



LEGENDARIUM
INFERNI



Legendarium Inferni

Un suplemento para

Aquelarre

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIEVALIS

Créditos

Creator et Vetus Narratorem

Ricard Ibáñez

Scriptores

Juan Pablo Fernández del Río, Carlos Hernández Lusarreta
y José Antonio Neto

Illustrator

Jaime García Mendoza

Editores

Sergio M. Vergara y Pedro J. Ramos

Emendatores

Antonio Polo y Víctor Fernández Álvarez

Translator Linguae Latinae

Juan Pablo Fernández

Copyright © Nosolorol Ediciones 2014

Nosolorol Ediciones

C/ Ocaña 32, Local
28047 Madrid
ediciones@nosolorol.com
www.nosolorol.com

Nota

En ocasiones, este libro utiliza referencias a páginas del manual básico del juego. Cuando se produce esta circunstancia, el primer número se refiere a la edición "códice" (publicada en tapa dura y a color), mientras que la segunda a *Aquellarre Breviarium*. Así, "196/152" indica que la referencia puede encontrarse en la página 196 de la edición códice y en la página 152 del *Breviarium*.

Grati Aními

Juan Pablo Fernández del Río (Apocalypsis): A los señores don Alberto de Torres "Morapio" (como el habilidoso Ruperto), don Roberto Lorite "Sharak" (como el espíritoso Ventura Montesinos) y don Miguel Ángel de Barragán y González "Bastardigan" (como el locuaz lancero Simplicio Ruipérez) por hacerme pasar tan buenos ratos cada día jugando a mi juego favorito vía internet, y por haber contribuido a la mejora del módulo *Apocalypsis* jugándolo y a través de sus sugerencias.

Carlos Hernández Lusarreta (Cornago): Dedicado a la ilustre villa de Cornago, a los cornagüeses y sus descendientes y, muy especialmente, a mi familia.

José Antonio Neto (Angulus Malolus): A Manuel David Cruz, Ángel Ripalda y Moisés Gil por jugarla.

A mi familia por estar siempre ahí, incluso cuando no quiero que estéis ahí. Os quiero.

A María Jesús Orellana. Aún seguimos caminando juntos.

A Belén, que aún es muy pequeña para poder leer esta dedicatoria. Pero espero que te guste cuando lo hagas.

Nomina atque Effigies

En este suplemento aparecen los siguientes rostros de mecenas de *Ars Malefica*:

✦ **Ilustración 1:** Jose Nieto, "Sati" y Josep Antoni Burgos.

✦ **Ilustración 2:** Monstse Nogue, Jose Miguel Saldaña y Enrique Trigueros García.

✦ **Ilustración 7:** Gabriel Doval Caramés.

✦ **Ilustración 9:** David Sánchez López-Trejo, Esther Rovira, Kapdorf y Andrés Rodríguez.

Además, aparecen los siguientes nombres de mecenas de *Ars Malefica*:

Apocalypsis: Alain Atxa, Andrés Rodríguez y Don Miguel de Pedrajas.

Cornago: Unai Redondo Lasa, Pedro Soria y Juan Abad.

Index

APOCALYPSIS	4	APPENDIX	58
Recompensas	17	Appendix I: Apocalypse	58
Dramatis Personae	18	La Orden de Santiago	58
Mapa	25	Montemolín	58
CORNAGO	26	Appendix II: Cornago	61
Recompensas	38	El Señorío de Cornago	61
Dramatis Personae	38	Bibliografía	62
Mapa Casa Carrillo	43	Appendix III: Angulus Malolus	63
ANGULUS MALOLUS	44	El Magisteruelo y Jerez	63
Finales y Recompensas	53	Geografía de Jerez	63
Dramatis Personae	54	Fuentes y Notas Históricas	64
Mapa de Jerez	57		

Introducción

En cierta ocasión, hace ya tiempo, un autor de rol escribió que su mayor logro sería conseguir que alguien jugara a su juego en lugar de estudiar para aprender historia. El escritor no era otro que Ricard Ibáñez y el juego, cómo no, *Aquelarre*. Si bien, en su momento, pudo sorprender leer algo así, ahora no se puede más que decir que muchos de nosotros sabemos más de historia gracias a las horas que hemos pasado alrededor de una mesa jugando a *Aquelarre* con nuestros amigos.

Este juego ya se ha ganado el indiscutible título de veterano entre los jugadores, pero solo ha sido posible gracias a que, tanto en las épocas en que el juego ha disfrutado del soporte de una editorial, como cuando quedó huérfano de ellas una vez tras otra, los aficionados siempre han seguido escribiendo y publicando aventuras, algunas buenas, otras no tanto, y unas pocas de calidad memorable, sin tener nada que envidiar a campañas o aventuras publicadas de forma oficial tanto para el juego *Aquelarre* como para otros juegos... eso es tener una afición y lo demás son tonterías...

Las aventuras del III Concurso de Módulos de DP han tenido un denominador común: una alta calidad. Ya lo podéis haber visto con el II Especial de DP, donde se incluyen 9 aventuras del concurso. El jurado no lo ha tenido fácil para elegir al ganador y, hasta el último momento, las votaciones fueron reñidas.

Y no sólo la calidad de las aventuras ha sorprendido, sino que, en dos de ellas, las Islas Canarias eran las protagonistas. Unas islas que, en la época de *Aquelarre*, pueden dar para mil

y una aventuras. Los jugadores podrán descubrir un mundo nuevo, con ricas tradiciones y con sorpresas varias desde el punto de vista de *Aquelarre*.

Lo que tenéis en vuestra mano contiene el módulo ganador (Juan Pablo Fernández) y los dos finalistas (Carlos Hernández y José Antonio Neto). En principio, sólo se iba a publicar la aventura ganadora, pero desde el jurado (Jordi Calvo, Albert Tarrés, Antonio Polo y Sergio Miguel Vergara) se pidió a Nosolorol que, debido a la calidad de las dos aventuras finalistas, se pudieran publicar las tres juntas.

En total han sido 12 las aventuras presentadas al concurso, lo cual es un exponente claro de que a *Aquelarre* le queda mucha cuerda por delante. Encontraréis horas y horas para por jugar con vuestros amigos alrededor de una mesa, y disfrutar de un juego que, a pesar de sus años, sigue igual de vivo que cuando salió por vez primera: el 13 de Noviembre de 1990.

Y el futuro de *Aquelarre* se ve con muy buenos ojos. No sólo la editorial lo mima (sólo hay que ver el buen manual básico que han sacado y los suplementos que publican de forma regular), sino que la afición no deja de mantenerlo vivo, ya sea a través de Internet, los clubes o en jornadas de rol. E incluso aquellos que no lo juegan de forma regular, siempre tienen un sentimiento de cariño cuando recuerdan sus partidas; ésta es la clave del éxito del decano de los juegos de rol españoles. Y es que nunca ha tenido tanto futuro un juego de rol en el que vives y descubres el pasado.

Jordi Calvo y Albert Tarrés

Apocalypsis

por Juan Pablo Fernández del Río

AVENTURA para 4 o 5 PJs ambientada en la encomienda de Montemolín. Lo ideal es que no pertenezcan a la nobleza, aunque, de haber algún PJ noble, podría hacerse pasar por humilde (con las pertinentes tiradas de Disfrazarse en los momentos clave).

EL BASTARDO DE UN BASTARDO

Corren tiempos convulsos en Castilla, donde un joven rey gobierna bajo el título de Pedro I. Un rey cuyo padre, Alfonso XI, fue un gran guerrero, comprometido con la santa misión de recuperar las tierras que los infieles moros arrebataron a los cristianos hace siglos; pero el hombre también era ligerito de cascos y a su único hijo legítimo, además del trono, le dejó como herencia cinco hermanos bastardos mayores que él, con los que tendrá que luchar constantemente durante toda su existencia para conservar su trono. El caso es que se podían haber llevado bien, pero resultó que a doña María de Portugal, consorte del antiguo rey, no le gustó la enorme cornamenta que le había dejado la madre de los cinco bastardos, Leonor de Guzmán, y se la cargó en cuanto pudo, provocando el odio eterno de estos hacia su hermano. Vaya unos padres que tenía el rey, pensarán ustedes: uno que le fabrica cinco competidores y otra que los provoca para que le den guerra...

Y se la dieron, vaya que sí. Pero ahora vamos a centrarnos en uno de los bastardos, Fadrique de Castilla, maestre de la Orden de Santiago y hermano gemelo del que años después gobernaría con el nombre de Enrique II. Obviamente, Fadrique y sus hermanos se levantaron contra su hermanastro tras el asesinato de su madre, pero el rey les venció y, además, les perdonó. Y como su madre, María de Portugal, lo ve joven y cándido (una mala combinación que suele acabar en asesinato en el caso de los reyes), se encarga de buscarle poderosos aliados, así que pretende casarlo con Blanca de Borbón, hija de Isabel de Valois, cuya familia reinaba en Francia. Entonces, como gesto de buena voluntad, Fadrique se ofrece a escoltar a la futura reina desde la frontera... y en el transcurso del viaje pasó lo que tenía que pasar entre dos jóvenes en edad de merecer: para cuando doña Blanca llega a Valladolid, donde la espera su futuro esposo para casarse con ella, ya se encuentra encinta del maestre; esta termina confesándosele a su esposo, y este, enfurecido, la encierra en el alcázar de Toledo mientras se va a fornicar con sus amantes (que, como se dice, de tal palo, tal astilla).

Este hecho desencadena una guerra civil entre los partidarios del rey y de doña Blanca (y perdonen que me ría, pero ya me dirán qué interés van a tener los nobles castellanos en una chiquilla francesa aparte de usarla como excusa para le-

vantarse contra un rey que empezaba a tener la mala costumbre de pisotearlos). Mientras tanto, Fadrique se mantiene al margen; hay algo que le preocupa, y es que doña Blanca lleva en su seno a su hijo, que será heredero al Reino de Castilla. Finalmente, la reina da a luz al bastardo y, poco después, una judía llamada Paloma logra burlar a la guardia y sacar de allí al bebé, al cual lleva a Llerena, sede de la Orden de Santiago y lugar de residencia de Fadrique. Este trata de encontrar desesperadamente un lugar donde esconder al niño, pues no serán pocos los que, enterados de su existencia, lo buscarán para darle muerte y así quitar de en medio a un futuro heredero al trono y enemigo de Pedro I.

Pero el tiempo se le acaba a Fadrique, pues es requerido por sus hermanos para volver a enfrentarse al rey y tendrá que alejarse de su hijo recién nacido. Finalmente, decide que el mejor lugar para ocultarle es el castillo de Montemolín, a pocas leguas de Llerena, gobernado por uno de los comendadores más leales a él y a la orden, un hombre que sin duda daría la vida por él y por su hijo. Pero hay un problema, y es que desde hace unos meses don Juan Téllez, comendador de Montemolín, no da señales de vida.

LLERENA

Y aquí, por fin, comienza nuestra historia. Corre el año 1354, estamos en abril y los PJs están de viaje por tierras extremeñas. Por el camino habrán tenido oportunidad de escuchar rumores y varias versiones distintas sobre lo que está ocurriendo en Castilla: el malogrado enlace del rey en Valladolid, el encierro de la reina a los dos días, la sospechosa barriga de esta y el posicionamiento de los nobles a su favor; ¡incluso dicen que el papa amenaza con excomulgar al rey por el trato que le está dando a doña Blanca!

El camino de los PJs, sea cual fuere su destino, pasa por la próspera Llerena, un pueblo amurallado que fue conquistado por la Orden de Santiago en 1243. Desde 1297, los Maestres establecieron allí una residencia temporal, y aquello se hizo notar, pues pronto acudieron los judíos (que son muy listos y saben que los hombres de armas necesitan que les presten dinero), lo cual contribuyó decisivamente a su crecimiento económico. En 1340 Alfonso XI celebró allí las Cortes, y dos años después su hijo, don Fadrique de Castilla, se convirtió en Maestre de la Orden, y es a partir de entonces cuando el pueblo experimenta un verdadero auge: para mediados del siglo XIV, Llerena era ya la segunda ciudad más grande de la parte de Extremadura (solo superada por Mérida).

Los viajeros que se acercan al pueblo ven desde muy lejos la torre-campanario de su iglesia mayor, de estilo gótico-mudé-



jar, que es su punto más alto, sobresaliendo por encima de las puertas y murallas que protegen el lugar. Desde la lejanía, se ven algunos mansos y ventas alejadas del núcleo urbano y alguna que otra ermita y restos de alcazabas árabes que fueron destruidas hace mucho. Si los PJs se acercan por el camino principal, verán que hay una larga cola de gente y carromatos que se extiende desde la puerta de entrada. Entre la gente que integra la fila hay muchos mercaderes que transportan sus mercancías en carros y mulas, pero también hay tipos con armas y armaduras variopintas: son, a todas luces, mercenarios, algunos de los cuales, sorprendentemente, están siendo admitidos dentro de los muros. Si se unen a la cola y le preguntan a alguien, sabrán que el Maestre don Fadrique está a punto de partir a Portugal y que está reuniendo un ejército de hombres aguerridos y capaces. La razón es que quiere ayudar a sus hermanos mandándoles efectivos para luchar contra Alburquerque, antiguo favorito del rey y principal impulsor de su boda con doña Blanca; Alburquerque ha caído en desgracia después de todo lo ocurrido, y los hermanastros del rey se disponen a atacarle. Aunque eso es la versión oficial... pues, en realidad, Fadrique y sus hermanos tienen intención de parlamentar con Alburquerque y unirse a él para hacer frente común contra el rey (pero eso nadie lo sabe, excepto el propio Maestre y sus hermanos).

Los mercenarios que no son admitidos se quedan en el arrabal, una zona extramuros no menos extensa que el propio pueblo, donde se reúne la gente que no ha podido pasar, esperando

que se resuelvan los trámites o que parta el ejército al que habrán de unirse. En el lugar se han levantado varias posadas y prostíbulos de mala calidad donde los viajeros pueden distraer sus ocios y vaciar sus bolsas. ¿Que cómo es posible que haya prostíbulos en la sede de la Orden de Santiago? Bueno, los hombres tienen sus necesidades, a los mercenarios es mejor tenerles contentos y, en todo caso, el Maestre no tiene tiempo para encargarse de minucias mientras planifica un viaje tan importante. Además, lo más seguro es que la mitad de los arrabaleros siga al ejército cuando este marche a Portugal. Los PJs pueden, si quieren, darse una vuelta por el arrabal antes de entrar al pueblo, pero que se atengan a las consecuencias: lo más probable es que terminen enfermos si comen o beben en una de sus tabernas, que pillen una gonorrea si retozan con alguna de sus prostitutas y que pierdan la bolsa y algo más que eso si permanecen mucho tiempo de visita turística por esos lares donde la pobreza y la delincuencia son la nota dominante.

Cuando les llegue el turno, verán que los alguaciles de la puerta no son demasiado estrictos con respecto a la tenencia de armas, aunque no dejarán entrar a nadie fuertemente armado. Si hay algún noble entre los PJs no tendrán muchos problemas; aunque dijimos que esta aventura es para PJs que no sean nobles, por lo cual es posible que no les dejen entrar si no renuncian a quitarse de encima un poco de metal. También podrían entrar como mercaderes y disimular sus armas entre las mercancías, pero en ese caso

Los alguaciles les pedirían que pagaran el portazgo, un impuesto sobre las mercancías que pretenden pasar y que normalmente no asciende a más de dos o tres maravedíes. Estos deben ser entregados a un escribiente que se sienta en una tosca mesa al otro lado de la puerta, anotando en un pergamino con su cálamo los dineros que va recibiendo, los cuales deposita en un saco.

Una vez dentro, los PJs pueden seguir la marea de gente que se mueve apretadamente por la calle principal hasta llegar a la Plaza Mayor. Allí hay un mercado donde pueden encontrar prácticamente cualquiera de los artículos que aparecen en el Appendix I del manual (ver pág. 510/236). En esa misma plaza hay tabernas (de mejor calidad que las del arrabal) y la Iglesia Mayor de Nuestra Señora de la Granada, cuya torre divisaron a lo lejos. Aparte de esto, como dijimos más arriba, hay un barrio judío, al que no es fácil acceder si no se pertenece a esa religión y mucho menos ahora que los mucedim (guardias) protegen con celo la puerta de entrada a la judería de los forasteros, pues todo el mundo sabe que los judíos son los que manejan el dinero y no sería raro que se formara una revuelta popular contra los “asesinos de Cristo”, si el hambre aprieta y los dineros no llegan. También hay una morería, donde viven principalmente obreros del campo y la construcción, pero también músicos y bailarines. Por último, están los barrios donde viven los cristianos, en su mayoría agricultores, ganaderos y artesanos; estos últimos conviven en zonas gremiales, de las cuales las más importantes eran las de los zapateros, curtidores, caleros (hornos de cal, donde se obtiene la materia para blanquear las casas), ollereros (vendedores de utensilios de barro), armeros, cedaceros (fabricantes de cedazos para separar materias gruesas de otras más finas, como la harina del salvado) y bodegones.

Metiéndose en líos

Cuando lleven un tiempo en Llerena, los PJs vivirán algún percance: serán víctimas de un robo, un fraude o se verán en vuelto en algún disturbio. He aquí un par de ejemplos:

- ✦ Un falso fraile les aborda, ofreciéndose como guía, y con la excusa de que conoce una posada en un lugar tranquilo, les lleva a un edificio aparentemente activo pero abandonado. Una vez que lleguen allí, el falso fraile entrará al edificio y llamará a un chico para que se haga cargo de los caballos; el chico, que es su cómplice, saldrá y entonces el fraile invitará a los PJs a entrar, quedándose él en la puerta. Cuando entren todos, atrancará la puerta por fuera y se quedará con sus monturas. Cuando los PJs se quieran dar cuenta, se verán en un lugar oscuro, abandonado y cerrado a cal y canto. Depende de lo rápido que salgan de allí, podrán cazar al falso fraile y recuperar sus monturas. El tipo y su cómplice saldrán enseguida de la ciudad.
- ✦ Estando en una concurrida taberna, un tipo le cuela a uno de los PJs entre sus pertenencias un anillo de latón pintado como si fuera de bronce. Cuando los PJs estén al fondo, el tipo los señalará y empezará a gritar que son unos bandidos que le robaron a él y a sus compañeros todo lo que

llevaban encima. El tabernero (que es su cómplice) para dirimir la cuestión dirá que lo mejor es que el hombre nombre un objeto peculiar que se encontrara entre lo robado y los PJs, para demostrar que son inocentes, vacíen sus zurriones y mochilas a la vista de todos. Entonces, el tipo aludirá al susodicho anillo de bronce y, si los PJs caen en la trampa, otros dos tipos (también cómplices) empezarán encender los ánimos de los parroquianos que, finalmente, animados por el vino, desvalijarán a los supuestos bandidos, les darán una buena tunda y los echarán a patadas de la taberna. La mejor manera de salir de esta es decirle al tipo que los acusa que nombre otros objetos peculiares que llevara consigo antes de que vacíen sus bolsas, o negarse a resolver el asunto públicamente y pedir que acudan las autoridades competentes (para cuando lo hagan, el tipo que les acusaba ya se habrá escabullido).

Orduño Pérez

Una vez resuelto el asunto, serán abordados por un tipo que lleva observándoles un tiempo, ya sea en el arrabal o intramuros (los PJs pueden darse cuenta con una tirada de Descubrir -25%, debido a la dificultad que conlleva el darse cuenta de que alguien les está observando con insistencia entre tanta gente). El individuo aparenta ser un villano más, pero si venen una tirada enfrentada de Empatía contra una suya de Disfrazarse, comprobarán que sus maneras le delatan como alguien más importante de lo que parece. Se trata de Alonso Pérez, hombre de confianza de Fadrique, pero no les revelará su identidad. Les dirá que ha observado cómo se han desenvuelto y le ha parecido que son hombres capaces; está buscando gente para hacer un trabajo “especial”, y ofrece mucho dinero. Para entonces, después de lo que acaban de vivir, los PJs estarán recelosos, pero sus dudas deberían disiparse en cuanto el misterioso personaje les diga que, si están interesados, deben personarse en la Casa Maestral: el lugar en cuestión es el punto de reunión de los más altos cargos de la Orden de Santiago. Solo tienen que decirle al guardia que vienen “por lo del comendador”.

Las averiguaciones que hagan los PJs sobre ese comendador serán infructuosas: comendadores hay muchos en la orden y nadie sabe gran cosa sobre ellos. Si siguen las instrucciones de Alonso Pérez, caminando por una de las calles que parten de la Plaza Mayor llegarán a un edificio de ladrillo con un alguacil en la puerta. Después de decirle por qué vienen, les dará paso a un patio porticado donde aguardan unas personas, la mayoría monjes y caballeros, mientras otras, de vez en cuando, entran y salen del patio y suben y bajan las escaleras que conducen a la planta superior. Poco a poco, el patio se irá vaciando hasta quedar solo ellos, y tras un par de horas de espera desde que llegaron, bajará por las escaleras Alonso Pérez, aunque les costará reconocerlo porque ahora viste un hábito de fraile. Les dirá a los PJs que suban y, arriba, caminarán por un pasillo al descubierto hasta llegar a una puerta flanqueada por dos guardias que les registrarán y les quitarán las armas antes de dejarlos entrar a una pequeña habitación.

En ella les recibirá un hombre de porte regio, ataviado con la típica vestimenta de la Orden de Santiago, que se presentará como Orduño Pérez, caballero Trece de la orden, aunque en

realidad se trata del mismísimo maestro, Fadrique de Castilla. Tras hacerles esperar un rato mientras escribe frenéticamente sentado a un magnífico escritorio, les pedirá referencias uno a uno, tratando de asegurarse de que cumplen con el perfil que busca (básicamente, personas capaces de llevar a cabo labores de espionaje) y después les dirá que está dispuesto a pagarles 500 maravedíes a cada uno (más o menos lo que gana un noble en un mes, o sea, una auténtica barbaridad) a cambio de hacer un trabajo especial para la orden; sin embargo, si aceptan, ya no podrán echarse atrás y, si abandonan, la orden los perseguirá hasta la muerte. Es de suponer que, aunque intente acongojarlos, los PJs aceptarán (si no, vaya panda de gallinas que tienes por jugadores). Entonces, Fadrique, alias Orduño, les explicará de qué va el asunto, que es el siguiente:

Cerca de Llerena se encuentra el castillo de Montemolín, perteneciente a la orden y gobernado por el comendador don Juan Téllez. Hace un tiempo que el comendador no da señales de vida y es uno de sus hijos el que habla por él, excusando a su padre que, según dice, se encuentra indispuerto, sin dar más explicaciones. Han enviado a varios miembros de la orden al castillo, pero siempre son despachados por el hijo con las mismas palabras. Hace meses que la situación no cambia y en la orden ya comienzan a sospechar. La misión de los PJs consiste en entrar en el castillo y averiguar qué está pasando, aprovechando que el hijo del comendador ha solicitado, en nombre de su padre, el envío de material y hombres especializados para la reparación de un lienzo de muralla que se encuentra en estado ruinoso. La gracia está en que los PJs se presentarán tres días antes que el material y, en ese tiempo, deberán investigar y averiguar todo lo posible sobre la situación del castillo. En ningún momento la gente del castillo los relacionará con la orden, ya que se presentarán como obreros contratados por esta, y, si lo hacen, la orden negará todo conocimiento de ellos y seguramente serán acusados de espionaje y ajusticiados por los mismos que los han contratado.

Para dar el pego, uno de los PJs tendrá que hacerse pasar por maestro albañil y los demás por sus ayudantes. Si hay hombres de armas entre ellos pueden pasar como escolta contratada para protegerles en el camino de ida y vuelta. Orduño le entregará al "maestro albañil" una misiva lacrada con el sello de la orden impreso en ella, en la que autoriza a los PJs, sin dar nombres concretos, a reparar la muralla con los materiales que habrán de llegar. Además, antes de despedirles, y sin darles más explicaciones, les advierte que no deben nombrarle. De hecho, si lo hacen, serán encarcelados de inmediato, pues en realidad no existe ningún caballero Trece en la orden que se llame Orduño Pérez. Una vez que recaben toda la información posible, tendrán que comunicársela al contacto que enviará junto con las piedras para reparar la muralla, el cual se identificará a ellos en secreto; este mismo les hará entrega de su recompensa, pero no verán ni una moneda hasta que averigüen lo principal, que es conocer el estado y el paradero del comendador. Se les puede ofrecer un pequeño adelanto para comprar lo que necesiten, descontándose de la recompensa, pero en ningún caso se le adelantará más de cien maravedíes a cada uno. No viene mal, además, que Fadrique-Orduño les recuerde las terribles consecuencias que conllevaría abandonar el trabajo sin previo aviso.

MONTEMOLÍN

De Llerena a Montemolín hay un camino en muy buen estado (se nota que Llerena es la sede de la Orden de Santiago). Siete leguas separan ambos lugares, las cuales se pueden recorrer, andando sin demasiada prisa, en unas ocho o nueve horas. A ambos lados del camino, no muy lejanos, los PJs verán tierras de cultivos y ricos pastos con algunas reses moteando el verde paisaje. Pero, conforme se vayan acercando a la encomienda de Montemolín, los PJs notarán algunos cambios: de pronto se levanta un viento fuerte y helado, acompañado de llovizna; no hay ni rastro de vida, los pastos están totalmente yermos, los árboles raquíticos y sin hojas, el sol apenas calienta y su luz es amortiguada constantemente por unas negras y densas nubes sobre el castillo y el pueblo. Este se asienta entre dos altas colinas, de las cuales la de la izquierda es la que alberga el imponente castillo en su punto más alto, mientras que la de la derecha está cubierta por un bosque. Antes de llegar es posible que vean, en la lejanía (con la correspondiente tirada de Descubrir), algunas reses muertas y abandonadas a la intemperie, y verán algún que otro granero abandonado.

