas de **Román paladino** sobrevivió a la aventura, bien pudiera ser éste, que tampoco es mala cosa encontrarse con viejos compañeros de armas... Horus practica en secreto la alquimia y la magia, a espaldas de todos, incluso de su amo, para mejorar sus habilidades de sanador. En caso de extrema necesidad pondrá sus conocimientos al servicio del grupo, aún a costa de ser despreciado por ello.



Xouvo
Se trata de un joven campesino, apenas un adolescente, que ha seguido el rastro de los que raptaron a su hermana en las cercanías de Padrón hasta las playas de Noya. Vigilando la costa ha visto un suceso extraño: algunas noches hay gentes con antorchas caminando sobre el agua hasta la isla de la Creba...
Y, a veces, hay lamentos y sollozos de mujer que salen de esa procesión... Para Xouvo es evidente que se trata de la Compaña, si no de algo peor, y que en la isla ha de haber una puerta al Infierno.

Xacome
Es el jefe de los contrabandistas de la zona. No le interesa en absoluto que un grupo de hermanos de Santiago ande husmeando por las playas donde realiza sus negocios, así que procurará despistar a los Pjs dándoles pistas falsas o animándoles a que sigan las que ya tienen...
Siempre que conduzcan hacia la sierra, no hacia la costa. También hará seguir discretamente al grupo (pudiendo los Pjs darse cuenta de ello o no).

Guido di Ferrara
Marino italiano, capitán de un barco mercante anclado en el puerto. El mal tiempo lo ha dejado atrapado en el puerto de Noya, a donde arribó trayendo mercancías para Santiago. Es fácil encontrarlo, a él o a alguno de sus ocho hombres, en cualquiera de las tabernas de la población. Todos fueron testigos de un hecho curioso: una procesión que caminaba sobre las aguas, hacia la isla de La Creba... En caso de apuro, Guido y sus hombres pueden ser de ayuda, ya que el italiano, piadoso y a la vez supersticioso como buen marino, odia a los que adoran al diablo. Algo sabe de magias, sin embargo, ya que está amancebado con una bruja calabresa, a la que visita de cuando en cuando llenándola de regalos y chucherías.
Y no solamente porque su Anna sea una morenaza guapísima, sino porque, además, le proporciona talismanes de Vientos ☞ *Ver pág. 96 del Manual* muy útiles en su profesión de lobo de mar...

Las acciones de los personajes

Poco o mucho, el grupo ha investigado y ha obtenido cierta información. Ha llegado el momento de decidir qué se hace con ella.
Puede que uno de los Pjs, o uno de los Pnjs que les ayudan (Samuel, Xan si lo reclutaron, Ramiro, etc.) sea enviado a Santiago lo más deprisa que pueda para pedir la ayuda que prometió Ursus si las cosas se torcían.
No es mala estrategia. Por desgracia, Nela y los suyos han pensado en ello y no están dispuestos a poner las cosas tan fáciles: la meiga ha convertido en lobisomes a varios de sus sicarios, con los que controla los caminos de acceso al pueblo (son los que los Pjs pueden haber visto en su viaje de ida, uno de ellos se dejó llevar por su locura y es el que cazó en su momento Xan, ayudado por el grupo o no). No impiden que nadie entre, pero la salida... es otra historia. Si se trata de un Pnj, morirá en el intento, sin más. Si se trata de un Pj, siempre se le puede dar una oportunidad de combatir por su vida. Caso de ser capturado, irá a parar a los calabozos del castillo ☞ *Ver Prisioneros, pág. 69.* También puede que no hayan investigado lo suficiente o hayan interpretado erróneamente las pistas (que posibilidades hay) y piensen, con cierta razón, que el barón está hechizado y prisionero en su propio castillo.
En ese caso, puede que planeen un rescate (y Ramiro les animará a ello). Muy bien. ☞ *Ver El Castillo de Cruido, pág. 73,* y a ver qué maquinan.

Si el grupo ha descubierto el refugio de Nela en Barbanza, puede que deseen ir a hacerle una visita. Acudir entonces a ☞ *Ver A cova da moura, pág 67.* Por último, puede que quieran ir a las playas de Noya a investigar: De día, con la marea alta, no hay nada especial que ver. Pero de noche... ☞ *Ver los Nocturnos en las playas de Noya, pág. 67.*

Y la reacción de Satanás...

Evidentemente, Nela y los suyos no se van a esperar a que les vengan venir. Tienen sus propios planes... Y, si éstos incluyen el pisoteo concienzudo de los que se les pongan por delante, pues bienvenido sea.

En primer lugar está el aquelarre masivo que tendrá lugar en la isla de Creba. Tendrá lugar la noche del 30 de abril (noche de las Lumieiras, ☞ *Ver Fogar de Breogán, pág. 39.* Como todo Pj que pase una tirada de Conocimiento mágico o Leyendas sabrá, es una noche de gran poder mágico. ¡Buena noche para hacer pactos con el diablo! Así que los Pjs tienen aproximadamente 48 h para investigar lo que sucede aunque, si se pararon a ayudar a Xan a cazar su lobisome, el tiempo se reduce a 24 h (ya que entre el rastreo y la espera, perdieron prácticamente todo un día). Así que el Dj haría bien en calcular el tiempo que les queda al grupo para hacer "sus labores" antes de que les caiga el marrón encima...

Luego está el tema de Ramiro. Cuando simuló la ruptura con Gonzalo, para ir a pedir ayuda, Nela decidió que no era bueno que alguien que sabía tanto escapase sin más. Así que le lanzó el maleficio de Crear escorpiones ☞ *Ver página 86 del Manual.* Los seis días de plazo del pobre Ramiro terminan al amanecer del día del Aquelarre, que será cuando el escorpión irá en su busca y lo matará.

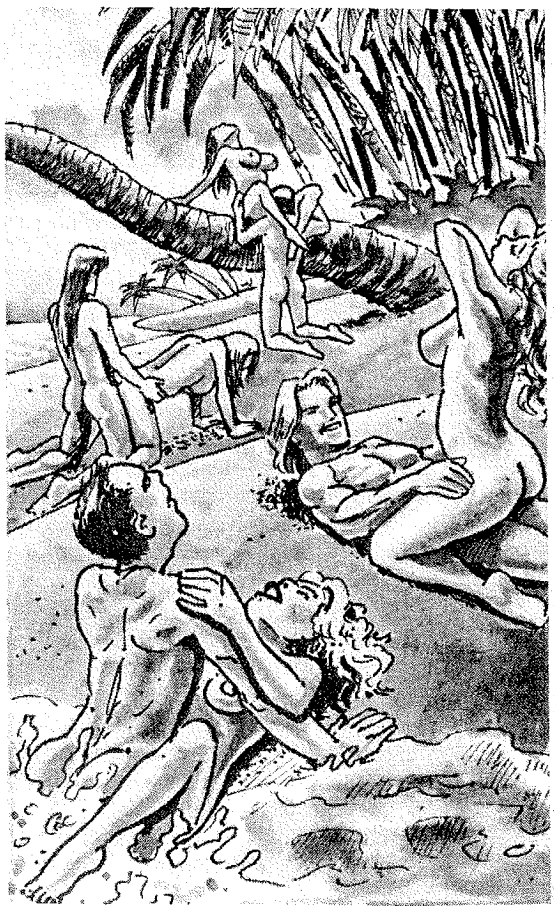


Ilustración: Enric Prat

Si los Pjs no sacaron al paje del castillo, éste huirá del mismo, refugiándose en la casa nobiliaria de los Traba, en Noya, donde tiene amigos entre los criados que lo esconderán. En caso contrario, acompañará al grupo allí donde vaya, si no le dicen lo contrario. De uno u otro modo, los Pjs lo encontrarán muerto al ir a despertarlo el último día, a no ser que lo escondan en la iglesia sagrada de Santa María, donde, como ya se ha dicho, el Demonio y sus sicarios no tienen ningún tipo de poder...
Xurxo, que tiene el hechizo de Vuelo, puede ser enviado a espiar al grupo desde el aire... Los Pjs pueden verlo si sacan la mitad o menos de su tirada de Otear... y se fijan en que hay una sombra rarísima sobre sus cabezas.
La víspera del Aquelarre, si los Pjs aún están por la zona, Miguel les enviará un mensajero invitándoles a un banquete en el castillo, para agasajar como es debido a tan importantes señores que visitan el feudo de su hermano... Gonzalo no estará presente, pero sí el fraile, que se excusará de comer otra cosa que no sea un poco de pan y agua, pues está de ayuno. La comida, por supuesto, está envenenada. Los Pjs deberán hacer una tirada de Res x3 apenas traguen los primeros bocados:

Crítico:
Pequeño ardor de estómago, un eructo y poco más.

Acierto normal:
El Pj empieza a notar calor y nauseas. Malus de –25% a todas sus acciones durante 1D4 horas.

Fallo normal:
El Pj cae en un estado febril, con vómitos y mareos. Malus de –50% a todas sus acciones durante 1D6 horas.

Pifia:
El Pj cae al suelo en el acto y muere entre horribles convulsiones y vómitos.

Evidentemente, cuando el veneno empiece a hacer su efecto, Ruiz y sus hombres se precipitarán dentro de la sala y reducirán a los Pjs. Por órdenes expresas de Miguel, intentarán cogerlos vivos, aunque tampoco tendrán manías en matar a los que ofrezcan demasiada resistencia... ☞ *Ver Prisioneros, pág. 69.*
Si los Pjs se niegan (con mucha o ninguna cortesía, que tampoco viene al caso) a hacer acto de presencia en el banquete en cuestión, o bien son tan brutos que el veneno no les hace efecto, Nela y los suyos recurrirán a acciones algo sutiles: dos demachiños ☞ *Ver Fogar de Breogán, pág. 21* intentarán ocupar temporalmente el cuerpo de dos Pjs elegidos al azar (por ejemplo, aquellos que fallen con peor resultado una tirada de Suerte). Caso de lograr sus propósitos, utilizarán los cuerpos de los Pjs para atacar impunemente a inocentes, hecho que aprovechará Íñigo (que, convenientemente avisado, estará esperando a que suceda) para lanzar a sus alguaciles contra los Pjs. Si éstos se rinden, los llevará presos al castillo ☞ *Ver Prisioneros, pág. 69.* Si se enfrentan a los alguaciles, tendrán que enfrentarse a todo el pueblo y pueden llegar a ser considerados fuera de la ley... Lo más fácil es que intenten escapar, que es precisamente lo que Nela quiere...

A cova da Moura

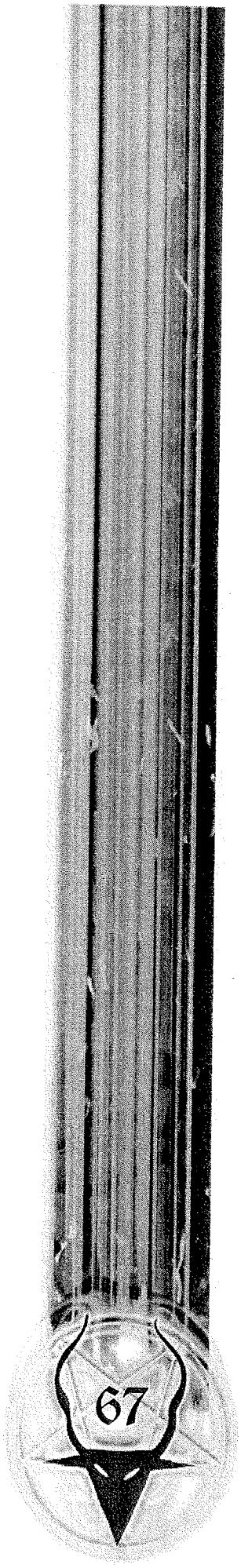
Los Pjs pueden localizar el escondite de Nela en los montes de Barbanza gracias a la confesión de Branca o de labios de los aldeanos de Noya. Se trata de una *mamoa*, un gran montículo de tierra que esconde una cámara funeraria (un túmulo, vamos). De la entrada de la mamoa surge un pestilente hedor a podredumbre y aquellos que tengan el oído fino (tirada de Escuchar) podrán oír un débil gemido, como si alguien estuviera quejándose y lamentando su suerte... Si alguno tiene bastantes c*j*n*s y la voluntad suficiente para entrar, deberá hacerlo a gatas, que el agujero es estrecho como si de la madriguera de una alimaña se tratara. Dentro, rodeada de cacharros rotos y basura, se encuentra Nela... O más bien su cuerpo, con una herida abierta en el pecho, el corazón arrancado, ya con los primeros signos de descomposición... Y, sin embargo,... ¡está viva! (tiradita de IRR, *please*, posible ganancia de 1D10). Una tirada de Memoria con un malus de –25% quizá permita reconocer en esta patética criatura la joven muchacha que los abordó simulando ser prostituta, hace de ello veinte años...
Si los Pjs han ido a la *mamoa* acompañados de Íñigo, éste sugerirá echar un buen montón de paja seca dentro de la boca de la madriguera y prenderle fuego "ahumando" al que salga sin riesgo físico... y cortando la cabeza de buenas a primeras al pobre ser que se arrastrará tosiendo y gimiendo. Íñigo no sabe qué es, pero sabe lo que no es: no es Nela, por lo que mejor no correr riesgos...
Igualmente, si el grupo va acompañado de Rodrígues de Lois, tendrán que sujetarle para evitar que éste se cuele el primero en el interior del túmulo, despedazando a quien allí encuentre con su daga.
Si los Pjs recurren finalmente a la violencia física, descubrirán que el cuerpo de Nela no muere por muchas puñaladas o golpes que reciba. El espíritu de don Gonzalo de Souto, que es el que habita ese pobre cadáver, solamente lo abandonará cuando pierda la medalla sagrada de San Antón que lleva alrededor del cuello (por ejemplo, al "perder la cabeza"). Si antes de eso los Pjs han podido interrogarle dirá lo que sabe, que es bastante: que es Nela la que ocupa su cuerpo, que Ramiro dice (o decía) la verdad y que los hombres que han sido ahorcados eran los que le eran más fieles. Aún sigue creyendo en la fidelidad de Miguel, su hermano, al que sin duda la bruja debe de haber hechizado...

Si los Pjs andan un poco perdidos, el Dj siempre puede hacer reaparecer a don Gonzalo bajo la forma de un estadea ☞ *Ver Fogar de Breogán, pág. 25* que dé las oportunas explicaciones al grupo antes de descansar para siempre...
A resultas de esta aventura, los Pjs pueden conseguir, no lo olvidemos, la medalla de San Antón, que siempre puede serles útil cuando se enfrenten a los demachiños o a otros seres malignos. No tiene tantos poderes como la reliquia, pero les permitirá tirar por RR con un bonus de +10% incluso si se trata de hechizos que no admitan tirada de salvación alguna.

Nocturnos en las playas de Noya

Poca cosa sucederá a los Pjs si se pasean por las playas de Noya durante el día. Un mar gris y desafiante, un viento salino y helado, propio de esos días invernales, algunos pescadores intentando faenar desafiando la ira de la naturaleza y poca cosa más. De noche, claro está, las cosas cambian, pues las playas están mucho más concurridas...

Por un lado, tenemos los rituales de fertilidad que las muchachas que desean tener hijos realizan de vez en cuando en la playa de Testal: encienden una hoguera en el interior del bosque y bajan corriendo llevando teas encendidas hasta la playa. Allí apagan las teas en el mar y la que desea quedar encinta se mete en el agua, completamente desnuda, y se está allí hasta recibir no menos de siete olas entre sus piernas abiertas. A continuación sus compañeras la arropan con una manta y la llevan de nuevo al calor de la hoguera, dándole un fuerte aguardiente para que



recupere el calor de su cuerpo. Una ceremonia pagana, pero inocente... Claro que igual los Pjs no están de acuerdo en que sea tan inocente. Puede ser una de las pistas "para despistar" que Íñigo dé al grupo para mantenerlo entretenido.

Por otro lado, tenemos a Xacome y sus contrabandistas, cada vez más mosqueados con estos tipos de ciudad que curiosean por todas partes.
Si a los Pjs se les ocurre asomarse demasiado por la playa, puede que los contrabandistas decidan atacarles, seguros de que están investigando sus actividades.

Y luego, claro está, tenemos la playa de Aguieira, desde donde, con la marea baja, uno que sepa dónde pisar puede ir apenas mojándose los pies hasta la isla de Creba, donde está la cueva en la que Nela planea realizar su orgiástico Aquelarre.

Mientras los Pjs estén por la playa de la Aguieira, hay un 40% de posibilidades que tengan un encuentro con alguna criatura mágica (que aumentará a 60% cuando pisen el paso hasta la isla y a 80% si llegan hasta la isla de Creba). Los encuentros serán progresivos (es decir, uno trás otro):

▶ Los Pjs oyen muy cercano el aullido de un urco ☞ *Ver Fogar de Breogán, pág. 35,* sufriendo en el acto sus efectos (muy similares a los de un hechizo de Conmoción, ☞ *Ver Manual pág. 86*).
▶ Del agua sale, efectivamente, un urco que les ataca.
▶ Una mariña bellísima se muestra en plan sirena, vestida solamente con sus escamas, recostada en una piedra y mirando provocativamente al grupo.
En realidad, los está distrayendo para permitir que 2D6 de sus compañeros, armados con lanzas, salgan sigilosamente del agua para rodear a los Pjs.
En el momento del ataque, uno de ellos hará sonar una gran caracola marina, produciendo un sonido penetrante y grave. A partir de entonces, cada cierto tiempo el Dj tirará un porcentaje. Hay un 60% de que aparezcan 1D6 mariños más que se dedicarán a acechar al grupo, atacando cuando sean bastantes. Los Pjs pueden darse cuenta de que los están observando con una tirada de Otear (previo malus de –25% debido a que es de noche, recordémoslo), pero poca cosa podrán hacer contra los mariños, que se zambullirán al sentirse descubiertos, reapareciendo algo más allá al poco rato.

Suponemos que ningún Pj será lo bastante estúpido como para perseguirlos en el agua... ¿verdad?

Nota: como la capacidad de raciocinio de algunos jugadores de rol se acerca peligrosamente a cero, recuerda que las reglas de Nadar están en la pág. 51 del Manual y las de morir ahogado en la 54. ¡Ah! Y que la mayoría de las armaduras no "flotan". De nada...

Si, a pesar de ello, algún Pj tiene vocación de nadador, puede descubrir un curioso espectáculo si bucea un poquito y los mariños le dejan:
Cerca de la isla hay una especie de cúpula en el fondo del mar (sostenida por dos ondinas bastante aburridas, todo hay que decirlo). Y, en su interior, tiradas en la arena perfectamente secas, están las trece muchachas que han desaparecido últimamente de la comarca...

Una vez en la isla (si es que llegan) no es difícil que descubran la entrada de una cueva (solamente es preciso que tengan voluntad de investigar un poquillo). Aquí ya no habrá tiradas, se "comerán" el encuentro que toque (o repetirán del "bizcocho" de los mariños si han tenido tan mala suerte de tropezarse con los tres encuentros).

Dentro de la cueva, lo bastante amplia para albergar en ella a una cincuentena de personas, los Pjs se encontrarán a tres baluros (ver apéndice) preparando las cosas para el próximo Aquelarre. Si alguien del grupo usa la cabeza para algo más que para lucir el casco y los interroga a fondo, podrá descubrir buena parte de los planes de Nela...

Poca cosa les queda a los Pjs que hacer en la isla, salvo recibir el acoso continuo de los mariños. A no ser que sea la última noche, la del...

Aquelarre en la isla de la Creba

Al caer la noche Gonzalo/Nela, Xurxo, Miguel, su súcubo y los baluros saldrán del castillo con destino a la isla de Creba. En el camino se unirán a la comitiva de Gonzalo seis hombres del pueblo y tres mujeres, adoradores del Diablo y seguidores de Nela. Uno de ellos, si aún está vivo, es Íñigo. Si las fuerzas del mal han sido bastante machacadas por las acciones de los Pjs, Xurxo (de seguir vivo) reanimará a varios muertos para reforzar su hueste.

En la isla les están esperando treinta mariños. Diez de ellos custodian el vado hasta la isla, nadando a los lados. Otros diez hacen patrulla por las cercanías, por si acaso los enemigos llegan por barco. Ambos barcos acudirán uno en ayuda del otro en caso de apuro, comunicándose entre sí por medio de las conchas marinas. En caso de necesidad, pueden ser reforzados por las dos ondinas que vigilaban a las doncellas raptadas. Por cierto, con las ondinas sucederá un fenómeno bien curioso y es que los Pjs que lleven la reliquia de san Fructuoso y la medalla de San Antón serán invisibles ante ellas. Una ventaja que los Pjs, si se percatan de ella, harían bien en aprovechar...
Los otros diez mariños (entre los que hay alguna hembra) estarán dentro de la cueva, participando en la ceremonia junto con los baluros, Xurxo y Gonzalo.

La ceremonia consistirá en un Aquelarre al estilo de los que tanto gustan a Masabakes: un confuso montón de cuerpos sudorosos, copulando unos con otros. En él, Nela, dentro del fortalecido cuerpo de Gonzalo, desflorará, incansablemente y con un "rabo" que envidiaría hasta el mismísimo Rocco Sifreddi (los hechizos de Virilidad hacen maravillas) una tras otra a las trece doncellas.
Cada vez que termina con una,, pasa a la siguiente, arrojándola a los suyos para que hagan lo que quieran con ella. Terminada la última cópula, invocará a Satanás, para demostrarle que ha cumplido la condición que se le impuso. Y todos gritarán:
"¡¡¡Larga vida a Sarcoy, criatura de los Infiernos!!!"

¡Y los Pjs! No podrán enfrentarse a todo esto solos, pero pueden contar con la protección de las dos reliquias sagradas, así como con los aliados que hayan podido hacer a lo largo de la aventura: los soldados del barón, los mercenarios de Ruiz, Guido, su barco y sus marineros italianos, el viejo padre Brandán, Rodrigues, Horus o incluso Xouvo. Sin contar Samuel, Xan (si lo reclutaron) o Ramiro, si ha logrado evitar al escorpión... Poderosas fuerzas, que los Pjs tendrán que saber conducir a la más épica de las batallas del Bien contra el Mal...

En caso de que sea sorprendido a "calzón quitado" Gonzalo se echará encima un hechizo de Invulnerabilidad, cogerá el espadón y se dedicará a reforzar a los suyos con hechizos de Corrosión del metal (en las armas de aquellos que destaquen demasiado en el combate), Maldición del metal (en los que lleven cota de malla o armadura completa), Explosión (si sus enemigos se agrupan) o Conmoción (si alguno destaca demasiado). Eso mientras los suyos le eviten entrar en combate directo, que cuando tenga que empezar a pegar bofetadas se olvidará de historias...

Si logran ganar...

... y Gonzalo/Nela cae herido de muerte, lanzará un horroroso aullido al sentirse morir y todos verán como el ánima de la meiga es vomitada de la boca del barón, que empezará a descomponerse rápidamente.
Al ánima se la llevará el fuerte viento que se habrá levantado de repente. Sus sicarios, al verla desaparecer, se rendirán o tratarán de huir.
Tampoco habrá tiempo para muchas filigranas ya que, una vez desaparecida Nela, los pactos que mantenía con los poderes del mar se esfumarán y el agua empezará a subir, entrando en la cueva y sumergiéndola bajo el mar... Los Pjs y sus aliados harían bien en salir por piernas, ya fuera hacia el barco de Guido (si aún está entero), hacia el paso (antes que desaparezca bajo las aguas) o hacia la cumbre de la isla (lo más inteligente, pues las olas no la sumergirán por completo).

Y ahora sí, todo habrá... ¡terminado!

Si todo sale mal...

... Y no consiguen impedir que Nela lleve a cabo sus planes... Pues las cosas se le estropearán igualmente, que no es cuestión de fastidiar la campaña en su primera parte. La última de las muchachas a desflorar sacará un cuchillo nadie sabe de dónde –¿quizá de esa sombra en el rincón, donde alza el vuelo una paloma negra! ☞ *Ver Bileto en el manual, pág. 125*– y se lo clavará en el corazón a Gonzalo/Nela. Remitirse a **Si logran ganar...**

Prisioneros

Según el desarrollo de la aventura y las decisiones que tomen, hay muchas posibilidades de que los Pjs acaben en los calabozos del castillo. Pueden intentar escapar por sus propios medios o, si no, serán liberados por Pelayo, el amigo de Ramiro, una hora después de que Gonzalo/Nela y los suyos abandonen el castillo con destino al Aquelarre final.
Por cierto, si van a disfrutar de la hospitalidad del castillo, el retrete es un rincón de la celda; las camas, un montón de paja enmohecida y el rancho, una sopa confeccionada hirviendo lo que han dejado los perros de las sobras de la comida de criados y soldados. Vamos, que *nouvelle cuisine* no es, pero si hay hambre...

Conclusiones y recompensas

Los Pjs ganarán P. Ap según el siguiente baremo:

Descubrir el asesinato de Guifré en la posada	15 P. Ap
Ayudar a Xan a cazar al Lobisome	10 P. Ap
Vencer a Nela	35 P. Ap
Buena interpretación de los Pjs	15 a 25 P. Ap

...Y les quedará la duda de qué hacer con tantos testigos de un suceso mágico que han quedado vivos en Noya...

Tengo la fuerza de mil hombres ya que Dios está conmigo

Dramatis personae
(por orden de aparición)

Ramiro, paje fiel (y algo más)

FUE	10	Altura		1'45 m
AGI	12	Peso		65 kg
HAB	15	Apariencia		15 (Hermoso)
RES	15	Armadura Nat.		carece
PER	20	Edad		27 años
COM	5	RR	45 %	
CUL	10	IRR	55 %	

Armadura: Peto de cuero (prot. 2)
Armas: Espada 45% (1D8+1D4+1)
Competencias: Cabalgar 65%, Elocuencia 35%, Discreción 40%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece

Samuel ben Garuda, médico judío

FUE	5	Altura		1'45 m
AGI	10	Peso		45 kg
HAB	15	Apariencia		12 (Normal)
RES	10	Armadura Nat.		carece
PER	12	Edad		38 años
COM	5	RR	80 %	
CUL	20	IRR	20 %	

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Armas: Daga 45% (2D3+1D4)
Competencias: Primeros auxilios 90%, Medicina 80%, Psicología 70%, Conocimiento mágico 65%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece

Bandidos del puente

FUE	12	Altura		1'65 m
AGI	14	Peso		55 kg
HAB	13	Apariencia		5 (Feo)
RES	15	Armadura Nat.		carece
PER	10	Edad		Variable
COM	5	RR	50 %	
CUL	5	IRR	50 %	

Armadura: Peto de Cuero (Prot. 2), Casco (Prot. 2)
Armas: Lanza 40% (1D6+1), Espada 40% (1D8+1), Cuchillo 50% (1D6)
Competencias: Esquivar 40%, Torturar 35%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece

Álvaro el deshonesto. Posadero escasamente honrado

FUE	12	Altura		1'65 m
AGI	5	Peso		55 kg
HAB	15	Apariencia		10 (Normal)
RES	12	Armadura Nat.		carece
PER	10	Edad		32 años
COM	20	RR	70 %	
CUL	10	IRR	30 %	

Armadura: Ropa gruesa
Armas: Cuchillo 60% (1D6+1D4)
Competencias: Psicología 35%, Comerciar 75%, Discreción 40%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece

Roque. Criado idiota del anterior.

FUE	20	Altura		1'90 m
AGI	10	Peso		80 kg
HAB	10	Apariencia		2 (Horrible)
RES	20	Armadura Nat.		carece
PER	15	Edad		19 años
COM	1	RR	35 %	
CUL	5	IRR	65 %	

Armadura: Carece
Armas: Garrote 60% (2D6)
Competencias: Conocimiento animal 65%, Esquivar 30%

Xan. Cazador que sabe demasiado

FUE	15	Altura		1'85 m
AGI	15	Peso		70 kg
HAB	20	Apariencia		15 (Hermoso)
RES	18	Armadura Nat.		carece
PER	20	Edad		26 años
COM	5	RR	65 %	
CUL	10	IRR	35 %	

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Armas: Arco largo 75% (1D10+1D6),
Cuchillo 60% (2D6)
Competencias: Otear 60%, Rastrear 90%, Escuchar 75%, Leyendas 60%

Lobisome

FUE	30	Altura		1'75 m
AGI	35	Peso		70 kg
HAB	10	Apariencia		-
RES	35	Armadura Nat.		Pelo (Prot. 2)
PER	30	Edad		-
COM	5	RR	5 %	
CUL	10	IRR	95 %	

Armas: Mordisco 75% (3D6+1D3)
Competencias: Buscar 90%, Discreción 85%, Esquivar 95%, Saltar 80%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Ver pág. 155 del Manual y 26 de *Fogar de Breogán*

Ruiz de Padrón. Jefe de Mercenarios

FUE	15	Altura		1'75 m
AGI	20	Peso		80 kg
HAB	20	Apariencia		16 (Hermoso)
RES	15	Armadura Nat.		carece
PER	20	Edad		31 años
COM	5	RR	60 %	
CUL	5	IRR	40 %	

Armadura: Cota de malla (Prot. 5)
Casco (Prot. 2)
Armas: Espada 75% (1D8+1D6+1),
Daga 70% (1D6+2D3),
Pelea 85% (1D4+1D3)
Competencias: Cabalgar 85%, Esquivar 65%, Discreción 70%, Mando 45%
Hechizos: Carece

Mercenarios de Ruiz

FUE	12	Altura		1'65 m
AGI	15	Peso		70 kg
HAB	15	Apariencia		14 (Normal)
RES	15	Armadura Nat.		carece
PER	10	Edad		-
COM	5	RR	50 %	
CUL	10	IRR	50 %	

Armadura: Cuero con refuerzos (Prot. 3)
Armas: Ballesta 60% (1D10+1D4),
Espada 50% (1D8+1D4+1)
Competencias: Cabalgar 65%, Escuchar 25%, Esquivar 40%, Otear 50%.
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece

Soldados del castillo de Cruido

FUE	10	Altura		1'70 m
AGI	15	Peso		68 kg
HAB	15	Apariencia		12 (Normal)
RES	13	Armadura Nat.		carece
PER	10	Edad		Variable
COM	5	RR	50 %	
CUL	5	IRR	50 %	

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Casco (Prot. 2)
Armas: Lanza 45% (1D6+1D4+1),
Daga 40% (1D4+2D3)
Competencias: Cabalgar 40%, Esquivar 40%, Otear 35%

Gonzalo de Souto ("anfitrión" de Nela)

FUE	16(26)	Altura		1'78 m
AGI	18	Peso		85 kg
HAB	16	Apariencia		15 (Hermoso)
RES	18(28)	Armadura Nat.		carece
PER	10	Edad		52 años
COM	5	RR	0 %	
CUL	20	IRR	125 %	

Armadura: Cota de malla con refuerzos (Prot. 6)
Casco (Prot. 2)
Armas: Espadón 85% (1D10+1D4/2D6+2),
Pelea 90% (1D4/2D6+1D3)
Competencias: Astrología 85%, Cabalgar 90%, Con. Mágico 90%, Esquivar 75%, Otear 50%, Mando 50%
Hechizos: Detección de hechizos, Revitalización, Corrosión del metal, Fertilidad, Atracción sexual, Virilidad, Ignorar el dolor, Dominación, Mal de ojo, Maldecir una residencia, Deseo, Crear escorpiones, Sumisión, Invocación de ánimas, Invulnerabilidad, Protección mágica, Despertar a los muertos, Explosión, Robar fortaleza, Belleza, Maldición del lobisome, Conmoción, Maldición del hierro, Metamorfosis, Hambre, Ungüento de bruja, Invocación de ondinas, Aquelarre a Silcharde, Aquelarre a Agaliaretph, Invocación a demonios menores, Misa negra, Gran Aquelarre.
Poderes especiales: Al ser una meiga (aunque sea una meiga convertida en ánima ocupando el cuerpo de otro), no necesita componentes mágicos para lanzar sus hechizos.

Nota: Cuando los Pjs ven a "Gonzalo" por primera vez, se ha recuperando ya de los hechizos debilitadores que le han sido arrojados previamente.
Los valores entre paréntesis son los que tendrá en el momento de hacer el Aquelarre, tras haberse tomado sendas pociones de fortaleza.
Eso, como puede verse, también modifica el daño que hace con sus armas.

Xurxo, el soliño

FUE	20	Altura		1'85 m
AGI	12	Peso		70 kg
HAB	14	Apariencia		2 (Repugnante)
RES	23	Armadura Nat.		carece
PER	20	Edad		23 años
COM	10	RR	5 %	
CUL	15	IRR	95 %	

Armadura: Ropa gruesa (1)
Armas: Maza, 60% (1D8+1D6+1)
Competencias: Astrología 95%, Con. mágico 75%, Esquivar 45%
Hechizos: Furia, Vuelo, Despertar a los muertos, Tortura
Poderes especiales: Los soliños no necesitan componentes para sus hechizos y tienen un bonus de +25% a la hora de lanzar hechizos de magia negra.

Hermano Miguel de Souto, sacerdote apóstata

FUE	10	Altura		1'65 m
AGI	12	Peso		75 kg
HAB	15	Apariencia		12 (Normal)
RES	15	Armadura Nat.		carece
PER	20	Edad		48 años
COM	20	RR	10 %	
CUL	15	IRR	90 %	

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Armas: Cuchillo 40% (1D6+1D4)
Competencias: Degustar 75%, Elocuencia 95%, Teología 65%
Poderes especiales: Miguel ha perdido sus poderes como siervo de Dios al pecar

Baluros al servicio de Nela

FUE	10	Altura		1'55 m
AGI	12	Peso		50 kg
HAB	14	Apariencia		3 (Repugnante)
RES	15	Armadura Nat.		carece
PER	12	Edad		-
COM	20	RR	5 %	
CUL	15	IRR	95 %	

Armadura: Ropa gruesa (prot. 1)
Armas: Espada corta 45% (1D6+1)
Competencias: Astrología 70%, Con. mágico 75%, Elocuencia 90%, Escuchar 35%, Esquivar 40%, Otear 45%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece

Criados (bastante asustados) del barón

FUE	10	Altura		1'64 m
AGI	15	Peso		60 kg
HAB	12	Apariencia		15 (Hermosos)
RES	15	Armadura Nat.		carece
PER	10	Edad		Variable
COM	10	RR	35 %	
CUL	10	IRR	65 %	

Armadura: Carecen
Armas: Cuchillo 35% (1D6)
Competencias: Esconderse si vienen mal dadas, 75%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece

Aldeano típico (de Cruido o de Noya)

FUE	15	Altura		1'70 m
AGI	12	Peso		55 kg
HAB	10	Apariencia		15 (Hermosos)
RES	15	Armadura Nat.		carece
PER	10	Edad		Variable
COM	5	RR	35 %	
CUL	10	IRR	65 %	

Armadura: Carecen
Armas: Aperos de labranza 40% (1D6)
Competencias: Conducir carro 40%, Conocimiento Vegetal 45%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece

Padre Brandán (vejete, sordo y sentimental)

FUE	7	Altura		1'59 m
AGI	4	Peso		65 kg
HAB	10	Apariencia		13 (Normal)
RES	8	Armadura Nat.		carece
PER	4	Edad		65 años
COM	17	RR	60 %	
CUL	15	IRR	40 %	

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Armas: Carece
Competencias: Elocuencia 50%, Enseñar 65%, Leer/escribir 45%, Leyendas 60%, Teología 65%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Absolución y Bendición

Íñigo de Lope (merino de Noya y esclavo del Infierno)

FUE	14	Altura		1'68 m
AGI	15	Peso		55 kg
HAB	16	Apariencia		10 (Normal)
RES	15	Armadura Nat.		carece
PER	10	Edad		35 años
COM	15	RR	15 %	
CUL	10	IRR	85 %	

Armadura: Cota de malla (Prot. 5)
Casco (Prot. 2)
Armas: Espada 60% Escudo 60%
Competencias: Mando 45%, Tortura 75%

Merinos chicos (los alguaciles de Íñigo)

FUE	13	Altura		1'75 m
AGI	15	Peso		65 kg
HAB	15	Apariencia		-
RES	15	Armadura Nat.		carece
PER	10	Edad		-
COM	5	RR	50 %	
CUL	5	IRR	50 %	

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Casco (Prot. 2)
Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)
Competencias: Correr 40%, Esquivar 40%, Escuchar 35%, Otear 50%

Rodrigues de Lois (hidalgo vengativo)

FUE	12	Altura		1'82 m
AGI	10	Peso		68 kg
HAB	15	Apariencia		14 (Normal)
RES	12	Armadura Nat.		carece
PER	15	Edad		45 años
COM	12	RR	60 %	
CUL	10	IRR	40 %	

Armadura: Cota de malla (Prot 5)
Casco (Prot 2)
Escudo 60%
Armas: Espada 70% (1D8+1D4+1)
Competencias: Mando 40%, Psicología 70%, Esquivar 40%, Conocimiento animal 40%, Teología 40%

Horus (criado del anterior)

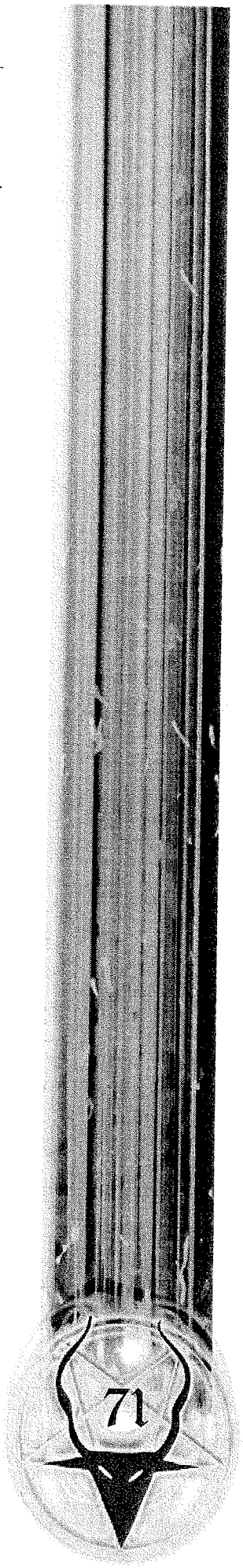
FUE	10	Altura		1'65 m
AGI	15	Peso		70 kg
HAB	20	Apariencia		8 (Mediocre)
RES	15	Armadura Nat.		carece
PER	10	Edad		35 años
COM	10	RR	40 %	
CUL	20	IRR	60 %	

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Armas: Cimitarra 65% (2D6+2)
Competencias: Alquimia 45%, Conocimiento mágico 45%, Medicina 75%, Primeros auxilios 75%, Esquivar 45%
Hechizos: Bálsamo de curación, Curación de heridas graves, Revitalización.