El pueblo en sí solo consta de varias decenas de casas agrupadas en torno a un espacio central que podría considerarse una plaza. En esta se encuentra la posada, el único lugar en el que hallarán signos de vida, pues casi todos los vecinos, que en su mayoría son campesinos y ganaderos, están fuera durante el día y cuando vuelven a sus casas al anochecer cierran sus puertas a cal y canto.

Aparte de la posada, el edificio más importante es la Iglesia Mayor de Santiago, de la que se encarga un sacristán. Este o las pocas personas que puedan encontrar en la posada pueden informar de que sufren frecuentes ataques de los anteriores soldados del castillo que, tras ser expulsados, empezaron a comportarse como bandidos, saqueando y matando a quien se cruzaba en su camino. El sacristán se encarga de tocar la campana de la iglesia para avisar de los ataques. Utilizando las competencias de Comunicación, los PJs podrán enterarse también de que el pueblo sufre además la extorsión de los soldados del castillo, que a menudo bajan del mismo a cobrarse impuestos imaginarios. Aún más habrá que apretarles para que confiesen que su mal proviene de Fernando, hijo del comendador, que ahora está al mando del castillo; dirán que Fernando expulsó a los anteriores soldados y permitió que saqueasen el pueblo (cosa que no es cierta, como veremos más adelante), y que sangra al pueblo de impuestos para mantener a los pocos de los que dispone ahora, apenas unos diez, que vinieron con dos caballeros de Santiago poco después de que él tomara el control del castillo. Pero, por mucho que les exprima, poco les puede sacar, pues hace seis meses que el pedrisco y el mal tiempo hicieron estragos en las cosechas y en las dehesas, el ganado empezó a enfermar y a abortar y se perdieron docenas de reses. Así que ahora el pueblo pasa hambre, los soldados no cobran lo que tienen que cobrar, y lo pagan con ellos. Y Fernando permite todo esto.

Si escuchan todo esto en la posada, es posible que en una mesa apartada, disfrutando de una jarra de vino mientras arrima la oreja, se siente un tipo envuelto en un jubón con

una capucha que le oculta el rostro. Se trata del padre Guillermo Buendía, un fraile de la orden que se encargaba de officiar las misas en la pequeña iglesia del castillo, aunque él no lo recuerda. Por

ahora, por precaución, les negará la conversación a los PJs si estos intentan iniciarla con él y, si se ponen muy pesados, se retirará a su habitación. Más tarde hablaremos de este personaje con más detalle.

RESQUISAS

Cuando los PJs se decidan a subir al castillo, el soldado que esté de guardia en la puerta les dará el alto y les preguntará quiénes son. Aún no es el momento de sacar las credenciales pues, en cuanto se abra la carta, el sello que demuestra su autenticidad perderá su valor. Los PJs solo deberían entregar la carta a uno de los altos mandos del castillo, ya sea Fernando o cualquiera de los dos caballeros que viven en él; de lo contrario, podrían sospechar que son unos impostores y meterlos en las mazmorras hasta que llegue el cargamento de piedra y el contacto de Orduño los identifique como los albañiles enviados por la orden. Lo normal sería que el caballero don Miguel de Pedrajas se encargara del asunto, un tipo muy astuto y al que no se le escapa una, muy difícil de engañar. Una vez enterado del tema, don Miguel les emplazará para el día siguiente, cuando haya luz, para mostrarles la sección dañada de la muralla, y les dirá que busquen a Sancho el cocinero, uno de los criados, que actúa como jefe del servicio, para que los aloje en una de las habitaciones de las cámaras de los sirvientes y les explique todo lo referente a la vida en el castillo. Los PJs que hayan estado antes en otros castillos se preguntarán cómo es que no hay un mayordomo que se encargue de esos menesteres, pero ni los caballeros ni los soldados soltarán prenda a ese respecto. Lo que sí les advertirán es que la zona más al norte del castillo, correspondiente a la torre del homenaje y los aposentos del comendador, es zona restringida y no deben andar por allí.

Entre los soldados es posible que den con uno llamado Andrés Rodríguez que por su amabilidad y sus buenas maneras, que contrastan con la rudeza de sus compañeros, no parece un hombre de armas. Andrés tratará de hablar con los PJs cuando estos estén a solas y lejos de los demás habitantes del castillo, y tras advertirles sobre Alain el cazador, con el que parece que no se lleva muy bien, y peor aún con sus perros, se mostrará muy interesado en la obra que van a llevar a cabo; sobre todo querrá saber cuándo creen que podrán terminarla. Si empiezan a preguntarle sobre él, dará largas, e incluso si insisten mucho podrían pillarle alguna incongruencia. Este hombre se convertirá en uno de los principales antagonistas de los PJs e intentará ponerles todas las trampas y zancadillas que pueda. ¿Que por qué? Ya hablaremos de él más detenidamente, hombre, no seas impaciente...

A Sancho lo encontrarán fácilmente. Es un tipo de semblante serio, recio y con unas grandes manazas (más pinta tiene de herrero que de cocinero), que les mostrará su habitación (pequeña y con un único jergón donde deberán apiñarse todos) y les explicará algunas cosas:

✦ Fernando está al mando del castillo, y sus dos caballeros, don Miguel y don Xurxo, ejecutan sus órdenes como si fuesen una extensión de él mismo; sin embargo, cual-

quier asunto referente al servicio deberán consultarlo con él, pues ha sido puesto al frente por Fernando.

- ✦ A mediodía todos los criados se reúnen en la cámara de los sirvientes para almorzar, y a última hora de la tarde para cenar; aquel que no llegue a su hora se perderá la comida.
- ✦ Deberán hablar con José el herrero acerca de la reparación de la muralla, ya que él podrá darles algunos consejos y apoyarles con herramientas. Además, podrán disponer de los criados que necesiten como ayudantes, siempre que estos no tengan que ocuparse de otras tareas más importantes.

Tampoco Sancho dirá demasiado si los PJs le hacen preguntas, ya que es un tipo muy discreto, pero si le mientan a Andrés, ese curioso soldado tan interesado en la obra, le cambiará la cara y empezará a echar pestes de él. A poco que le pinchen un poco, y si hacen buen uso de sus competencias de Comunicación, Sancho les confesará la razón de su inquina hacia el soldado: este dejó preñada a Inés, una de sus hijas, y al enterarse la abandonó, diciendo que el hijo no era suyo; desde entonces, su hija, que era una de las personas más alegres del castillo, ha caído en una profunda melancolía y no sale de su habitación, donde su esposa Guiomar cuida de ella. Además, está en el octavo mes de embarazo y pronto nacerá el bebé.

El resto del servicio no es tan discreto como Sancho, y por ellos los PJs podrán enterarse, en distintos momentos y según con quiénes hablen, de varias historias que mostramos a continuación. La gente del pueblo también podría estar enterada de ellas, pero sus versiones serán más confusas, mezcladas con falsedades y con muchos menos detalles que las de los sirvientes del castillo.

En la sección *Dramatis Personae* encontrarás descripciones detalladas de todos los personajes implicados en las distintas historias, junto con sus verdaderas intenciones y motivaciones.

LAS DESGRACIAS DE LOS TÉLLEZ

No tardarán mucho en enterarse los PJs de por qué no hay mayordomo: el comendador lo descubrió fornicando con su mujer. Tras ajusticiarlos a los dos, cayó en una profunda melancolía, se recluyó en la torre del homenaje y desde entonces no se le ha vuelto a ver. Luego, Fernando tomó el control, encerró a su hermano Mateo en las mazmorras, culpándole de intrigar a sus espaldas, y expulsó al fraile que se encargaba de los menesteres espirituales, el querido padre Guillermo Buendía. Todos creen que la inmisericordia de Fernando y el hecho de haber expulsado a Guillermo ha hecho que Dios le dé de lado a él y a sus vasallos; esta opinión está más extendida en el pueblo, ya que los criados temen hablar.

Los PJs también pueden saber cosas sobre los dos ajusticiados, especialmente de boca de Mateo, que es quien mejor conocía a los dos, aunque de Gonzalo Gutiérrez, el mayordomo, también podrían decirles algo los criados, con quienes estaba en contacto diario.

✦ **Doña Claudia:** esta mujer contrajo nupcias con don Juan Téllez cuando este aún no era comendador. Al contrario

de lo que suele ocurrir entre las gentes de alcurnia, ambos se casaron por amor y, tras tener a sus dos hijos, se trasladaron al castillo para gobernar la encomienda de Montemolín. Aprovechó la excesiva atención de don Juan hacia su primer hijo, que desde muy pequeño mostraba aptitudes de guerrero, para centrarse en su segundo hijo y enseñarle todo lo que su padre, don Mateo Cabrera, le había transmitido. Doña Claudia era una persona tierna y cariñosa con sus allegados, pero también intrigante, y solía aprovechar sus oportunidades para salirse con la suya. Albergaba secretamente el deseo de que su hijo Mateo fuera quien heredara la encomienda, pero para ello primero debía convencerle de entrar en la Orden de Santiago como fraile, ya que no podría hacerlo como guerrero. Mateo se oponía, pero ella sabía que terminaría cediendo, ya que estaba muy apegado a ella.

✦ **Gonzalo Gutiérrez:** era la mano derecha de don Juan. Administraba la encomienda con eficacia y actuó también en su momento como ayo de sus hijos. Por eso le unía una relación estrecha con ellos, que le trataban como si fuera su tío. Sin embargo, la rectitud de Gonzalo solía chocar con la actitud más desenfadada de Mateo. Gonzalo no dudaba en castigar él mismo a varazos a los criados que cometían alguna falta. Era temido por ellos, e incluso odiado por algunos. Pero al fin y al cabo no era más que una persona con un gran sentido del deber, al que le costaba dar muestras de cariño (aunque lo experimentaba por la familia de don Juan) y que se sentía orgulloso de que su señor contara siempre con él y le pidiera consejo para la mayoría de sus asuntos. Era la persona en la que más confiaba don Juan, y él le pagaba esta confianza manteniendo un imperturbable orden en su castillo.

GENOVEVA

Si los PJs indagan de dónde provienen los rumores de que Dios le ha dado la espalda a Fernando, se enterarán de que una mujer llamada Genoveva, que regenta una mancebía a las afueras del pueblo, es quien puso el grito en el cielo y además profetizó la venida del anticristo y el incendio de la iglesia, y que cuando esto sucediera el demonio vendría a Montemolín y causaría estragos.

Es fácil encontrar la mancebía: cualquiera puede indicarles que está en las afueras del pueblo, cerca del arroyo, en dirección al monte (la colina boscosa). Genoveva les recibirá amablemente y les sugerirá “trabar amistad” con sus ahijadas, cinco chicas no muy bonitas pero todas unas expertas en las artes amatorias. Hay una sexta, de una belleza cautivadora, que los PJs tal vez tengan la suerte de ver por allí, pero si le piden a Genoveva yacer con ella les dirá que la chica tiene una grave enfermedad venérea, y que a pesar de ello cuida aún de ella, solo por caridad. Si le preguntan por la maldición del castillo, les dirá que don Fernando, con sus muchos pecados, ha atraído la ira de Dios, que ha abandonado estas tierras, y ahora por su culpa están expuestos a que los demonios campen por Montemolín y la cubran de desgracias.

A poco que indaguen por el pueblo, los PJs comprobarán que Genoveva lleva razón; ni una familia se ha librado de

sufrir alguna desgracia: abortos, infidelidades, asesinatos por celos, cosechas arruinadas, pobreza... Parece como si de verdad Dios hubiera abandonado a estas gentes. Y para colmo están los bandidos que vienen a saquearles cada dos por tres, momento en el que todo el mundo corre a refugiarse al castillo, ya que los soldados lo único que pueden hacer es intentar contenerlos hasta que todo el mundo se ponga a salvo. Sin embargo, estos no atacan la mancebía de Genoveva; esta les dirá que no sabe exactamente por qué no les atacan a ellas, pero que sospecha que se debe a que una de sus hijas tiene un romance con uno de los bandidos (mentira, Genoveva está compinchada con ellos, como veremos más adelante).

LORENZO ESPADA Y SUS BANDIDOS

Los bandidos se encuentran acampados en una colina boscosa cercana donde antiguamente iba a cazar el comendador. Se cuenta que su jefe, Lorenzo Espada, era muy fiel a don Juan; pero Fernando les echó a él y a sus hombres cuando enloqueció su padre. Nada más lejos de la realidad, pues fue el propio comendador quien le dijo que se buscara la vida, porque ya no precisaba de sus servicios; aquella fue la última orden que dio el comendador antes de recluirse en la torre del homenaje, y podrán saberlo de boca de Lorenzo Espada, si es que los PJs consiguen hablar con él, cosa harto difícil, ya que al ser unos proscritos, pasan a cuchillo a cualquiera que les descubra. La única posibilidad de acercarse a ellos es mostrar interés por unirse al grupo de diez soldados. El campamento es el propio de unos mercenarios, aunque carecen de tiendas y otras comodidades, pero no de mujeres, ya que han raptado algunas del pueblo. Hace poco se les presentó una misteriosa mujer noble acompañada de Genoveva, que les dijo que si pactaban con ella y la ayudaban a tomar el castillo, los volvería a contratar como soldados. Les dijo que la señal sería un incendio en el castillo, momento en el cual tendrían que acudir y colarse por los agujeros de la muralla que hay que reparar. Se supone que la mujer en cuestión es la hermana de don Juan Téllez, pero en realidad es Lilith disfrazada (como se verá más abajo).

EL NOBLE REO

Mateo es el otro hijo de don Juan Téllez, el menor de los dos. Se encuentra recluso en las mazmorras del castillo, acusado de traidor, por orden de su hermano Fernando. Un guardia vigila siempre la entrada a las mazmorras. Fernando no permite que baje nadie excepto al guardia.

Si consiguen bajar a las mazmorras mediante alguna artimaña y entrevistarse con el reo (que no olviden las antorchas), encontrarán a una persona enferma, sin fuerzas, que está apoyado contra la pared del fondo, con un pequeño cuenco y una jarra con agua frente a la cual corretean algunas ratas. Sale un olor nauseabundo de la celda, y es que Mateo debe hacer sus necesidades allí mismo. Don Mateo no reaccionará a no ser que los PJs le digan que han sido enviados por la orden o por Guillermo Buendía (todo el mundo sabe que mantenía una estrecha relación con el fraile). Entonces se acercará a la puerta de la celda y preguntará por él, tras lo cual se mostrará receptivo y contestará a las preguntas que los PJs le hagan. Él no sabía nada acerca de la infi-

delidad de su madre, y fue el mayor sorprendido, ya que sabía que amaba profundamente a su padre, incluso se casaron por amor, cosa extraña entre gentes de calidad. También le extrañó por Gonzalo, el mayordomo, ya que era la mano derecha de su padre y era el más leal de sus súbditos, y casi la única persona en la que confiaba plenamente. La señora, Claudia, quería que fuera Mateo quien heredara la encomienda, pero él solo había seguido sus instrucciones por complacerla. Por ello pensó en ingresar en la orden, pero tenía pensado convertirse en un fraile secular, para así poder tener acceso a los estudios que tanto ansiaba. Sin embargo, su hermano creyó que todo era una treta para arrebatarle la herencia. Dirá que ambos hermanos son muy diferentes, pero que se amaban a pesar de todo, y que fue a raíz de la muerte de su madre cuando Fernando empezó a tratarlo con odio. Fernando también trató de capturar al padre Guillermo, su tutor, pero ha oído que este consiguió escapar. Si los PJs le piden una descripción del mismo (bajito y muy delgado), con una tirada de Memoria se acordarán del tipo solitario que vieron en la posada al llegar al pueblo. Por último, Mateo les entregará un anillo que, según dice, le regaló su padre en su último cumpleaños, para que se lo entreguen al padre Guillermo si lo ven, creyendo que esto le hará pensar que son aliados.

Efectivamente, bastará que los PJs mencionen a Mateo delante del padre Guillermo para que este recupere la memoria y recuerde todo lo ocurrido, y si le enseñan el anillo, se fiará plenamente de los PJs, pues sabrá que es Mateo quien se lo ha entregado. Guillermo no sabe mucho más que los PJs, y solo puede desmentir que fuera Fernando quien echara a los antiguos soldados que ahora son bandidos: fue el propio comendador quien lo hizo; y les dirá que después de ajusticiar a su mayordomo y a su mujer, se encerró en su torre y permanece sentado en su sillón sin decir una palabra ni aunque se le pregunte, con la mirada perdida y comiendo poco o nada, como si estuviera muerto en vida. También confirmará que Fernando se llevaba muy bien con su hermano Mateo, y que si es extraña la traición de la señora y del mayordomo, aún más lo es que Fernando mantenga encerrado en las mazmorras a Mateo y sospeche de él. Guillermo no puede entrar en el castillo, ya que le reconocerían enseguida, pero puede convertirse en un gran apoyo de los PJs en el pueblo: en cuanto recobre la memoria, irá a la iglesia de Santiago (la del pueblo) y tomará el control de ella, recibiendo el apoyo del sacristán. Entonces, la iglesia se convertirá en un refugio perfecto para los PJs, ya que evitarán entrar en ella los demoniacos personajes que están causando todo este lío (y de los cuales tendremos ocasión de hablar más adelante; no me seas impaciente). Además, conserva su copia de la llave de la iglesia del castillo, la cual entregará a los PJs si la necesitan.

De AMORES Y SUICIDIOS

Nunca hay ningún guardia en la torre vigía, lo cual es raro. Tanto los criados como los soldados, si los PJs preguntan el motivo, dirán que está maldita: un guardia cayó de ella, y meses después volvió a caer otro guardia junto con su enamorada. Esto ocurrió antes de que se descubriera la infidelidad de la esposa del comendador. Después de aquello, dicen que se veían fantasmas en la torre, y que aquel que suba a ella se volverá loco y se tirará.

Si se hacen averiguaciones sobre las personas que cayeron de la torre, nada especial les contarán sobre Santiago, la primera persona que cayó: era uno de los hombres de Lorenzo, muy vicioso y aficionado al burdel y a la bebida; los criados no sintieron su pérdida, ya que, a veces, cuando volvía borracho al castillo, la tomaba con ellos, les golpeaba y les gritaba.

Los otros dos eran Álvaro y Soraya. Álvaro era un vecino del pueblo que quedó huérfano y fue adoptado por el herrero y su familia, para después formarse como soldado en el castillo; al contrario que Santiago, era muy querido en el castillo, ya que el tiempo que estuvo en la herrería demostró ser trabajador y servicial con todo el mundo. Se enamoró de Soraya, pero poco después vino al castillo un nuevo criado, el cocinero, y entonces Álvaro se enamoró de Inés, una de sus hijas. No obstante, llegó después Andrés, un nuevo soldado, que pidió ponerse al servicio del comendador; como no venía mal un guardia más tras la muerte de Santiago, Lorenzo Espada, que por entonces aún servía al comendador, lo probó enfrentándolo con Álvaro: todo el mundo quedó impresionado cuando Andrés le venció con facilidad, incluso Inés, que se enamoró de Andrés y abandonó a Álvaro. Inés se quedó embarazada y Álvaro, al ver que no podía hacer nada por recuperarla, volvió con Soraya.

En cuanto a Soraya, todo el mundo conocía en el pueblo a su madre, que era una excelente matrona. Ella aprendió de su madre y se convirtió en una buena curandera, pero, tal vez por la tristeza que le causó el que Álvaro la abandonara por Inés, empezó a hacer las cosas mal y la gente del pueblo dejó de recurrir a ella. Ambos cayeron de la torre al poco de volver a estar juntos.

Inés está embarazada de ocho meses, y los PJs pueden hablar con ella si quieren, pero en presencia de su padre, que se muestra sobreprotector, aunque los PJs pronto sabrán por qué. Andrés ha abandonado a su hija y se niega a reconocer que es suya la criatura que lleva en su vientre. Sin embargo, Andrés, a diferencia de los demás hombres de Lorenzo, ha permanecido en el castillo a pesar de no recibir ninguna paga. Pueden hablar con él, pero poco sacarán en claro, pues aunque es una persona educada y amable, dará largas sobre el tema y solo se mostrará interesado en la obra que van a llevar a cabo. Inés se encuentra en un estado parecido al del comendador, triste y apagada por el rechazo de Andrés, aunque hablará débilmente, contestando a las preguntas que se le hagan. Si se hace referencia a Álvaro, solo dirá que lo quiso mucho, pero que su verdadero amor es Andrés.

EL FANTASMA DE LA TORRE

Seguramente los PJs querrán investigar la torre vigía tras saber que está maldita. Lo primero que verán es que está almenada y que es difícil caerse de ella así por las buenas. Solo alguien borracho como una cuba y a punto de perder el sentido podría caerse. Si pasan la noche allí, llegará un momento en que, sin saber de dónde ha salido, verán a una mujer con la piel casi blanca, el cráneo partido y el rostro ensangrentado, que llora desconsoladamente, diciendo: "¿Qué he hecho, Dios mío? ¿Qué he hecho?". Si los PJs llaman su atención, caminará hacia ellos desesperada y les gritará:



“¡Salvadme! ¡Salvadme, por caridad!”. Se hace necesaria una tirada de Templanza para no salir despavorido, por el horrible aspecto de la muchacha y su desesperación, que la hace parecer una perturbada. Si aguantan, la muchacha solo dirá: “*Todo es por culpa de ella. Ella me dijo que empujara a aquel guardia. Ella me dijo que Álvaro volvería a quererme. ¡Mintió! ¡Mintió!*”. Y a continuación, con un grito espeluznante que les helará la sangre, saldrá corriendo y se lanzará al vacío desde la torre. Por supuesto, cuando los PJs se asomen no verán nada, y el suceso les hará ganar 1D10 puntos de IRR si fallan una tirada de IRR. Esta escena tiene lugar cada día hacia media noche: el fantasma de esta mujer grita pidiendo ayuda, para después, en un arrebato, lanzarse por la torre. Si los PJs están enterados de la historia de amor entre Inés, Álvaro, Andrés y Soraya, no les será difícil deducir que se trata del fantasma de esta última y que, como ella misma confiesa, fue quien empujó a la primera persona que cayó por la torre, aquel soldado en sustitución del cual vino Andrés. Lo que tal vez no les quede muy claro es a quién se refiere Soraya cuando habla de “ella”. Y ahí está la clave: “ella” es Genoveva. Las razones las explicaremos después, pero en un principio, la terrible experiencia debería servir a los PJs para indicarles que hay una mujer detrás de todo ese embrollo. En caso de que los PJs estén muy perdidos y no sean capaces de avanzar, el fantasma de Soraya puede aparecer en otros lugares, e incluso podría poseer el cuerpo de uno de los PJs y hacer que caiga inconsciente y sueñe con el suceso que la llevó a sufrir la maldición, tras lo cual le quedará claro que la culpable es Genoveva. El sueño sería más o menos así:

Te despiertas junto al río. Te acercas para lavarte la cara con el agua fresca y al hacerlo ves tu reflejo; tu rostro es el mismo que el de la aparición, pero no está desfigurado ni ensangrentado. Te diriges al pueblo y allí la gente te saluda alegremente. El pueblo tiene un aspecto muy distinto al de ahora, rezuma vida: los pastores atraviesan las calzadas con sus rebaños, los campos cercanos están rebosantes de cosechas y la gente se reúne en la única plaza del pueblo para vender y comprar en el mercadillo. Tú vas a una casa en la que hay una parturienta y la asistes en el parto. La gente te quiere tanto como quisieron a tu madre; eres su vivo reflejo.

En el mercado hay una anciana que no deja de mirarte mientras intenta vender unos amuletos y lee las manos (el PJ reconocerá en ella a Genoveva si ya ha tenido ocasión de conocerla, pero tiene mucho peor aspecto: esta tiene muchas arrugas, está encorvada y se sirve de un bastón para caminar). Saliendo del mercado, te la encuentras de frente y entablas conversación con ella. Es muy amistosa y sabe cómo camelarte, ya que empieza a hablarte de plantas medicinales, y se nota que domina el tema. Te invita a acompañarla a su casa junto al río. Allí descubres que vive con algunas muchachas jóvenes. Charlas con ellas y encuentras muy grata su compañía. Finalmente, te marchas, quedando para otro día.

Al día siguiente sales escandalizada de la casa. ¡En realidad era una mancebía! Y la vieja quería que te convirtieras en otra de sus putas. La anciana sale detrás de ti y te agarra fuertemente de la mano para leértela; seguidamente te dice, señalando tus líneas con su

dedo sarmentoso: "No importa cuánto te alejes de mí, está escrito que volveremos a vernos, y entonces lamentarás no haber sido mi discípula, porque siéndolo conseguirás todo lo que te propongas, pero si me abandonas... terminarás triste, sola y olvidada por todos."

Han pasado meses desde la última vez que viste a la vieja de la mancebia. Al principio te asustó, pero a medida que pasaba el tiempo te olvidaste de esa vieja loca. La mujer de José el herrero se ha puesto de parto y te han llamado al castillo para que la asistas. Han enviado a un guardia para avisarte. Se trata de Álvaro, un muchacho huérfano que fue adoptado por José el herrero y que se ha convertido en un hombre fuerte y apuesto. Pronto os enamoráis y Álvaro baja al pueblo siempre que puede para verte.