Xouvo (muchacho que ha visto algo)

FUE	16	Altura		1'55 m
AGI	15	Peso		51 kg
HAB	10	Apariencia		6 (Feo)
RES	18	Armadura Nat.		carece
PER	15	Edad		15 años
COM	5	RR	60 %	
CUL	10	IRR	30 %	

Armadura: Carece
Armas: Garrote 60% (1D6+1D4)
Competencias: Conocimiento vegetal 60%, Esconderse 65%, Otear 65%, Escuchar 40%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece



Guido di Ferrara (capitán mercante)

FUE	20	Altura		1'87 m
AGI	20	Peso		90 kg
HAB	15	Apariencia		11 (Normal)
RES	20	Armadura Nat.		carece
PER	10	Edad		30 años
COM	5	RR	40 %	
CUL	10	IRR	60 %	

Armadura: Peto de cuero reforzado (Prot. 3), Casco (Prot. 2)
Armas: Hacha de mano 75% (1D8+1D6+2)
Competencias: Conocimiento mágico 60%, Navegar 65%, Trepar 80%, Otear 65%
Hechizos: Vientos
Poderes especiales: Carece

Marineros de Guido

FUE	15	Altura		1'72 m
AGI	15	Peso		68 kg
HAB	15	Apariencia		10 (Normal)
RES	15	Armadura Nat.		carece
PER	20	Edad		Variable
COM	10	RR	40 %	
CUL	10	IRR	60 %	

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Armas: Hacha de mano 40% (1D8+1D4+2)
Cuchillo 60% (1D6+1D4)
Competencias: Navegar 40%, Nadar 50%, Trepar 75%, Otear 75%

Demachiños

FUE	-	Altura		-
AGI	-	Peso		-
HAB	-	Apariencia		-
RES	-	Armadura Nat.		carece
PER	-	Edad		-
COM	-	RR	0 %	
CUL	-	IRR	175 %	

Armadura: Solamente les afectan el hechizo de Expulsión y el poder de Exorcismo ☞ *Ver Ultreya*.
Armas: Carece
Competencias: Carece
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Ocupación temporal (1D10 asaltos)

Xacome (jefe de contrabandistas)

FUE	21	Altura		1'95 m
AGI	15	Peso		85 kg
HAB	10	Apariencia		2 (Repugnante)
RES	20	Armadura Nat.		carece
PER	15	Edad		35 años
COM	10	RR	60 %	
CUL	10	IRR	40 %	

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Armas: Hacha 65% (1D8+1D6+1D4)
Competencias: Navegar 60%, Esconderse 65%, Discreción 50%, Otear 75%, Mando 40%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece

Contrabandistas de Xacome

FUE	12	Altura		1'70 m
AGI	15	Peso		65 kg
HAB	15	Apariencia		8 (Mediocre)
RES	14	Armadura Nat.		carece
PER	10	Edad		Variable
COM	5	RR	40 %	
CUL	5	IRR	60 %	

Armadura: Carece
Armas: Cuchillo 40% (1D6+1D4)
Garrote 50% (1D6)
Competencias: Esquivar 40%, Esconderse 40%, Discreción 40%, Navegar 40%

Urco

FUE	26	Tamaño		1'5 m
AGI	22	Peso		-
HAB	-	Apariencia		-
RES	20	Armadura Nat.		carece
PER	15	Edad		-
COM	-	RR	0 %	
CUL	-	IRR	150 %	

Armadura: Carece
Armas: Mordisco 65% (3D6)
Competencias: Visión 35%, Correr 90%, Nadar 100%, Saltar 70%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Provocar la ceguera, Aullido

Mariños

FUE	15	Altura		1'75 m
AGI	10*	Peso		70 kg
HAB	12	Apariencia		-
RES	16	Armadura Nat.		Escamas (Prot. 2)
PER	28	Edad		-
COM	0	RR	0 %	
CUL	12	IRR	150 %	

Armadura: Carece
Armas: Lanza 50% (2D6+1)
Competencias: Nadar 99%, Correr 15%, Esquivar 60%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Respirar bajo el agua

Nota para el DJ: El valor 10 de Agilidad corresponde a los momentos en que el Mariño se encuentra fuera del agua, dentro de la misma la Agilidad asciende a 20.

Ondinas

FUE	30	Altura		1'65 m
AGI	32	Peso		-
HAB	18	Apariencia		-
RES	10	Armadura Nat.		Inmunidad(Ver abajo)
PER	10	Edad		-
COM	2	RR	0 %	
CUL	3	IRR	300 %	

Armadura: Las Ondinas són inmunes a todas las armas no mágicas o bendecidas.
Armas: Carece
Competencias: Seducción 90%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Control del agua.

Súcubo

FUE	21	Altura		1'95 m
AGI	20	Peso		85 kg
HAB	15	Apariencia		30 (Inhumana)
RES	20	Armadura Nat.		carece
PER	15	Edad		-
COM	10	RR	0 %	
CUL	15	IRR	200 %	

Armadura: Carece
Armas: Carece
Competencias: Seducción 95%
Hechizos: Atracción sexual, Virilidad, Impotencia, Fertilidad, Sumisión, Carisma.
Poderes especiales: Belleza inhumana
Nota: Es la amante de Miguel, que permanece escondidita durante casi toda la aventura.

Apéndices:

El castillo de Cruido

1.Barbacana. Torre adelantada donde se encuentran las puertas del castillo. Un mecanismo de contrapesos impide (cuando está activado) que ambas puertas estén abiertas al mismo tiempo.
Dentro están siempre de guardia dos soldados, más el que activa el mecanismo en el piso superior.
2.Torres de vigilancia. Normalmente vacías, solamente se ocupan en caso de alarma. A se usa de leñera y almacén, en B duermen los soldados del barón, C y D se han habilitado como dormitorio para los mercenarios de Ruiz. Estas dos últimas torres son un poco más altas que las anteriores, para así, si los enemigos entran en la barbacana y toman la primera mitad del castillo, poder continuar la defensa desde ellas.
3.Torre del homenaje. Separada físicamente del castillo.
Sótanos: en ellos se encuentran los calabozos. En A languidecen unos cazadores furtivos y B es el destinado a los Pjs si es que llegan a caer prisioneros. Junto a las puertas hay unas tinajas con algo de tierra y plantas de Camaleón Negro, para hacer la poción de Robar fortaleza (ver Manual, pág. 94). Los furtivos están muy débiles debido a ese hechizo, por lo que no serán de ninguna ayuda. En el calabozo B hay un agujero que lleva directamente a un osario. Los muertos son, simplemente, arrojados a él.
Semisótano: convertido en almacén. En A hay un puesto de guardia para el carcelero, B se usa como almacén de emergencia, en caso de asedio o dificultades.
Planta: situada a la altura del castillo, conecta por un estrecho puente de piedra con el castillo y el salón de armas (5). En él hay un puesto de guardia donde actualmente residen los baluros al servicio de Nela.
Piso superior: las habitaciones privadas del señor del castillo y de su castellano, luego ocupadas por don Gonzalo y su hermano Miguel y, actualmente, por Nela y Xurxo.
4.Ermita. A ella se ha trasladado Miguel, dejando de hacer misas para las gentes del castillo, so pretexto de rezar continuamente para alejar el mal del castillo y la comarca. En realidad esconde allí a la súcubo, con la que se refozila en mil y un ayuntamientos contra natura... La ermita, por supuesto, ha quedado impura: el Cristo está quemado y en el altar han aparecido manchas negras, como de humedad y moho... que són prueba evidente de que está desconsagrado.
5.Salón de armas. Usado para recepciones y banquetes. Anexos a él están la cocina y el almacén de víveres.
6.Barracones de los criados. Nada de interés.
7.Establos. Aparte de los caballos y mulas, en estas dependencias hay una porqueriza, un gallinero y un pajar.
8.Cultivos
9.Granero anexo al establo
10.Pequeña forja para reparaciones de emergencia.
11.Patio de armas

Habitantes del castillo
A la llegada de los personajes, y tras la masacre perpetrada por Nela y los suyos, el castillo está habitado por:
Nela y Xurxo
Miguel y su súcubo
Ocho baluros
Seis soldados del barón
Ruiz y sus quince mercenarios
Seis criados
Cuatro criadas

La cueva de la isla de Creba

Está formada por un auténtico bosque de estalactitas y estalagmitas que se unen cerca de la entrada formando dos grandes columnas naturales, que son las que sostienen la bóveda de la cueva (D).

Otras forman una especie de templete natural (B), en el centro del cual se ha dibujado un pentáculo donde tendrá lugar la ceremonia de invocación a Lucifer.
Es fácil no ver, en el juego de luces y sombras que crean las antorchas, la zona A, donde se esconderán Nela y Xurxo si se da la alarma, para desde allí, con sus hechizos, ayudar a su gente contra el grupo y sus aliados.
Hay varias columnas más taponando la entrada C, formando un escondite ideal para los dos mariños de guardia permanente, que darán la alarma si alguien intenta interrumpir la ceremonia.

La cueva de la isla de Creba

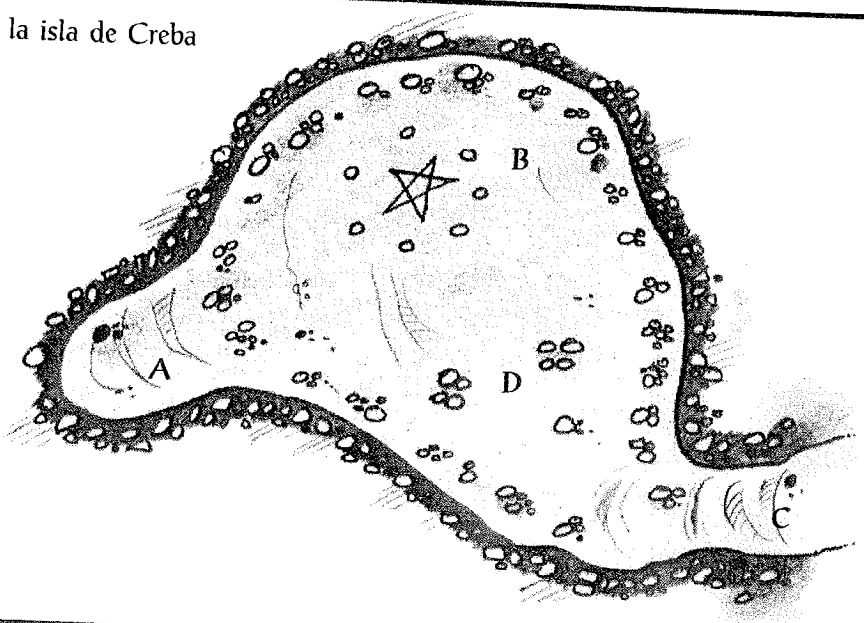


Ilustración: Pedro García

Los baluros, el linaje maldito
Por José Rodriguez Lois (Tanys)

Baluros

FUE	5(20)	Altura	1'55 m
AGI	5(20)	Peso	50 kg
HAB	15(25)	Apariencia	3 (Inhumana)
RES	5(20)	Armadura Nal.	carece
PER	5(20)	Edad	-
COM	20(22)	RR	5 %
CUL	10(20)	IRR	95 %

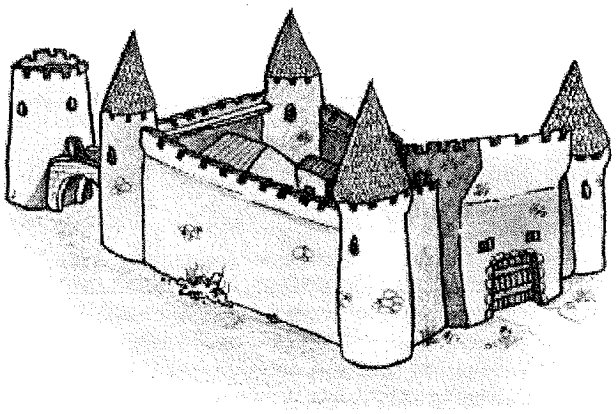
Armadura: Carece
Armas: Pueden llevar cualquier tipo de arma o armadura humanas, aunque prefieren la brujería y la charlatanería al yelmo y la espada
Competencias: Conocimiento mágico 75%, Elocuencia 90%, (y otras según profesión)
Hechizos: Los Baluros ueden conocer y usar cualquier tipo de hechizos
Poderes especiales: No necesitan usar componentes mágicos para lanzar sus hechizos. Ninguno de ellos puede ser sacerdote, ni recibir las ventajas de la absolución.

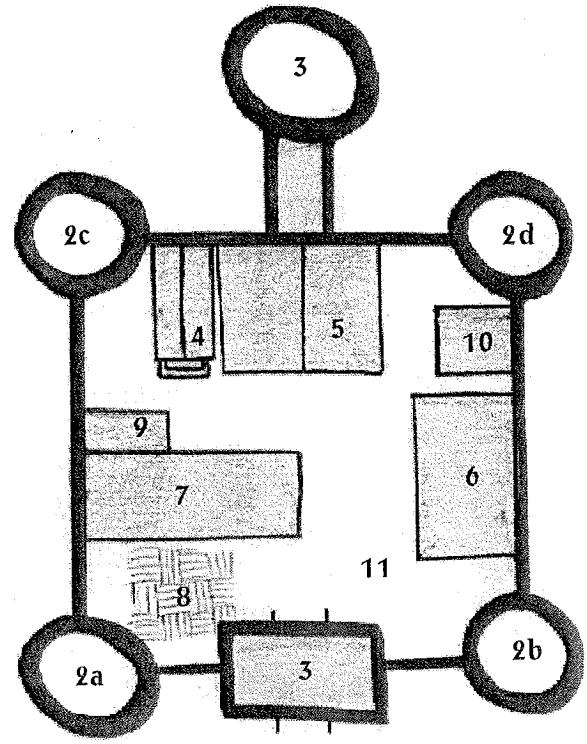
Epílogo

Como ánima, Sarcoy (que ya nunca más Nela) se resistirá a entrar en el Infierno y pedirá más tiempo a Lucifer para cumplir con lo pactado.

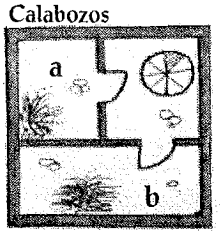
Y el Rey de los Infiernos consentirá, sabiendo que, con cuerpo o sin él se trata, de un espíritu maligno capaz de seguir sembrado la maldad por la tierra,. Pero se negará a aceptar que Sarcoy haya vencido a la muerte, pues cualquier Exorcismo o hechizo de Expulsión podrían destruirlo. Y aceptará darle una segunda oportunidad para cumplir el trato... Cuando el círculo de la inmortalidad se complete dos veces...
Y Sarcoy maquinará nuevamente cómo burlar a la muerte...
Pero... "eso es otra historia y será explicada en otra ocasión..."

El castillo de Cruido



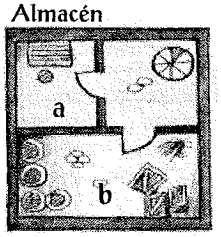


Calabozos



Sótano

Almacén



Semi-sótano

Sala de guardia

Planta

Habitaciones

Piso superior

1. Barbacana
2. Torres
3. Torre Homenaje
4. Ermita
5. Salones-Cocina
6. Barracones
7. Establos
8. Cultivos
9. Granero
10. Forja
11. Patio de armas

Ilustración: Pedro García

Ilustración: Verónica Casas

El Bosque de los Condes

Por Manuel Romero Ocaña

Introducción

Transcurre el otoño por la inmensa estepa castellana, el grupo de Pjs se halla a mitad de camino entre una población llamada Llanos del Condado y Soria. Todavía faltan un par de días para llegar y el clima se pone fresco amenazando con fuertes lluvias mientras los jugadores recorren las interminables praderas ocres que ofrece el monótono paisaje salpicado de vez en cuando por alguna arboleda raquítica de hojarasca.

Este módulo, por su brevedad y complitud, fue usado para la presentación oficial de: **AQUELARRE, LA TENTACIÓN.**

La hospitalidad de los hombres libres

Al atardecer se divisa una construcción en el horizonte, que no se tardará en identificar como un modesto grupo de granjas rodeado en por una cerca de madera bastante endeble. En el centro del círculo de casas destaca un pozo y una caseta de madera que bien podría ser una leñera o pequeño cobertizo. Una tirada de Otear informará de que se divisa una débil luz en una de las granjas, aunque no se divisa persona o animal alguno en el exterior. Al grupo le parecerá buena idea pasar la noche aquí, después de escuchar un trueno que amenaza tormenta.

Cuando se decidan tocar en la puerta de la casa en cuestión, oirán una voz de mujer que preguntará quiénes son y qué quieren. Tras el intercambio de palabras correspondiente, una campesina de mediana edad y estatura les invitará a pasar dentro justo cuando comienza a caer un chaparrón. La modesta vivienda es, sin embargo, cómoda y acogedora. Dispone de un salón comedor con chimenea, una mesa y algunas sillas (bastante más de lo que tenía un campesino normal de la época), todo ello alumbrado con un par de lámparas de sebo. En la estancia hay otra puerta que conduce al resto de la casa (la cocina y un par de dormitorios, sin nada que ocultar). El marido de la mujer está encendiendo el fuego del hogar cuando irrumpe el grupo. El matrimonio se presentará como Dolores y Jaime. El hombre es claramente un viejo casi decrépito al que por ahora le sostienen las piernas; ambos están acostumbrados a los viajeros y se muestran afables y corteses con todos los Pjs del grupo y especialmente respetuosos con los que son de origen social burgués o noble. No tendrán ningún inconveniente en que el grupo pase aquí la noche.

La mujer prepara la cena con gran celeridad. Durante la comida se podrá entablar conversación con la pareja. Si se le hace las preguntas pertinentes, se enterarán sin dificultad de que las otras dos casas pertenecen a sus dos hijos: Tomás y Elías. Tomás y su mujer Irene se hallan de camino. Vienen de la feria de Soria y no tardarán en volver, con ellos viaja Elías con sus dos hijos pequeños. A Dolores se le escapa una lágrima cuando habla de Elías. Si se le trata con tacto, previa tirada de Elocuencia, se enterarán de que la mujer de éste murió hace unos años de peste. Fue un duro golpe para su hijo, el cual nunca se repuso de ello y se convirtió en un hombre triste y solitario.

Cuentos al amor de la lumbre

Estando en estos diálogos, llegará el resto de la familia que, al igual que los viejos campesinos, se presentará con modales y cortesía. Los dos hijos de Elías son la alegría y felicidad de sus abuelos. Estos niños educados y modélicos para ser hijos de labradores, no tienen nada que envidiar a los vástagos de cualquier noble. Aunque son traviesos y curiosos, como denota la edad que tienen: apenas 8 ó 9 años. Tras intercambiar saludos, todos se sientan a cenar. Se conversa en un clima acogedor y se habla de cualquier cosa, con prudencia, al estar los Personajes presentes.
A cualquier Pj le puede resultar extraño en cierta manera el comportamiento de los campesinos que parecen "venidos a más". Es bien sencillo ya que se tratan de colonos libres. Al final de la cena, los nietos piden a sus abuelos que cuenten alguna leyenda. Afuera sigue lloviendo con cierta intensidad. El abuelo cuenta para todos la leyenda de las lamias, haciendo hincapié en la parte que dice que roban niños de la granjas solitarias. Los niños se asustan un poco ante el tono de voz que pone el abuelo y se van a dormir con alguna incredulidad, pero claramente impresionados. Tras algunas risas del viejo Jaime explicará que, en aquella zona, nunca se ha visto algo parecido. Toda la familia asiente. Si alguien saca PER x3 (tirada oculta) o voluntariamente una tirada de Psicología, notará que el ambiente se ha cargado un poco y que estas buenas gentes saben más de lo que dicen.
Sin necesidad de más tiradas, terminarán hablando: la familia tiene por costumbre no adentrarse jamás en la zona de un bosque llamado "de los Condes" porque, según se decía, hubo una terrible batalla en tiempos del rey Alfonso X entre dos señores que se disputaban la posesión de unas tierras. El destino quiso que todos murieran en la sangrienta lucha que también acabó con la vida de los dos nobles. Dicen las gentes que algunas noches se levantan los soldados de sus tumbas y se lanzan de nuevo a la batalla comandados por los espectros de los dos señores.

Nota para el Dj: Esta leyenda resulta ser falsa y no tiene ninguna trascendencia en la aventura.

La familia no recuerda haber visto nada anormal en el bosque, salvo que tiene un aspecto bastante siniestro y hay caza abundante. No dirán delante de personajes nobles que, de vez en cuando, ponen algunos cepos o trampas durante la tarde y, a la mañana siguiente, los retiran con algún conejo o ave. Saben que hacen mal porque dicho bosque entra dentro de los dominios de su señor actual. Hará falta ganarse su confianza un poco más. Quizá con Elocuencia o Mando o bien tratando con Pjs campesinos. Si logran saber esto último, los hombres confesarán que, hace cosa de cuatro días, a Elías le sorprendió la tormenta en medio del bosque cuando volvía montado en su mula. Un rayo asustó al animal que huyó tirando al jinete al barro. Elías no podía buscarlo con este tiempo, así que se marchó rápidamente. Creyó oír una voz que lo llamaba por su nombre y por un momento pensó que se trataba de su difunta esposa. Asustado, corrió lejos de allí entre truenos y relámpagos. No vio nada ni a nadie. Al día siguiente fueron todos a buscar la mula sin creer demasiado en lo que les contara Elías. El animal apareció muerto con el cuello desgarrado, así como las orejas, y le habían arrancado los ojos. Esto les llenó de temor porque en la zona no hay osos ni lobos y no se veían huellas de ninguna clase, nada tampoco raro ya que la tormenta de la noche anterior había sido muy fuerte.

Un día después del suceso aparecieron los cepos fuera de su sitio con trozos de patas de conejo y restos de aves como si se hubiesen llevado los animales capturados en las trampas. Esta vez aparecieron huellas como de garras de rapaz grande. Ayer simplemente, desaparecieron los cepos. Todo esto es extraño.

Si fuesen águilas o cualquier otra ave de presa, se hallarían plumas por doquier. De todas maneras, no piensan volver a aquella zona del bosque. Sin nada más que contar, todos se marcharán a dormir.
Al día siguiente, Elías muy preocupado, anunciará la desaparición de sus dos hijos. De nada servirá haber montado guardias durante la noche, innecesarias por otro lado. El día amanece sin lluvia, aunque gris, todo el mundo se pone a buscar a los dos chiquillos y a llamarlos a gritos. Cualquier Pj que saque una oportuna tirada de Buscar con un bonus del +25% encontrará, sin dificultad, dos pares de huellas que salen de la casa de Elías, huellas que presumiblemente pertenecen a los dos niños. El rastro conduce hacia el bosque. Sacando una tirada de Rastrear se notará que las pisadas son frescas, de menos de un par de horas quizá. La tirada también informará de que es posible de que se trate de una escapada.

El bosque maldito

El rastro se pierde en medio del bosque, zona encharcada y fangosa. Cerca de allí se encuentra el paraje conocido como "El Bosque de los Condes". Los jugadores serán informados del hecho por los campesinos. Es una zona bastante más frondosa que el paisaje habitual de la región. Realmente ofrece un aspecto siniestro al observador.

Todo el mundo se pone a buscar a los niños, evitando el solitario paraje. El tiempo va transcurriendo sin que aparezca ninguna señal de ellos y el cielo se va encrespando por momentos hasta ocultar el sol y dar paso a una prematura noche que obliga a encender luces. Las nubes braman anunciando una nueva tormenta. La búsqueda no se detiene en absoluto. Tomás y Elías alumbran con sendas antorchas a los demás. En un momento indeterminado, Jaime propone separarse en al menos dos grupos y adentrarse en el Bosque de los Condes.
El abuelo piensa que, movidos por la curiosidad, los niños realizaron la escapada al lugar, perdiéndose allí.
Los jugadores irán en un grupo compacto y los campesinos marcharán en otro. En caso de ser necesario, a los Pjs se les proporcionará yesca y pedernal, así como un par de antorchas.

Sea como fuere, la oscuridad lo cubre todo, provocando un malus del 25% a Otear que será del 15% para quien porte alguna antorcha. Durarán apenas una hora. Quien saque una tirada de PER x 2 tendrá la inquietante sensación de sentirse vigilado. Al cabo de un rato todo se irá cubriendo de una espesa niebla que reducirá considerablemente la visión. No se podrá ver más allá de 4 ó 5 metros. Quién falle una tirada de Suerte, sencillamente se perderá, separándose del grupo. Aunque se llamen a voces, tardarán un buen rato en encontrarse.

▶ Si se ha quedado alguien sólo, será una posible víctima de un colacho (ver más adelante). El Pj en cuestión saldrá por fin de la zona de la niebla y escuchará unas voces que lo llaman, bien de algún familiar o amigo (un Pj del grupo, por ejemplo). Esto será en caso de que falle una tirada de Racionalidad, entonces acudirá al lugar de las voces, siendo atacado por sorpresa por una horrenda criatura de mediano tamaño con cuerpo de hombre muy peludo, pico y garras de águila, con pequeños cuernos en la cabeza, apareciendo literalmente de la nada. El ser huirá únicamente si se le quitan la mitad o más de sus puntos de vida y será imposible seguirlo.

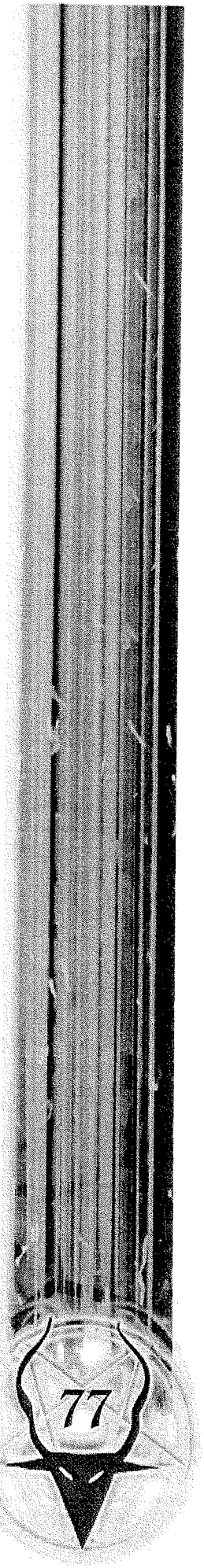
▶ Si acertó a sacar su tirada de Racionalidad, entonces escuchará unos horribles gritos distorsionados como de ave o pájaro. Si, con todo, se decide a investigar acudiendo al lugar de donde proceden los gritos, no encontrará nada y será atacado por el colacho, como se ha descrito antes.Mientras tanto, el resto del grupo también saldrá de la niebla y se pondrá presumiblemente a buscar a su compañero perdido, que terminará encontrándolo vivo o puede que muerto.
No llegarán a tiempo para ayudarle en la batalla.
Para el resto de Pjs que se perdieron y no fueron atacados, podrán encontrar –pasando cada uno la correspondiente tirada de Otear con los malus correspondientes– al grupo de campesinos que se halla con problemas. Tomás ha sido atacado por una de esas criaturas; afortunadamente está vivo, aunque malherido. Los otros dos campesinos describirán a la criatura que huyó tras una corta lucha. Quien saque una tirada de Conocimiento mágico o Leyendas, sabrá contra lo que se han enfrentado. Si la tirada resulta a la mitad del porcentaje, sabrá que, según se dice, una prenda tejida con pelo de colacho proporciona la invisibilidad a su portador.
Los campesinos piensan que lo mejor sería marcharse, Tomás necesita ayuda y no está en condiciones de seguir la búsqueda aunque él le reste importancia a sus heridas. Es posible que los Pjs que piensen en continuar ellos solos. Nadie pone ninguna pega. En caso de que decidan irse con los demás de vuelta, no ocurrirá nada durante el resto del día, salvo que los niños no regresarán.

▶ Si continúan buscando al día siguiente, sólo encontrarán a los dos colachos que hay en el bosque y al renubero. No les darán precisamente los buenos días. Todo será inútil. Los niños han sido sacrificados al demonio menor y no hay nada que merezca la pena en la casucha.

▶ Si deciden seguir antes de que pase el día, cualquiera que saque una tirada de Suerte y otra de Rastrear seguidas encontrará huellas de los niños y de alguien que se apoya en un bastón. Cada asalto que transcurra sin hacer nada o sin sacar las dos tiradas, tendrán un 50% de posibilidades de ser atacados por una de esas criaturas invisibles, de la manera anteriormente descrita. No hay que olvidar que hay dos colachos. Cada vez será uno el que ataque y no huirá a no ser que muera o sea superado en número y pierda más de la mitad de Resistencia.

▶ Si siguen el rastro de los niños, terminarán llegando a un pequeño claro donde hay una pequeña cabaña en estado semirruinoso. Si no toman las debidas precauciones y no se acercan en silencio, serán sorprendidos por el renubero, el cual los atacará con sus hechizos, a ser posible por la espalda y de uno en uno.
En el interior de la cabaña hay un olor fétido y un montón de basura. No hay rastro de los dos pequeños: están ocultos en un agujero estrecho tapado con hojarasca, en los alrededores de la casa. Los pueden encontrar con una tirada de Buscar o haciendo confesar al renubero.

▶ Si todo sale bien, ya sólo quedará devolver los niños a su padre, Elías, que estará eternamente agradecido.



Final y recompensas

No hace mucho que el renubero llegó al bosque tras haberse caído de una nube por culpa de un ensalmador con buen corazón. Dispuesto a no dejar de hacer el mal, aprovechó la ocasión cuando encontró, para su asombro y por casualidad, a los dos pequeños en medio del bosque, sanos y salvos de las garras de los colachos, a los cuales teme a pesar de su magia.
Mediante engaños, los condujo a la casucha y allí, aprovechando que estaban cansados y asustados, los maniató ocultándolos en un estrecho hoyo, en espera de sacrificarlos a Abigor a medianoche.

Si sobreviven a la aventura, ganarán 10 P.Ap., que serán 0 si no salvaron a los niños por retrasar la búsqueda al día siguiente.
Si salvan a los niños, ganarán 30 P.Ap.

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

Libro del profeta Isaias 34, 14

Dramatis personae

Colacho

FUE	20	Tamaño		1'20 m
AGI	20	Peso		-
HAB	-	Apariencia		-
RES	20	Armadura Nat.		Pelo (Prot. 1)
PER	18			
COM	-	RR	0 %	
CUL	-	IRR	175 %	

Armadura: Carece
Armas: Garras 75% (1D8+1D6)
Pico 90% (1D6+1D4)
Competencias: Otear 90%, Esquivar 75%, Saltar 90%
Poderes especiales: Invisibilidad ☞ *Ver pág. 90 del manual.*

Renubero

FUE	12	Altura		1'70 m
AGI	10	Peso		60 kg
HAB	10	Apariencia		2 (Repugnantel)
RES	10	Armadura Nat.		carece
PER	20			
COM	5	RR	0 %	
CUL	15	IRR	125 %	

Armadura: Carece
Armas: Palo 40% (1D4+1)
Competencias: Alquimia 75%, Astrología 95%, Ocultar 35%, Con. mágico 80%, Discreción 40%
Hechizos
Nivel 1: Lámpara de búsqueda, Maldición
Nivel 3: Crear escorpiones, Deseo
Nivel 5: Conmoción, Maldición de la strigiles
Nivel 6: Invocación de demonios menores (Abigor)
Poderes especiales: Carece

Apéndice: los renuberos

Se cuenta en los montes de León que existen unos seres maléficos llamados renuberos, emparentados con el nubero asturiano y con los tronantes gallegos, que viven en las nubes y que se dedican a amasar el pedrisco para destruir las cosechas. A veces, cuando las tormentas son muy fuertes, caen a tierra, hay quien dice que por culpa de un descuido o de su torpeza, aunque otros aseguran que caen porque los empujan los ángeles o debido a los rezos de gentes piadosas. Sea como fuere, los renuberos caídos adoptan en tierra la apariencia de hombres hoscos y contrahechos, que viven una existencia desgraciada y miserable. Siempre están dispuestos a hacer el mal con la esperanza de que, en premio a sus malas acciones, las fuerzas infernales vuelvan a colocarlos entre las nubes.

Renubero (Genérico)

FUE	12/15	Altura		1'70 m
AGI	5/10	Peso		60 kg
HAB	5/10	Apariencia		2 (Repugnantel)
RES	10/15	Armadura Nat.		carece
PER	20			
COM	5	RR	0 %	
CUL	15/20	IRR	125 %	

Armadura: Carece
Armas: Palo 40% (1D4+1)
Competencias: Alquimia 75%, Astrología 95%
Hechizos: Solamente puede usar hechizos de goecia.
Poderes especiales: Carece

Ilustración: Enric Prat

Temor de Dios

Por Agustín Bermejo Pelayo

Partida para 4-6 jugadores, diseñada originalmente para las jornadas En-Rol-At 2000. En ella los Pjs deben pertenecer a las autoridades de una ciudad, investigar un asesinato y sobrevivir a la investigación. Situaremos la acción en Córdoba, aunque puede ambientarse en cualquier ciudad.

La historia (sólo para el DJ)

Don Bernardo era un miembro destacado de la Fraternitas Vera Lucis. Había entrado joven gracias a su padre y se había entregado por completo a esta organización. Estudió y combatió muchas veces contra el mal. Sin embargo, veía a sus fráteres caer en cada combate y esto le indignaba, ya que había batallas en que perdían muchos de sus miembros y esto no era bueno para la hermandad, puesto que había mucha magia que erradicar y no se podían permitir tal cantidad de pérdidas. Así que, aprovechando que habían aniquilado a un importante brujo, Bernardo se hizo con varios de sus libros, en un principio para quemarlos... pero una idea se apoderó de él: ¿Por qué no utilizar la magia contra la magia? ¿Por qué no usarla para salvar las vidas de sus fráteres?
De modo que no destruyó los grimorios y empezó a estudiarlos. Tardó años en aprender a usar la magia, siempre en secreto. En los combates más duros utilizaba sencillos hechizos para defenderse y perjudicar a sus enemigos. Cada día dependía más de ella.

Sin embargo, el hecho de llevar una doble vida, las noches sin sueño y el pensar que podían atraparlo y ejecutarlo empezaron a trastornarle. Pasaron los años y, cuando alcanzó cierta posición en la Fraternitas (aunque su comportamiento era cada vez más extraño), insinuó que deberían prestar más atención a la magia y usarla. Por supuesto, los miembros de la hermandad lo expulsaron de la orden e intentaron acabar con él.

Don Bernardo consiguió evitar el asesinato, pero su mente estaba perturbada y ahora está condenado a huir de sus enemigos, enemigos que él sabe que pueden acecharle desde cualquier ventana o seguirle en cualquier camino o degollarle mientras duerme. Todavía no entiende cómo la Fraternitas ha podido rechazar su idea y expulsarlo: seguramente la Fraternitas está contaminada, seguramente ha sido víctima de un complot. Sin embargo, él es puro y va a limpiar el mundo de impíos.

De fiesta

Córdoba, año 1358 de Nuestro Señor. Los Pjs son un grupo de amigos que se está divirtiendo en una taberna, celebrando que han admitido a algunos de ellos en la guardia de la ciudad.
En la taberna podrán recrearse como quieran: cantado, bailando, jugando a dados o subiendo a las habitaciones con alguna de las mozas (por un módico precio, claro). Los miembros de la guardia llevan la librea propia de su cargo para impresionar a chicas y amigos.

Mientras disfrutan de su juerga se dan cuenta (ya sea con tiradita de Per x3 para oler humo o Escuchar por los gritos de la gente) que el edificio está ardiendo (la planta superior de éste, para ser exactos).

Nota para el Dj: si quieres, y para dar más emoción a la aventura, pon un despertador en la mesa y dales 10 minutos, poniendo alarma: cuando ésta suene, el edificio se desplomará y ellos morirán si no han salido.

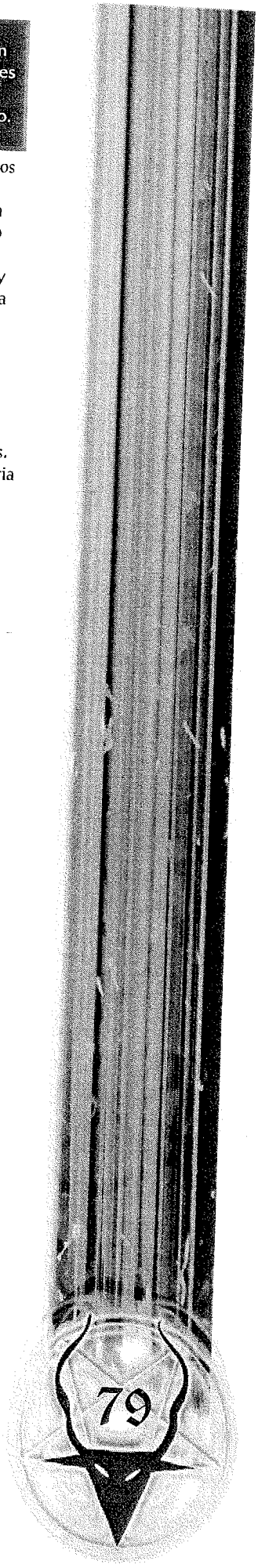
La gente huirá entre desorden y gritos y se supone que los Pjs, como integrantes de la guardia, subirán a rescatarla. Cuando lleguen al piso de arriba estará todo envuelto en humo y llamas. En las habitaciones se encuentran medio asfixiados prostitutas y clientes medio asfixiados. Está en manos de los Pjs salvarlos o no. De cualquier forma, hay una habitación con la puerta cerrada, que con una tiradita de Forzar Mecanismos o de Fue x3 se "abre".
Cuando entren, encontrarán una habitación grande y bastante lujosa y en el catre a una pareja: uno gordo y quieto y debajo de él un jovencito que se encuentra gritando boca abajo, con la espalda y el cuello llenos de sangre. Cuando se acerquen verán que la sangre es del gordo y que el muchacho apenas tiene doce o trece años. Al gordo lo han degollado. Con una tiradita de Memoria o Per x3, (con un +25 para un artesano si lo hay en el grupo), les revelará que el gordo (de unos 45 años) es Honrado, Maestre del gremio de tejedores.
En ese momento saldrá un hombre vestido de judío tras unos tapices baratos:
"Señores, no me hagan daño, deseo entregarme a la autoridad. Yo soy el responsable de todo esto."

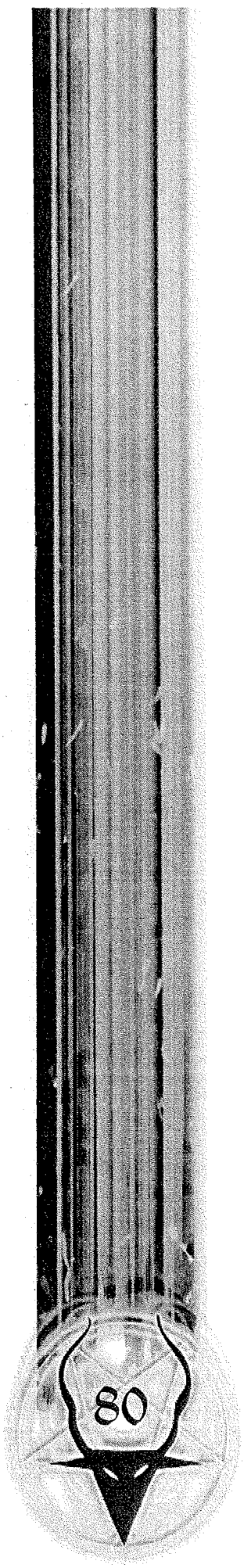
Ibrahim, pues tal es el nombre del judío, es un tipo bajo, de pelo y tez morena, ancho de espaldas y de constitución fuerte aunque algo disimulada por sus anchos ropajes (una tirada de Otear bastará para revelarlo).

Es de suponer que los Pjs, después de la confusión inicial, registrarán rápidamente la habitación (una tirada de Buscar): encontrarán ropas caras, pero pocos objetos de valor: un anillo de oro y un collar de plata.
Tras todo esto (que se supone que ha sido rápido, que no han tenido mucho tiempo para pensar porque la posada arde...), cuando salgan a la calle, encontrarán una multitud reunida para ver que ha pasado. En cuanto intenten salir escoltando al judío, este empezará a gritar a pleno pulmón:
"¡Gracias Yahvé por ayudarnos a destruir este antro de perversión! ¡Gracias compañeros –dirigiéndose a los Pjs– por destruir el mercado carnal! ¡Que la desgracia caiga sobre todos los pecadores! ¡Sí! ¡Pecadores como vosotros –dirigiéndose a la plebe–, hijos del demonio! ¡¡¡¡Que Yahvé os castigue a todos con pobreza y enfermedades y malforme vuestra descendencia hasta el fin de los tiempos!!!!"