Vives en una nube, tu relación con Álvaro es un sueño que esperas que nunca se acabe. Pero un día, Álvaro deja de bajar al pueblo. Aprovechando el rumor de que la esposa del comendador se queja de dolores, acudes a verla para intentar encontrarte con Álvaro. Cuando sales de la torre del homenaje le preguntas a un guardia que te dice que Álvaro tiene turno en la torre vigía. Subes para darle una sorpresa pero al llegar arriba la sorpresa te la da él a ti: lo encuentras a él y a Inés, la hija de Sancho el cocinero, retozando muy acaramelados. Bajas corriendo las escaleras, llorando desconsoladamente; no puedes creer que Álvaro te haya dejado por otra.

Ya no visitas a las embarazadas; ya no eres partera, ni curandera; ya nada te interesa. Ya nadie te llama, pues te has sumido en un pozo negro del que ni puedes ni quieres salir. Deambulas por el bosque como un fantasma, esperando que la noche siga al día, el día a la noche, y así todos los días. Hay alguien cerca recogiendo hierbas; es la vieja, que al verte se te acerca. "Pobre muchacha. Siento lo que te dije. Ven, te ayudaré." La acompaña a su casa. Qué más da, ya nada te puede ir peor. Entonces empieza a hablarte de un plan para separar a Álvaro y a Inés. Tu amor y tu ira hacia Álvaro se conjuran para que aceptes cometer una locura: Genoveva planea introducir a un hombre que seducirá a Inés y la apartará de Álvaro, pero para eso antes debes matar a un soldado de nombre Santiago. "Ese soldado se ha reído de nosotras, siempre que viene golpea a mis ahijadas y no suelta un maravedí. Si lo matas, su puesto quedará libre." Tú no eres una asesina, pero quieres tanto a Álvaro... quieres recuperarle sea como sea. Así que un día vas al castillo, haces buenas migas con Santiago, esperas a que le toque su turno en la torre vigía, allí lo emborrachas... y lo empujas al vacío. Anuncias a todos su caída. Lo vieron muy borracho; nadie sospecha de ti.

A los pocos días llega un hombre al castillo. Su belleza es realmente cautivadora; dice llamarse Andrés y quiere un puesto como soldado. Sus dotes de combate son estupendas, y las demuestra venciendo a Álvaro en un combate de prueba, así que es admitido casi de inmediato, reemplazando a Santiago. Sonríes para tus adentros...

Al poco te enteras de que Álvaro e Inés han roto. Inés se ha quedado preñada de Andrés. Ahora es tu oportunidad, debes estar cerca de Álvaro y hacerle olvidar a Inés. Pero no lo consigues. Él está desanimado, ha perdido las ganas de vivir. No come, no duerme; te das cuenta de que Álvaro quería a Inés de verdad. Entonces comprendes el daño que has causado. ¡Por el amor de Dios, has matado a una persona y

has apartado a Álvaro del amor de su vida! Arrepentida, vas a casa de la vieja para pedirle que saque de allí a Andrés y Álvaro pueda volver con Inés. Pero la vieja te echa a patadas de su casa. "¡Vete de aquí, estúpida! ¡Ya no te necesito!"

Te enteras de que Inés se ha quedado embarazada de Andrés. Preocupada por Álvaro, acudes al castillo y preguntas por él. Te dicen que está haciendo su turno en la torre vigía. Te temes lo peor... subes a la carrera y te encuentras a Álvaro contemplando el horizonte desde la torre. Al ver que te acercas a él, sin previo aviso, y con una expresión de infinito dolor en su rostro, se arroja al vacío, sin que puedas hacer nada por evitarlo. Te deshaces en llantos y, abrumada por un insoportable sentimiento de culpa y por el dolor que te ha causado presenciar el suicidio de Álvaro, te arrojas tras él.

Si a los PJs se les ocurre preguntar dónde están enterrados los cadáveres, les dirán que al otro lado de la colina, en el cementerio, fue enterrado Santiago, el soldado, pero los otros dos, Soraya y Álvaro, fueron enterrados en algún lugar del monte, ya que los suicidas no pueden ser enterrados en terreno sagrado. No obstante, José el herrero, padre adoptivo de Álvaro, hizo dos cruces de madera con las que marcó la ubicación de sus tumbas. No se lo ha dicho a nadie y es muy susceptible con el tema, así que los PJs no le sacarán nada. Sin embargo, si los PJs caminan por el monte (cuidado con los bandidos), hallarán las tumbas fácilmente a los pies del mismo. Si se les ocurre desenterrar los cadáveres, verán que el cadáver de Soraya tiene colgado un crucifijo de madera; si se lo quitan, se verá libre de la maldición y su alma irá al infierno (o tal vez al purgatorio, si su fantasma ha podido encauzar la investigación de los PJs).

Por cierto, el PJ poseído por el ánimo de Soraya sentirá mucha aversión hacia Andrés y Genoveva cuando los vea, y también, aunque en menor medida, hacia Inés. El ánimo tomará el control del PJ cada vez con más frecuencia y el cuerpo de este y su personalidad se irán transformando hasta convertirse en la viva imagen de la muchacha. El único que puede expulsar el ánimo es el padre Guillermo Buendía, que conoce el ritual de Exorcismo.

BUSCANDO AL COMENDADOR

Al principio, aunque se vayan enterando de todas estas historias, lo normal es que los PJs quieran centrarse en la misión principal que les encomendó Orduño: si bien les pidió que recabaran toda la información que pudieran sobre la situación dentro del castillo, lo principal es saber qué ha sido del comendador don Juan Téllez. Sin embargo, les será imposible llegar hasta él: el lugar donde se supone que se encuentra recluido es zona prohibida para los PJs y nadie sabe exactamente qué ocurre con él. Solo mantiene contacto con su hijo Fernando y cuatro sirvientes, que son los únicos a los que se les permite el acceso: Sancho el cocinero, su mujer Guiomar y los dos sirvientes más viejos del lugar, que son Eustaquio y su mujer, Manuela.

✦ **Fernando Téllez:** Los PJs harán muy bien en cuidarse de preguntar demasiado a Fernando (si es que tienen la ocasión de hacerlo) si no quieren terminar en el calabozo. Comprobarán que es un tipo muy paranoico, que ve enemigos por todas partes. Pasa algún tiempo entre-

nando con los soldados y los caballeros en el patio, el resto intenta administrar él mismo el castillo, ya que tras la muerte del mayordomo no hay nadie que lo haga. Sin embargo, como los propios PJs verán, lo hace fatal: exprime a los habitantes del pueblo con las rentas y apenas sabe dirigir a los criados; por esta razón nombró a Sancho jefe de los mismos, y este se limita a asegurarse de que sigan haciendo más o menos lo mismo que hacían bajo las órdenes del mayordomo, organizándose el trabajo entre ellos. A cualquier pregunta sobre su padre, el comendador, contestará diciendo que está enfermo y que es a él a quien deben rendir cuentas. Nada más.

✧ **Sancho el cocinero y Guiomar:** Si los PJs hacen muchas preguntas sobre el comendador, Sancho pronto sospechará que son algo más que simples albañiles. Realmente no le importa lo que hayan ido a hacer al castillo, pero intentará hacer un trato con ellos: si le ayudan a vengarse de Andrés (el amable soldado que preñó a su hija Inés y la abandonó), él mismo les colará en los aposentos del comendador. No obstante, no es muy bueno trazando planes y lo más seguro es que si los PJs siguen sus indicaciones al pie de la letra, terminen mal parados. Si aceptan el trato, harían bien en buscar ellos mismos una manera de perjudicar a Andrés o darle un escarmiento, lo cual no es fácil, siendo uno de los soldados del castillo. Si lo consiguen, es posible que descubran que en realidad Andrés es un incubo y que está intentando entorpecer sus investigaciones, dado que está bajo el control de Geneveva, que planea hacerse con el castillo (de eso hablaremos luego). Si Sancho queda satisfecho, tal como les prometió, les ayudará a introducirse en la torre del homenaje, dejando una cuerda suspendida desde lo más alto, oculta tras uno de los pendones y sujeta a las almenas con un garfio para que puedan escalarla y colarse por arriba sin ser advertidos, ya que quedarán ocultos por los pendones mientras escalan. Sancho les lanzará el extremo de la cuerda desde una de las ventanas de la torre hacia el adarve de la muralla, donde deberán estar esperando. Guiomar estará enterada de los planes de su marido en todo momento.

✧ **Eustaquio y Manuela:** los dos viejos criados son fieles al comendador y en ningún momento facilitarán las cosas a los PJs... a no ser que estos les sobornen. Entonces, le darán cualquier mensaje al comendador de su parte. Cosa que no surtirá ningún efecto, puesto que el comendador no responde a nada. Pero claro, eso los PJs no lo saben...

Si finalmente, a pesar de todo, los PJs consiguieran llegar al comendador, lo encontrarán sentado en su trono y no les dirá ni una palabra, limitándose a escuchar lo que le digan, o eso parece. Aparenta ser más viejo de lo que es y mira al suelo continuamente, abatido por todo lo que le ha ocurrido e incapaz de mover un dedo. Ni siquiera reaccionará si le dicen que Fernando ha encerrado a su hijo Mateo y le enseñan su anillo. Además, se negará a salir de allí. Don Juan es la viva imagen del enemigo derrotado: es alguien

que se ha dado por vencido y tan solo espera que la muerte se lo lleve; nada le preocupa ni le afecta. Solo si mencionan a Orduño y la orden, levantará débilmente la mirada y dirá: "hacedle saber al maestro que ya estoy muerto". Y no responderá a nada más.

Llegados a este punto, los PJs pueden pensar que han cumplido su misión y que solo les queda esperar al contacto de Orduño para informarle de todo. Es necesario que los retingas hasta el final, tal vez sugiriéndoles que si ayudan a Mateo a salir de su prisión se ganarán un poderoso aliado y quizás entonces la recompensa sea aún mayor, o recibiendo nuevas instrucciones a través del contacto de Orduño para que lo liberen. Si ya han hablado con este, el caballero don Miguel los buscará para que acometan la obra, puesto que ya tienen allí las piedras, y no permitirá que se vayan hasta que la terminen (aunque eso nunca ocurrirá, y ahora, por fin, explicaremos todos los porqués).

El caso es que, aunque al principio los PJs ni lo sospechen, todas las historias y los rumores que circulan por el lugar (los del apartado de Pesquisas) tienen que ver con aquello que tratan de averiguar, pues todo está relacionado con el plan de Geneveva para apoderarse del castillo.

¿Qué Demonios Pasa Aquí?

Y nunca mejor dicho. Ya es hora de que te cuente de qué va la cosa, ¿no? Hasta ahora, más o menos, habrás experimentado el mismo estado de confusión en el que seguramente se encontrarán tus jugadores mientras intentan desentrañar los misterios que esconde el castillo de Montemolín. De ti depende, después de leer la razón de todo, ofrecerles más o menos pistas para que se vayan acercando a la verdad. Y dicho esto, empecemos por el principio.

Hace muchos años, cuando don Juan Téllez solo era un mozalbete con grandes aspiraciones, conoció a una mujer inteligente y de gran belleza llamada Geneveva. Ambos se enamoraron y se juraron amor eterno, pero ella era plebeya y él estaba prometido con una mujer acorde con su posición social. La familia de don Juan, cuando tuvo conocimiento de sus amoríos con Geneveva, le hizo la vida imposible a esta y presionó al caballero para que pusiera fin a aquello. Ella, a pesar de todo, siguió fiel a él, pero en cuanto don Juan conoció a doña Claudia, la dama que habría de ser su esposa, se enamoró de ella y abandonó a Geneveva. Esta, llena de dolor al ver que era despreciada por su amante después de todo lo que había sufrido, cayó en una profunda melancolía y estuvo a punto de quitarse la vida arrojándose por un barranco; pero una mujer que andaba por allí la vio y se lo impidió, y la convenció para que se uniera a la Secta del Magisteruelo (ver pág. 454/-), diciéndole que en ella se le ofrecerían otras alternativas mejores que la muerte para calmar su dolor. Geneveva, que en aquellos momentos era muy vulnerable y sugestionable, se dejó convencer por los sectarios, que le aseguraban que la mejor manera de sobreponerse a aquel varapalo era la venganza. Pero para ello, antes debía atraerse el favor del demonio adecuado, y esa era Masabakes, diablesa de la lujuria. Al cabo de los años, Geneveva se ganó con sus malvados actos la oportunidad de ponerse en contacto con Masabakes a través de un aquelarre con ayuda de la secta. La petición de Geneveva fue clara: quería vengarse de

don Juan, hacerle sentir la sensación de derrota y pesadumbre que ella sintió, pero multiplicada por cien. La diablesa puso su condición: debía conseguir que trece personas cometieran un asesinato por amor; una vez que lo hiciera, le concedería el control de un íncubo para atraer la desgracia a don Juan y a su familia.

Muchos años tardó Genoveva en engañar a doce personas, teniendo mucho cuidado para que no se la pudiera relacionar con los crímenes. Viendo cerca el cumplimiento del encargo de Masabakes, decidió trasladarse a las cercanías de Montemolín, donde hacía años que don Juan gobernaba como comendador, y se estableció en una cabaña cerca del río, la cual convirtió en una mancebría en la que admitió a varias muchachas que, engañadas por ella, comenzaron a prostituirse. Poco después se aprovechó de la desdicha de Soraya para engañar a su víctima número trece, haciendo que esta asesinara a uno de los soldados del castillo (ver el apartado El fantasma de la torre). En cuanto lo hizo, Masabakes mandó a uno de sus íncubos y lo puso a las órdenes de Genoveva. Esta le ordenó que, adoptando el nombre de Andrés, fuera al castillo y pidiera trabajo como soldado, aprovechando la baja del que había asesinado Soraya, y una vez dentro sembrara la desdicha, especialmente entre la familia del comendador.

Y así lo hizo el íncubo: sedujo a Inés, la hija de Sancho el cocinero, y la dejó preñada, abandonándola después y causando con ello su tristeza y la de su antiguo novio, Alvaro, que terminó tirándose de la torre junto con Soraya, abrumada por un terrible sentimiento de culpa al haber asesinado a un hombre y haber provocado el suicidio de su amado Alvaro. Después, el íncubo comenzó a hacer uso de sus malas artes: lanzó un hechizo de Deseo Carnal en doña Claudia, la esposa del comendador, y en su fiel mayordomo, haciendo que ambos se entregaran a la pasión y don Juan les descubriera. Este, afectado a su vez por un hechizo de Furia, los ahorcó a los dos, y una vez que se pasó el efecto del hechizo, cayó en una depresión por lo que había hecho y se encerró en la torre del homenaje, desentendiéndose de todo y ganándose el odio de su hijo menor, Mateo, que era el favorito de su madre.

Al poco, Genoveva lanzó el hechizo Maldición de la Bruja sobre el pueblo, atrayendo el pedrisco, provocando la muerte del ganado y trayendo así un periodo de pobreza y hambruna. Cuando Lorenzo Espada, capitán de la guardia, fue a quejarse a don Juan de que él y sus hombres llevaban tiempo sin cobrar, este les relevó de sus obligaciones y le dijo que se buscaran la vida fuera del castillo. Lorenzo y sus hombres, sin sitio a donde ir, se establecieron en el monte y desde allí comenzaron a lanzar ataques al pueblo. Fue entonces cuando Fernando, el hijo mayor de don Juan, viendo que su padre estaba echando a perder la encomienda que él habría de heredar, se hizo con el control del castillo y llamó a dos caballeros de la orden con los que, siendo pequeño, había aprendido las artes de la guerra. Estos acudieron con un puñado de hombres de armas y consiguieron contener a duras penas los ataques de los antiguos soldados, convertidos ahora en bandidos.

El íncubo pensó que era un buen momento para afectar a Fernando con el hechizo de Discordia contra su hermano Mateo y volver a causar estragos, puesto que el episo-

dio de la infidelidad de doña Claudia y el mayordomo ya había dado todo de sí. Así pues, Fernando se convirtió en un hombre paranoico que sospechaba constantemente de todos, y el primero en caer fue Mateo, al que acusó de conspirar contra él junto con su tutor, el padre Guillermo Buendía. Mateo fue encerrado en las mazmorras, pero el fraile consiguió escapar por uno de los huecos de una sección de la muralla que empezaba a amenazar ruina.

Y con el comendador fuera de combate, el pueblo hambriento y abrumado por los impuestos, el paranoico de Fernando odiado por todos debido a su pésima gestión y a la extorsión a la que sometía a los montemolineses a través de los nuevos soldados, los antiguos soldados convertidos en bandidos y atacando continuamente, y las necesidades espirituales desatendidas, puesto que a la huida del padre Guillermo se sumó la del párroco que administraba la iglesia del pueblo, Genoveva ya se podía considerar vengada. Pero todas aquellas desgracias sembradas en un lugar dominado por hombres de Dios (la Orden de Santiago) llamaron la atención de Lilith, favorita de Masabakes y princesa de las diablesas súcubo. Esta visitó a Genoveva y le propuso ir aún más allá y hacerse con el control del castillo, para lo cual necesitaba la ayuda de los bandidos: estos se colarían por los huecos de la muralla ruinosas e invadirían el castillo, cogiendo por sorpresa a todos los soldados. Para ello había que combinar una maniobra de distracción con otra que causara el terror y la deserción en sus filas: Genoveva debía anunciar la llegada del apocalipsis al castillo en abril, fecha en la que calculaba que nacería el hijo del íncubo e Inés (un sátiro), así como el incendio de la iglesia y el posterior nacimiento del anticristo (el susodicho sátiro), para ir sembrando el miedo en los corazones de todos sus habitantes y hacerlo crecer hasta la llegada del señalado día. Cuando Inés se pusiera de parto, el íncubo debía incendiar la iglesia prendiendo fuego a su techo de madera; aquella sería la señal, visible desde el monte, para que los bandidos acudieran y se prepararan a entrar por los huecos, ocultos tras la muralla. Con todo el castillo volcado en tareas de extinción, el íncubo mataría a Inés y a toda su familia y, llegado el momento, saldría mostrando el bebé sátiro, que con su ronco llanto aterrorizaría a los soldados ya desmoralizados por el fuego, momento en el que los bandidos se lanzarían al ataque. Un plan perfecto que permitiría a Lilith gobernar el castillo bajo la apariencia de Urraca Téllez, hermana del comendador. Con la Orden de Santiago volcada en su lucha contra los portugueses, no sería difícil convencer al maestre don Fadrique de la venta de la encomienda a Urraca.

Solo faltaba convencer a los bandidos, cosa que resultó sencilla, puesto que estos ansiaban recuperar la vida estable que habían perdido. Genoveva se le presentó a su jefe, Lorenzo Espada, en compañía de Lilith disfrazada de doña Urraca, le contó el plan (sin revelar la naturaleza infernal del asunto) y le prometió que, si se hacían con el control del castillo, doña Urraca volvería a contratarles como soldados. Lorenzo no se lo pensó.

Los PJs llegan al castillo justo tres días antes de que Inés se ponga de parto. Así pues, tienen hasta la noche del tercer día para intentar averiguar todo este embrollo. Lo curioso es que la mejor manera de evitar que Lilith y Genoveva conquisten

el castillo es realizar la tarea para la que se supone que se les ha enviado: reparar la muralla, impidiendo así que los bandidos puedan colarse por los huecos. Pero me apuesto una cena contigo, queridísimo DJ, a que a tus jugadores ni se les pasa por la cabeza realizar la obra (ya sea por ellos mismos, si hay algún artesano entre ellos con los conocimientos necesarios, o subcontratando a un maestro albañil en Llerena).

Cronología de los hechos

Como resumen de lo expuesto en el apartado anterior, te dejamos una cronología con los hechos acaecidos en Montemolín hasta la llegada de los PJs.

- 6 de enero de 1353:** Genoveva llega al pueblo y compra una cabaña a las afueras donde acoge a varias muchachas para que trabajen como prostitutas.
- 5 de abril:** Soraya y Genoveva se conocen. Genoveva le augura un negro futuro si no se une a ella como prostituta, pero Soraya se niega.
- 23 de abril:** Álvaro y Soraya se conocen y se enamoran.
- 1 de julio:** Álvaro se enamora de Inés.
- 8 de julio:** Soraya, después de ser llamada al castillo para tratar unas dolencias de doña Claudia, espía a Álvaro y lo descubre besando a Inés durante su turno de vigilancia en la torre vigía.
- 23 de julio:** Soraya se vuelve a encontrar con Genoveva, que promete ayudarla a romper la relación entre Álvaro e Inés si a cambio ella asesina a Santiago, uno de los hombres de Lorenzo Espada.
- 25 de julio:** Soraya empuja a Santiago, que cae desde la torre vigía. Todos creen que cayó debido a que estaba demasiado borracho mientras retozaba con Soraya. El crimen cometido por Soraya completa los trece encargados por Masabakes a Genoveva.
- 26 de julio:** Masabakes le concede a Genoveva el control del íncubo Darmatus.
- 27 de julio:** El íncubo adopta el nombre de Andrés y le pide una prueba a Lorenzo Espada para entrar en su grupo de mercenarios. Este se la concede y Andrés vence a Álvaro, por lo cual entra a formar parte de la guardia del castillo, sustituyendo al difunto Santiago.
- 30 de julio:** Inés se enamora de Andrés y abandona a Álvaro.
- 6 de agosto:** Soraya, tras ver el daño que le ha hecho a Álvaro y que no puede hacer nada para consolarlo ni para volver con él, acude a casa de Genoveva para pedirle que retire al íncubo del castillo, pero esta la echa a patadas de su casa.
- 29 de agosto:** Inés se entera de que está embarazada. Andrés niega ser el padre y sume a Inés en una profunda melancolía.
- 5 de septiembre:** Destrozado por la noticia, Álvaro se tira desde la torre vigía. Soraya se suicida tirándose tras él.
- 17 de septiembre:** Doña Claudia y Gonzalo, el mayordomo, son hechizados por el íncubo y son descubiertos por don Juan Téllez mientras fornican.
- 20 de septiembre:** Doña Claudia y el mayordomo son ajusticiados por don Juan, ganándose este el odio de su hijo Mateo.

21 de septiembre: Don Juan se recluye en la torre del homenaje. Desde ese día hasta la actualidad las cosechas son arrasadas por el pedrisco y los animales mueren enfermos por el hechizo de Genoveva, provocando un periodo de hambruna y pobreza en el pueblo.

1 de noviembre: Lorenzo Espada, jefe de la guardia del castillo, harto de que ni él ni sus hombres reciban su paga correspondiente, discute con don Juan y este los echa del castillo. Lorenzo y sus hombres se instalan en una colina cercana, perpetrando varios ataques al pueblo desde entonces.

2 de noviembre: Fernando, el hijo mayor del comendador, decide tomar el control ante la incompetencia de su padre. El íncubo hechiza a Fernando.

11 de noviembre: Llegan a la encomienda los caballeros don Miguel y don Xurxo junto con algunos hombres de armas, se establecen en el castillo y ayudan a Fernando a rechazar los frecuentes ataques de los bandidos.

15 de noviembre: Fernando encierra a su hermano Mateo en las mazmorras, acusándole de urdir junto con su difunta madre y el padre Guillermo Buendía un complot para arrebatarle su derecho de heredar el gobierno del castillo. El mismo día, Guillermo, fraile y mentor de Mateo, que se había opuesto a su encierro, huye del castillo, alimentando aún más la paranoia de Fernando. El cura del pueblo también huye, harto de la situación.

1 de diciembre: comienza a producirse la extorsión de los vecinos por parte de Fernando a través de los soldados, que bajan a cobrarse su paga a su manera, violando y saqueando como los bandidos.

7 de diciembre: Lilith llega a casa de Genoveva.

8 de diciembre: Genoveva y Lilith hacen el trato con Lorenzo Espada y sus hombres y les cuentan el plan.

9 de diciembre: Genoveva comienza a anunciar en el pueblo la llegada del apocalipsis en abril, que tendrá lugar tras el incendio de la iglesia y la llegada al castillo del hijo de Lucifer.

EL APOCALIPSIS

Obviamente, los PJs pueden dar al traste con el plan de Genoveva. Primero, porque se supone que vienen a reparar la muralla y, si lo hacen, los bandidos no podrán colarse en el castillo. Y segundo, porque empezarán a hacer averiguaciones (cosa que observará el íncubo desde el principio, despertando sus sospechas) y podrían descubrir parte del plan.

El íncubo tratará de ponerles las cosas difíciles desde el primer momento tendiéndoles trampas por doquier y aprovechando la más mínima ocasión para perjudicarles, procurando, eso sí, que no se den cuenta de que es él quien lo hace. Como hemos dicho más arriba, delante de ellos se mostrará muy amable (muy extraño viniendo de un soldado) e interesado en la obra que se disponen a llevar a cabo. Informará a Genoveva en todo momento de los movimientos de los PJs e incluso es posible que les invite al burdel para pillarles allí por sorpresa y matarles. Otras estratagemas que podría utilizar:

Legendarium Inferni

- ✧ Invitar a los hombres de armas del grupo al entrenamiento de los soldados del castillo y provocar un "accidente" durante el mismo.
- ✧ Tirarles una piedra desde las alturas cuando estén pasando cerca de la muralla o de alguna de las torres.
- ✧ Provocar desavenencias y envidias entre ellos mismos o con alguno de los habitantes del castillo mediante hechizos.

En realidad, todo depende de tu imaginación como DJ, ya que el íncubo, al estar integrado como soldado en el castillo, tiene muchas posibilidades distintas a la hora de maquinarse algún plan contra los PJs. Úsalo como un elemento para entorpecer el avance de los PJs en la trama, sobre todo dificultando el acceso a lugares y personas clave, pero no abusar de él, ya que en esta aventura es muy fácil que los PJs se pierdan.

Aparte de su comportamiento, los PJs podrían sospechar del íncubo porque todos los animales se ponen nerviosos en su presencia, en especial los perros de Alain el cazador, que le ladrarán sin parar, y porque evita entrar en la iglesia.

Ten en cuenta que si los PJs lo matan se romperá el hechizo que lanzó sobre Fernando, este liberará a su hermano Mateo de su presidio y con su ayuda volverá la cordura, ya que impedirá a los soldados seguir maltratando a las gentes de Montemolín y viajará a Llerena para solicitar que sea entregado al gobierno del castillo a Fernando, permaneciendo a su lado como su mano derecha.

Genoveva no aparecerá por el castillo hasta el último momento, cuando los bandidos se hagan con el control, acompañando a la ficticia doña Urraca. Durante el transcurso de la aventura, se la podrá ver a veces en el pueblo, otras en compañía de Lilith (que viste un jubón con capucha para no llamar mucho la atención y se hace pasar por una joven protegida de Genoveva afectada por la gonorrea) y también hará algunas visitas a los bandidos en el monte, para ultimar los detalles de la invasión del castillo. Estos días casi nunca está en su cabaña del bosque, pero si los PJs la visitan serán recibidos cariñosamente por las prostitutas, que no saben nada de los planes de su "tía". La propia Genoveva, si sospecha de los PJs o para impedir que lleven a cabo la obra, podría invitarles a su mancebía si se encuentra con ellos y, una vez que estén retozando con sus ahijadas, enviarles unos cuantos bandidos que les ataquen por sorpresa.

Si los PJs consiguen atar cabos y, antes de que llegue el "apocalipsis", averiguan que la alcahueta tiene algo que ver con las desgracias del castillo, querrán ir a su cabaña o buscarla para pedirle explicaciones; esta se pondrá algo nerviosa (tirada de Empatía para detectarlo) y tratará de confundirlos. Si se ve acorralada, se resistirá violentamente, haciendo uso de su magia. Si resulta herida, aparecerá como de la nada Lilith, que, interponiéndose entre los PJs y Genoveva, mirará fijamente a quienes la ataquen dejándolos totalmente hipnotizados, apaciguando sus ansias agresivas



a menos que saquen un crítico en una tirada de RR. Si esto ocurriera, los PJs sabrían que se trata de Lilith teniendo éxito en una tirada de Leyendas o Conocimiento Mágico (lo que conlleva tiradas para ver si sube su IRR).

Al respecto de Lilith, durante la aventura el Arcángel San Gabriel (ver pág. 310/200) podría mandar alguna señal que muestre la verdadera identidad de la joven al PJ que se destaque por haber tenido un comportamiento especialmente valiente y bondadoso, o permitirle realizar una segunda tirada de RR contra un hechizo si ha fallado la primera.

Los PJs también podrían tratar de encontrar a los bandidos. Estos se esconden en el monte, conocen muy bien el terreno y les sería muy fácil tender una emboscada a los PJs. Se asientan en un claro en la profundidad del bosque, donde han levantado un pequeño campamento que siempre vigilan dos hombres. Tienen algunos sistemas para detectar intrusos, como hilos casi invisibles atados estratégicamente entre los árboles con encerros amarrados, que les pondrán sobre aviso en cuanto suenen (de noche son prácticamente indetectables; de día, en cambio los hilos pueden brillar levemente con la luz del sol, y por tanto podrían detectarse con una tirada de Descubrir -50%), trampas como hoyos disimulados con ramas y hojas (detectables con una tirada de Descubrir -50%, 1D6 de daño por la caída) y cepos colocados entre los arbustos (tirada de Descubrir -25% para verlos antes de que sea demasiado tarde, daño 1D6 +2 en una pierna).

Por tanto, sería un suicidio andar a ciegas por esos lares y sin ayuda especializada; que pueden encontrar en Alain, el cazador del castillo, que, además de conocer el bosque mucho mejor que los bandidos, sabe perfectamente cómo evitar sus trampas y conoce la ubicación de su campamento.

Los bandidos disfrutaban de la compañía de algunas de las mozas del pueblo y sus familias, que no han tenido más remedio que unirse a ellos para sobrevivir después de perderlo todo.

Por último, recuerda que Alonso Pérez, el contacto de Orduño, llegará al tercer día, más o menos a mediodía, junto con las piedras para reparar la muralla, transportadas en carros tirados por mulas. Alonso se presentará con su hábito, haciéndose pasar por un contable encargado de calcular el gasto que acarreará la reparación de la muralla, y con esa excusa pedirá reunirse a solas con los PJs en la posada del pueblo, donde tiene alquilada una habitación. Allí, los PJs podrán contarle sus progresos y, por supuesto, si ya lo han resultado todo para entonces, les entregará el resto de la recompensa. De no ser así, les pedirá que sigan investigando ese día, mientras él aguarda en la posada. En el momento en que lo dejen solo, el íncubo le atacará, le hará confesarlo todo mediante tortura y le cortará la cabeza, que los PJs podrán encontrar metida en un saco entre sus pertenencias en la habitación que les han dejado en el castillo. Tratará de incriminarles si puede, pero ese día estará muy pendiente de Inés, que está a punto de ponerse de parto, y perderá tiempo yendo a avisar a Genoveva y preparándose para provocar el incendio en la iglesia.

EL FINAL DE LA HISTORIA

Como habrás podido comprobar, los PJs tienen ante sí muchos caminos distintos y cualquiera de ellos les puede llevar a evitar la tragedia que está a punto de producirse. Hay tantas posibilidades que es difícil recogerlas aquí: liberar a Mateo, que inmediatamente organizará una resistencia con la ayuda del padre Guillermo y la gente del pueblo, tenderle una trampa a Genoveva, eliminar a los bandidos antes del ataque, colaborar con Sancho para darle un escarmiento al íncubo (impidiendo así que incendie la iglesia y tal vez obligándole a confesarlo todo)... y, como hemos dicho, llevar a cabo la obra y tapar los huecos de la muralla (lo cual solo retrasará el "apocalipsis", ya que Genoveva urdirá otro plan).

Es de esperar que no haya implicación emocional por parte de los PJs con la gente del castillo, ya que ni Fernando ni sus hombres van a ponerles las cosas fáciles, pero debe quedarles claro que su recompensa será mayor cuanto en mejor situación dejen el castillo: esos 500 maravedíes por cabeza podrían venir acompañados de algunos "extras" si obtienen un éxito espectacular y libran al castillo de su maldición. Otras recompensas podrían ser la amistad de Mateo o la del comendador, que podría adoptarlos como sus hombres de confianza dándoles trabajo en el castillo, o lo que es más, recomendarlos a don Fadrique.

Si los PJs se quedan en el castillo, verán cómo poco a poco el pueblo se va recuperando, las tierras vuelven a dar frutos y los animales ya no enferman (siempre y cuando hayan eliminado o expulsado a Genoveva), y por último regresa Alonso Pérez (si sobrevivió) en compañía de una muchacha judía llamada Paloma, que cuida de un bebé de pocos meses; secretamente, Alonso Pérez les encomendará proteger al bebé, que vivirá como un criado más junto con su aya en el castillo. Huelga decir que se trata del hijo de Fadrique, del que hablamos al principio de esta aventura.

Pero también puede suceder que Genoveva se salga con la suya y se haga con el control del castillo. Si es así, una vez que los bandidos hayan exterminado a todos los soldados, se presentará con doña Urraca (Lilith disfrazada), reclamando para ella el gobierno del castillo. Acto seguido, Genoveva solicitará la presencia del comendador; este la reconocerá y comprenderá de dónde provenían todas sus desgracias, y, totalmente vencido, se dejará encerrar en las mazmorras junto con sus dos hijos. A los PJs, si sobreviven, los obligará a reparar la muralla y los mandará de vuelta a Llerena para anunciar que Montemolín tiene un nuevo señor y que está dispuesto a negociar con la orden la entrega de su encomienda. Una vez que los PJs informen de esto, quedarán liberados de sus obligaciones y serán despachados sin recompensa que valga.

RECOMPENSAS

Los PJs recibirán 20 Puntos de Aprendizaje por sobrevivir, otros 20 si averiguan más o menos lo que ocurre en el castillo de Montemolín y otros 40 más si logran impedir con sus acciones que Genoveva y Lilith se hagan con el control del castillo.

DRAMATIS PERSONAE

A continuación, te ofrecemos la extensa lista de PNJs de esta aventura ordenada por orden alfabético. Como verás, dado que hay muchos personajes, hemos dividido la lista en PNJs principales y secundarios. Los principales son aquellos con mayor probabilidad de intervenir en la aventura en algún momento de la misma, mientras que los secundarios son aquellos que podrían dar lugar a subtramas, relacionadas con la trama principal pero que son accesorias.

Cada PNJ viene acompañado de unas notas sobre su historia y motivaciones. Estos actuarán siempre en consecuencia, e incluso podrían interactuar entre ellos al margen de los PJs. Si tienes dificultad para dirigir la aventura, céntrate solo en los PNJs principales y no ofrezcas demasiadas oportunidades a los PJs de interactuar con los secundarios; pero si quieres sacarle todo el jugo a este módulo y te crees un DJ avezado y capaz, estudia bien a cada PNJ y hazlos actuar en el momento adecuado, tomando nota de cada uno de sus movimientos.

PNJs Principales

ALONSO PÉREZ

Secretario y hombre de confianza de Fadrique de Castilla, que deja en sus manos los asuntos más difíciles y secretos. Es un fraile de la Orden de Santiago, bastante discreto y competente en tareas de espionaje, especialista en pasar inadvertido y hacerse pasar por quien no es. Reclutará a los PJs para la misión, ya que Fadrique le encargó buscar un grupo de forasteros audaces e inteligentes que fueran ajenos a la orden. Suele actuar de contacto de Fadrique, evitándole el peligro a su señor, y en esta aventura se hará pasar por un monje contable que acompaña el cargamento de piedras para reparar la muralla del castillo de Montemolín. Es extremadamente cuidadoso y precavido, y esto le ha asegurado hasta ahora su supervivencia. Nunca revela ningún dato sobre sí mismo, ni siquiera el nombre. Los PJs pueden percibirlo como alguien muy serio, excesivamente cauto e incluso cobarde; esto último es solo apariencia, pues Alonso suele inmiscuirse en asuntos que ponen su vida en peligro, y la daría por su señor si fuera preciso.

FUE: 8	Altura: 1,55 varas
AGI: 20	Peso: 110 libras
HAB: 15	RR: 80%
RES: 12	IRR: 20%
PER: 20	Templanza: 55%
COM: 15	Aspecto: 12 (normal)
CUL: 15	

Protección: Carece.

Armas: Daga 65% (2D3+1D4).

Competencias: Comerciar 45%, Descubrir 60%, Disfrazarse 50%, Elocuencia 45%, Empatía 70%, Escuchar 75%, Sigilo 60%.

ANDRÉS RODRÍGUEZ / DARMATUS

Este soldado es, en realidad, un incubo llamado Darmatus bajo el control de Genoveva. Llegó hace nueve meses, justo unos días después de que Santiago, uno de los hombres de Lorenzo, cayera desde una torre y se matara. Pidió trabajo

como guardia y don Juan se lo dio. Sedujo a Inés, la hija mayor de Sancho el cocinero y la dejó preñada, provocando el suicidio de Álvaro, uno de los criados jóvenes del castillo, que la pretendía. No admitió haber yacido con Inés y no reconoce como suyo al hijo, y por ello los padres de ella le repudian, aunque Inés sigue enamorada de él bajo su embrujo. El plan de Andrés/Darmatus es esperar a que Inés dé a luz, matarla a ella y a toda su familia y llevarse el sátiro que nacerá como resultado de sus relaciones con ella. Bajo su apariencia humana, se muestra muy simpático, siempre dispuesto a ayudar en lo que pueda, pero los padres de Inés saben que esto no es más que una fachada tras la que se esconde un ser sin escrúpulos. Evitará hablar sobre sí mismo, pero si se ve forzado a hacerlo se inventará todo lo que diga sobre él (los PJs pueden descubrirlo con una tirada de Empatía, o bien si descubren que su historia se contradice). Como demonio que es, evita entrar en la iglesia ya que le desagrada, aunque a veces lo hace para no levantar sospechas, permaneciendo lo más cerca posible de la salida. Los animales se ponen nerviosos en su presencia: los perros de Alain le ladran y los caballos relinchan y resulta casi imposible montarlos. Cuando los PJs lleguen, estará muy pendiente de ellos y si ve que preguntan demasiado, empezará a perjudicarles.

Él hechizó a doña Claudia y a Gonzalo el mayordomo para que fornican, y al comendador para que los ahorcara a ambos. Actualmente mantiene hechizado a Fernando Téllez con un hechizo de Discordia contra su hermano Mateo; si el incubo muere, Fernando se verá libre del hechizo y sacará a Mateo de su encierro.

FUE: 20	Altura: 1,71 varas
AGI: 20	Peso: 122 libras
HAB: 20	RR: 0%
RES: 25	IRR: 215%
PER: 10	Templanza: -
COM: 10	Aspecto: 20 (atractivo)
CUL: 10	

Protección: Gambesón reforzado (3 puntos de protección).

Armas: Lanza corta 60% (1D6+1+1D6).

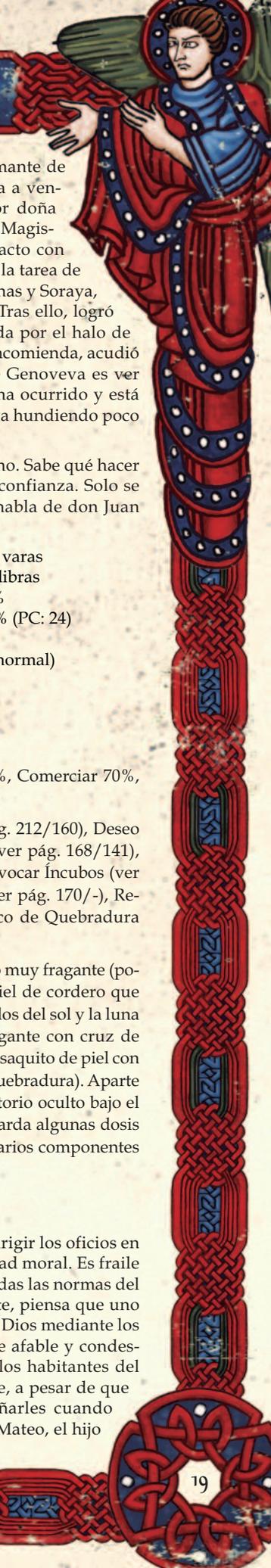
Competencias: Seducción 99%.

Hechizos: Amor (ver pág. 166/-), Atadura de Eunuco (ver pág. 171/142), Atadura del Deseo (ver pág. 166/139), Deseo Carnal (ver pág. 181/148), Discordia (ver pág. 168/141), Fidelidad (ver pág. 174/144), Filtro Amoroso (ver pág. 182/148), Furia (ver pág. 182/148), Incienso de Cópula (ver pág. 183/-), Lujuria (ver pág. 169/141), Medalla de Virilidad (ver pág. 176/-), Polvos de Seducción (ver pág. 170/-).

FERNANDO TÉLLEZ,

Hijo Mayor del Comendador

Fernando es el hijo vigoroso y experto en armas en el que se materializa el orgullo de su padre. Todos coinciden en que sería un digno sucesor de don Juan si no fuera por su superlativa tozudez. Esta terquedad le lleva a negar lo evidente cuando cree llevar la razón. Su sentido del honor y la justicia están muy desarrollados, pero se ven a veces pervertidos por su excesivo orgullo. Fernando está obsesionado por llegar a ser el más fuerte y, por ello, se le suele ver



entrenando en el patio de armas y retando a soldados y caballeros por igual. Le tiene especial inquina a Lorenzo Espada, pero en realidad se trata de envidia por no haber podido derrotarle aún en un combate. Herido en su orgullo, en el pasado intentaba compensar su inferioridad en el combate con su superioridad en el rango, dejándole claro continuamente que él es quien manda. No obstante, a ambos les unía su fidelidad al comendador y, a la hora de combatir juntos, no dudaban en apoyarse mutuamente durante la batalla. Ahora la cosa ha cambiado y Lorenzo Espada se ha convertido en su mayor problema.

Hace tiempo, Fernando encerró en las mazmorras a su propio hermano, Mateo. Todos sabían que no se llevaban bien, pero a pesar de todo se querían como hermanos; sin embargo, cuando Fernando se hizo cargo del castillo empezó a comportarse de manera paranoica y, en el empeño de su hermano por convertirse en Caballero de Santiago, vio una estrategia para hacerse con el control del castillo, dado que ya sospechaba que era deseo de su madre que Mateo se hiciera cargo de la encomienda. Tras ello, Guillermo Buendía, mentor de Mateo, huyó temiendo que tomara represalias contra él (cosa que pensaba hacer) y con ello se ganó la aversión de casi todos los habitantes del castillo, pues el fraile era muy querido allí. Sin embargo, todos piensan que Fernando ha cambiado radicalmente a raíz de la muerte de su madre, pues a pesar de su temperamento altivo, nunca antes tenía tan desarrolladas sus ansias de poder.

En realidad, Fernando se encuentra bajo un hechizo de Discordia contra su hermano Mateo lanzado por Andrés, el íncubo, por lo que, si este muere, quedará liberado de él y volverá a ser el de antes.

FUE: 18	Altura: 1,74 varas
AGI: 16	Peso: 130 libras
HAB: 12	RR: 70%
RES: 18	IRR: 30%
PER: 10	Templanza: 50%
COM: 8	Aspecto: 17 (normal)
CUL: 5	

Protección: Coracina (5 puntos de protección).

Armas: Espada bastarda 55% (1D10+1D4), Daga 30% (2D3).

Competencias: Cabalgar 50%, Escudos 35%, Esquivar 40%, Mando 30%, Tormento 30%.

GENOVEVA

Genoveva es una alcahueta de mediana edad que regenta una mancebía en las afueras del pueblo, con cinco muchachas no muy bonitas pero expertas en las artes amatorias, más una sexta de belleza cautivadora pero aquejada de una enfermedad venérea, que en realidad es la diablesa Lilith. Genoveva suele bajar al pueblo por si alguien quiere contratar sus servicios y para vender falsos amuletos. Ha profetizado el fin de las gentes de Montemolín y la llegada del demonio, marcando el futuro incendio de la iglesia del castillo como prueba de su profecía. Acusa a Fernando, hijo del comendador, de los males que asolan al lugar, pues según ella tanto sus desastrosas decisiones como su falta de fe han hecho que Dios los abandone a todos.

En realidad, Genoveva es una antigua amante de don Juan Téllez que ha dedicado su vida a vengarse de él por haberla abandonado por doña Claudia y, para ello, se unió a la Secta del Magisteruelo, que le permitió ponerse en contacto con Masabakes. La propia diablesa le encargó la tarea de incitar al asesinato por amor a trece personas y Soraya, fantasma de la torre vigía, fue la última. Tras ello, logró el control sobre un íncubo y Lilith, atraída por el halo de maldad que se estaba apoderando de la encomienda, acudió a su mancebía. La mayor satisfacción de Genoveva es ver cómo don Juan sufre con todo lo que le ha ocurrido y está ocurriendo a su alrededor, y ver cómo se va hundiendo poco a poco.

La alcahueta es un ser especialmente ladino. Sabe qué hacer para caer bien a los demás y ganarse su confianza. Solo se le nota que tuerce el gesto cuando se le habla de don Juan Téllez.

FUE: 5	Altura: 1,50 varas
AGI: 10	Peso: 100 libras
HAB: 10	RR: -20%
RES: 15	IRR: 120% (PC: 24)
PER: 20	Templanza: 50%
COM: 15	Aspecto: 14 (normal)
CUL: 15	

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Conocimiento mágico 75%, Comerciar 70%, Elocuencia 65%, Empatía 60%.

Hechizos: Aquelarre a Masabakes (ver pág. 212/160), Deseo Carnal (ver pág. 181/148), Discordia (ver pág. 168/141), Encanto del Viajero (ver pág. 192/-), Invocar Íncubos (ver pág. 206/157), Polvos de Seducción (ver pág. 170/-), Regalo Envenenado (ver pág. 198/-), Saco de Quebradura (ver pág. 209/-).

Equipo: 2 redomas de líquido de color claro muy fragante (poción de Deseo Carnal), una bolsa de piel de cordero que contiene una placa de oro con los símbolos del sol y la luna (talismán de Encanto del Viajero), colgante con cruz de plata (talismán de Regalo Envenenado), saquito de piel con ramas de abedul (talismán de Saco de Quebradura). Aparte de esto, en la mancebía tiene un laboratorio oculto bajo el suelo, que da al exterior, y en el que guarda algunas dosis de los hechizos que conoce, así como varios componentes mágicos dispuestos en tarros.

GUILLERMO BUENDÍA

El padre Guillermo era el encargado de dirigir los oficios en el castillo, el guía espiritual y una autoridad moral. Es fraile por vocación y, por ello, respeta y acata todas las normas del catolicismo con suma rigidez. No obstante, piensa que uno de los fines del cristianismo es acercarse a Dios mediante los buenos actos y por ello adopta un talante afable y condescendiente, razón por la cual para todos los habitantes del castillo adquirió el papel de un padre que, a pesar de que ama a sus hijos, se ve obligado a regañarles cuando hacen algo mal. Es la persona más afín a Mateo, el hijo

del comendador, y por ello se les solía ver juntos, conversando sobre temas espirituales. Doña Claudia vio en él la oportunidad para convencer a su hijo Mateo de unirse a la orden de Santiago.

• En cuanto le habló a Guillermo de sus aptitudes y de cuánto beneficiaría a la orden tener un miembro como él, este creyó realmente que Mateo desempeñaría un gran papel dentro de la orden y desde entonces intentó atraerlo a ella. Después de que Mateo fuera encerrado en las mazmorras por su hermano Fernando, este trató de capturar también a Guillermo, pero el fraile consiguió escapar metiéndose por uno de los agujeros de la muralla en mal estado, con tan mala suerte que cayó desde una altura considerable, hiriéndose la cabeza y perdiendo parte de su memoria. Sin embargo, intuye que tenía un asunto importante relacionado con el castillo y se ha quedado en la posada del pueblo para investigar por su cuenta. En el pueblo nadie le conoce, ya que no salía nunca del castillo. En el castillo, muchos creen que el declive se debe principalmente a su marcha y se nota que le echan de menos, ya que suelen hablar de él.

FUE: 8	Altura: 1,69 varas
AGI: 8	Peso: 118 libras
HAB: 10	RR: 75%
RES: 12	IRR: 25%
PER: 15	Templanza: 50%
COM: 15	Aspecto: 15 (normal)
CUL: 15	

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Elocuencia 60%, Enseñar 60%, Idioma latín 60%, Leer y escribir 75%, Teología 90%.

Rituales de Fe: Secundus Ordo.

JUAN TÉLLEZ, COMENDADOR DE MONTEMOLÍN

Juan es un hombre recto pero de buen corazón y muy leal. Se ha ganado la confianza de don Fadrique, a quien siempre ha apoyado en todo contra viento y marea. Suele mostrarse estricto e implacable con los que son de peor condición social, pero se muestra bondadoso y generoso con sus allegados, sean de la condición que sean. Siente especial debilidad por sus hijos y considera muy importante que se entrenen y aprendan el arte de la lucha. En el pueblo tiene fama de ser justo pero incapaz de sentir compasión. Cuando cree que lleva la razón es muy vehemente en sus argumentos y no da su brazo a torcer fácilmente.

Sin embargo, hace un año que don Juan parece otra persona: se ha encerrado en su torre y no reacciona ante nada ni nadie. Está muy delgado y aparenta mucha más edad de la que tiene, pues parece un anciano decrepito cuando solo tiene 45 años. Parece un fantasma, no habla nada y da la sensación de que solo espera la muerte. Está muy arrepentido por el arrebato de furia que tuvo contra su mujer y su mayordomo, que le llevó a ajusticiarlos a los dos por su infidelidad. Da igual lo que los PJs le digan, se quedará mirando a las musarañas, como si no hubiera escuchado nada.

FUE: 13	Altura: 1,78 varas
AGI: 13	Peso: 115 libras
HAB: 15	RR: 60%
RES: 14	IRR: 40%
PER: 10	Templanza: 50%
COM: 8	Aspecto: 12 (normal)
CUL: 10	

Protección: Loriga de malla (5 puntos de protección).

Armas: Espada bastarda 45% (1D10), Daga 30% (2D3+1D4).

Competencias: Cabalgar 40%.

LILITH (ÁNGELA / URRACA TÉLLEZ)

Lilith llegó hace poco a la mancebía de Genoveva, puesto que los acontecimientos están a punto de precipitarse. Finge ser una ahijada más bajo el nombre de Ángela, pero no entra en contacto carnal achacando que tiene una enfermedad venérea (de importancia menor, por ejemplo gonorrea). Las demás ahijadas no la conocen y apenas hablan con ella; en realidad les da algo de miedo, aunque no saben por qué.

Durante la aventura, Lilith se limitará a aparecer acompañando a Genoveva alguna vez, y no se verá bajo la forma de Urraca Téllez a no ser que los bandidos hayan conquistado el castillo; momentos después entrará con Genoveva con la intención de reclamarlo para sí.