Tras estas declaraciones, no hace falta decir que sucede. La gente, algunos por fervor religioso, otros por fervor alcohólico y otros por fervor carnal, se lanza al linchamiento de los Pjs y su "amiguito" judío.
Si los Pjs escapan, habrá que tirar por Correr, Esquivar o Pelea, pues la multitud los perseguirá. Un joven judío les llamará desde un callejón:
"Seguidme, sé donde esconderos."

Si dudan, se darán cuenta con Escuchar de que han sido rodeados y que tan solo pueden escapar por ahí.
El joven judío les llevará a la judería, donde se cerrarán las puertas que separan el barrio judío del resto de la ciudad. Una vez dentro, la muchedumbre intentará asaltar la judería infructuosamente, por lo que se dispersará al cabo de un rato.





Cuando los Pjs se encuentran a solas es de suponer que harán algunas preguntas a Ibrahim:

- Si preguntan el motivo del asesinato:
" Aquel gordo pecador había abusado de jóvenes judías y merecía ser castigado, por lo que fue mandado a ejecutarlo por el consejo judío "
- Si preguntan porque no escapó:
" El verdugo de Yahvé no ha de escapar de la justicia del hombre "
- Si preguntan quien prendió fuego:
"Yahvé."
- Si preguntan porque dijo que ellos les había ayudado:
"Yo nunca he dicho eso. Sólo Yahvé me ha ayudado".
- Si preguntan a que se dedica:
"Soy prestamista"

Con una tiradita Psicología -20 se darán cuenta de que miente.

En la judería

El chico les conducirá hasta su casa. Se presentará diciendo que se llama Joel. Ahora que tienen tiempo, podrán observar que Joel es un chico de unos 18 años, sin barba, pelirrojo y de complexión normal.

Una vez allí, les dejará solos e irá en busca del rabino de la comunidad. Al cabo de un cuarto de hora llegará el rabino. Es éste un hombre mayor y delgado, con pelo cano con bucles en las patillas y una gran nariz. Una vez con el rabino, Ibrahim hará algo más de comedia diciendo: " Señor ya he cumplido vuestras órdenes ". El rabino alucina un poco y enseguida se excusará ante los Pjs diciendo que él no conoce de nada a ese hombre, que nunca ha mandado tal cosa y que ninguna joven judía ha sido maltratada. Ibrahim se sentará consternado y llamará traidor al rabino. Este a su vez pedirá a los Pjs que se marchen de la judería y más vale que sea por las buenas, ya que la están poniendo en peligro. Aún así, les permitirán pasar la noche en casa de Joel.
Por cierto, que Ibrahim es don Bernardo, por si no se había dado cuenta usted antes, y se sabe todas las costumbres de los judíos, lo único que lo diferencia de un judío es que no tiene circuncidado el pene. Sin embargo, si los personajes le vigilan atentamente (deben expresarlo), le detectarán ciertos ademanes sospechosos y puede que vean alguna extraña cicatriz (tirada de Otear -20), impropias de alguien de su procedencia. En realidad su plan es montar cizaña, que la gente se mate y llevarse por delante a todos cuanto pueda, ya que cree que todos están en su contra. Si intentan atacar a este hombre, pues bueno, que tiene un par de sorpresas para ellos. Sin embargo, si intentan torturarlo o interrogarlo se hará el duro, pero en cuanto le apreten un poco las tuercas, se inventará otro cuento, esta vez dirá, haciendo ver que tiene mucho miedo y que está muy nervioso:
"Si descubren que os estoy hablando, me matarán. Todo esto lo ha tramado mi oficial, el señor Ramón. Este ambicionaba el cargo del maestre y decía que era un gordo inútil que se preocupaba más por la comida y las barraganas que por el gremio y por eso lo mató. Además, últimamente los judíos nos están haciendo la competencia trayendo productos genoveses y de la Corona de Aragón y nos estaban perjudicando, así que mi señor me ordenó eliminase al inútil del antiguo maestre e hiciese recaer las culpas sobre los judíos para que el propio populacho asaltase la judería y nos librase de su competencia. A mí me prometió un ascenso en el gremio y una buena recompensa."

Acto seguido les mostrará una contrato donde se asciende a este hombre en su posición en el gremio firmada por el señor Andrade pero que le falta el sello de cera para que sea legal. Si los Pjs preguntan como prendió fuego : *"Contraté un par de matones"*. Les dará sus nombres (Alfredo y Hassán) y los lugares que frecuentan. Si los buscan los encontrarán, ver apartado Ir a ver a los matones.

Por la mañana

Al día siguiente, comenzará a extenderse una orden de busca y captura de un judío y sus cómplices acusados de incendiar una "posada" con gente dentro (el gran maestre, reconocido por el anillo). Los Pjs ignoran todavía esto, así que tienen las siguientes opciones:

- Quedarse en la judería. Si hacen esto, no tardarán en visitarles el rabino y unos mozos "invitándoles" a irse. Así que la única forma de quedarse es por la fuerza y podrían atraer a la guardia, que los arrestarán.
- Salir de la judería. Hoy es día de mercado en la ciudad y hay mucho bullicio y mucha gente. Cuando estén por la calle, escucharán a un soldado vocear la descripción de los propios Pjs, el "delito" que han cometido y la recompensa que se pagará a quien los atrape.
- Huir de la ciudad. Por las puertas es prácticamente imposible (aunque si sacan un crítico en Disfrazarse pueden). Pero podrían intentarlo saltando las murallas (si sobreviven claro).

Lo más lógico es que se vayan a entregar al hombre éste, ya que ignoran que son buscados. En cuanto se enteren de que les han puesto precio a la cabeza, ya pensarán algo y se les pasarán las ganas de ir a entregar al supuesto judío, artesano o lo que sea. Además, en cuanto el heraldo deje de berrear, nuestro amigo don Bernardo empezará a gritar que viva Yahvé y que el pueblo judío es el más puro y todo esto, así que se organizará un follón de mucho cuidado, que aprovechará Bernardo para escapar. Se presentará las siguientes opciones:

- Los Pjs podrán hacerse los locos y el Dj les debería pedir una tiradita de Discreción: de pasarla, escurrirán el bulto, pero entonces se les escapará Bernardo.
- Si intentan agarrar a Bernardo, deberán hacer una tiradita oculta (que fallarán, saquen lo que saquen) y, si desean escapar, ya no podrán hacerse los locos y deberán tirar por Correr o Esquivar.

En cualquier caso, si escapan, es de suponer que empezarán a investigar el caso. Entonces se les presentarán las opciones siguientes:

- **Ir a ver a los Matones:**
Estan en el peor barrio de Córdoba. Si preguntan por los nombres, con una tirada de Elocuencia, Mando, Seducción o unas copas, conseguirán su objetivo y los encontrarán. Si no, nadie soltará prenda. Pero ¡ojo!, si se hacen los duros, "pillan"; y si sueltan mucho dinero, les dan el "palo".

Cuando les encuentren, lo mismo de antes: Elocuencia –25, Seducción –25, Mando –25 o unas 50 monedas. Los matones les dirán que les contrató un tipo rico, cuya descripción coincide con la de Bernardo, y que les pagó bien por hacer aquel trabajito. Si les preguntan cuánto, dirán que 100 monedas y un par de bonitos pañuelos (con el distintivo del gremio de tejedores de Córdoba).

▶ **Si van a ver al señor Ramón:**
Bueno, tras esperar un poco, les atenderá don Ramón (por supuesto antes les habrán invitado a dejar las armas). Don Ramón estará escoltado por un par de gorilas. El ex oficial es un tipo delgado y nervudo, bastante feúcho y bien vestido, aunque sin ropas lujosas. Tiene buenos modales y se le nota agobiado: *"Perdonen que les haya hecho esperar, pero el gremio anda muy desordenado, debida a la muerte de nuestro maestre."*
Por supuesto que negará rotundamente cualquier acusación y aguantará el interrogatorio un rato. Sin embargo, cuando vea que los Pjs se quedan sin argumentos, dará por concluida la reunión y los gorilas les "invitarán" a salir. Unas tiraditas de Psicología revelarán que no miente al respecto de haber mandado ejecutar al maestre. Pero miente en cuanto a que no tuvo ningún problema con él (piensa que Don Honrado era un inútil). Reconocerá que la competencia judía les está haciendo daño.

▶ **Hablar con la viuda del maestre:**
la mujer del maestre, llamada Bonifacia, es una mujer algo gruesa, ya entrada en años (unos 40) y de aspecto mediocre. Les explicará que era un muy buen hombre, que quería mucho a sus dos hijos, etc. (si hubiese visto lo mismo que los Pjs...). Si éstos le comentan en qué situación le encontraron, ella los echará; si no dicen nada, ella les dirá que con sus oficiales del gremio se llevaba bien, a lo mejor alguna disputa, pero nada importante. Sin embargo, sí recuerda un incidente grave cuando un noble de la ciudad, el Conde García, exigió al gremio la entrega de unos costosos tapices a cambio de nada, ya que según él ya pagaba lo suficiente al consejo de la ciudad para mantener la guardia y que la protección del gremio casi la pagaba él entera. Además, decía que mantenía a los bandidos alejados de la región, favoreciendo el comercio. Honrado se negó y hubo de intervenir el barón Téllez de Guzmán, consejero del rey Pedro por estos pares. Eso ocurrió hará cuatro meses. Y desde entonces las relaciones han sido tensas, ya que el gremio se ha negado a venderle ropas y llegaron incluso a un acuerdo con los judíos, por lo que el Don García debe buscar telas a Sevilla o comerciar con el Reino de Granada, algo mal visto.
Si consiguen registrar la casa, con un Buscar encontrarán una copia del albarán privado (que era una copia de Honrado) del gremio y con una tiradita de comerciar en el que todo parece correcto, pero hay bastantes donaciones al obispo de la ciudad, Monseñor Simplicio.

Después de estas pesquisas, los Pjs quizá se animen a interrogar a Don García o a Monseñor Simplicio, pero deberían ir con mucho cuidado...
Cuando salgan a la calle desde el último lugar al que fueron, se enteraran por la gente de que ha ardido la casa del señor Ramón.

Don García

Si van a ver al noble, encontrarán su casa en la mejor zona de Córdoba ("¡qué raro!"). Es una casa de dos pisos, grande y con el escudo de armas sobre el umbral de la entrada principal, que se compone de dos grandes puertas.

Don García suele estar en su casa por la mañana, durmiendo, o al mediodía, aprovechando que cae la fresca a eso de las seis para hacer sus relaciones públicas. Así que tan sólo atenderá a los Pjs antes de la hora de la comida, ya que después se echa la siesta. Don García es descendiente de uno de los caballeros que ayudó al rey a conquistar Córdoba, pero poco conserva de su padre guerrero, él es el tipo cortesano, de constitución rellenita, pelo cuidadosamente peinado, de color negro, y ojos verdes. Va con ropas muy lujosas y tiene la casa bastante bien amueblada y decorada, algo que en la época se echaba en falta. Bueno, atenderá a los Pjs con hastío, casi como cansado. Sin embargo, en cuanto comiencen a preguntarle cosas sobre Honrado, se mostrará contrariado y sólo responderá si los Pjs van vestidos como guardias o le convencen de que son guardias (Elocuencia –50) y, ¡cómo no!, negará cualquier acusación.

Ilustración: Enric Prat

Sin embargo, reconocerá que tuvo problemas con Honrado debido a que una patrulla de soldados escoltó a éste hará unos cuatro meses cuando unos bandidos andaban sueltos por la región. Al escoltarlo durante un buen trayecto, el noble exigió que se le podía pagar el servicio con unos hermosos tapices que había visto, a lo que el maestre se negó. Cuando la entrevista esté en un punto muerto, les invitará a marcharse. Con Psicología verán que dice la verdad, pero oculta algo.

Y es que Don García se la tenía jurada a Honrado y quería asesinarlo cuando se hubiese olvidado el altercado. Y mientras intentaba hundir el gremio invirtiendo grandes sumas en el comercio judío, lo que pueden averiguar si consiguen registrar su habitación (Buscar) y encuentran su diario, en el que todo esto está explicado más o menos en clave (Leer).

Monseñor Simplicio
En la catedral (antigua mezquita), un ayudante del obispo les hará esperar un rato. Finalmente, y dejando las armas previamente, éste les atenderá. Monseñor Simplicio es un hombre algo obeso, vestido con ropas clericales lujosas. Por supuesto, deberán besarle el anillo. Si le hablan de Honrado, el obispo les dirá que era un hombre piadoso y bueno con Dios y sus hermanos (una tirada de Psicología revelará que miente como un bellaco). El obispo conocía las tendencias sodomitas de Honrado, gracias a que confesó a un jovencito, de modo que se ha dedicado a hacerle chantaje mientras vivía. Por desgracia, su fuente de ingresos ha desaparecido.

Por supuesto, negará cualquier acusación (con Psicología verán que no miente). Pueden descubrir esto registrando y encontrando (Buscar) las cartas dirigidas al obispo, cuyo remitente es Honrado, en las que confiesa: "...ya que conocéis mi secreto, haré las donaciones pertinentes para lavar mi pecado...". También pueden averiguarlo apretando las tuercas al capellán de la iglesia, un hombre delgado y muy miedoso, que con Mando les explicará lo de la jovencita y demás.

¿De vuelta a la judería?
Si vuelven a la judería, verán que algunas casas han sido incendiadas y destrozadas (esto se debe a que hubo un pequeño asalto a la judería, gracias a Don Bernardo) y deberán ir a algún lugar donde vendan telas y pedir por el dueño. Si lo presionan un poco y usan Elocuencia o Mando, el dueño dirá que su negocio de telas va muy bien gracias a las inversiones que realiza Don García (que, por supuesto, son ilegales, pues un buen cristiano no puede tener tratos comerciales con judíos).

Una vez en este punto, los Pjs habrán descubierto una telaraña de intereses, chantajes, corrupciones y más, pero siguen sin saber quien mató a Honrado....

Sin embargo, estas pesquisas han puesto en alerta a Ramón, don García y monseñor Simplicio. Y éstos mandarán a sus hombres que sigan al grupo, a los que hay que sumar a la guardia de la ciudad.

Claro que siempre tienen la opción de presentar todos estos documentos a la autoridad de la ciudad, que dejará de buscarlos a cambio de que no cuenten nada, que es gente poderosa la que está implicada... Pero Don Bernardo ha dejado a un pequeño lutín para vigilar a los Pjs y todo lo que comenten éstos lo sabrá el ex fráter.

Cuando terminen de visitar a los judíos, les llegará el rumor de que han asesinado al obispo o de que han intentado hacerlo y que en la mezquita se ha encontrado al Cristo tirado en el suelo y en el altar palabras de los moros (en concreto "Alá es el único Dios y Mahoma, su profeta". Ante lo cual, si hay Pjs musulmanes, más vale que hagan unas tiraditas de Discreción o Disfraz.
Por supuesto, después hay un linchamiento general de los moriscos de la ciudad.

Ahora bien, si los Pjs tienen algunas luces, sabrán que la próxima víctima es Don García, (ya que han sido atacados el cabecilla del gremio, los judíos y el obispo). Si aún así no se dan cuenta, mientras caminan, un tipo fuerte, les dirá sin pararse: "En el puente a medianoche". Cuando los Pjs reaccionen, con una tiradita de Memoria se darán cuenta de que el tipo que les ha dicho esto no es otro que Don Bernardo.

La casa de don García
Si hacen guardia en ella, verán como alguien se acerca a la casa a medianoche: es don Bernardo, al cual distinguirán con Otear -20. Éste empezará a trepar por el muro de la casa e intentará eliminar al Conde.

De los Pjs depende el resto: pueden dar la alarma, intentar abatirlo a pedradas, etc. Sea como sea, los grupos que les seguían llegarán ahí y se liarán a trompazos, Don García saldrá y Don Bernardo intentará matarlo. Al cabo de 1D4 turnos llegará la guardia. Por supuesto, si no ayudan a don García, don Bernardo lo mata. Sería interesante que, al menos, don Bernardo sobreviviese.

Y el que viva contra la Ley perecerá bajo la Ley

(Moisés, un día que andaba cabreado)

El puente
Si son tan memos de estar allí a medianoche, pues más vale que esperen sentados, que a la misma hora Bernardo estará degollando a Don García...

Conclusión y recompensas
Como ya se ha dicho antes, al final, es de suponer que los Pjs expliquen todo lo que saben a las autoridades y, a cambio de no decir nada, sean exculpados.

Si entregan a Don Bernardo, alguien del concejo, un fráter emeritus, reconocerá al traidor y dará las gracias a los Pjs por encontrar a *"tan buscado criminal"*.

-Salir vivo de esta aventura supondrá ganar 15 P. Ap
-Entregar a Bernardo vivo a las autoridades, 25 P. Ap
-El Dj puede dar de 10 a 20 P. Ap más a los jugadores que se distingan por buena interpretación o mejores ideas.

Dramatis Personae

Don Bernardo

FUE	15	Altura	1'58 m
AGI	13	Peso	60 kg
HAB	16	Apariencia	13 (Normal)
RES	15	Armadura Nat.	carece
PER	10		
COM	15	RR	5 %
CUL	18	IRR	95 %

Armadura: Hechizo de Invulnerabilidad (10)
Armas: Espada 90% (1D8+1D4+1)
Cuchillo 80% (2d6)
Competencias: Alquimia: 75%, Astrología: 40%, Cabalgar 65%.
Hechizos: Aceleración –75%, 5 PC, Parálisis –15% 1 PC, Invulnerabilidad (Talismán) –50% 3PC, 20 asaltos.
Ademas, Don Bernardo tiene un anillo con un demonio ígneo atado (por si a los Pjs se les pone fácil).

Don García

FUE	12	Altura	1'65 m
AGI	12	Peso	67 kg
HAB	13	Apariencia	11 (Normal)
RES	13	Armadura Nat.	carece
PER	16		
COM	15	RR	40 %
CUL	15	IRR	60 %

Armadura: Carece
Armas: Espada 40% (1D8+1)
Cuchillo 80% (2d6)
Competencias: Elocuencia 75%, Psicología: 60%, Soborno 65%.