Lilith pasará a la acción, entrando en el castillo acompañada de Genoveva, seduciendo a alguna de las personas que viven en él (ya sea hombre o mujer) y matándolo mediante el acto amoroso, si ve que con ello contribuye a aumentar la confusión reinante y quita de en medio a alguien que sea especialmente molesto o peligroso para la consecución de sus planes.

FUE: 30	Altura: 1,78 varas
AGI: 20	Peso: 130 libras
HAB: 25	RR: 0%
RES: 20	IRR: 350%
PER: 25	Templanza: -
COM: 20	Aspecto: 27 (belleza inhumana)
CUL: 35	

Protección: Encanto (ver Poderes Especiales).

Armas: Carece.

Competencias: Todas las de Comunicación al 99%, Seducción 300%.

Hechizos: Lilith conoce todos los hechizos, pero prefiere usar los de tipo sexual y carismático.

Poderes Especiales:

✦ **Encanto:** Cualquiera que intente atacar a Lilith deberá obtener un éxito crítico en una tirada de RR. Si no lo obtiene, Lilith lo mirará con sus enormes ojos almendrados mientras le lanza una sonrisa absolutamente cautivadora, que tendrá por efecto que el presunto agresor pierda en ese momento todas sus ansias agresivas. A pesar de lo que pueda parecer, las mujeres también pueden quedar presas del encanto de Lilith.

✦ **Cópula Infernal:** Cualquiera que haga el amor con Lilith morirá al llegar a la culminación, excepto si posee una Medalla de Virilidad (ver pág. 176/-).

LORENZO ESPADA

El antiguo capitán de la guardia es en realidad un mercenario al que hace tiempo contrató don Juan Téllez para que él y sus hombres protegieran el castillo ante los rumores de una expedición árabe por tierras extremeñas. La expedición nunca llegó, y el comendador hizo un trato con Lorenzo para que él y sus diez hombres se quedaran en el castillo, uniéndose a los soldados que ya habitaban allí. Como buen mercenario, Lorenzo solo está al servicio del mejor postor, no entiende el concepto de la lealtad y es sobornable. Sus hombres confían ciegamente en él, pues sus negociaciones siempre les han proporcionado un bienestar prolongado. Lorenzo es un hombre práctico y realista, una persona con los pies en el suelo, muy consciente de sus posibilidades y de su carisma. Se sentía bien en el castillo de Montemolín y le hubiera gustado seguir allí por mucho tiempo, a pesar de su rivalidad con Fernando, el hijo del comendador. Cuando don Juan le echó le vino de sorpresa; no tenía a dónde ir, así que se apostó cerca del río y comenzó a atacar al pueblo que poco antes había defendido. Es un hombre muy seguro de sí mismo, y el mejor combatiente de Montemolín, pilares en los que se basa para mantener unidos a sus hombres y seguir luchando por su supervivencia. Se le ha presentado una oportunidad de oro con la llegada de la que él cree que es doña Urraca, ya que, si la ayuda a conquistar el castillo de su hermano el comendador, le ha prometido que lo contratará a él y a sus hombres como soldados, y así estos podrán volver a disfrutar de un empleo estable.

FUE: 16	Altura: 1,80 varas
AGI: 16	Peso: 148 libras
HAB: 18	RR: 75%
RES: 16	IRR: 25%
PER: 10	Templanza: 60%
COM: 10	Aspecto: 11 (mediocre)
CUL: 8	

Protección: Coraza corta, Brazales, Grebas (6, 2 y 4 puntos de protección respectivamente), Escudo de metal.

Armas: Coltell 70% (1D6+1+1D4), Hacha de armas 50% (1D8+2+1D4).

Competencias: Cabalgar 45%, Escudos 40%, Esquivar 45%, Mando 50%, Tormento 40%, Pelea 40%.

MATEO TÉLLEZ,

HIJO MENOR DEL COMENDADOR

Mateo es el vivo recuerdo de su abuelo. Así lo atestiguaba su madre, doña Claudia, que no escondía que era su favorito. El belicismo de Fernando encuentra su reverso en su hermano, un ser sensible, tímido y estudioso. Tiene gran afición por los libros, y es esta tal que posee una pequeña biblioteca en una de las cámaras del castillo. Le gusta leer poesía, filosofía e historia, pero su tema preferido es la alquimia. No obstante no la practica, puesto que no dispone del equipo necesario. Su padre ha tratado de apartarle de una vida sedentaria y animarle a ejercer el oficio de las armas, pero con escaso éxito. Los entrenamientos a los que le obligaba a asistir solo le han servido para manejarse algo con la espada, pero no lo hace mejor que los guardias del castillo. A pesar de todo, su padre lo ama y permitió que instalara esa pequeña biblioteca, sobre

todo gracias a Claudia, que le convenció de que Dios había querido que Mateo fuera un sabio y no un guerrero. Ha heredado el espíritu bondadoso de su padre, pero choca con su hermano Fernando, que siempre le reprueba su actitud cobarde ante la lucha y le acusa de perder el tiempo con los libros en lugar de hacerse un hombre. Estaba escrito que Mateo y Fernando, aunque se aman, estaban condenados a tomar caminos muy diferentes y a ver cómo poco a poco aumentaba ese irremediable desencuentro, pero nadie pensó que este llegara hasta al punto de que Fernando sospechara de su hermano y lo encerrara. Con su prolongado encierro, Mateo ve ahora la vida de otra manera y solo piensa en dedicarle su vida a Dios si sale de allí algún día, siguiendo los pasos de su buen mentor, Guillermo Buendía.

En realidad, Fernando se encuentra bajo un hechizo de Discordia, que desaparecerá si muere Andrés, el íncubo, que es quien lo ha hechizado.

FUE: 12	Altura: 1,75 varas
AGI: 12	Peso: 118 libras
HAB: 12	RR: 75%
RES: 12	IRR: 25%
PER: 15	Templanza: 50%
COM: 15	Aspecto: 18 (atractivo)
CUL: 15	

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Cabalgar 25%, Alquimia 30%, Conocimiento Mineral 30%, Descubrir 35%, Idioma Latín 40%, Leer y escribir 60%, Espadas 30%.

MIGUEL DE PEDRAJAS

Uno de los caballeros que moran en el castillo de Montemolín. Ha librado muchas batallas junto a don Juan y ha sobresalido por su valentía en el combate, lo cual le ha hecho ganarse su confianza desde el principio, mandándole a su hijo Fernando para que aprendiera de él las artes de la guerra. La historia de Miguel es singular. De padre y madre desconocidos, fue criado en un monasterio de monjes benedictinos. Fue instruido en diferentes materias, pero aunque no se le daba mal el estudio, Miguel sentía que se ahogaba entre las paredes del monasterio, pues es un hombre de acción. Por suerte, el abad se dio cuenta de esto y, siendo adolescente, fue enviado a don Juan Téllez para que fuera su paje, pudiendo aprender con él el oficio de las armas y demostrando sobradamente que había nacido para ser guerrero. Cuando Fernando lo llamó para que le ayudara a combatir a los bandidos y expulsarlos de la encomienda de su padre, no lo dudó.

Al haber sido educado en un monasterio, Miguel suele dar muestras de devoción y respeto por las costumbres religiosas, lo cual despertó la simpatía del padre Guillermo hacia él. Es un tipo muy serio al que no le gustan las bromas, y menos cuando se trata de luchar. Su mayor pecado es que en ocasiones es sanguinario, incapaz de sentir misericordia por sus enemigos cuando han caído. Él es consciente de ello e intenta expiar su culpa rezando en su torre o en la iglesia para que Dios le perdone la saña y placer que ha experimentado al matar a sus enemigos. También es muy avisado y difícil

de engañar. Se le nota que no le agrada estar a las órdenes de Fernando, pero se ve obligado a cumplir con su voto de obediencia, y solo espera que don Juan recupere la cordura lo antes posible y vuelva a tomar el mando del castillo.

FUE: 15	Altura: 1,68 varas
AGI: 15	Peso: 124 libras
HAB: 12	RR: 70%
RES: 17	IRR: 30%
PER: 12	Templanza: 50%
COM: 10	Aspecto: 13 (normal)
CUL: 10	

Protección: Loriga de mallas (5 puntos de protección).

Armas: Montante 55% (1D10+2+1D4), Espada 40% (1D8+1).

Competencias: Cabalgar 45%, Empatía 50%, Mando 35%.

SANCHO, COCINERO

Sancho es un hombre alto, fuerte y de manos inusualmente grandes, con voz profunda y desconfianza en su mirada. Siempre ha vivido en el pueblo, y su mayor logro, aparte de haberse llevado a la moza más guapa y haber tenido tres hijas con ella, es haberse convertido en el cocinero del castillo y, actualmente, el jefe del servicio ante la falta de mayor domo. Él y su mujer regentaban una taberna en el pueblo, la cual le habían dejado sus padres. Por desgracia, un descuido de su esposa Guiomar provocó un incendio que acabó con la taberna (lo cual ocurrió más o menos un año antes de la llegada de los PJs a Montemolín), pero entonces el comendador les contrató como cocineros y ahora se encuentran igual o mejor que entonces. Sus hijas son tanto o más bellas que su madre, y Sancho, rodeado de soldados y hombres crueles y borrachos, se muestra sobreprotector con ellas. De nada le sirvió su celo, sin embargo, ya que la relación entre Álvaro, ahijado de su buen amigo José, e Inés, su hija mayor, que él veía con buenos ojos, acabó en tragedia cuando Andrés se metió por medio, y ahora Álvaro se ha suicidado, su hija está embarazada y Andrés reniega de ella y de su futuro hijo. Estos problemas han hecho de Sancho un hombre serio y amargado que desconfía de todo aquel que se acerca a sus hijas. Se la tiene jurada a Andrés y aprovechará la más mínima ocasión para perjudicarle.

FUE: 15	Altura: 1,70 varas
AGI: 8	Peso: 140 libras
HAB: 15	RR: 75%
RES: 15	IRR: 25%
PER: 10	Templanza: 50%
COM: 8	Aspecto: 12 (normal)
CUL: 8	

Protección: Carece.

Armas: Cuchillo 35% (1D6+1D4).

Competencias: Artesanía (cocina) 60%.

SORAYA, EL FANTASMA DE LA TORRE

Soraya era hija de una curandera del pueblo, descendiente de los antiguos moradores de Montemolín, y heredó el oficio de su madre cuando esta murió. Se enamoró de Álvaro, pero este, tras un breve romance con ella, se fue

con Inés, hija del cocinero del castillo. Soraya acudió a Genoveva y esta le dijo que la ayudaría a recuperar a Álvaro a cambio de que asesinara a Santiago, uno de los soldados mercenarios del castillo, con la excusa de que había hecho daño a una de sus chicas. Al principio, Soraya se negó, pero después, acuciada por su amor hacia Álvaro, aprovechó que Santiago cumplía su turno en la torre vigía para seducirle y emborracharle, y le empujó para que cayera desde lo alto de la torre. Ella misma informó de su caída y se la achacó a su borrachera, y nadie sospechó que ella le había asesinado. Entonces Genoveva obtuvo el control de un íncubo, Darmatus, que se presentó en el castillo como Andrés, pidiendo trabajo como soldado, y enamoró a Inés, hundiendo a Álvaro en una profunda melancolía de la que Soraya no consiguió sacarle. Al enterarse de que Inés estaba embarazada de Andrés, Álvaro subió a la torre vigía y se lanzó al vacío, fruto de su desesperación. Soraya lo vio y no pudo impedirlo, y, abrumada por la culpa y por la pena, se tiró tras él. Desde entonces, cada noche se aparece como fantasma en la misma torre y se vuelve a tirar. Si los PJs se atascan, tratará de poseer el cuerpo de uno de ellos y le hará soñar con su historia; además, a partir de ese momento, el PJ sentirá una fuerte aversión hacia Andrés y Genoveva, y también hacia Inés, pero más suave.

RR: 25%

IRR: 750%

Protección: Un ánima es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y solo puede verse afectada por aquellos hechizos o rituales creados para combatirlos (como Expulsión o Exorcismo).

Armas: Carece.

Poderes Especiales:

Posesión de cuerpos: un ánima errante puede ocupar el cuerpo de otra persona. Para evitarlo, la víctima debe hacer una tirada de RR: en caso de fallarla, el ánima tomará el control de su cuerpo, cada vez con más frecuencia, modificando su aspecto físico y su personalidad hasta que, pasados 2D10 días desde que tuvo lugar la posesión, la víctima se haya convertido en un doble exacto del cuerpo que poseía el ánima errante antes de morir. La única forma de evitarlo es con el hechizo Expulsión o el ritual de Exorcismo antes de que pase ese tiempo.

PNJs Secundarios

ADELA, HIJA SEGUNDA DE SANCHO EL COCINERO

Jovencita recatada que parece mayor de lo que es. Es callada y su voz suena apenas en un susurro. Casi tan bella como su hermana Inés, es su antítesis en cuanto a temperamento: muchos la considerarían la esposa perfecta, porque es casta, obediente y está siempre dispuesta a ayudar a su familia. Es muy reservada y no suele hablar con nadie ajeno a su entorno familiar. Amaba a Álvaro en secreto, antiguo novio de su hermana Inés, pero jamás se le habría ocurrido confesarlo. Ahora cuida de Inés y se la ve casi más ilusionada que ella con su embarazo, pues se ve que a sus 17 años tiene un desarrollado instinto maternal. Está muy unida a su madre (más que sus dos

hermanas) y es la que mantiene unida a la familia cuando hay problemas, incluso más que su propia madre.

FUE:	5	Altura:	1,56 varas
AGI:	10	Peso:	96 libras
HAB:	10	RR:	65%
RES:	10	IRR:	35%
PER:	15	Templanza:	45%
COM:	10	Aspecto:	19 (atractiva)
CUL:	5		

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Descubrir 30%, Escuchar 30%, Sigilo 20%.

ABELARDO, MOZO DE CUADRA

Abelardo es un muchacho delgado y pelirrojo, aún adolescente, que huele a caballo. Es hijo de Alain el cazador. Este le contó que su madre murió al dar a luz, y desde entonces estuvo recorriendo con él los caminos hasta que llegaron a Montemolín y el comendador le contrató como cazador. Su padre es muy hosco y apenas habla con él, pero Abelardo es algo más sociable y ha heredado de Alain el amor por los animales. Desempeña muy bien su labor en las cuadras y cuida de los caballos como si fueran suyos. Está enamorado de Guiomar, la menor de las hijas del cocinero del castillo, con la que ya ha tenido varios y furtivos encuentros amorosos.

FUE:	12	Altura:	1,65 varas
AGI:	15	Peso:	122 libras
HAB:	10	RR:	70%
RES:	12	IRR:	30%
PER:	10	Templanza:	40%
COM:	10	Aspecto:	15 (normal)
CUL:	5		

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Conocimiento Animal 35%, Correr 30%, Sigilo 30%.

ALAIN, CAZADOR

Todos en el castillo consideran a Alain un tipo raro. Tiene el cabello largo y moreno, y una espesa barba que oculta casi por completo sus labios. Es muy reservado y sólo disfruta con la caza. Parece entenderse a la perfección con sus tres perros, pero jamás habla más de lo necesario con las personas, ni siquiera con su hijo Abelardo. Nadie sabe de dónde viene, lo único que conocen de él (por Abelardo, que es algo más sociable) es que su esposa murió al dar a luz a su hijo y que durante muchos años viajaron por toda la mitad norte de la península, hasta que llegaron a Montemolín para pedir trabajo y, tras demostrar sus excelentes dotes de cazador, fue contratado por don Juan. En realidad, Alain esconde un gran secreto. Originario del sur de Navarra, a los pocos meses de nacer su hijo descubrió que su mujer le era infiel con su mejor amigo. En un arrebato de ira, Alain mató a su amigo, pero fue incapaz de matar también a su mujer. Perseguido por la justicia, se vio obligado a huir, pero se llevó consigo a su hijo, abandonando a su esposa. Desde entonces Alain se convirtió en un hombre amargado

y rencoroso. No estima demasiado a su hijo, en realidad solo se lo llevó para hacerle daño a su mujer. Vivió un tiempo en un pueblo de Guadaluajara donde una nodriza amamantó a Abelardo, pero cuando el niño alcanzó los dos años abandonó también aquel lugar. Ni siquiera le ha enseñado su oficio a su hijo, aunque este ha heredado de él su empatía con los animales, razón por la cual se le da muy bien cuidar de los caballos.

Antes, Alain acompañaba a don Juan y sus hijos al monte cuando estos practicaban la caza mayor, pero ahora debe adentrarse él solo en el bosque infestado de bandidos para cazar y poder proporcionarle carne a la gente del castillo. Conoce el bosque mucho mejor que los bandidos y tiene localizadas casi todas sus trampas y su campamento, por lo que puede ser de gran ayuda para los PJs, si es que logran convencerle de que les ayude.

FUE:	15	Altura:	1,63 varas
AGI:	15	Peso:	128 libras
HAB:	10	RR:	50%
RES:	14	IRR:	50%
PER:	15	Templanza:	50%
COM:	5	Aspecto:	10 (mediocre)
CUL:	5		

Protección: Ropas gruesas (1 punto de protección).

Armas: Arco corto 45% (1D6+1D4).

Competencias: Escuchar 45%, Rastrear 45%, Sigilo 45%.

GUIOMAR, HIJA MENOR DE SANCHO EL COCINERO

Guiomar solo tiene 14 años, aunque parece mayor para su edad a pesar de que apenas llega al metro y medio de altura. No es tan alocada como Inés ni tan responsable como Adela, sino más bien una mezcla de ambas. A pesar de su lozanía, sabe en qué momentos se puede disfrutar y en cuáles hay que ponerse serio. No es tan guapa como Inés, pero muestra una madurez que resulta atractiva. Sin embargo, tal como le pasó a su hermana, ha caído en las redes del amor, pues ha empezado a verse a escondidas con Abelardo, el hijo de Alain el cazador. Le atemoriza que su padre se entere, pues desde que su hermana se quedó embarazada se le ve muy amargado y siempre preocupado por todo; siente que le rompería del todo el corazón si descubriera que ella también le está desobedeciendo. Pero Abelardo le gusta y quiere seguir teniendo esos encuentros furtivos con él, los cuales en realidad son como un juego excitante para ambos.

FUE:	10	Altura:	1,48 varas
AGI:	10	Peso:	96 libras
HAB:	12	RR:	70%
RES:	12	IRR:	30%
PER:	10	Templanza:	50%
COM:	10	Aspecto:	18 (atractiva)
CUL:	6		

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Escuchar 25%, Sigilo 25%.

INÉS, HIJA MAYOR DE SANCHO EL COCINERO

Inés tiene 18 años y es la mayor y más bella de las hijas de Sancho. Antaño fue una muchacha alegre y divertida, muy simpática y llena de vida. Le encantaba correr y jugar con todo el mundo, pero cuando creció, su padre vio que su hermoso físico y su desenfadado temperamento le iban a traer problemas. Inés quiere a su padre, pero siempre le desobedecía y de todas las hermanas era la que más palos se llevaba. Por suerte, empezó a enamorarse de Álvaro, un chico apuesto y responsable, y su padre bendijo su noviazgo, pero después llegó Andrés y la hizo enloquecer de amor y deseo. Ahora Inés se siente desdichada, sucia y culpable por todo lo que ha pasado: Álvaro se suicidó y ahora está embarazada de Andrés, que la ha abandonado. Su energía se ha consumido y ahora apenas se mueve y no habla, y cuando debe hacerlo apenas le sale un hilo de voz.

FUE: 8	Altura: 1,62 varas
AGI: 12	Peso: 120 libras
HAB: 12	RR: 60%
RES: 10	IRR: 40%
PER: 12	Templanza: 50%
COM: 12	Aspecto: 21 (hermosa)
CUL: 10	

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Descubrir 20%, Sigilo 30%.

JOSÉ, HERRERO

José es el herrero y carpintero del castillo, y como tal se encarga de diversas reparaciones, siendo muy solicitado por los soldados para que les repare sus armas de entrenamiento. Vino de una puebla de León y es hijo de judío y cristiana. La comunidad le dio la espalda a él y a sus padres, que se mudaron a Toledo con una familia amiga, de cuya hija mayor, María, se enamoró. José aprendió el oficio de su padre, que era carpintero, y de su suegro, herrero. Cuando creyó tener los conocimientos necesarios intentó trabajar por su cuenta, pero no lo consiguió. Poco después murió su padre y el que sería su suegro comenzó a explotarle, así que decidió marcharse y recorrer los caminos para buscar trabajo. Fue entonces cuando María abandonó a su familia y lo siguió; a día de hoy, nada sabe de sus suegros. Tras establecerse en el castillo de Montemolín tuvieron un hijo, Abelardo, que hoy tiene diez años. Más tarde adoptó como ayudante a Álvaro, un muchacho bueno y trabajador que se quedó huérfano de ambos progenitores a temprana edad, y luego este siguió el camino de las armas. Sintió su muerte casi como la de un hijo, y le fabricó a él y a la muchacha que estaba enamorada de él sendas cruces de madera en las que talló sus nombres (puesto que a los suicidas no se les entierra en sagrado).

Por todo lo que ha vivido, José se muestra receloso y desconfiado de la mayoría de la gente y es realmente difícil que baje la guardia. Con quien mejor se lleva es con Sancho, el cocinero,

que comparte con él esa desconfianza, aunque su amigo la concentre en torno a sus bellas hijas. En una ocasión vio a Guiomar, hija menor de Sancho, retoyando con Abelardo, uno de los mozos de cuadra con los que él trabaja, pero no le ha dicho nada aún a nadie porque tiene muy reciente el suicidio de Álvaro tras su desengaño con Inés, hija mayor de Sancho, y tiene miedo de que ocurran más tragedias. Tiene pensado advertir a Abelardo para que tenga cuidado, aunque él bien sabe que contra el amor poco se puede hacer.

FUE: 12	Altura: 1,67 varas
AGI: 10	Peso: 120 libras
HAB: 15	RR: 75%
RES: 14	IRR: 25%
PER: 15	Templanza: 50%
COM: 10	Aspecto: 11 (mediocre)
CUL: 10	

Protección: Carece.

Armas: Martillo 40% (1D8+1).

Competencias: Artesanía (carpintería) 40%, Artesanía (herrería) 45%, Descubrir 40%, Enseñar 35%, Escuchar 30%.

XURXO ESTEBÁNEZ

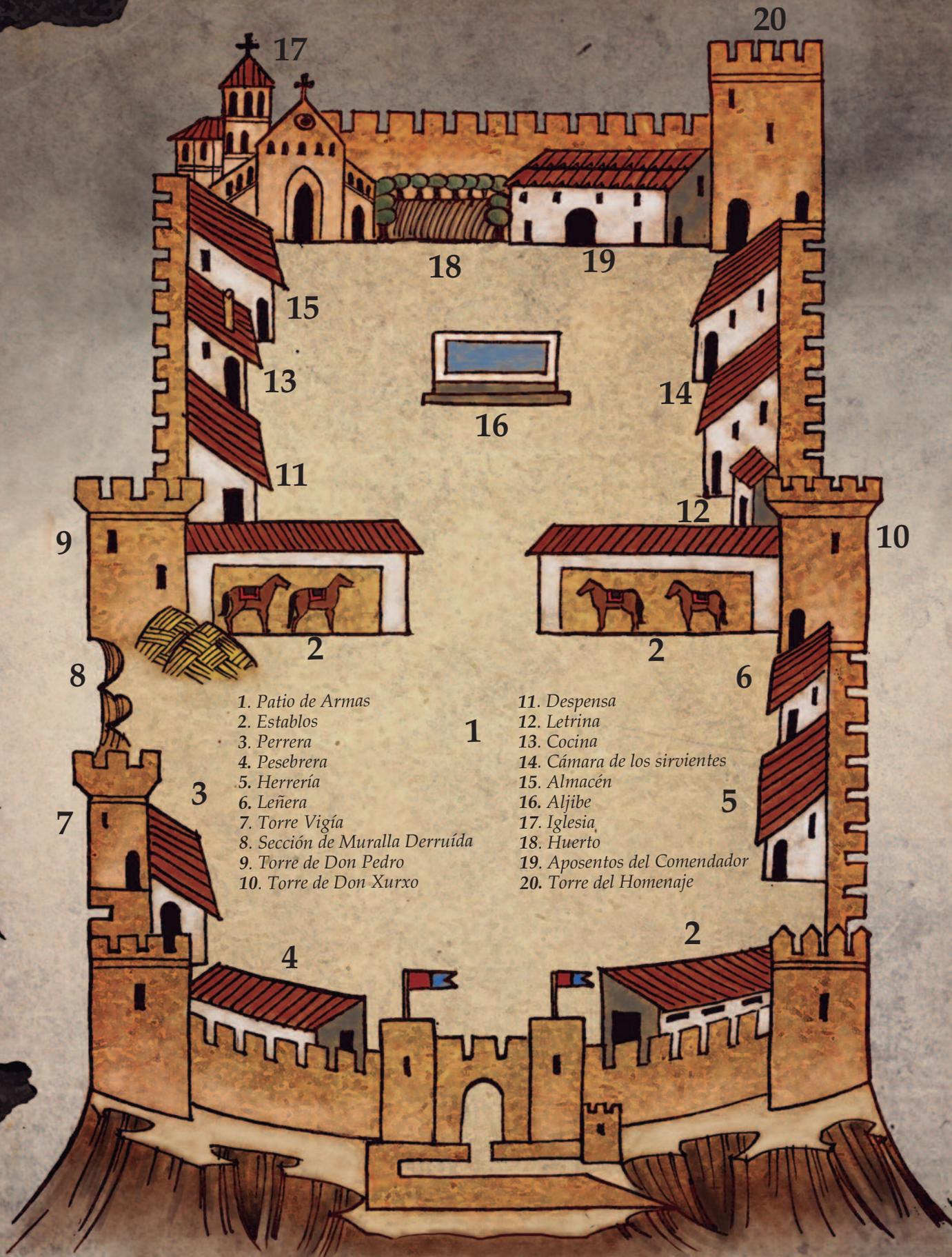
Este caballero de origen gallego es vigoroso a pesar de contar ya con 48 años de edad. Es chistoso, pero a la vez muy cascarrias. Le gusta reírse a costa de los demás, pero no soporta las bromas hacia su persona. Xurxo ocupa la torre central derecha, y solo quiere terminar sus días en este castillo al servicio del comendador. Su gran experiencia en el combate ha hecho que todos vean en él a un maestro al que acudir a la hora de aprender a combatir. Sin embargo, su afición a la bebida le está perdiendo últimamente, ya que permanece borracho gran parte del día y acude a los entrenamientos casi sin poder sostenerse en pie. Bajo ese estado suele contar sus vivencias de joven en su tierra, donde fue paje de un conde, y si se le habla de leyendas y magia, contará que, siendo apenas un muchacho se perdió en el bosque y se encontró con una carantoña, la cual le indicó el camino de vuelta a cambio de un pellejo de vino que llevaba consigo. Muchos piensan que Xurxo está empuzando a chochar y por ello no le toman muy en serio, aunque sigue siendo muy respetable a la hora de combatir. Se mantiene al margen de los líos de la familia Téllez, en realidad le interesan muy poco.