Ramón

FUE	10	Altura	1'70 m
AGI	11	Peso	62 kg
HAB	18	Apariencia	8 (Mediocre)
RES	12	Armadura Nat.	carece
PER	16		
COM	18	RR	73 %
CUL	15	IRR	37 %

Armadura: Carece
Armas: Bastón 20% (1D4)
Cuchillo 30% (1D6)
Competencias: Elocuencia: 75%, Comerciar: 60%, Soborno 65%, Ocultar: 60%

Rabino

FUE	7	Altura	1'63 m
AGI	8	Peso	60 kg
HAB	18	Apariencia	11 (Normal)
RES	10	Armadura Nat.	carece
PER	16		
COM	20	RR	90 %
CUL	22	IRR	10 %

Armadura: Carece
Armas: Bastón 20% (1D4)
Competencias: Elocuencia: 75%, Memoria: 99%, Teología 99%

Monseñor Simplicio

FUE	10	Altura	1'69 m
AGI	8	Peso	75 kg
HAB	10	Apariencia	14 (Normal)
RES	12	Armadura Nat.	carece
PER	19		
COM	20	RR	80 %
CUL	18	IRR	20 %

Armadura: Carece
Armas: Cuchillo 15% (1d6)
Competencias: Elocuencia 90%, Teología 70%, Latín 70%, Leer/Escribir 80%

Joel

FUE	14	Altura	1'65 m
AGI	14	Peso	64 kg
HAB	15	Apariencia	17 (Muy bello)
RES	13	Armadura Nat.	carece
PER	16		
COM	13	RR	40 %
CUL	13	IRR	60 %

Armadura: Carece
Armas: Cuchillo 40% (1D6+1D4)
Pelea 30% (1D6+1D4)
Competencias: Artesanía 50%, Comerciar 60%, Correr 75%, Ocultar 40%
Hechizos: Carece
Poderes Especiales: Carece

Bonifacia

FUE	12	Altura	1'55 m
AGI	12	Peso	65 kg
HAB	20	Apariencia	8 (Mediocre)
RES	15	Armadura Nat.	carece
PER	19		
COM	16	RR	35 %
CUL	10	IRR	65 %

Armadura: Carece
Armas: Cuchillo 20% (1D6)
Competencias: Cocinar 65%, Comerciar 80%, Coser 75%.
Hechizos: Carece
Poderes Especiales: Carece

Guardias

FUE	15	Altura	1'70 m
AGI	16	Peso	75 kg
HAB	17	Apariencia	8 (Mediocre)
RES	20	Armadura Nat.	carece
PER	12		
COM	10	RR	70 %
CUL	10	IRR	30 %

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Casco (Prot. 2)
Escudo 60%
Armas: Espada 70% (1D8+1D4+1)
Competencias: Mando 60%, Cabalgar 50%, Esquivar 50%
Hechizos: Carece
Poderes Especiales: Carece

Matones

FUE	16	Altura	1'67 m
AGI	17	Peso	73 kg
HAB	18	Apariencia	8 (Mediocre)
RES	18	Armadura Nat.	carece
PER	16		
COM	9	RR	70 %
CUL	6	IRR	30 %

Armas: Espada corta 80% (1D6+1D4+1)
Daga 75% (2D3+1D4)
Armadura: Ropas gruesas (Prot. 1)
Competencias: Sobornar 60%, Torturar 80%, Esquivar 70%
Hechizos: Carece
Poderes Especiales: Carece
Nota: Don García tiene tres matones de medio pelo contratados "para sus fines" y Monseñor Simplicio otros dos. Los cinco se pueden usar a criterio del DJ como de "carne de cañón" en la taberna.

¿Quién carda la lana?

Esta aventura fue ideada, escrita y dirigida por primera vez por Raúl Tardón en la I Reunión Anual de Viejos Perros Perdigueros (VIPEPER) allá en unos montes de Albacete de los que ni siquiera conocíamos su existencia.
Fue corregida, ordenada y lavada la cara por Manuel Jiménez la noche del alineamiento de planetas del 5 de mayo de 2000.

"No compres burra en Segovia
ni paños en Fuentepelayo.
No busques novia en Escalona
ni amigos en Cantimpalos.
La burra te saldrá falsa,
los paños malos,
la novia puta
y los amigos, contrarios."

–De la casa de los Tardón, desde tiempo inmemorial.

Aventura pensada para cuatro personajes, preferiblemente diestros con las armas, con suficiente olfato investigativo como para adentrarse en las intrigas comerciales de la próspera villa castellana de Segovia, donde deberán desentrañar algunos misteriosos sucesos.

Introducción

Los últimos días en Segovia no han estado exentos de emociones fuertes: Primero, un grajo cantó numerosas veces en la puerta de Honesto de Artajona, alguacil de la ronda de la villa. Esa misma noche fue pasado a cuchillo en un antro de los arrabales.Para hacer justicia, fue prendido un mendigo apodado Corremontes, quien se encontraba al lado del cadáver señalando hacia arriba. P ronto la soga dará buena cuenta de su cuello. Nuño Gómez de Aguilafuente, estudiante pendenciero de Salamanca, ha conseguido acceder al puesto que dejó vacante Honesto de Artajona y ha prometido al populacho mano dura contra el bandidaje de la zona. No obstante, el día que siguió al nombramiento de Nuño, un grupo de ladrones robó todas o gran parte de las reses de Pedro Sanz, un importante comerciante de lanas, quien ya había caído en desdicha al arder hasta los cimientos el almacén donde guardaba la lana.
Y entonces llegan los Pjs a Segovia, de camino a cualquier otro sitio, o con la esperanza de encontrar un empleo, aventuras o amoríos, como es habitual en ellos.

Segovia

Los Pjs se toparán inevitablemente con un escenario preparado para ahorcar a alguien y con una multitud embravecida que pide a los hombres del alguacil entre gritos e insultos que traigan al reo. Pronto averiguarán que el prisionero es un conocido vagabundo al que se le acusa de haber matado al anterior alguacil en los arrabales cuando se producía una reyerta en uno de los locales de mala reputación. El reo será subido a la horca mientras la gente grita insultándole y le tira piedras y hortalizas. Justo cuando el verdugo está a punto de cumplir la orden del alguacil, el reo pide clemencia y jura por lo más sagrado que no ha cometido el crimen y que cuando él salió corriendo fue cuando encontró el cuerpo del alguacil acuchillado, después de lo cual maldecirá al nuevo alguacil escupiéndole en la cara y éste, entre un espasmo de asco, volverá a ordenar la ejecución, que finalmente será cumplida por el verdugo. Si algún Pj logra sacar con éxito una tirada de Psicología, pensará que el mendigo dice la verdad, que, aunque a pesar de que en esas circunstancias cualquiera mentiría, sus palabras realmente parecían sinceras. Después del ajusticiamiento a pies del acueducto, la muchedumbre se retira y los personajes deberían hacer lo mismo para buscar alojamiento en una de las numerosas y variopintas posadas de la ciudad.
Si preguntan a alguien por alojamiento o por un buen mesón donde llenar los buches, se les indicará la más renombrada casa de la villa, El grajo de bronce, ubicado igualmente a pies del acueducto y afamado por la calidad de sus viandas y el razonable precio que se paga por ellas, además de poseer ocho habitaciones relativamente pulcras y al precio habitual.

Si los Pjs buscan por la ciudad, al final recalarán en este local por parecer el más decente de todos.
Por último, y si optan por dar una vuelta por la villa, podrán observar que en el cementerio del cerro se están celebrando los oficios por varios cuerpos (son las dos víctimas del incendio del almacén de Pedro Sanz), y que sólo asiste un hombre que viste ropajes de calidad y que no parece pasar demasiada hambre.
Huelga comentar que, si entablan conversación con algún lugareño, éste no tardará en divulgar los últimos acontecimientos, ya sea de manera objetiva o a su manera.
Una vez se decidan a cenar, un personaje vestido lujosamente y con cara de preocupación les observará con detalle, mirando las armas de los personajes con insistencia y sin preocuparse si llama o no demasiado la atención.

Ya sea de motu propio o por iniciativa de los Pj, el personaje explicará su comportamiento, ya que él es Pedro Sanz y ha pensado que los personajes serían los idóneos para ayudarle en sus problemas. Una tirada de Memoria le relacionará con el tipo que asistía al sepelio. Pedro Sanz es un comerciante muy supersticioso, curtido en el negocio lanar y tiene claro lo que quiere.
"–Se trata de hacer ciertas pesquisas –cuenta Pedro– por la ciudad, por las cuales pagaré bien en caso de que se resuelva el misterio en el que me he visto arrastrado. Hace tres noches el almacén donde guardaba toda la mercancía ardió hasta los cimientos, dejándome en la ruina, con toda la lana comprometida y nada para entregar. En realidad sospecho de mi más duro competidor en el negocio, Fabián Pérez, al que creo capaz de mandar a alguien a quemar el almacén. Además, ayer resultó muerto uno de los pastores que cuidaban de mi ganado, el cual fue robado por los bandidos que hace tiempo que merodean por aquí. El caso es que he pedido ayuda al alguacil, mi gran amigo Nuño, y de total confianza, pero me ha dicho que lo más probable es que los bandidos estén ya lejos y que lo del almacén seguro que se debió a que los vigilantes que custodiaban los corrales encendiesen un fuego que se les fuese de las manos y que fue tan fatal para ellos como para la lana."

Si preguntan por las víctimas, les dirá que ya están enterradas en el cementerio. Es de suponer que los Pjs acepten hacer las averiguaciones, al precio diario de hombres armados o algo más, pero nunca una barbaridad. Si los Pjs no aceptan, los acontecimientos se acelerarán y los planes del nuevo alguacil serán satisfechos en todos sus puntos. ¡Tienes curiosidad por saber lo que realmente se está cociendo en Segovia? ¡La tienes! Pues continúa tu lectura.

Nuño Gómez de Aguilafuente

El nuevo alguacil es un tipo de inteligencia consumada que está a punto de llevar a cabo su más ambicioso plan. Después de salir de su villa natal ha recalado en Segovia con la intención de llenarse los bolsillos con una treta urdida con maquiavélicas intenciones.

Aprovechando que era un escriba de prestigio en la ciudad castellana, se las ha apañado para acceder al puesto de alguacil de la ronda, que a pesar de no ser un puesto de reputación, le va a la perfección para el éxito de sus planes. Ni que decir tiene que él es el responsable directo de la muerte de Honesto de Artajona, su predecesor en el puesto. Días antes, y con la ayuda de sus secuaces, había robado la lana del mayor de los comerciantes de la ciudad y uno de sus mejores amigos (Pedro Sanz, lo has adivinado) y, para tapar el robo, había prendido fuego al almacén. Después, sus secuaces habían robado las reses a los pastores de Pedro y encima les había encubierto y ayudado en su huida.

Pero la maldad de Nuño no acaba ahí, ya que lo mejor está por llegar: envenenará a Fabián Pérez no sin antes obligarle a firmar un falso testamento dejando toda su fortuna a Pedro y contratando a un cómico para que se disfrace de Satanás con el fin de impresionar al crédulo fetichista de su amigo.

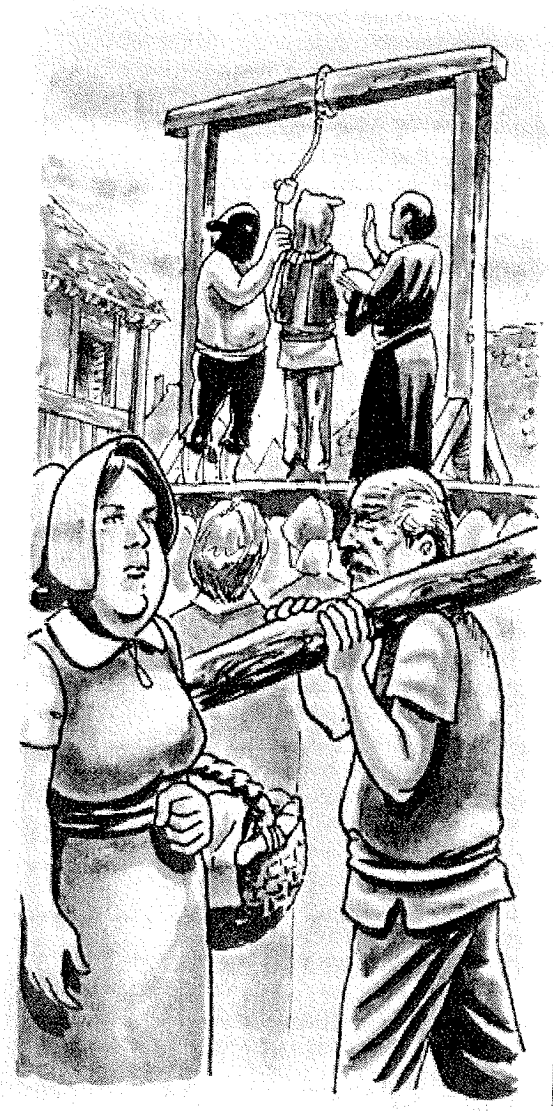


Ilustración: Enric Prat

Le hará firmar otro documento en blanco, "condenando" así su alma al cambiarla por su fortuna perdida (la herencia que hábilmente Nuño le ha sacado a Fabián) y manipularle para que mate al gobernador de Segovia, Vicente Sanz, que a su vez es hermano de su futuro asesino. "Satanás" le hará ver que esa será la única manera que tiene de liberar su maltrecha alma.
El resultado es que Nuño utilizará el documento firmado por Pedro para falsificar un testamento en su favor (aprovechando su estrecha amistad con él, nadie sospechará jamás la trama del alguacil), quedándose con las fortunas de los ricos mercaderes (al no tener más remedio que ahorcarle por asesinar a su hermano) y por extensión, con el puesto de gobernador que Vicente habrá dejado libre.
Cuando Nuño se vea investigado, dará el cante a un amigo suyo perteneciente a la Fraternitas Vera Lucis, que seguirá a los personajes toda la partida, llegando a intervenir con sus hombres si observa actos herejes, como desenterrar cadáveres, recoger el esperma del ahorcado o cualquier cosilla "impía".

Los corrales de Pedro

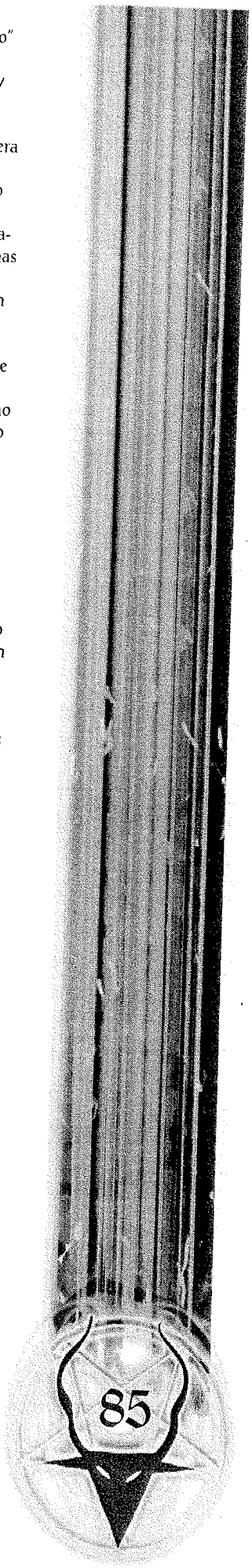
Es fácil pensar que los Pjs se interesen por las ruinas del almacén de lana, aunque realmente en los corrales poco queda ya que mirar, pero hay ciertas pistas que tal vez encaucen a los Pjs en la trama.

Entre las cenizas aún humeantes si alguno busca con éxito encontrará restos de paja que no han ardido y que parecen colocados allí por alguien, ya que el almacén no contenía paja. Además, si alguien saca una tiradita de Otear, observará unas roderas bastante profundas de carromato que se alejan perdiéndose en un camino a unos doscientos metros y huellas de unos cuatro caballos que han sido casi borradas por las lluvias de la tormenta. Si algún personaje sigue rastros los perderá igualmente, pero sabrá que a uno de los caballos le falta la herradura trasera derecha.
Existe otra pista, y es que los cadáveres del los vigilantes presentan sendos cortes en el cuello, que se puede ver por ojos expertos a pesar de lo churruscaditos de los fiambres, pero para eso tendrán que desenterrar los cadáveres, cosa que unos buenos Pjs no harían... ¡O sí!

En los arrabales

Los Pjs pueden investigar igualmente por los arrabales, donde hay la taberna que fue escenario de la muerte del antiguo alguacil. Será fácil que, por unas rondas pagadas a la persona adecuada, descubran que entre la confusión se encontraba el nuevo alguacil y que todos dudan de que el ajusticiado haya sido el culpable del asesinato.

Esto será la chispa que necesita el alguacil para ir a cuchillo a por los Pjs, ya que parece que están metiendo las narices en sus asuntos y eso no le gusta un pelo.
Uno de los informadores de éste se encuentra en la tabernucha, y escapará para contarle a Nuño lo que ha averiguado, pero no antes de provocar una trifulca tabernera en contra de los Pjs, a los que culpará de la muerte del antiguo alguacil y de ser los que acusaron y entregaron al nuevo alguacil a José "el Corremontes".
Todo esto lo hará a gritos poco antes de salir del local y sólo una tirada de Suerte podrá hacer que los Pjs descubran que ha huido. Si le siguen comprobarán que se mete a "comprar" a punta de cuchillo en la botica, en la actual calle Real, y al rato sale con una bolsa.
La bolsa contiene azufre y, si los Pjs la interceptan esa noche, la botica será nuevamente asaltada por los hombres del alguacil para conseguir más.



La herrería

Si conocen lo de la herradura, quizá quieran visitar al herrero para saber si ha colocado una herradura recientemente a algún caballo. La respuesta del herrero será que al único caballo que le ha puesto herraduras es el de un tipo al que describe como alto, malcarado moreno y que cojeaba algo de la pierna izquierda.

La noche de Satanás

La noche del numerito, si los Pjs deciden visitar a Pedro, escucharán alaridos de terror dentro de la casa y la escena será, cuando menos, "pintoresca": hay un terrible olor a azufre en la casa por toda la casa, la chimenea está encendida a pesar de no hacer nada de frío (es verano) y Pedro, en un rincón y con un crucifijo entre las manos, grita incongruencias sobre que ha hecho un pacto con el diablo.
Lo que realmente ha ocurrido es que el cómico contratado por el alguacil ha entrado disfrazado de Satanás en su representación de adolescente con alas negras, junto con Nuño y el resto de la banda.

Para entrar han forzado la puerta mientras Pedro dormía, la banda de Nuño ha liquidado a los sirvientes del comerciante y han provocado una macabra escena para simular la aparición diabólica, encendiendo la chimenea y echando en ella el azufre. Lo demás ha sido fácil: Pedro se ha venido abajo por los acontecimientos y la visión del "infierno" en tierra, se ha dejado arrastrar y ha firmado el documento en blanco según el cual se le devolvería sus riquezas a cambio de su alma.

Si buscan pistas, puede que les parezca raro que el fuego haya sido encendido con aceite, tal y como demuestran ciertos restos, que la puerta haya sido forzada y que haya restos de azufre en la chimenea.Los Pjs que sean engañados y consideren obra del diablo todo esto perderán Racionalidad como si en realidad lo hubiese hecho el mismo demonio (+5 IRR a todo aquel con menos de 80).
Esa misma noche ha sido envenenado Fabián Pérez, cumpliéndose así otra parte del plan de Nuño.

Es muy probable que los Pjs estén en desbandada y no reparen en visitar a Pedro esa noche en particular. De ser así, el propio comerciante, al conocer la noticia de que Fabián ha muerto, se derrumbará de tal modo viendo la obra del Diablo hacerse voluntad que recurrirá a los Pjs para contarles lo acaecido la noche anterior.

La casa de Fabián Pérez

Los Pjs pueden investigar la casa de Fabián Pérez antes o después de que éste muera, pero si lo hacen después de ello, tendrán que verse las caras con los hombres del alguacil que están vigilando la casa y que les atacarán una vez estén dentro. Si lo hacen antes de que muera, no serán muy bien recibidos si vienen de parte de Pedro, pero serán atendidos igualmente. Fabián no tiene nada que ver con los robos de ganado ni tampoco con el incendio y así se lo hará constar a los Pjs de forma muy sincera. Además, los personajes descubrirán que no es partidario del nuevo alguacil y que las rencillas que mantiene con Pedro son puramente comerciales.
Sin embargo, si se cuelan en la casa una vez Fabián haya muerto, en la cocina de la casa hallarán unas hierbas en un cuenco de caldo. Si los Pjs tienen algún Conocimiento de plantas, descubrirán que es belladona.
En una especie de estudio hay tinta y papel y entre todos los documentos, si buscan un poco, encontrarán una copia del falso testamento que ha redactado Nuño, en el que aparece como testigo Martín Corrinete y como escriba el propio Nuño. La firma de Fabián es falsa, pero sólo se descubrirá si se saca una tirada de Falsificar y se compara con la firma de otros documentos. (Martín Corrinete es el esbirro cojo de Nuño, el más peligroso de todos).