FUE: 20	Altura: 1,82 varas
AGI: 15	Peso: 164 libras
HAB: 10	RR: 55%
RES: 18	IRR: 45%
PER: 12	Templanza: 60%
COM: 8	Aspecto: 7 (marcadamente feo)
CUL: 8	

Protección: Loriga de mallas (5 puntos de protección).

Armas: Montante 60% (1D10+2+1D6), Lanza larga 50% (1D8+2+1D4).

Competencias: Cabalgar 40%, Mando 30%.



- 1. Patio de Armas
- 2. Establos
- 3. Perrera
- 4. Pesebrera
- 5. Herrería
- 6. Leñera
- 7. Torre Vigía
- 8. Sección de Muralla Derruída
- 9. Torre de Don Pedro
- 10. Torre de Don Xurxo

- 11. Despensa
- 12. Letrina
- 13. Cocina
- 14. Cámara de los sirvientes
- 15. Almacén
- 16. Aljibe
- 17. Iglesia
- 18. Huerto
- 19. Aposentos del Comendador
- 20. Torre del Homenaje

Cornago

por Carlos Hernández Lusarreta



ESTA aventura está diseñada para un grupo de 5 a 7 jugadores, en general hombres de armas experimentados, aunque algún hombre instruido será de gran valor para afrontar las tramas secundarias.

Los PJs están al servicio de los Luna de Cornago y deberán hacer frente a los que pretenden expulsar a sus señores de sus legítimas tierras.

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

Corre el año de nuestro señor de 1464, la inestable situación política de los reinos de Aragón, Castilla y Navarra, la ambición, la sed de venganza y los designios del Oscuro convierten al Señorío de Cornago en el centro de una trama política en la que participan, directa o indirectamente, desde los humildes pastores de Cornago hasta los más poderosos e influyentes de la época, los reyes de Castilla y Aragón.

Hay que remontarse unos cuantos años atrás para comprender la sucesión de hechos que han llevado a la situación actual y los motivos que impulsan los corazones de sus protagonistas.

Nuestra historia se remonta al año 1440, en el que se casaron María de Luna y Juan de Luna. María era hija del condestable don Álvaro de Luna, del que se diría que fue "el más poderoso caballero castellano sin corona" y del que recibieron, como regalo de bodas, el Señorío de Cornago y Jubera, así como las heredades de Alfaro.

Juan de Luna, que a la vez era sobrino del condestable, arrojado caballero, con más redaños que conciencia, seguirá fielmente al condestable en sus desventuras, desde conspiraciones de palacio a guerrear en el campo de batalla.

Participó en la batalla de Olmedo, como uno de los capitanes de don Álvaro de Luna, y en la toma de Atienza en 1446. Igualmente, protegió a su tío de las intrigas de la corte, llegando a instigar asesinatos, o llevándolos a cabo él mismo.

Don Álvaro era un hábil político, gran estratega, diestro espadachín y notable cortesano. Además, fue el privado del rey Juan II de Castilla, para el que cosechó grandes éxitos políticos que reforzaron la posición monárquica y por los que se ganó muchos enemigos. Tanto es así, que al final, en 1453, cayó fruto de burdas maquinaciones y fue ajusticiado tras un simulacro de juicio en el que se le acusó de tener hechizado al rey durante todos los años que lo había servido. Fue el propio rey el que lo traicionó, tras tantos años a su lado, y por faldas dicen que lo hizo, pues su reciente joven esposa portuguesa de apenas 19 años le envenenó la mente contra su fiel amigo, seguramente con ciertos trabajos de alcaoba que no es menester pronunciar. Falta decir que de dicha pareja nacerían Alfonso e Isabel, hermanastros del futuro rey.

Al año de la ejecución del condestable, Enrique IV sucedió a su padre como rey de Castilla. A su lado, como favorito, tenía a Juan Pacheco, el otrora pupilo del mismísimo condestable y aprendiz suyo en el arte de la intriga, más no en lo caballeroso.

Entre sus muchas ambiciones entraba el condado de San Esteban, que pertenecía al hijo del difunto condestable, Juan de Luna (primo segundo del señor de Cornago y, ojo no confundirlos, con el mismo nombre) que en estas fechas había fallecido y lo había dejado en herencia a su joven hija. Debido a su juventud, su tío, Juan de Luna, señor de Cornago, ejercía de gobernador de dicho condado y tutor de la joven.

Juan Pacheco, el marqués de Villena, deseaba esas tierras para su hijo mayor, Diego, al que quería casar con la futura condesa. Supo poner, para conseguirlo, enemistad entre el rey y el señor de Cornago, presentándolo como usurpador del condado y como relacionado con el rey de Aragón, quien lo era a su vez del de Navarra, con el que Castilla tenía reyerta, motivos por los que podría causar grandes males.

El rey fue fácilmente convencido por las palabras de su favorito y, con una argucia, hicieron preso a don Juan, al que, con la amenaza de degollarlo, le obligaron a ceder a los deseos del marqués.

Fruto de aquellas intrigas, en 1459, don Juan de Luna fue exiliado y desposeído de sus tierras, entre ellas Cornago, que le fueron entregadas al marqués que, sin dilación, envió alcaides a tomar posesión. Sin embargo, lo hizo según sus prioridades y el Señorío de Cornago no fue considerado de los primeros.

Por aquel entonces entra en escena otro importante personaje, el arzobispo de Toledo, Alonso Carrillo de Acuña. El arzobispo, tío del marqués de Villena y hombre muy poderoso, tenía, entre otros defectos, la fiebre del oro, por la que se relacionó con un alquimista de Cuenca llamado Fernando de Alarcón. Sus tratos con aquel hombre le supusieron una fortuna, en pago por sus servicios y en la búsqueda de minerales para conseguir la llamada piedra filosofal.

El arzobispo, en 1457, consiguió del rey la merced de explotar el alumbre, producto que se utilizaba como mordiente en la tintorería, de una veta que se encontraba en tierras de Cornago, en la zona llamada Rincón de Olivedo. Allí envió a Fernando, pues en realidad lo que buscaban era el mineral necesario para convertir el plomo en oro.

Durante los siguientes años, los hombres del arzobispo edificaron, en las tierras cercanas a la veta, la que se conocería como casa Carrillo. Aquello fue causa de muchos conflictos con los cornagueses, primero por los impedimentos que causaron a los rebaños, fuente principal de la economía de la zona, y segundo por los robos y asaltos que aquellos hombres llevaron a cabo.

A principios de la década de 1460 la política de los tres reinos con los que limitaba el señorío de Cornago adquirió una gran intensidad que repercutiría en su situación.

En el reino de Navarra se desarrolla una guerra civil declarada entre Carlos de Viana y su padre Juan II de Aragón. Al primero lo apoyan un bando de nobles llamados beamonteses y el rey Enrique IV de Castilla, mientras que el segundo es apoyado por otro bando nobiliario navarro conocido como los agramonteses, por el rey de Francia y por los nobles castellanos contrarios a Enrique IV. Entre los que se encontraba el favorito del rey, Juan Pacheco, que tenía interés en unir su casa a la de Francia. Sí, sí, el mismo que había acusado a Juan de Luna de hacer tratos con el rey aragonés. Al descubrirlo, Enrique IV cambió de privado en favor de Beltrán de la Cueva.

En Cornago, María de Luna, que no había entregado la fortaleza al alcaide del marqués, se hizo fuerte y estableció su residencia. Al perder el favor del rey, el marqués no consiguió que éste le ratificase el derecho sobre la fortaleza. Finalmente, la villa quedó en manos del alcaide pero la fortaleza siguió perteneciendo a los Luna.

Durante los conflictos mencionados entre el rey castellano y el aragonés, fue el arzobispo de Toledo el que propició la mediación diplomática para establecer paces que, a la postre, fueron más bien pasajeras. Aún así, en agradecimiento, el rey le favoreció entregándole el Señorío de Cornago, que tanto deseaba, y que, tras la traición de Juan Pacheco, había decretado pasase de nuevo a la corona.

Sin embargo, ni la situación anterior se había resuelto ni esta terminaría de ejecutarse. En este caso, fueron los propios habitantes de Cornago los que, enfurecidos con el arzobispo por las desgracias causadas por sus hombres de la casa Carrillo, acudieron al rey para evitar dicho atropello, y el decreto no se llegó a ratificar, lo que enfureció terriblemente al arzobispo.

Por aquel entonces, en el reino de Castilla se desarrolla un conflicto por la sucesión del rey Enrique IV. Por un lado, el propio rey, que aboga por su hija Juana, a la que acusan de ser hija en realidad de Beltrán de la Cueva, el reciente privado del rey. Por otro lado, el bando que tiene a Juan Pacheco y al arzobispo de Toledo como instigadores principales pretende que lo sea Alfonso, hermanastro de Enrique IV.

Por si no estaba suficientemente enrevesada la situación política, en el reino de Aragón estalla la que se conocería como guerra civil catalana, en la que un bando, más monárquico, apoya al rey Juan II de Aragón, y otro, más oligárquico, formado por varios poderes catalanes de la época, es apoyado por los beamonteses navarros y el propio rey Enrique IV de Castilla.

Al no concretarse la posesión del Señorío de Cornago, y debido a los tratados de alianza con los beamonteses, el rey de Castilla entregó el Señorío de Cornago a Juan de Beamonte, cabeza de dicho grupo nobiliario, el 12 de marzo de 1464, quien, para hacer efectiva la toma de posesión, enviará a Tomás de Fornas y Beaumont, un pariente segundo.

El arzobispo, aliado a su vez de los agramonteses y furioso porque el rey le ha otorgado el señorío a otro cuando está

convencido de que le pertenecía a él por derecho, envía un mensajero a la casa Carrillo para que se apoderen de la fortaleza de Cornago e impidan que los beamonteses hagan lo propio. En dicha casa, el hombre al mando, Juan Luis Lacarra, planea cómo hacerse con el castillo y reúne hombres para el asalto.

María de Luna, sin poder ni recursos para echar a aquellos malvados que assolaban sus tierras, con la villa en manos de un alcaide leal a sus enemigos, con su marido en el exilio, acosada por deudas y rodeada de enemigos, se hunde en la desesperación. Manda a sus hijos con unos parientes y se propone resistir ante tales villanos, jurando que vendará cara cada piedra de su fortaleza.

Es primavera de 1464, y esta es la grave situación en la que se encuentra el Señorío de Cornago. ¿Serán capaces los PJs de ayudar a su señora y frustrar las ambiciones de tan notables personajes?

Nota para el Dj: Tramas secundarias. Hay tres tramas secundarias que suceden de forma paralela a la historia principal. Dichas tramas son opcionales. Como DJ puedes decidir incluirlas, completa o parcialmente, dentro de la historia principal. Ya sea por que proporcionan color, intensidad, misterio o confusión a la partida, la decisión es tuya, ya que no son imprescindibles para llevar a cabo la historia principal.

ESCENA I: LA MUERTE DE DON JUAN

Primavera de 1464, Lérida. Los PJs forman parte del séquito de Juan de Luna, caballero castellano en el exilio que sirve al rey Juan II de Aragón. Las tropas del rey sitian la ciudad de Lérida desde hace varios meses. Es un reducto de los rebeldes que se alzaron contra el rey, un obstáculo para acabar con la guerra civil catalana.

Después de seis meses de asedio, el campamento alzado cerca del río Segre es un hervidero de actividad, mugriento y rebosante de humanidad. Los heridos son atendidos en un sucio hospital de campaña (en donde se cortan miembros igual que se sacan muelas), los cocineros preparan grandes ollas de gachas, los herreros calientan las forjas y reparan herraduras y armaduras, los sirvientes se encargan de las monturas de los caballeros, que son mejor atendidas que los propios soldados, los cuales patrullan los alrededores, duermen, juegan a los dados o se emborrachan con el vino que los buhoneros les venden a precio de oro. En el centro del campamento se levanta un grupo de grandes tiendas, el centro de mando. A su alrededor hay un primer círculo de tiendas de los nobles más importantes, y, a su vez, otro círculo mayor con los caballeros y señores de la baja nobleza, entre las que se encontraba la de Juan de Luna. Alrededor de todas ellas se extendían cientos de tiendas, carruajes y corrales con el resto de soldados, sirvientes, acompañantes y animales que formaban todo el contingente del rey.

La mañana de un día soleado, el ejército de Juan II forma para presentar batalla ante las desgastadas tropas rebeldes. Como en otros ataques que se habían lanzado con anterioridad,

no se consigue cambiar el curso de la contienda. Hay bajas en ambos bandos, entre ellas, la de Juan de Luna, que es herido gravemente de un tiro de lombarda.

Tiene el torso destrozado, varias costillas rotas y un pulmón perforado. Sus hombres, entre los que están los PJs, lo llevan a su tienda. Si hay algún PJ de profesión médico o similar, podrá examinar a su señor. Si supera una tirada de Medicina (fácil+25), se dará cuenta enseguida de que no llegará a ver un nuevo amanecer.

Juan se da cuenta de este hecho, así que ante los PJs y Pedro Sáez, su oficial al mando, les dice:

–Amigos, me ha llegado la hora. Ha sido un honor luchar a vuestro lado, y Dios sabe que habéis servido lealmente a este caballero. Tras mi muerte, seréis libres para regresar a vuestra casa y de pacer con esposa e hijos, mas una última tarea os pido, lleo adme a mi tierra. Quiero que mis huesos descansen en el camposanto del convento de Campolapuente. Prometedlo...

Mira fijamente a los PJs y, al cabo de unos segundos, expira.

–Lo prometo mi señor, os llevaremos –dice Pedro Sáez, que ordena a los PJs que se preparen para partir al día siguiente.

Nombra a dos PJs al azar para que hagan guardia en la tienda y eviten que algún villano entre a robarle a su señor durante la noche. Al resto les dice que consigan un carro y un animal de tiro para transportar a su señor y que estén a punto para partir en cuanto salga el sol.

Antes de despedirlos, les advierte que desde ahora y hasta que lleguen a su destino, intenten ser discretos.

–No queremos que una banda de bribones nos asalte para robarle la armadura a nuestro señor.

Trama secundaria: **Ánima Errante (I)**

Durante la noche, los PJs que hacen guardia en la tienda de don Juan oyen ruidos en su interior, como el crujir de la madera. Al acercarse, no verán otra cosa que el cuerpo de su difunto señor. Hace un frío sobrenatural, las velas se difuminan por una helada brisa y, mientras se quedan a tuestas en la oscuridad, uno de los PJs nota una helada mano que lo sujeta y una voz cavernosa que le dice:

...Carrillo...perdición...Cornago...

El PJ, en plena oscuridad, no verá nada, pero la impresión del tacto helado y la voz lo sorprenderán, y deberá superar una tirada de IRR u obtendrá 1 punto de IRR. Sin embargo, el efecto dura apenas unos segundos. La brisa desaparece y las velas vuelven a iluminar la tienda. El cadáver de Juan permanece en la misma postura en la que lo dejaron tras su muerte.

Escena II: Regreso a Casa

Entre Lérida y Cornago hay unos 270 kilómetros que se traducen en unos 10 días de viaje, de los cuales 9 los hacen por tierras aragonesas, evitando Navarra, en la que hay demasiada agitación entre agramonteses y beamonteses.

El viaje es agotador. Fuerzan el paso para llegar cuanto antes y que el cuerpo llegue lo menos descompuesto posible. Sin embargo, no sufren contratiempo alguno.



Al final del penúltimo día de viaje llegan a Cervera y, como en todas las paradas que realizan, buscan cobijo en donde pasar la noche.

La única posada del lugar es tranquila, igual que el resto del pueblo, que se encarama a ambos lados del río Alhama.

El grupo duerme en una sala común junto al establo, con el carro y los restos de su señor a la vista. Nadie más que el posadero les hace alguna pregunta de cortesía sobre quiénes son y a dónde van, a lo que Pedro se limita a contestar:

—Somos simples soldados que regresan de tierras lejanas para enterrar a un camarada.

Pedro le pedirá a dos de los PJs que se interesen en ver cómo están los caminos; él y el resto se quedarán vigilando.

Los PJs pueden preguntar al posadero o a los parroquianos. Descubrirán que el camino que sigue el curso del río está infestado de bandidos y que se han recibido noticias de muchos asaltos.

Además, desde fuera de la taberna, un tipo les hará señales para que se acerquen. Es uno de los hombres de Carrillo, un tipo con bigote que mira nerviosamente a todos los lados.

—Oíd, tengo una propuesta para vosotros. Parecéis tipos duros y mi señor está reclutando espadas. La paga es buena y tendréis comida y cama gratis. ¿Qué me decís?

Si los PJs le preguntan acerca del trabajo o de su señor, el hombre les dirá:

—El trabajo lo desconozco, pero os puedo asegurar que serviréis a uno de los más grandes señores de Castilla, pues estaréis a las órdenes de Alonso Carrillo de Acuña.

Nota para el DJ: El intento de reclutamiento no tiene mayor importancia por el momento, solo se usa para proporcionar una palanca para más adelante.

Poco más descubrirán los PJs y, a no ser que se sientan atraídos por tal oferta, regresarán con el resto. Cuando se entera del estado del camino, Pedro decide llegar a Cornago desde el sur, utilizando las rutas de los pastores.

Algunos de los pasos son complicados para personas que llevan exceso de carga, como puede ser el caso. El grupo debe decidir quién es el que hace de guía, y los demás seguirán su buen juicio. El PJ que los guía debe realizar al menos dos tiradas de Conocimiento de Área para sortear los lugares más peligrosos y utilizar los pasos más seguros. Si no lo consigue, por cada fallo encontrarán un barranco o despeñadero que solo se puede superar trepando. Tienen dos opciones, o dar media vuelta y perder medio día buscando otro camino, lo que requerirá otra tirada de Conocimiento de Área, o intentar treparlo. En ese caso, todos los miembros del grupo deben tirar Trepador. Tendrán bonificados si disponen de cuerdas (+25%) y/o si se ayudan mutuamente (+25%). Cualquiera que falle sufrirá una caída desde una altura de 1d4 varas.

Ninguna montura o animal de tiro puede sortear un barranco trepando.

Tras superar todos estos obstáculos, al llegar a la cima de una colina, los PJs ven la hermosa villa de Cornago.

Rodeado por un anillo de colinas más altas, se encuentra el cerro por el que, como en una cascada, se desparraman azarosamente las casas de los cornagüeses, encaramadas mayoritariamente en la pendiente sudeste. En la cima se alza, como un nido de águilas, el castillo, reconstruido recientemente sobre una fortaleza mora anterior.

Cercando toda la villa se alza un muro, de dos metros, de piedra con tres puertas, al oeste, al sur y al noreste.

ESCENA III: LÁGRIMAS Y DETERMINACIÓN

Pedro les ordena que lleven el cuerpo al convento de Nuestra Gracia de Campolapiente, mientras él va a buscar a la Señora para informarle y que disponga qué hacer.

Los PJs rodearán la villa para dirigirse al convento, que se encuentra al otro lado del río Linares. El convento está formado por una capilla de 12x6 varas y varias edificaciones que forman las viviendas de los frailes franciscanos, además de las cocinas y cuadras para los animales y los huertos de alrededor. En total son doce hermanos, dirigidos por el hermano Bernardo.

Los frailes los reciben cordialmente y los acompañan a la capilla menor para que puedan dejar el cuerpo sobre el altar, en donde recibirá la extremaunción y lo prepararán para el funeral.

Al rato, entrada ya la noche, llegará Pedro, acompañando a doña María de Luna, que al ver el cuerpo de su marido, se echará sobre él derramando lágrimas desconsoladamente.

—Malditos sean todos ellos. Mataron a mi padre y ahora, por su culpa, mi marido también ha muerto. Lejos de su casa, luchando en una causa que no era la suya. ¿Y ahora qué, amor mío? Me has dejado sola, en la miseria y rodeada de enemigos. ¿Qué voy a hacer?

Pedro, o cualquier PJ que se preste, pueden tratar de consolarla. Enseguida se compondrá y despachará a los hermanos para quedarse a solas con Pedro y los PJs, a los que les contará lo siguiente:

—Habéis estado fuera mucho tiempo, siguiendo las desventuras de mi marido, y no sabéis lo que está sufriendo el pueblo. En Rincón de Olivado se alza una hacienda a la que llaman casa Carrillo, pues pertenece al arzobispo de Toledo, Alonso Carrillo de Acuña. Con el pretexto de explotar una veta de alumbre que allí se encuentra, el rey le cedió esas tierras, y él ha construido una hacienda fortificada con muro, una torre y barbacana. Desde allí, con una banda de hombres armados, aterroriza, asalta y roba a las buenas gentes de Cornago e Igea. Hasta ha habido muertes y desapariciones.

Pero eso no es todo. Hace dos días recibí una carta de un antiguo aliado de la familia que reside en la capital. En ella escribía que había oído una conversación privada del arzobispo en la que se jactaba de que antes del verano tendría al señorío de Cornago en su poder. Eso solo significa una cosa, que piensa tomar la fortaleza.

No dispongo de más de diez soldados para la defensa, aunque me temo que no realizarán un asalto directo, pues se estrellarían contra las murallas. Creo que tienen un plan para entrar furtivamente. Por desgracia no sé cómo adelantarme, ni cómo averiguar sus intenciones.

Pedro, ante tal situación, le contesta:

–Hemos servido fielmente a la familia Luna y no los abandonaremos en este momento. Permitidnos ayudaros. Mis hombres descubrirán los planes de esos villanos, y yo os ayudaré a preparar las defensas de la fortaleza.

Y así es como los PJs llegarán a la trama central de nuestra historia. Deberán averiguar los planes de asalto que tienen los hombres del arzobispo y, a ser posible, desbaratarlos.

Deja que los jugadores asimilen la situación y utiliza a Pedro y María para resolver sus dudas sobre cómo están las cosas y su cometido. También pueden obtener información adicional sobre la historia y situación política, familiar y del señorío. Sin embargo, ni María ni Pedro conocen las motivaciones, tratos y planes de sus enemigos. Tan solo pueden hablar de los hechos relacionados con la familia Luna y el Señorío de Cornago.

Trama secundaria: **Ánima Errante (II)**

De repente, tras las palabras de Pedro, todos notan cómo la temperatura cae una docena de grados y una brisa helada apaga las velas de la capilla, dejándola en penumbras, iluminada tan solo por la difusa luz que entra por el ventanal. Oirán ruidos como de crujidos y rasgados provenientes del altar en donde está el cuerpo de don Juan, mas con la luz de que disponen solo verán moverse una sombra que habla con voz cavernosa:

...Carrillo...perdición...Cornago...

...María...perdóname...

Inmediatamente, la temperatura regresa, la brisa se detiene y las velas vuelven a iluminar la capilla.

Todos regresan de su estupefacción y oyen un fuerte golpe. Al girarse verán un banco en el suelo, la puerta de la iglesia abierta y una figura con hábitos de fraile saliendo rápidamente.

Por muy veloces que sean, para cuando lleguen a la puerta no se verá ni rastro.

El espía es el hermano Roberto que, además de fraile, es un miembro de la Fraternal Vera Lucis enviado a Cornago para descubrir lo que pudiese sobre los rumores de la existencia de brujas en la zona. Se había quedado espiando para ver si descubriría algo relacionado con su misión y lo sucedido le convence de que sí, que lo que ha visto no puede ser más que obra del Maléfico y, lo que es peor, que aquellos hombres y la propia doña María tenían algo que ver.

Los PJs pueden intentar averiguar quién era el espía, pero lo tienen crudo. Los frailes se encuentran en sus celdas o realizando las tareas. Ninguno de ellos ha visto nada y todos tienen una u otra coartada que los PJs no pueden comprobar. Ni María ni Pedro quieren insistir, pues difícilmente sacarán el agua clara y ahora hay otros problemas más urgentes.

Para mantener el anonimato de los PJs durante su investigación, y que nadie los relacione con los señores de Cornago, Pedro les aconseja que no se acerquen al castillo ni se identifiquen como soldados de los Luna hasta que hayan averiguado el plan de asalto. Por último, les saluda como a camaradas, estrechándose el antebrazo, y les dice:

–Buena suerte soldados, espero tener pronto noticias vuestras.

ESCENA IV: INFILTRARSE

Los PJs deben urdir un plan para conseguir la información de cómo los hombres de Carrillo pretenden tomar la fortaleza. Para ello, tienen diferentes caminos a seguir, pero al final todo les llevará a infiltrarse de una forma u otra en la hacienda llamada casa Carrillo.

✦ **Opción 1:** Esta podría ser la forma más natural. Juan Luis Lacarra, el líder de los hombres de la casa Carrillo, está reclutando a cualquiera que sepa empuñar un arma y que no tenga escrúpulos para usarla cuándo y cómo él lo diga.

Los PJs recordarán fácilmente (Memoria +50%) el intento de reclutamiento cuando estuvieron en Cervera; podrían dirigirse allí y dejarse reclutar.

Una vez lo consigán, el hombre los acompañará hasta la casa Carrillo.

✦ **Opción 2:** Pueden intentar investigar por ellos mismos. En Cornago no descubrirán otra cosa más allá de que los hombres de la casa Carrillo no son más que bandidos a los que la justicia debería haber ahorcado ya, claro que el alguacil y el alcaide tienen una opinión bien distinta, pues creen firmemente, o eso dicen, que no hay pruebas para afirmar tal acusación. Sin embargo, si se les pregunta directamente, los PJs podrían descubrir que ocultan algo (Empatía -25%), aunque en su posición actual poco pueden hacer sin descubrirse.

Si se les ocurre investigar en Igea, allí tendrán la misma opinión sobre los hombres de la casa Carrillo. Sin embargo, entre los igeanos hay un hombre, Antonio, que trabaja para Juan Luis, y que hace de contacto con el alguacil. Está de incógnito, ya que si los igeanos lo descubriesen, lo echarían a patadas.

Sólo se acercará a los PJs si cree que son forasteros y que no tienen ninguna relación con la aldea. Aún así, extremará la seguridad, los citará en un pajar y les explicará que si quieren ganarse un dinero como mercenarios, él conoce a alguien que les pagaría un buen dinero. Si acceden, les acompañará hasta la casa Carrillo.

Antes del encuentro, puedes añadir una pista que los PJs podrían llegar a utilizar en el futuro. Los PJs podrían ver a Antonio hablando entre las sombras con un tipo encapuchado, que se aleja cuando los PJs se acercan. No lo conocen, pero ven que bajo la capucha lleva el uniforme de un guardia de Cornago.

Nota para el DJ: Algunos PJs pueden sentirse tentados de interrogar a Antonio, pero solo es un mensajero, ni siquiera sabe el contenido de los mensajes, pues no sabe leer ni escribir.

✦ **Opción 3:** Algunos jugadores, faltos de ideas, o con muchas ganas de hacerse los héroes, pueden hacer que sus PJs vayan directamente a la casa Carrillo. En este caso se encontrarán con una emboscada preparada por Unai, la mano derecha de Juan Luis. Unai y sus hombres han hecho muchas emboscadas y se conocen bien el terreno, por lo que

los PJs lo tienen difícil para escapar luchando. Algo que deberían ver como muy obvio.

Unai no pretende matar a nadie a no ser que le obliguen los PJs. Pretende robarles todo lo que tengan de valor y dejarles marchar. Hay el doble de bandidos que de PJs, además de Unai. La mitad llevan ballestas cargadas y el resto lleva lanzas.

Los PJs pueden intentar convencer a Unai que son maleantes en busca de fortuna y que podrían ser útiles a su banda. El PJ que lo intente debe tirar Elocuencia+25% para conseguirlo. Si tiene éxito, Unai y sus hombres los escoltarán hasta la casa Carrillo.

Nota para el DJ: estas opciones son solo unos ejemplos. Da cancha a los jugadores si se les ocurren otras formas de infiltrarse.

ESCENA V: LA VIDA EN LA CASA CARRILLO

Independientemente de cómo consigan llegar, los llevarán ante Juan Luis. Antes, en la puerta de la hacienda, les harán entregar las armas que se guardarán en el armero.

Tras cruzar la barbacana de la entrada, se darán cuenta de que la casa Carrillo es una pequeña fortaleza que puede albergar al menos a un centenar de personas. En el centro de las edificaciones se alza una torre cuadrada, de tres plantas y doce varas de lado. La entrada, que se encuentra en el primer piso, se alcanza subiendo unas escaleras y cruzando un pequeño puente de madera.

Dos guardias les flanquean la entrada y varios más ocupan la sala interior, alrededor de una mesa que se encuentra a la derecha. A la izquierda unas escaleras suben y bajan hacia otras alturas de la torre. El hombre que les ha quitado las armas se encamina hacia el piso inferior. En el centro, un arco con una gruesa cortina da paso a otra estancia por la que aparece un hombre de intensa mirada y una fea cicatriz en la sien, alrededor de la cual no le crece el pelo negro y rizado que ocupa el resto de su cabeza, y parte de la cara en forma de largas patillas desarregladas.

Juan Luis es el líder de la casa Carrillo, el hombre de confianza del arzobispo, y ha hecho méritos para ganárselo. Es un tipo listo que intentará averiguar todo lo posible sobre los PJs, tanto para hacerse una idea de lo útiles que pueden serle, como para ver si son de fiar. Algunas de las preguntas que les hará son:

—¿Cómo os llamáis?

—¿De dónde sois?

—¿Qué es lo que os ha traído a estas tierras?

—¿Por qué queréis uniros a mi banda? ¿Qué es lo que habéis oído de mí?

—¿Qué experiencia tenéis en combate? ¿Habéis servido con algún noble señor?

A no ser que mencionen que vienen de Cornago o que tienen relación con los Luna, Juan Luis no irá mucho más allá. En caso de que sí lo mencionen, los interrogará a fondo, incluso puede que los aprese y los torture. No es hombre que vaya con miramientos.

En caso de que vaya bien, les indicará que han sido aceptados, pero que estarán a prueba durante un tiempo hasta que se ganen su confianza. Por el momento, no les entregarán las armas y serán destinados a Fernando para que los ponga a trabajar en la mina.

Durante los próximos dos días estarán picando piedra y podrán conocer el día a día de la casa Carrillo y sus habitantes. El detalle de la hacienda y sus habitantes los encontrarán al final de la aventura.

Los pocos días que los PJs estarán en la casa Carrillo les podrán parecer hasta aburridos. Los hombres de Fernando se dedican, de sol a sol, a extraer mineral de la veta y almacenarlo.

Ramón, un hombre enorme que, tras una reyerta en burdel en el que trabajaba, tuvo que huir para salvar su vida, hace las veces de cocinero. Las cuatro chicas que le ayudan en la cocina y limpiando, María, Malena, Sandra y Teresa, son fulanas que huyeron con él. Se hacen pasar por sus hijas para mantener una coartada coherente. Nadie más sabe su historia y vivir en la casa Carrillo les sirve para ocultarse y ganar algún dinero.

Unai y algunos hombres suelen salir a patrullar mientras otros se encargan de los animales capturados o del huerto, al tiempo que varios de los hombres se entrenan con armas de madera y otros se encargan de los caballos.

Sancho, un noble menor agramontés y sus hombres que, debido a la alianza de su grupo con el obispo Carrillo, fueron enviados a reforzar las fuerzas de Juan Luis, comparten con Unai y su grupo las tareas de saqueo y vigilancia.

En cuanto a las normas, hay pocas. Nada de peleas y nada de armas. Juan Luis es muy estricto en ese tema. Ha habido demasiadas peleas que han acabado en sangre y no quiere que nada se descontrolé. Solo permite armas a los que hacen guardias o patrullas. El resto del tiempo están guardadas en el armero.

Además, independientemente de lo que pase, Juan Luis, que no se fía de nadie, mantiene seis hombres haciendo guardia. Uno en la barbacana, otro en lo alto de la torre, dos en el primer piso y dos más en la entrada de las celdas.

Por último, nadie, repito, nadie, excepto Juan Luis y Unai pueden hablar con los prisioneros, ni bajar a las celdas salvo en su presencia.

Nota para el DJ: Secundino es una baza clave para Juan Luis, y no quiere por ningún motivo que nadie sepa que lo tiene oculto. Si alguien lo descubre y Juan Luis se entera, lo más probable es que acaben encerrados juntos. Liberarlo y salir con vida debería ser una tarea muy difícil, pero si lo consiguen desbaratarán el comodín de Juan Luis. Aunque seguirá con su plan inicial.

Secundino es el esposo de Emilia, una sirvienta que trabaja en el castillo de Cornago. Juan Luis lo tiene preso para chantajear a Emilia y, si lo considera necesario, que le abra las puertas del castillo cuando se presten a tomarlo. Juan Luis no se fía de que Emilia sea capaz de hacerlo, puede que no tenga redaños o que no sea capaz de sortear a los guardias y por eso, de momento, solo lo contempla como una segunda opción, como un as en la manga.

Trama secundaria: El Aquelarre (I)

Fernando es un alquimista que ha engañado al arzobispo diciéndole que, con el material que extraerían de esta veta, podrían conseguir explotar sus conocimientos sobre la piedra filosofal y llegar a crear oro.

El arzobispo consiguió los derechos de explotación y envió a Fernando para avanzar en ese objetivo. Sin embargo, el alquimista tiene sus propios planes. Hace años que intentando conseguir un sirviente infernal con el que poderse vengar de los nobles arrogantes que ostentan un poder que a su parecer no les corresponde. Él aspira a crear un ejército de fieles engendros infernales sobre la tierra y doblar a todos esos bastardos.

Con esto en mente, ha investigado cómo conseguir atraer a uno de esos seres infernales y ha aprendido un hechizo llamado Bautismo Negro (ver pág. 215/-). Sin embargo, no dispone de todos los ingredientes para llevarlo a cabo.

Por casualidad, mientras intentaba conseguir fondos en la corte para financiar su experimento, sucedieron dos hechos. Por un lado conoció al arzobispo, al que engatusó fácilmente y, por otro, se enteró de la existencia de un aquelarre de brujas en Igea. Ligó las dos cosas con la veta de mineral de Rincón de Olivedo que todavía no estaba siendo explotada y, así, al cabo de un tiempo, con la coartada de la explotación minera, se trasladó y empezó a maquinarse para capturar a las brujas del aquelarre y hacerse con los ingredientes que le faltaban.

Sin embargo, han pasado los años y no ha conseguido su objetivo. Aunque no ha perdido el tiempo y ha estado aumentando sus amuletos y defensas para el momento decisivo, siente la ansiedad de llevar a cabo su plan.

Durante los días en los que los PJs están asignados a Fernando, éste tratará de hacerse amigo de ellos, para ganarse su confianza. Su objetivo es conseguir aliados para cazar a las brujas.

Los PJs pueden intentar sonsacar información a Fernando, pero éste no soltará prenda, haciéndose el tonto y diciendo que él no sabe a qué se dedican Juan Luis y sus hombres, y que él solo está allí por la mina.

ESCENA VI: EMBOSCADA

Tomás de Fornas y Beaumont y un escribano del reino de Castilla, llamado Ernesto, con una escolta de diez hombres, van camino de Cornago para tomar posesión de la villa y de su fortaleza.

Juan Luis, por su parte, organiza la emboscada. A media hora de camino, en dirección a Navarra, se debe cruzar el río por un puente de piedra, lugar elegido para cerrar la trampa. Divide a los hombres en tres escuadras. Por un lado, Sancho y sus agramonteses los atacarán por el frente en cuanto se metan en el puente. Juan Luis y sus hombres lo harán por la retaguardia y evitarán su retirada. Por último, Unai y sus hombres se esconderán en las laderas del río y los diezmarán con sus ballestas.

Juan Luis, que todavía no se fía de los PJs, los separará y enviará a la mitad con el grupo de Unai y al resto los mantendrá a su lado.

El plan es sencillo. Cuando Tomás y su escolta se encuentren en el puente, los hombres de Unai, apostados con ballestas y ocultos entre los juncos que crecen en la orilla del río, les dispararán una andanada. En ese instante, los grupos de Sancho y Juan Luis, escondidos tras rocas, setos y encinas, cargarán para rematar la faena.

A primera hora de la mañana del tercer día, los PJs y todos los hombres de armas de la casa Carrillo, menos los que están de guardia, son llamados a formar. En el patio principal, Juan Luis divide a los grupos y les da las instrucciones a Sancho y a Unai. Se reparten las armas y parten de inmediato para preparar la emboscada. Solo los tres líderes saben qué es lo que van a hacer, e informarán a los hombres una vez estén en posición.

Juan Luis quiere capturar a Tomás y al escribano con vida, y se lo dejará bien claro a todos para que no haya ningún malentendido.

Los beamonteses, intentarán plantar cara inicialmente, pero al verse abrumados y diezmados rápidamente, se rendirán en cuanto sufran más de la mitad de bajas.

Tras la victoria, Juan Luis manda a Unai y su grupo a limpiar el lugar, mientras el resto se lleva a Tomás y a los hombres que aún sobrevivan a la casa Carrillo. Si hay alguno de los beamonteses que no pueda valerse por su propio pie, lo dejarán para Unai.

A las órdenes de Unai, rematarán a los heridos que no hayan podido mantenerse en pie. Para dar más dramatismo, puedes hacer que se lo ordene a los PJs que estén en su grupo. Seguidamente, arrastrarán los cadáveres hasta el río y los hundirán con piedras.

Los prisioneros serán encerrados en los calabozos, con varios guardias. Esa noche, los hombres, sobre todo los agramonteses, celebrarán la victoria sobre sus odiados enemigos.

Nota para el DJ: Es importante mantener el anonimato del personaje al que se va a capturar. Solo Juan Luis, Unai y Sancho conocen su verdadera identidad, y durante el día la mantendrán en secreto. Cualquier pregunta de los PJs sobre quiénes son los emboscados o el motivo de su captura, será respondida con que se trata de un noble ricachón por el que pueden pedir un buen rescate. El hecho de que se intente mantener el secreto debería motivar el interés de los PJs para hacer indagaciones más adelante.

ESCENA VII: BORRACHERA

Esa misma noche, por orden de Juan Luis, Ramón y las chicas preparan un buen banquete. Hay sabroso cordero cornagués y vino para rehogarlo, además de queso, jamón y otras viandas robadas a los aldeanos.

Durante la celebración, con todos los hombres en el gran comedor, Juan Luis se levanta y les dice:

—Hombres de la casa Carrillo, agramonteses, hermanos todos. Hoy hemos dado un gran paso que nos abrirá las puertas del señorío de Cornago. ¡Bebed! ¡Comed! Disfrutad de estos regalos de los cornagués que tanto nos odian, porque en dos días nos besarán los pies y suplicarán por sus hijas mientras nos sentamos en la mesa del castillo de Cornago!

Durante la noche, los hombres se dejan llevar. El vino corre a raudales. El ambiente es festivo, hay algunos que cantan acompañados por palmas, otros que juegan a las tabas y otros que solo se dedican a beber.

Las cuatro hijas de Ramón tabernero se dedican a servir y procuran que no falte de nada. Los PJs apreciarán la belleza de las muchachas y, si se interesan por alguna, esta simplemente les dirá que por un puñado de maravedís, podrán ganarse sus favores.

Los PJs deberían aprovechar para descubrir todo lo posible sobre los planes de Juan Luis y, a su vez, planear como fugarse para dar la alarma. El ambiente eufórico permitirá conseguir información de una forma más sencilla.

Los PJs pueden intentar sonsacar la información del ataque a alguno de los líderes: Juan Luis, Unai o Sancho, pues solo ellos conocen todo el plan. Sin embargo, lo tendrán difícil (Elocuencia -50%). Además, cualquier intento atraerá las sospechas sobre el PJ y, si se vuelve insistente, harán que los vigilen de cerca. Cualquier paso en falso, y lo encerrarán con los prisioneros.

Por otro lado, si preguntan a los hombres, pueden obtener cierta información sesgada que deberán componer ellos mismos. Para obtenerla deben conseguir un éxito en una tirada de Escuchar o Elocuencia, y tirar en la tabla de habladurías para determinar qué es lo que descubren.

En cualquier caso, para conseguirlo, tienen que meterse de lleno en el ambiente y, probablemente, acabar tan borrachos como el resto. Los que no intenten juntarse con los hombres, no podrán enterarse de nada. Ningún bribón se fía de alguien que no quiere brindar con él.

Cada vez que quieran disponer de una tirada deben, a la par, realizar una tirada de Resistencia $\times 4\%$ para aguantar los efectos del alcohol que van ingiriendo. Perderán temporalmente 1d6 puntos de Resistencia si fallan la tirada y 1 si la pasan. Si llegan a 0, caerán completamente borrachos. Recuperarán la Resistencia a razón de 1 punto por hora.

Las informaciones son habladurías de los hombres, algunas oídas a sus superiores, otras son medias verdades y otras, invenciones del boca a oreja (usa la Tabla de Información).

Trama secundaria: El Aquelarre (II)

Si hay algún PJ interesado en una de las chicas, aprovéchalo para utilizarlo como víctima de Teresa. Si son unos sosos puritanos, recurriremos al 'plan b'.

Hacia la media noche, que es cuando todos van ciegos y se retiran a dormir, Teresa utilizará un hechizo de Amor (ver pág. 166/-) sobre uno de los PJs: uno que esté suficientemente borracho como para dejarse engatusar fácilmente.

Esperará a que haga efecto y se dejará ver, sin que los demás se enteren, ante el afortunado, al que convencerá para acompañarla a un rincón oscuro cerca de las cuadras en busca de algo de intimidad.

Una vez estén allí, el PJ obtendrá su ración de amor hasta quedar inconsciente, tanto por el esfuerzo como por el alcohol ingerido. Después, lo arrastrará hasta el subterráneo y lo cargará en un caballo que utilizará para llevarlo hasta una gruta oculta a menos de una hora de camino.

En caso de que el PJ se resista, buscará a cualquier otro tipo de la casa Carrillo, que podría ser otro PJ, hasta conseguir a alguno que se rinda a sus encantos.

Nota para el DJ: Es interesante que el secuestrado sea un PJ para motivar al resto a rescatarlo.

Trama secundaria: El Aquelarre (III)

Fernando, que ha estado espionando a Teresa través de su homínculo y que lleva esperando este momento desde hace tiempo, despierta al resto de los PJs y, junto a otros cinco hombres, los hace levantarse en silencio y seguir el rastro de Teresa, utilizando el hechizo Varita de Búsqueda (ver pág. 185/149), y concentrándose en los objetos que llevaba la joven.

Fernando les indicará a los PJs lo mínimo para que no empiecen a preguntar. Les dirá que uno de sus amigos (o uno de los mineros, si los PJs se resistieron a Teresa) ha desaparecido, que es el cuarto en un año y que cree que ha sido secuestrado y sabe cómo encontrarlo. Está montando una partida de rescate y les pide que se le unan.

Tabla de Información

1D8	Habladurías
1	El hombre capturado es un noble navarro. (Verdadero).
2	El hombre capturado es Tomás, sobrino de Juan de Beamonte, líder de los beamonteses. (Verdadero).
3	Dicen que el propio alcaide nos abrirá las puertas del castillo. (Falso) No es cierto, pero tendrá un papel en los planes de Juan Luis.
4	Dicen que el hombre llevaba unos documentos que lo nombran gobernador del señorío. (Verdadero).
5	En dos días asaltaremos el castillo de Cornago, y hay hombres dentro de la villa que nos ayudarán. (Verdadero) Se refiere tanto al alcaide como al aguacil.
6	Dicen que el castillo tiene túneles secretos que usaremos para entrar. (Media verdad) Es cierto que hay túneles, pero solo la familia Luna sabe donde están y cómo se accede a ellos.
7	He oído decir al jefe que uno de los prisioneros es la clave para entrar en el castillo. (Verdadero) En realidad hablaba de Secundino, aunque esto puede confundir a los PJs, si no lo saben, y pensar que hablan de Tomás.
8	Dicen que en dos días asaltaremos el castillo y que no nos preocupemos de la guardia, que están untados. (Verdadero) Se refiere a la guardia de la villa.

Intentará meter prisa al grupo para que no haya muchas preguntas y, si las hay, les explicará, en "petit comité" para no alarmar a todos, una historia que contiene partes de verdad. Les dirá que es un agente de la Iglesia en busca de herejes en la zona, que tras las desapariciones hay unas brujas y que, si no actúan inmediatamente, pueden dar por muerto a su amigo.

Hay que tener en cuenta el estado físico de los PJs, que probablemente se hayan pasado con la bebida, y eso les perjudique tanto para dudar de las palabras de Fernando como en el combate que se avecina.

Tras algo menos de una hora siguiendo los pasos de Fernando, que se encarama sobre una de las colinas escarpadas que bordean la cuenca del Linares, siguiendo un viejo camino de pastoreo, llegan a la entrada de una gruta. Atado a un árbol cercano encuentran un caballo de tiro.

Del interior de la gruta sale un espeso humo, el brillo de un fuego y cánticos a coro de un grupo de mujeres.

Trama secundaria: El Aquelarre (IV)

El aquelarre de Igea está compuesto por un grupo de tres brujas que a su vez está liderado por una meiga. Esta tierra, fronteriza y agitada, proporciona un recurso de varones en abundancia y sin despertar muchas sospechas. Las continuas luchas, los saqueos y el bandolerismo hacen que las desapariciones estén dentro de la normalidad. Sin embargo, esta abun-

dancia ha provocado que se vuelvan descuidadas y, muy a su pesar, han llamado la atención.

Una de las brujas engatusó a Teresa para convertirla en aprendiz a cambio de que le consiguiese al menos un varón cada tres meses, y por el momento ha cumplido. Sin embargo, esta última entrega será fatal para el aquelarre, pues Fernando y un buen número de hombres les darán caza.

La gruta en donde se reúnen es una caverna estrecha y alargada, en forma ovalada, con la entrada en una de las puntas y doce varas de profundidad.

El hombre secuestrado está encadenado desnudo a una pared lateral. Hay un fuego cerca de la entrada, con una olla metálica sobre él; Teresa se encuentra a su lado, removiendo su asqueroso contenido. Las brujas están al fondo, realizando cánticos infernales. Su objetivo es beberse la sangre del secuestrado y cocerlo para comérselo, sacrificando su alma a su señor demoníaco.

No esperan visitas y no se darán cuenta de lo que se les viene encima hasta que los hombres se planten en la entrada de la gruta.

Fernando sabe que su mejor oportunidad es hacer un ataque relámpago y no dejar que las brujas empiecen a realizar su magia. Así se lo hará saber a sus acompañantes. También les dirá que preferiría no tener que matarlas, para que puedan ser juzgadas, así que les dice que, una vez incapacitadas, las inmovilicen en vez de rematarlas.



En realidad, quiere mantener viva a la meiga para robarle sus secretos y su poder. Una vez empieza el combate, Fernando se quedará en la retaguardia, esperando su momento.

Trama secundaria: El Aquelarre (y V)

Las brujas no deberían suponer más que una molestia para un grupo elevado de hombres armados, aunque sabedoras del destino que les deparará su captura, la muerte en la hoguera, lucharán hasta desfallecer.

Teresa y dos de las brujas se lanzarán a bloquear el paso, blandiendo largos cuchillos, mientras la que se queda rezagada intentará invocar a una sombra que ya tiene bajo su dominio (ver Invocar Sombras, pág. 207/158).

La cueva no es muy ancha, y la olla con el fuego bloquea parte del paso. De esta forma, a lo ancho solo caben dos luchadores y, si llevan armas más largas que unos cuchillos, tendrán un penalizador de -25% para luchar.

Si los asaltantes son demasiado lentos en abrirse paso hasta la bruja que realiza la invocación, se encontrarán con un buen problema, además de la consecuente ganancia de IRR. La sombra invocada empezará a usar sus hechizos para acabar con los asaltantes. Llegados a este punto, solo la muerte de la bruja invocadora hará que la sombra se vaya.

Por su parte, en cuanto vea a los asaltantes, la meiga se da cuenta de que no tienen opciones de vencer. Utilizará el hechizo Manto de Sombras (ver pág. 196/151) para desaparecer e intentará escapar, empujando a cualquiera que se ponga en su camino. Si tiene oportunidad, al pasar al lado de la olla la arrojará contra los asaltantes.

Fernando, una vez localizada su presa, la perseguirá hasta darle caza.

Para los PJs, sin embargo, ambos se perderán en la negrura de la noche.

Nota para el DJ: La escena debería ser una sangría en donde los asaltantes acaban con las brujas, para que no invoquen a la sombra, mientras ven que una de ellas se desvanece y desaparece. En caso de que la sombra aparezca, procura que se cebe con los PNJs primero, para no convertir la escena en una masacre. Puedes usar algún conjuro mortal sobre los PNJs, usando tiradas escondidas para “elegir” a las víctimas, aunque solo sea para poner tensión en el ambiente, y, cuando ataque a los PJs, utilizar conjuros menos mortales, por lo menos hasta que acabe con los PNJs. Si después de esto aún no han conseguido acabar con las brujas, se merecerán lo que les pase.

Trama secundaria: (Continuación)

Tras el combate, la desaparición de Fernando y la dantesca escena altera a los PNJs supervivientes, que pondrán pies en polvorosa regresando a la casa Carrillo.

Los PJs podrán rescatar al secuestrado y saquear la cueva de las brujas en donde hay un buen surtido de ingredientes de los hechizos que ellas conocen.

En el caso de que mantengan con vida a alguna de las brujas, tendrán un buen problema entre manos hasta que la entreguen a la justicia.

Escena VIII: Huir

Los PJs se encontrarán en una encrucijada. En menos de dos días asaltarán el Castillo y, aunque no conocen completamente el plan de Juan Luis, deberán irse para avisar a su señora e intentar desbaratar el plan.