Esto podría ser el final de la aventura, por lo que, si se ha desvelado ya todo, los Pjs se verán las caras con el alguacil y el resto de la ronda y, si salen airosos, deberán explicarse ante el gobernador y ser muy, pero que muy convincentes.

La casa del alguacil

Quizá los Pjs también quieran investigar la casa de Nuño, que está ubicada en el centro de la ciudad. De todos modos, no pasa demasiado tiempo allí, pero puede haber puesto vigilancia si los personajes ya han descubierto gran parte de la trama.

El cerrojo de la casa es de buena calidad, y para abrirlo necesitarán pasar la tirada de Abrir cerrojos con un –15.
Si han descubierto los manuscritos de la casa de Fabián, comprobarán que la escritura es la misma que la de los numerosos documentos que hay por toda la casa.
Además, hay 100 monedas bajo un tablón hueco, que no será muy difícil de encontrar con una tirada de Buscar.

Si la casa está vigilada por los hombres de Nuño, los Pjs serán arrestados y llevados ante el gobernador, para que los juzgue, o muertos si se resisten, eso si no escapan o derrotan a los guardias.

En la emboscada participarán en total unos siete u ocho hombres sin contar con Nuño y Martín Corrinete.

El palacete

Vicente Sanz, el gobernador, es un tipejo gordo que tiene como única preocupación seria cobrar los impuestos. Cuando se requiere de ello, imparte justicia a su manera. Cada día por la mañana atiende las quejas de la gente de la villa. Será entonces cuando Pedro intente matarle por el miedo a que Satanás vuelva a aterrorizarle y para salvar así su alma. (Observe, querido lector, el impulso egoísta y el miedo atroz de nuestro gran amigo Pedro).

▶ **Si los Pjs no han tomado medidas** como atarle a la cama o cortarle los brazos (a Pedro le queda poca razón en la "camocha"), matará al gobernador, será detenido por la guardia del palacete y entregado al nuevo gobernador interino, que no será otro más que Nuño, si sigue con la gracia de la vida.
▶ **Si los Pjs han sido detenidos** por el alguacil, serán juzgados aquí también. El casón es ocupado por ocho soldados de la guardia personal del gobernador: dos en la entrada, otros dos protegiendo las estancias privadas y otros dos a sus espaldas mientras imparte justicia o escucha a los campesinos. Los dos restantes rondan por el patio.

Recompensas

Si logran detener a Pedro ganarán 20 puntos de aprendizaje y si además desmoronan los planes de Nuño, otros 25 puntos.
Si consiguen que se detenga a Nuño y sea juzgado, 15 puntos más.
Cada personaje que encuentre una buena pista podría ser premiado además con 5 puntos más por pista.

Otra vuelta de tuerca

Los Pjs pueden salir de Segovia como héroes o como bandidos a la carrera, pero en cualquier caso en un callejón oscuro encontrarán a un tipo que se corresponde con la descripción que Pedro les dio de Satanás.

Éste les hará la siguiente pregunta:
"¡Quién carda la lana!".

No hará falta que pregunten si el sujeto es el actor o es el mismísimo Satanás, porque caerán desfallecidos y despertarán con la correspondiente pérdida de RR.
Por cierto, si los Pjs salen a la carrera, serán buscados por la Fraternitas siempre, porque serán acusados de brujería y de apoyar a un satanista.

Dramatis personae

Nuño de Aguilafuente

FUE	15	Altura		1'65 m
AGI	15	Peso		70 kg
HAB	15	Apariencia		13 (Normal)
RES	20	Armadura Nat.		carece
PER	10			
COM	10	RR	75 %	
CUL	15	IRR	25 %	

Armadura: Cota de Malla (Prot. 5)
Armas: Espada 65% (1d8+1d4+1)
Competencias: Leer y escribir 70%, Discreción 50%, Intrigar 95%, Falsificar 75%, Esquivar 50%.
Hechizos: Carece
Poderes Especiales: Carece
Historia: Espabilado escriba con un plan bien trazado (ver la sección que habla de él).

Hombres de Nuño

FUE	15	Altura		1'72 m
AGI	12	Peso		75 kg
HAB	15	Apariencia		10 (Mediocre)
RES	15	Armadura Nat.		carece
PER	20			
COM	13	RR	75 %	
CUL	10	IRR	25 %	

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2).
Armas: Espada 45% (1d8+1d4+1)
Maza pequeña 40% 1d8+1d4+2
Competencias: Esquivar 35%, Esconderse 40%, Rastrear 50%.
Hechizos: Carece
Poderes Especiales: Carece
Historia: De bandidos a la ronda, poco importa, poco importa. Les gustan las muchachas orondas y las pelirrojas de tetas gordas.

Martín Corrinete

FUE	15	Altura		1'74 m
AGI	12	Peso		75 kg
HAB	15	Apariencia		10 (Mediocre)
RES	15	Armadura Nat.		carece
PER	20			
COM	13	RR	70 %	
CUL	10	IRR	30 %	

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Arma: Espada 70% (1d8+1d4+1),
Maza pequeña 55% (1d8+1d4+2)
Competencias: Esquivar 70%, Esconderse 40%, Rastrear 50%.
Hechizos: Carece
Poderes Especiales: Carece
Historia: Es cojo de la pierna izquierda, diestro con la espada y afilado de lengua. Mano derecha de Nuño.

Soldados del Gobernador

FUE	15	Altura		1'65 m
AGI	10	Peso		70 kg
HAB	15	Apariencia		10 (Mediocre)
RES	15	Armadura Nat.		carece
PER	10			
COM	5	RR	80 %	
CUL	5	IRR	20 %	

Armadura: Cuero reforzado 3p. Casco +2.
Armas: Lanza corta 40% (1d6+1d4+1)
Espada 40% (1d8+1d4+1)
Ballesta 35% (1d10+1d4)
Competencias: Cabalgar 40%, Escuchar 40%, Otear 45%, Rastrear 30%.
Hechizos: Carece
Poderes Especiales: Carece
Historia: A sueldo estoy que no me veo, lucho y muerdo con esmero y deseo.

Pedro Sanz

FUE	10	Altura		1'60 m
AGI	15	Peso		75 kg
HAB	15	Apariencia		16 (Hermoso)
RES	20	Armadura Nat.		carece
PER	10			
COM	20	RR	50 %	
CUL	15	IRR	50 %	

Armadura: Carece
Armas: Daga 30% (2d3+1d4)
Competencias: Comerciar 65%, Buscar 35%, Elocuencia 60%, Discreción 45% y otras habilidades propias del comercio lanar.
Hechizos: Carece
Poderes Especiales: Carece
Historia: Un claro ejemplo de hombre supersticioso de la época e influido por sus amistades.

Gente de la Fraternitas Vera Lucis

FUE	15	Altura		1'78 m
AGI	13	Peso		75 kg
HAB	17	Apariencia		13 (Normal)
RES	15	Armadura Nat.		carece
PER	12			
COM	10	RR	75 %	
CUL	15	IRR	25 %	

Armadura: Cota de malla (prot. 5)
Escudo 40%.
Armas: Espada 60%, (1d8+1d4+1)
Hacha de mano 45% (1d8+1d4+2)
Espadón 40% (1d10+1d4+2)
Ballesta 40% (1d10+1d4)
Competencias: Cabalgar 60%, Con. mágico 45%
Hechizos: Carece
Poderes Especiales: Carece
Historia: ¿Qué más decir de ellos?

Personajes pregenerados

Juan de Cañiceros (Naví)

Profesión:	Pirata/Comerciante
Posición social:	Burguesía
Situación familiar:	Padres vivos, una hermana
Profesión paterna:	Comerciante
Nacionalidad:	Castellana
Grupo étnico:	Judío (falso converso)

FUE	10	Altura	1'75 m
AGI	15	Peso	60 kg
HAB	20	Edad	22 años
RES	20	Apariencia	Normal (15)
PER	10	Suerte	35%
COM	20	RR	75%
CUL	5	IRR	25%

Ahora se encuentra trabajando como mercenario, vendiéndose un poco al mejor postor, masticando rencores y venganzas...

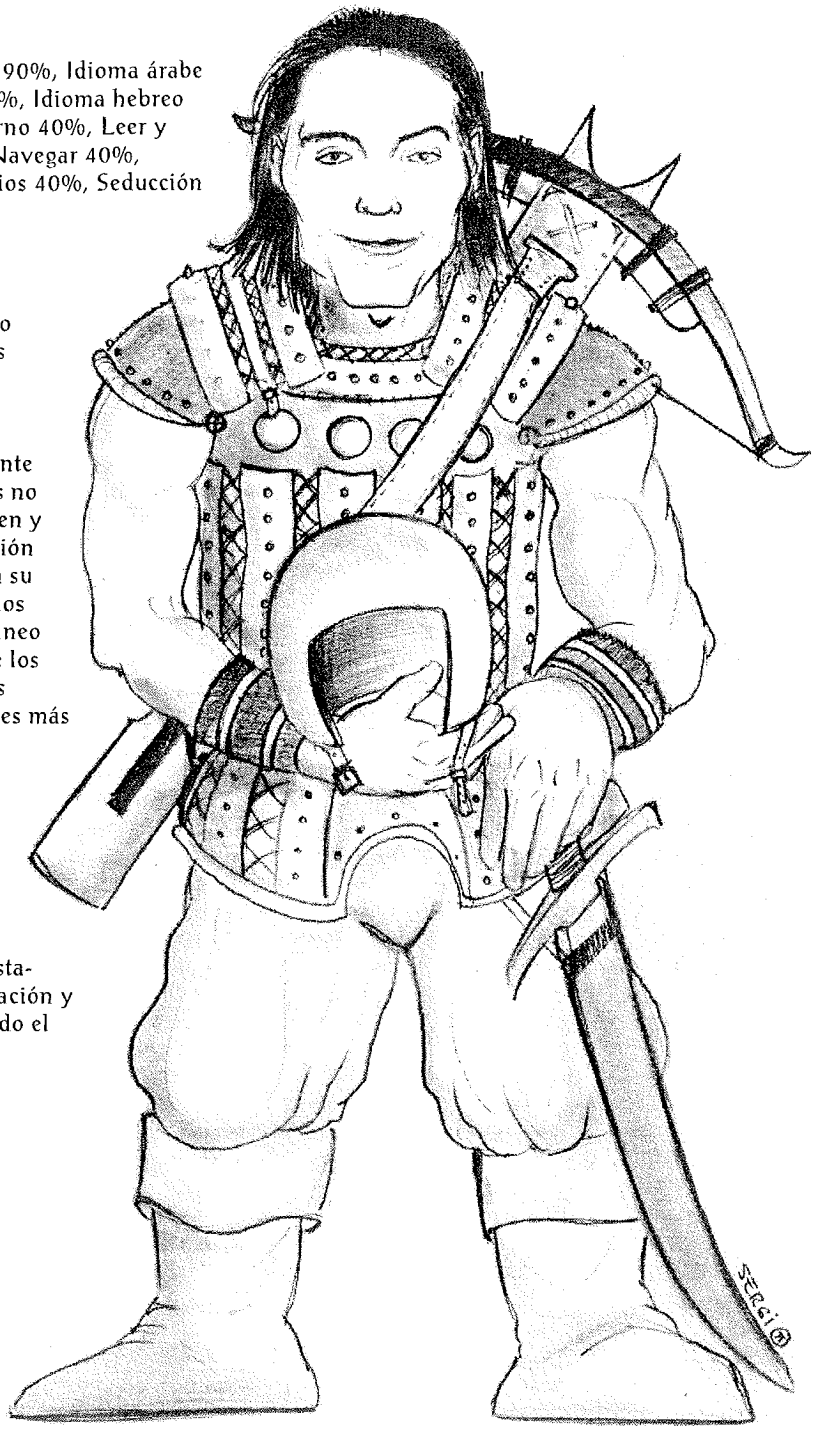
Armas:
Ballesta 60%, Espada 75%

Armadura:
Peto de cuero con refuerzos, Casco

Competencias:
Comerciar 40%, Elocuencia 90%, Idioma árabe 30%, Idioma castellano 100%, Idioma hebreo 15%, Psicología 45%, Soborno 40%, Leer y escribir 20%, Nadar 40%, Navegar 40%, Otear 20%, Primeros Auxilios 40%, Seducción 40%.

Rasgos de carácter:
02 Locuaz y parlanchín
55 Desconfiado y algo paranoico
69 Le gustan mucho las mujeres
00 Habilidad natural en armas

Historia personal:
Naví era un joven comerciante judío que de su tutor Matías no heredó más que deudas. Joven y animoso, buscó una tripulación tan entusiasta como él y con su barco se dedicó durante varios años a recorrer el Mediterráneo comerciando a la manera de los bárbaros del norte: si es más fuerte que tú, se negocia; si es más débil, se le saquea...
Los avatares del destino lo llevaron a una playa de las costas africanas, donde se encontraron una vieja botella de cristal... Al romperla salió de su interior un ifrit que, tras agradecerles el servicio prestado masacró a toda su tripulación y le hundió el barco, escapando el mismo Naví por poco...



Profesión:	Goliardo
Posición social:	Burguesía
Situación familiar:	Padres vivos, un hermano
Profesión paterna:	Escriba
Nacionalidad:	Castilla
Grupo étnico:	Castellano (Asturias)

FUE	05	Altura	1'45 m
AGI	20	Peso	75 kg
HAB	20	Edad	22 años
RES	15	Apariencia	Normal (13)
PER	05	Suerte	40%
COM	15	RR	70%
CUL	20	IRR	30%

Tinto Zalba

Armas:
Cuchillo 70%, Pelea 40%

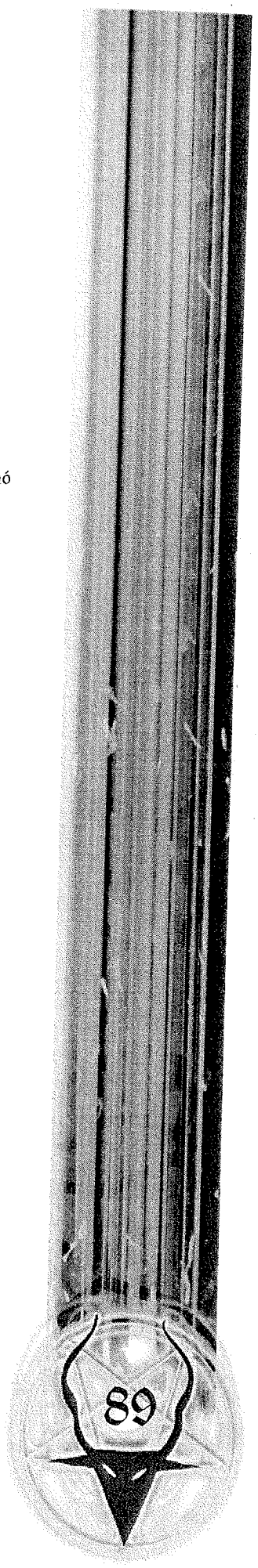
Armadura:
Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias:
Alquimia 35%, Cantar 45%, Con. de minerales 35%, Elocuencia 40%, Esquivar 35%, Falsificar 45%, Idioma Castellano 100%, Idioma Latín 20%, Leer y escribir 60%, Mando 40%, Robar 60%, Seducción 39%, Teología 40%

Rasgos de carácter:
11 Educado por un alquimista
24 Bajito
36 Mercenario

Historia personal:
Llamado "Tinto" por su afición al vino, este goliardo ganó fama por ser el estudiante más imaginativo, rebelde y bajito que jamás conociera universidad alguna.
Es poco dado a utilizar los escasos latines que aprendió entre juerga y juerga, ha sido un poco de todo, desde enano de feria hasta aprendiz de alquimista, trabajo que no le gustó en demasía por lo mal que le trataba su amo.
Últimamente ha sido criado de un grupo de mercenarios y allí conoció a Juan de Cañiceros.
Al disolverse la compañía han decidido seguir juntos.

Nota:
Al ser clérigo y tener 40% en Teología, podrá utilizar el poder de Absolución una vez se arrepienta de sus pecados, que no son pocos.



Al 'mili ibn Frad

Profesión:	Soldado
Posición social:	Campesino
Situación familiar:	Sin familia (que él sepa)
Profesión paterna:	Ladrón
Nacionalidad:	Castellana
Grupo étnico:	Árabe (Morisco)

FUE	20	Altura	1'75 m
AGI	15	Peso	65 kg
HAB	15	Edad	21 años
RES	20	Apariencia	Normal (12)
PER	20	Suerte	30%
COM	5	RR	75%
CUL	5	IRR	25%

Hace ya un par de años que pelea junto a Juan y los demás; y son lo más parecido a un grupo de amigos que ha conocido nunca.

Armas:
Alfanje (Espadón) 85%, Arco corto 60%, Pelea 70%

Armadura:
Cota de malla, Casco

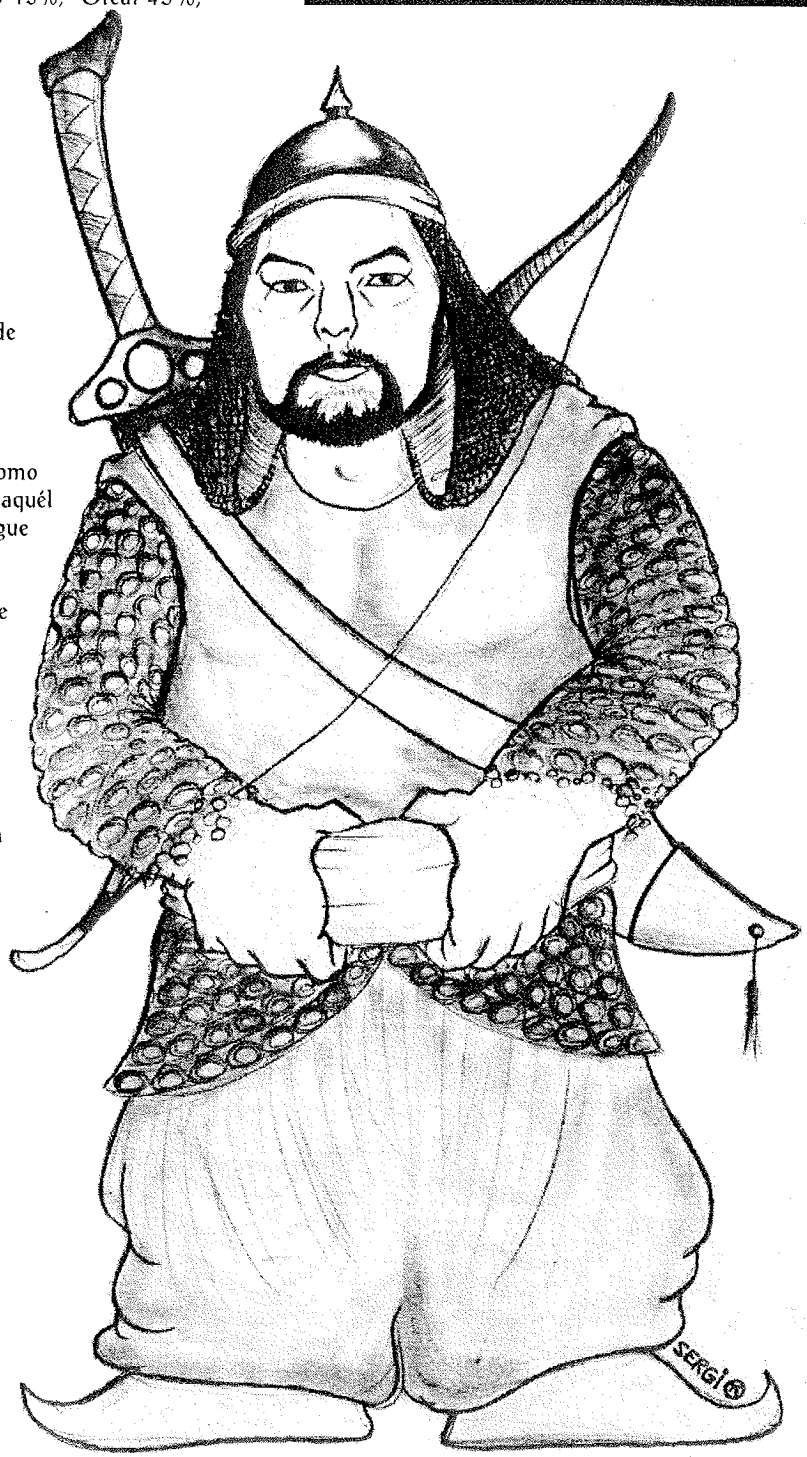
Competencias:
Cabalgar 45%, Discreción 50%, Disfraz 30%, Elocuencia =10%, Esquivar 40%, Idioma Árabe 100%, Idioma Castellano 15%, Otear 45%, Primeros Auxilios 45%, Seducción -3%, Tortura 25%, Trepar 40%

Rasgos de carácter:
30 Aires de grandeza
31 Irascible y violento
49 Timidez
96 Curioso

Historia personal:
Al'mili nació en Málaga, de padres musulmanes, tras la conquista cristiana.

Cuando pudo huyó de su tierra para entrar a servir como soldado de fortuna a éste o aquél noble cristiano. Aunque sigue conservado el alfanje a dos manos y el arco corto recurvado, hace tiempo que dejó de lado las prácticas religiosas musulmanas y sus prohibiciones, por lo que bebe vino y come cerdo como el que más.

De hecho, dice encogiéndose de hombros, cada día cree en menos cosas...



Profesión:	Almogávar		
Posición social:	Campesino		
Situación familiar:	Sin familia		
Profesión paterna:	Siervo		
Nacionalidad:	Corona de Aragón		
Grupo étnico:	Catalán		
FUE	15	Altura	1'65 m
AGI	15	Peso	97 kg
HAB	20	Edad	22 años
RES	20	Apariencia	Mediocre (9)
PER	15	Suerte	25%
COM	5	RR 75%	
CUL	5	IRR 25%	

Leumas

Armas:
Cuchillo 40%, Espada 60%, Honda 45%

Armadura:
Peto de cuero con refuerzos, Casco, Escudo

Competencias:
Conocimiento de animales 30%, Discreción 60%, Esquivar 60%, Escudo 60%, Idioma: Catalán 100%, Idioma: Castellano 15%, Otear 45%, Memoria 20%, Primeros Auxilios 40%, Rastrear 45%

Rasgos de carácter:
05 Busca al asesino de su familia
09 Problemas de peso
10 Cara desfigurada
38 Despistado

Historia personal:
Poco se sabe de Leumas, para empezar, ni siquiera su verdadero nombre.

Tinto cuenta que una noche de borrachera que le salió charlatana el almogávar le contó que la fea cicatriz que le divide el rostro por la mitad se la hizo un noble adorador del demonio, que quiso satisfacer su lujuria con la mujer de Leumas, forzándola y matándola luego.

A él lo dejó por muerto, pero como se ve (y para desgracia de él) lo dejó vivo... Algún día querrá Dios que se crucen de nuevo sus caminos, y entonces su enemigo conocerá el infierno en tierra... antes de ser enviado al de verdad.

Claro que esto lo dice Tinto y el goliardo miente más que habla. Y Leumas, sobrio, casi nunca dice nada.

Recareda Ibarreñez

Profesión:	Monja bernarda
Posición social:	Baja nobleza
Situación familiar:	De padres desconocidos
Profesión paterna:	¿?
Nacionalidad:	Navarra
Grupo étnico:	Castellano

FUE	20	Altura	1'70 m
AGI	15	Peso	95 kg
HAB	15	Edad	21 años
RES	20	Apariencia	Fea (6)
PER	20	Suerte	50 %
COM	10	RR	70 %
CUL	20	IRR	30 %

Se unió al grupo de mercenarios simplemente porque fueron los primeros que se acercaron a las ruinas del monasterio, y la dejaron que los acompañara por simple piedad.

Armas
Garrote 65%, Pelea 40%

Armadura
Ropa gruesa

Competencias:
Elocuencia 60%, Enseñar 45%, Escuchar 50%, Idioma Árabe 30%, Idioma Griego 20%, Idioma Latín 60%, Leer y escribir 100%, Psicología 60% Teología 85%

Rasgos de carácter
31 Irascible y violenta
48 Robusta
57 Educada en convento
93 Con ínfulas de poeta

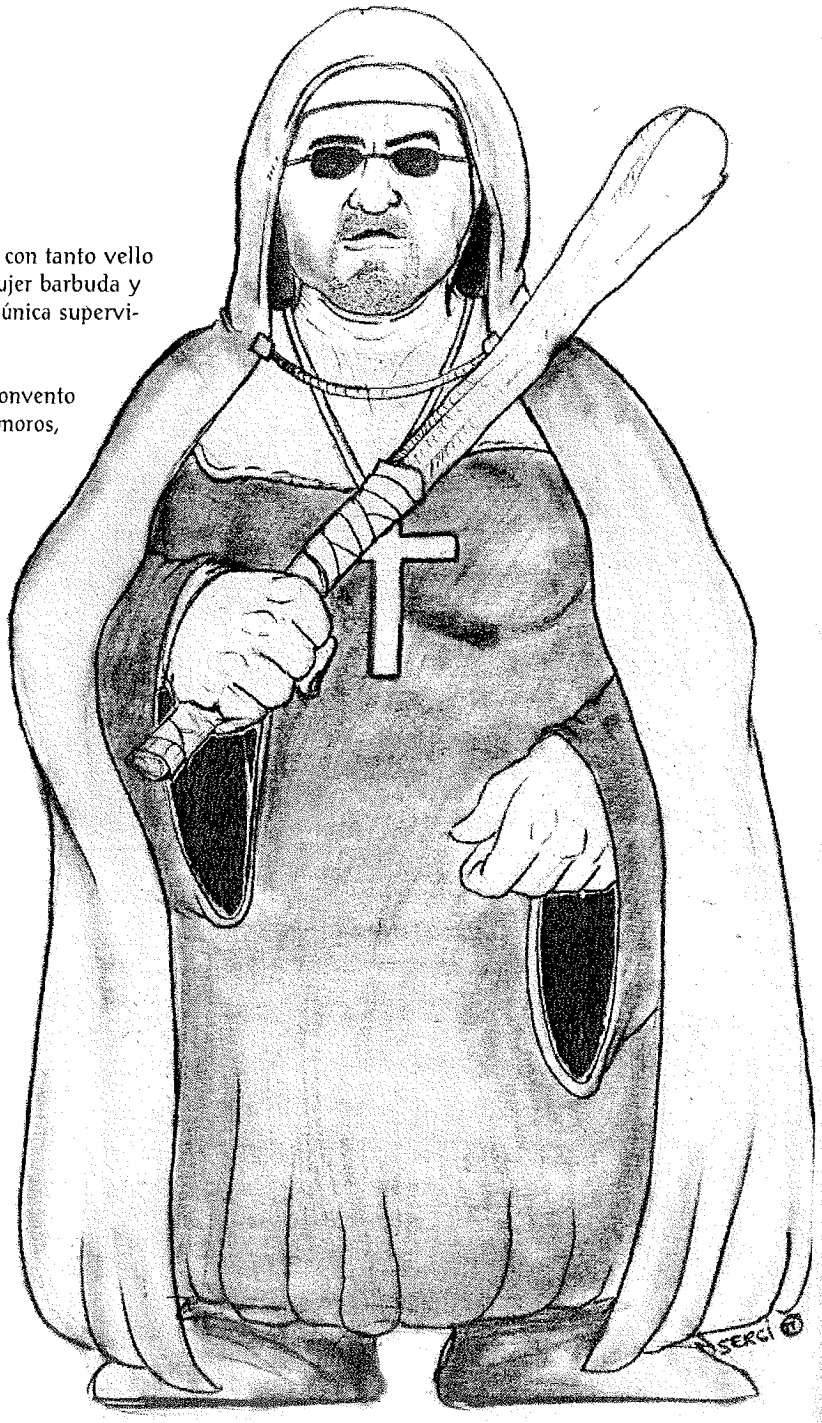
Historia personal:
Esta monja, grande, robusta, con tanto vello facial que casi parece una mujer barbuda y siempre de mal humor, es la única superviviente de su congregación.

La versión oficial es que su convento fue asaltado y saqueado por moros, bandidos o mercenarios sin trabajo (la cosa no está muy clara) que se divirtieron violando, torturando y asesinando a las monjas.

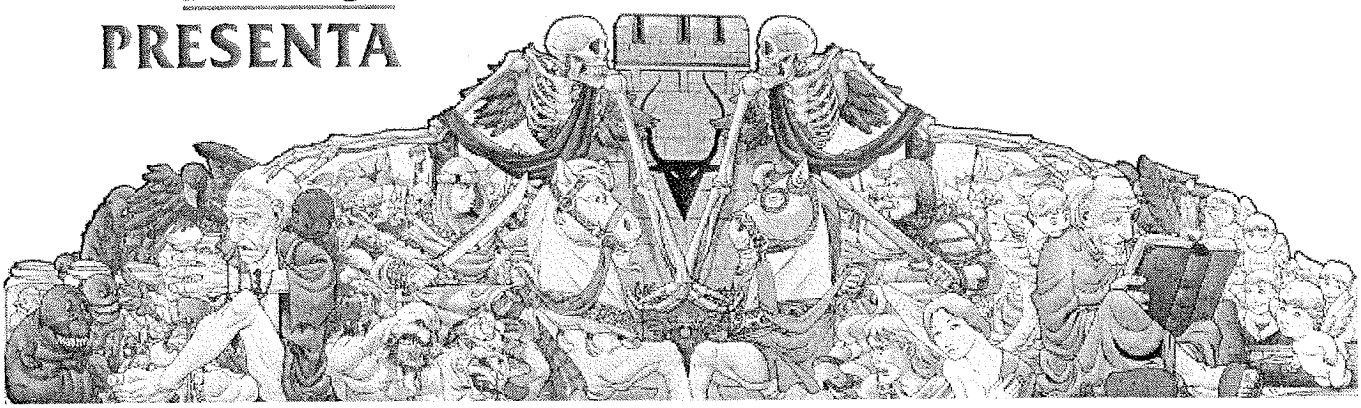
Solamente ella sabe que no fueron hombres, sino demonios, los que cometieron tal atrocidad... O quizá solamente es producto de su mente, algo desequilibrada por la experiencia.

Por su alto porcentaje en Teología tiene derecho a los poderes de Absolución, Bendición y Consagración.

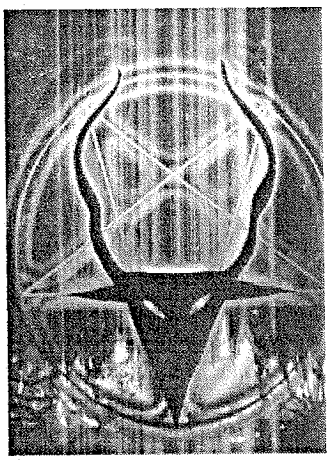
Además está su voto de castidad, que con su escaso atractivo tampoco le cuesta demasiado mantener (que ya se sabe que las monjas se casan con Dios porque ni Dios se casa con ellas...).



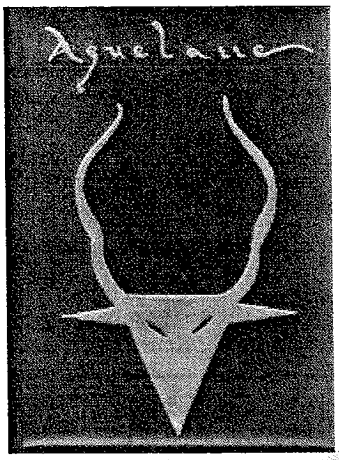
Quepuntoes PRESENTA



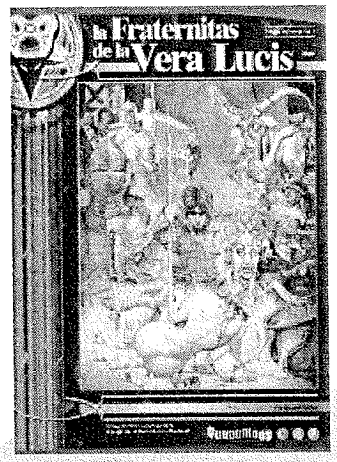
La mejor colección de todos los tiempos



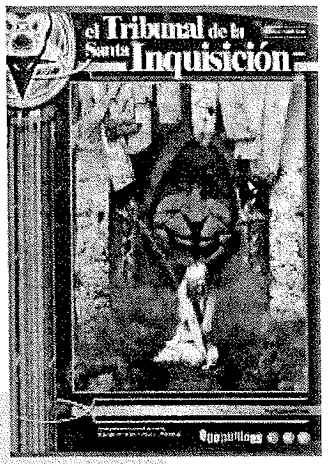
AQR001 Ricard Ibáñez
AQUELARRE:
LA TENTACIÓN
Vuelve el Macho Cabrío de la 2ª edición en nuevo formato y a color.
*21,2x28,7 - 288 págs.
Color
Castellano



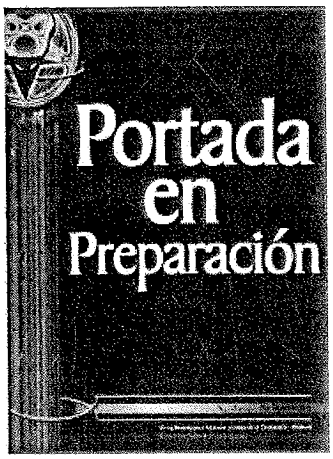
AQR002 Ricard Ibáñez
AQUELARRE ED. LUJO
Edición limitada a 999 ejemplares. Numerado, firmado por Ricard Ibáñez y encuadernado en piel negra.
*21,2x28,7 - 288 págs. Color
Castellano



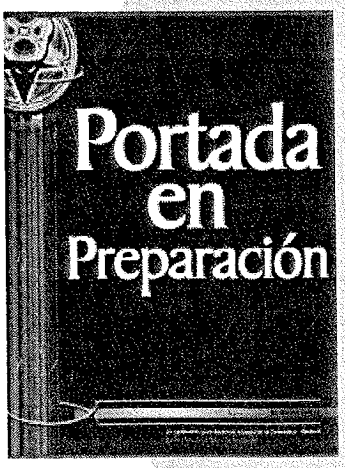
AQS001 Ricard Ibáñez
LA FRATERNITAS DE LA VERA LUCIS
Misteriosa hermandad, antecesora de la Santa Inquisición.
*21,0x28,7 - 96 págs. b/n
Castellano



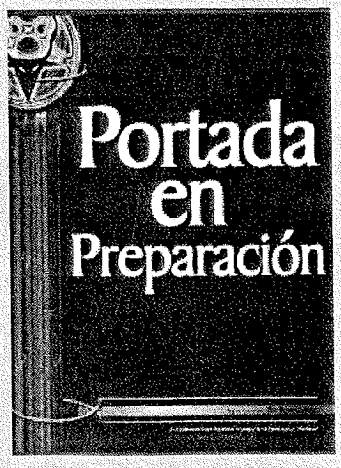
AQS002 Pedro García
CODEX INQUISITORIUS
Los secretos del Tribunal de la Santa Inquisición Española. Incluye nuevas clases de Personajes, nuevas armas...
*21,2x28,7 - 116 págs. b/n
Castellano



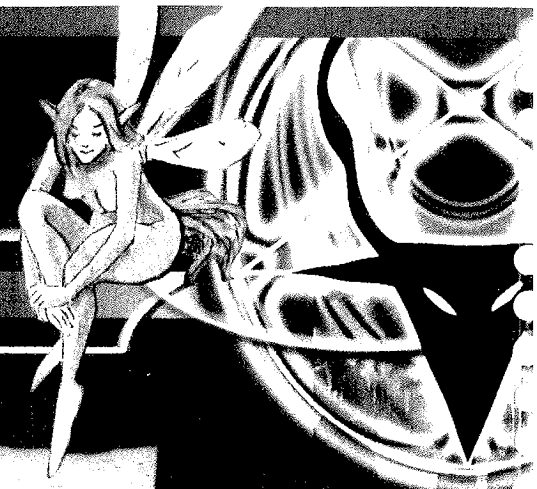
AQS005 -
DANZA MACABRA



AQS004 -
MEDINA GARNATHA



AQS003 -
AL-ANDALUS



la Fraternitas de la Vera Lucis

Yo, Diego de Mendoza, señor de mí mismo por haber nacido libre, juro obedencia ciega al Magister Magnus y lealtad inquebrantable hacia todos los fráteres que demuestren ser dignos de serlo.

Juro hostilidad eterna contra las negras artes del sortilegio y la brujería, contra aquellos que las practiquen y contra las criaturas que bajo su amparo medran. Juro también guardar riguroso secreto sobre los usos, planes y quehaceres de la hermandad, y absuelvo a mis nuevos hermanos del pecado de matarme si algún día falto a estas juras mías.

Júzgueme mi Dios y vosotros mismos en proporción de mis obras.

Códice secreto de Gil de Carrasco.
Siglo XIV. Colección particular

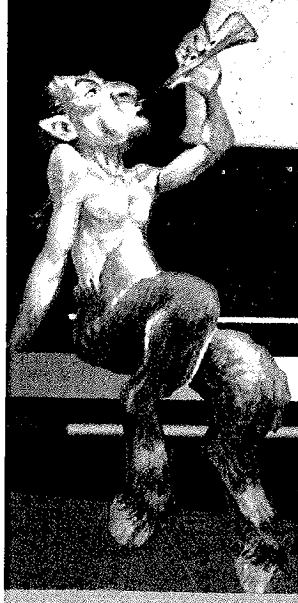
La Hermandaz de la Luz Verdadera (como se la conoce popularmente) ganó su primera gran batalla en pro de su causa cuando instigó y llevó a cabo la cruzada contra los cátaros franceses (año 1213). Simón de Monfort, el magister Magnus de la sociedad, no vaciló para ello en envenenar al rey catalán Pere I, protector de los cátaros, poco antes de la batalla de Muret. Todos los hombres, mujeres y niños de la zona fueron exterminados. «Dios -dijeron- ya separaría herejes de creyentes en el cielo».
Con ello se enfrentó a otra sociedad secreta, radicalmente opuesta: La Cofradía Anatema, una hermandad secreta de magos que buscaban igualmente el enfrentamiento con el Diablo, pero usando la magia blanca...

...En 1478 el entonces Magister Magnus de la Orden, Fray Tomás de Torquemada, confesor de los Reyes Católicos, logró que fuera creada la Inquisición Española. Desde el principio, este organismo fue controlado por la Fraternitas, cuyos miembros lograron así trabajar más cómodamente en su lucha contra el Mal, al tener una organización pública que los respaldará...

...Las referencias a la orden desaparecen a mediados del siglo XIX, cumplidos al parecer su objetivo: conseguir un mundo en el cual la Irracionalidad fuera erradicada, donde no hubiera sitio para la magia, ni para las leyendas, ni para la fantasía. Donde los ancianos (recordatorios vivos de la muerte, y por tanto del más allá) molestarán tanto que fueran abandonados en asilos.
Donde los niños (aún no manchados por la Racionalidad y el rigor) fueran encerrados en guarderías y escuelas. Donde los locos (iluminados por un saber superior) fueran expulsados de la sociedad.
La Fraternitas de la Vera Lucis consiguió un mundo racional, perfectamente ordenado...y de color gris.

La Trilogía de Sarcoy, es la aventura definitiva para los jugadores de Aquelarre. En este primer Volumen se cuenta el primer encuentro de los protagonistas con día que será su enemiga mortal, y los avatares que condujeron a su adopción como miembros de la Vera Lucis.

Incluye:
- La verdadera historia de la hermandad.
- Los FVL com o personajes jugadores (3 nuevas clases de Personajes)
- 4 aventuras enlazadas
- 3 aventuras auxiliares



16 €

9788495649065

Quepuntoes