El momento ideal para escapar es tras la borrachera. La mayoría de los hombres estarán fuera de combate, y podrían abandonar la casa Carrillo fácilmente sin que los viesan. Pueden trepar la tapia utilizando algún barril o similar (Prepar +60%).

También pueden acabar con el guardia de la barbacana y salir a galope con los caballos, o alguna otra idea similar.

Nota para el DJ: Puede haber alguna lumbrera que piense que es un buen momento para pasar a cuchillo a los hombres de la casa Carrillo y acabar con el problema. Deberías intentar disuadirlos de tales ideas si no quieres acabar enterrando a los PJs. Puedes hacer que haya grupos de borrachos despiertos que cantan durante toda la noche, o puedes remarcar que los líderes apenas han probado el vino. Si aún así persisten, en fin, el cementerio está lleno de valientes.

En el caso de que se haya jugado la subtrama del aquelarre, los PJs ya se encontrarán en campo abierto y podrán huir fácilmente.

Explicatio: El plan de Juan Luis

Independientemente de lo que hagan los PJs, Juan Luis intentará llevar a cabo su plan. No sabe si los PJs son unos traidores o simplemente han desertado por que no tienen lo que hay que tener. Además, confía plenamente en sus posibilidades y tiene bastantes triunfos en la mano como para arriesgarse.

Tiene tres bazas importantes a jugar. La primera es que, con el dinero del arzobispo ha sobornado al alcaide Juan Abad y al alguacil Pedro Soria para que les dejen las puertas de la villa abiertas durante la noche, para que no intervengan durante el asalto y para que le dejen esconder a sus hombres en la casa de la guardia. Tanto el alcaide como el alguacil, que no le deben lealtad a los Luna, han accedido fácilmente.

Durante la noche siguiente enviará a treinta y cinco hombres, con Unai a la cabeza, a la villa. Entrarán furtivamente y se esconderán en la casa de la guardia. Eso le permitirá tener a todos sus hombres cerca del castillo sin que los vean llegar. Desde la casa de guardia se ve la entrada del castillo. Permanecerán ocultos hasta que reciban la señal adecuada. Desde entonces, tardan cinco asaltos en llegar hasta la puerta.

La segunda baza son Tomás de Fornas y Beaumont y el escribano. Bajo amenaza de muerte, Juan Luis obliga al noble navarro y al escribano a que le sigan el juego e interpreten sus papeles de reclamar el castillo y el señorío, obligando a María de Luna a abrir las puertas y abandonarlo.

Sin embargo, su escolta no estará formada por beamonteses, sino por el propio Juan Luis, Sancho y sus agramonteses.

Cuando abran las puertas, los agramonteses entrarán y se harán fuertes en la entrada, mientras los hombres escondidos en la casa de guardia entran por la puerta abierta.

Una vez estén dentro, contra los cincuenta hombres de la casa Carrillo, los defensores del castillo, apenas doce hombres, no tendrán nada que hacer.

Juan Luis sabe que hay alguna probabilidad de que no le abran las puertas, por eso tiene una tercera baza. Emilia, la esposa de Secundino, el hombre que tiene secuestrado, trabaja en el castillo y tiene instrucciones de abrir la puerta si lo demás falla. En este caso, la comitiva de Juan Luis se retirará a la casa de la guardia y esperará a la noche, momento en el que Emilia abrirá las puertas.

Los PJs disponen de varias pistas para desbaratar los planes de Juan Luis. La principal es que conocen a los asaltantes y podrán identificarlos. Sin embargo, si no les abren las puertas, simplemente se retirarán y la amenaza no desaparecerá.

Por otro lado, sabiendo que el alcaide podría estar involucrado, podrían tener la osadía de asaltarlo en su casa e interrogarlo. El hombre les explicaría sus tratos con Juan Luis y que sus hombres se esconderán durante la noche en la casa de la guardia de la villa.

Quién sabe qué planes malévolos se les pueden ocurrir a los jugadores para acabar con esa amenaza. Tal vez, ¿hacer envenenar su cena? ¿Encerrarlos y quemar la casa?

Tanto María de Luna como Pedro Sáez les conseguirán la ayuda que necesiten para cualquier plan que se les ocurra. Además de los soldados del castillo, un puñado de cornagüeses tienen los redaños para colaborar en acabar con esos maleantes. Hay que tener en cuenta que no son hombres de armas y que en una lucha cuerpo a cuerpo serán masacrados, sin embargo, bien utilizados pueden darles la ventaja. Podrían utilizarlos como mano de obra para preparar alguna emboscada, o como atacantes a distancia. Los pastores son buenos con la honda.

Es difícil saber cómo reaccionarán los jugadores ante la tarea de desbaratar los planes de Juan Luis. Puedes utilizar a Pedro para dar consejos, pero intentando no llevar el papel principal. Al fin y al cabo, los PJs son los héroes de esta historia y se trata de que se luzcan.

El objetivo principal debe ser, no solo hacer huir a los hombres de la casa Carrillo, sino hacerles tantas bajas como sea posible para poder expulsarlos.

Nota para el DJ: Ni Tomás ni Ernesto lucharán en ningún momento. No van armados y se rendirán pidiendo refugio a la mínima que puedan. Deberían sobrevivir fácilmente al combate.

Trama secundaria: **Ánima Errante (III)**

Durante la ausencia de los PJs, el ánimo de Juan de Luna ha estado recorriendo las estancias del castillo, aterrizando a más de uno. Los sirvientes creen que alguna maldición ha caído sobre los Luna y empiezan a pensar que tal vez deberían dejar su servicio.

La intranquilidad ha provocado que María solicite a los frailes que dispongan a alguno de sus hermanos para que bendiga las estancias del castillo y se tranquilice a la servidumbre. El hermano Roberto se ofreció enseguida, y ya lleva varios días orando en el castillo.

Roberto, que está convencido de que la causante es María, ha planeado asesinarla para poder purgar el mal. Al lle-

gar la noche, se esconde en el castillo y, cuando todos están durmiendo, va hasta la habitación de María para acuchillarla.

El espíritu de Juan de Luna está especialmente activo: atormentado por el inminente ataque, está desesperado por avisar a su esposa y ayudarla, más al no poder comunicarse, se frustra. Además, el espíritu ve las intenciones del fraile Roberto y, loco de desesperación, recorre el castillo aullando e intentando atraer a los PJs a la habitación de María.

Los PJs se despertarán, percibiendo el frío antinatural que el espíritu deja a su paso y sus lamentos.

...María...peligro...

Si los PJs consiguen reaccionar, y se plantan en las habitaciones de María, podrán detener al fraile Roberto antes de que lleve a cabo su vil plan.

Si no, bueno, María conseguirá salvarse por sus propios medios, o tal vez Pedro llegue al rescate. O tal vez queden malheridos y dejen el mando de las defensas en manos de los PJs.

ESCENA IX: A LAS PUERTAS

Suponiendo que la trama siga según lo esperado, lee lo siguiente. Si no es así, deberías modificar las partes necesarias para adaptarlo a la nueva situación:

Al amanecer los gritos de alerta de los guardias os ponen en tensión. Corréis a las almenas del castillo, en donde os encontráis con vuestra señora, María de Luna, y el oficial al mando, Pedro Sáez.

Por la puerta oeste avanza un grupo de unos quince hombres armados escoltando a dos caballeros. Pedro, a gritos, manda formar a los hombres y que se preparen para la defensa.

Tras recorrer los recodos del camino, se plantan ante las puertas cerradas del castillo. Reconocéis a los dos caballeros como los hombres que tomasteis prisioneros en la emboscada. No reconocéis a los hombres que los acompañan, pues todos llevan cascos y capuchas que les cubren parte del rostro.

Uno de los guardias pregunta a los recién llegados el motivo de su presencia en las tierras de los Luna. El joven, que va a caballo, saca un pergamino y lee un edicto real:

—Por real cédula, su majestad Enrique IV, rey de Castilla, rey de León, rey de Asturias y rey de Galicia, en el día 12 de Marzo de 1464, otorga a don Juan de Beumont, Vizconde de Abarca y Aberoa y Virrey de Catalunya, el señorío de Cornago, con sus aldeas Igea y Valdeperillo, así como la fortaleza y la villa de Cornago, sus tierras de labranza y pastoreo y los derechos otorgados a dichas posesiones.

Cierra el documento y a continuación lee otro:

—Yo, Juan de Beumont, Vizconde de Abarca y Aberoa, Virrey de Catalunya y Señor de Cornago, otorgo el gobierno del señorío de Cornago a don Tomás de Fornas y Beumont, al que doto de poder absoluto sobre dichas tierras y posesiones.

Cierra el otro documento y continúa:

—En nombre del rey, y con el poder que me concede la secretaría real, os ordeno que abráis las puertas y cedáis paso franco al nuevo gobernador.

Finalmente, el hombre a su lado habla, con voz temblorosa, sudando y dirigiendo miradas nerviosas a sus escoltas.

–Señora, estos documentos me otorgan poder sobre estas tierras y la fortaleza. Venimos en paz para hacer valer nuestra responsabilidad para con el reino y sus gentes. Mas no temáis por vos o vuestros fieles, que serán tratados con honor y respeto, y se os permitirá permanecer en la fortaleza hasta que os sea a bien de preparar el viaje hacia donde vuestra merced disponga.

Por ley, María está obligada a abrir las puertas, y no hacerlo significa desobedecer una orden directa del propio rey, lo cual la deja en un compromiso, aunque no sería la primera vez que lo hace.

Lo que pase a continuación dependerá mucho de los preparativos que hayan hecho los PJs. Tal vez han preparado una trampa o han convencido a María de que deben acribillarlos a pedradas, tal vez se hayan encargado de los hombres que dormían en la casa de guardia, o tengan algo preparado para ellos.

O tal vez han hecho bastante mal las cosas y acaban perdiendo el castillo a manos de Juan Luis. Esperemos que no sea así, porque en ese caso pintan bastos para María, Pedro y los PJs. Acabarían muertos, o presos y olvidados en los calabozos o, si tienen suerte, como fugitivos.

Nota para el DJ: Puedes utilizar las reglas de Pugnae (ver pág. 526/248) para resolver este encuentro, o simplemente para determinar los enfrentamientos de los PJs.

ESCENA X: AJUSTE DE CUENTAS

Una vez consigan expulsar a los asaltantes, tal vez porque los hayan ayudado en la lucha, o porque han visto cómo los bribones salían huyendo, los cornagüeses salen a las calles a vitorear a los vencedores. Con la plebe enardecida, María mandará apresar al alcaide y al alguacil por rendir la villa a unos bandidos. Los guardias de la villa, al ver la marabunta que se acerca a la casa del alcaide, dudarán un segundo, pero enseguida se apartarán. María aprovecha el impulso para atraerlos a su causa y les ofrece entrar a su servicio.

Los cornagüeses irrumpirán en la casa del alcaide, lo cogerán en volandas, le pondrán un cepo y lo atarán en medio de la plaza, en donde se pasará varios días lapidado a base de tomates, huevos podridos y alguna que otra piedra.

Al ver las intenciones de la marabunta, el alguacil intentará huir a lomos de su caballo. Saltará la alarma. Los cornagüeses gritarán y sólo si los PJs son rápidos, podrán darle caza y ponerlo al lado del alcaide. Si no, se largará en busca de mejor fortuna.

María, en tono solemne, sentenciará:

–Por graves injurias contra la villa de Cornago y sus habitantes, por permitir paso franco a bandidos y por recibir pago por ello, os condeno: todas vuestras posesiones se os prenderán y serán utilizadas para pagar las pérdidas causadas por los bandidos, y durante un periodo de cinco años serviréis en la labranza de las tierras del señorío.

A continuación María le dice a Tomás:

–Tomás de Fornas y Beaumont, habéis rendido vuestra persona de forma incondicional y habéis aceptado mi protección. A cambio de vuestro rescate, deberéis renunciar al señorío y devolvoérselo a sus legítimos dueños, la familia Luna y sus herederos. Ernesto, tomarás declaración y así lo harás constar en los registros reales.

El hombre, a regañadientes pero sin otras opciones si quiere salir del pozo en el que ha caído, acepta.

Por último María decreta:

–Hoy hemos defendido nuestra tierra ante un puñado de pendencieros. Mas no nos libramos del peligro hasta que el lugar en donde se refugian, el lugar en el que se originó este mal, sea derruido piedra a piedra. ¡Cornagüeses! Es hora de llamar a la puerta de la casa Carrillo y decirle bien alto al arzobispo que no es bien recibido en estas tierras. ¡No señor! No queremos que sus hombres impidan el paso a nuestros ganados. ¡No señor! No queremos que nos roben ni nos asalten. ¡No señor! No queremos siquiera que pisen nuestra tierra. ¡No señor! Y os pregunto. Cornagüeses, ¿qué haremos al respecto? Yo digo que derrumbemos la maldita casa Carrillo, que la quememos y esparzamos las cenizas sobre el río!

Con los cornagüeses exaltados, manda a Pedro para que forme con las tropas que le quedan y con los voluntarios que quieran acabar con aquellos que tanto perjuicio les han causado y los envía a asaltar la casa Carrillo.

La tropa, envalentonada, agarra hoces, hondas, horcas y antorchas y sigue a Pedro, los PJs y los guardias hacia la casa Carrillo.

ESCENA XI: AL ASALTO

Tras unas cuantas horas de marcha, persiguiendo a los bandido fugitivos, con las últimas luces del día, ven la casa Carrillo. Los PJs se dan cuenta de que muchos de los que les seguían se han quedado atrás, y probablemente habrán perdido por el camino los pocos redaños que podrían tener. Tan solo Pedro, un grupo de diez hombres, entre soldados y guardias, y una banda de unos veinte cornagüeses se reúnen a su alrededor. Expectantes. Pedro les dice:

–Vosotros conocéis la hacienda. ¿Qué proponéis?

Los hombres seguirán el plan que tracen los PJs.

Dentro de la casa quedarán todos los supervivientes que hayan escapado. Están desmoralizados, pero se sentirán acorralados. Saben que su condena sería la horca si los capturan, así que venderán cara su piel y, si se presenta la ocasión, huirán.

Si queda alguno de los líderes, Juan Luis, Unai o Sancho, podrán tener una defensa más organizada, con guardas vigilando y la moral más alta. Si no, estarán desorganizados y se les podría sorprender con facilidad. La principal ventaja que tienen los defensores es la muralla, pero si los PJs han hecho bien su trabajo, no deberían quedar muchos para defenderla. Por otro lado, la entrada a través de la mina no estará vigilada.

Trama secundaria: Bautismo Negro (I)

Fernando regresa a la casa Carrillo tras la desaparición de los PJs y se oculta en el subterráneo de las minas. Allí empieza los preparativos para realizar el ritual del Bautismo Negro (ver pág. 215/-).

Está convencido de que el ataque de Juan Luis será un éxito, por lo que piensa que la casa Carrillo estará casi deshabitada y que podría utilizarla como futura base para sus operaciones.

Cuando los bandidos regresan, Fernando está absorto en la realización del ritual y, escondido como está, los bandidos no reparan en él.

El ritual acaba cuando los PJs lanzan el asalto. Fernando consigue invocar a una strigas (ver pág 302/-).

El alquimista, tras salir del trance, se encontrará en medio de la refriega. Incluso puede ser probable que los PJs hayan decidido utilizar la entrada desde la mina para acceder furtivamente, con lo que se encontrarán de frente. Si se desea, puede leerse en voz alta o parafrasearse lo siguiente, así como otros párrafos en cursiva que se sucederá en las siguientes secciones de la aventura:

Avanzáis por la mina que continúa hasta los sótanos debajo de la casa Carrillo. A medida que os vais acercando, oís el llanto de un bebé y la voz de un hombre recitando una serie de nombres extraños. Os acercáis un poco más y, tras un chasquido, dejáis de oír tanto al bebé como al adulto. Finalmente, llegáis a la sala central del sótano, iluminada por cirios negros, y veis una escena dantesca.

Encadenada a la pared veis a una mujer muy pálida y con cortes en las muñecas. A sus pies está María, la madre del bebé, que está inerte sobre una estrella de cinco puntas dibujada con tiza en el suelo. El crío, lleno de cortes, y bañado en sangre, lleva una corona de flores.

Por ser testigos del hechizo, ganarán 10 IRR (si tienen menos de 95).

Trama secundaria: Bautismo Negro (y II)

Tras la sorpresa inicial, tanto vosotros como el alquimista os quedáis mirándoos unos a los otros. Antes de que ninguno pueda reaccionar, el niño emite un grito gutural y empieza a contornearse de forma inhumana. Arquea terriblemente la espalda, abre desproporcionadamente la boca, alza los brazos y los retuerce de formas imposibles y, lo más espantoso, crece. A cada segundo se hace mucho más grande.

El bebé se convierte en un monstruo de 2,3 varas, con cuerpo de mujer, patas de cabra, serpientes en vez de cabellos, alas de murciélago y garras.

Esta visión hace que los jugadores deban tirar IRR -25% y ganen 1d10+2 para sus PJs si fallan.

Fernando lanzará la strigas al combate, mientras él intentará escapar y utilizará su magia para protegerse y atacar a cualquiera que se le acerque demasiado.

ESCENA XII: ¿FIN?

Si consiguen eliminar a todos los enemigos, o ponerlos en fuga, podrán fácilmente reducir a cenizas la casa Carrillo y conseguirán una ansiada época de paz para el señorío y sus habitantes.

Secundino morirá en el asalto, pasado a cuchillo por sus iracundos captores. Emilia, amargada, le echará la culpa a su señora por no protegerlo como era su deber. Continuará sirviendo en el castillo y acabará vendiendo sus servicios a los enemigos de los Luna para vengarse.

Los PJs serán tratados con honores por su señora María de Luna. Pedro estará muy orgulloso de sus hombres, de su valentía y lealtad.

Llorarán a los muertos, y se celebrarán funerales, pero también habrá fiesta y alegría por la victoria.

Sin embargo, el arzobispo de Toledo seguirá intentado conseguir, en el futuro, el señorío de Cornago. Con el tiempo, volverá a levantar la casa Carrillo e intentará llevar a cabo otros planes.

Pero esa, es otra historia.

Trama secundaria: **Ánima errante (y IV)**

Tras la caída de la casa Carrillo, el espíritu de Juan está más tranquilo. Sin embargo, está atrapado entre dos mundos y solo un exorcismo le proporcionará la paz que necesita. Los PJs pueden tener la capacidad para ello, o, si no, alguno de los frailes del monasterio podría hacerlo.

RECOMPENSAS

Esta aventura es compleja y altamente mortal. Hay muchos enemigos peligrosos, y los PJs deberían ser gratamente recompensados por llevarla a cabo.

Reparto de Puntos de Aprendizaje:

- ✦ 50 PAp por completar la trama principal, expulsar a los hombres de la casa Carrillo y convertirla en cenizas.
- ✦ 10 PAp si completan la trama del ánima errante, salvan a María del ataque del fraile y exorcizan el espíritu de Juan.
- ✦ 20 PAp si completan la trama del aquelarre y consiguen acabar con las brujas, excepto la meiga, y salvan al secuestrado.
- ✦ 20 PAp si completan la trama del bautismo negro, eliminan a la strigas y a Fernando.
- ✦ En caso de objetivos parciales, reparte los puntos como creas conveniente.
- ✦ Además, añade puntos si los jugadores han interpretado y aportado a la partida.

DRAMATIS PERSONAE

En la casa Carrillo

JUAN LUIS LAZARRA

Es el líder de los hombres que el arzobispo tiene destinados en la casa de Rincón de Olivedo. Es un noble, pariente lejano del arzobispo, astuto, pero sin respeto por la autoridad. Acabó en el cadalso por un delito de sangre. El arzobispo, que vio otras cualidades ventajosas para él, lo absolvió y lo envió con la misión de reclutar hombres dispuestos a ensuciarse las manos, fortificar la hacienda y perjudicar en todo lo posible a los cornagueses y, principalmente a sus señores.

Es un hombre de armas peligroso y traicionero. Preferirá una puñalada por la espalda a enfrentarse a cara a cara, aunque, llegado el caso, es un diestro enemigo.

Periódicamente, lanza pequeños asaltos contra corrales o descuidados viajeros. La aldea de Igea ha sufrido varias incursiones en las que han asaltado alguna de sus casas, violado y matado.

Pese a las acusaciones de los habitantes del señorío, el alcaide no ha hecho nada para detenerlos. Juan Luis sabe que este es un hombre del marqués de Villena, aliado de su señor, y con el que tiene tratos.

FUE:	15	Altura:	1,80 varas
AGI:	15	Peso:	160 libras
HAB:	20	RR:	75%
RES:	15	IRR:	25%
PER:	15	Templanza:	70%
COM:	10	Aspecto:	16 (normal)
CUL:	10		

Protección: Loriga de Malla (5 puntos de protección, cubre todo el cuerpo menos la cabeza) y Bacinete (4 puntos de protección, cubre la cabeza).

Armas: Espada de Mano 75% (1d8+1+1d6), Cuchillo 85% (1d6+1d6), Ballesta 75% (1d10+1d4).

Competencias: Descubrir 50%, Esquivar 60%, Pelea 75%, Sanar 30%, Sigilo 75%, Tormento 60%, Mando 65%, Leer y Escribir 35%.

UNAI REDONDO LASA

La mano derecha de Juan Luis, es un tipo bizco, feo y malcarado que disfruta enormemente con su trabajo. Es uno de los primeros bandidos a los que reclutó, y enseguida se hizo notoria su astucia para deshacerse de sus competidores. Pese a que no es un tipo grande, es paranoico y violento, y el resto de la banda, excepto Juan Luis, le tiene miedo. Si los PJs se encuentran con una partida de la banda fuera de la casa de Oivedo, lo más probable es que esté dirigida por Unai.

FUE: 15	Altura: 1,50 varas
AGI: 20	Peso: 100 libras
HAB: 20	RR: 55%
RES: 15	IRR: 45%
PER: 15	Templanza: 75%
COM: 5	Aspecto: 6 (feo)
CUL: 5	

Protección: Velmezz (2 puntos de protección, cubre pecho y abdomen).

Armas: Bracamante 85% (1d6+2+1d6), Cuchillo 75% (1d6+1d6).

Competencias: Descubrir 60%, Sigilo 85%, Tormento 70%, Conocimiento de Área (Cornago y alrededores) 80%, Correr 50%, Empatía 50%, Escuchar 65%, Lanzar 75%, Rastrear 50%, Trepar 75%.

BANDIDOS DE LA CASA CARRILLO

Una banda de descarriados, que ha ido reclutando Juan Luis, de entre los peores de su calaña.

FUE: 12	Altura: 1,65 varas
AGI: 14	Peso: 110 libras
HAB: 13	RR: 50%
RES: 15	IRR: 50%
PER: 10	Templanza: 40%
COM: 5	Aspecto: 9 (mediocre)
CUL: 5	

Protección: Gambesón (2 puntos de protección, cubre todo el cuerpo menos la cabeza) y Capacete (2 puntos de protección, cubre la cabeza).

Armas: Lanza 40% (1d6+1), Hacha 40% (1d6), Cuchillo 50% (1d6) o Ballesta 40% (1d10).

Competencias: Esquivar 40%, Tormento 35%.

SANCHO

Sancho es un infanzón del grupo de los agramonteses. Debido a la alianza entre el arzobispo y su bando, les permitieron utilizar la casa Carrillo como refugio entre sus correrías en Na-

varra. Ahora pretende ayudar a Juan Luis a tomar la fortaleza de Cornago y asentar la posición de su aliado en esta zona.

Está algo pasado de peso, pero es un buen contrincante para cualquiera. Está medio calvo y le encanta la comida, la bebida y contar batallitas.

FUE: 15	Altura: 1,75 varas
AGI: 13	Peso: 200 libras
HAB: 15	RR: 60%
RES: 15	IRR: 40%
PER: 9	Templanza: 50%
COM: 11	Aspecto: 14 (normal)
CUL: 11	

Protección: Loriga de Malla (5 puntos de protección, cubre todo el cuerpo menos la cabeza) y Bacinete (4 puntos de protección, cubre la cabeza).

Armas: Espada de Mano 70% (1d8+1+1d4), Lanza de Caballería 70% (2d6), Escudo 40%.

Competencias: Cabalgar 65%, Descubrir 45%, Escuchar 30%, Esquivar 55%, Leer y Escribir 30%, Mando 50%.

AGRAMONTESSES

Soldados navarros leales a Sancho.

FUE: 15	Altura: 1,65 varas
AGI: 13	Peso: 110 libras
HAB: 13	RR: 50%
RES: 16	IRR: 50%
PER: 10	Templanza: 45%
COM: 5	Aspecto: 9 (mediocre)
CUL: 5	

Protección: Gambesón Reforzado (3 puntos de protección, cubre todo el cuerpo menos la cabeza) y Capacete (2 puntos de protección, cubre la cabeza).

Armas: Hacha de Armas 45% (1d8+2+1d4), Cuchillo 40% (1d6) o Ballesta 40% (1d10).

Competencias: Esquivar 40%, Tormento 35%.

FERNANDO DE ALARCÓN

Alquimista malvado y embaucador, que engaña al arzobispo para que lo ponga en nómina y le costee sus investigaciones. Fernando no solo no pretende compartir sus secretos, sino que en realidad su objetivo es dominar las artes oscuras.

Es un hombre flaco y desgarbado que viste ropas elegantes y, aunque muchos de los hombres de la casa ya lo hubiesen rajado por sus modales y humos de sabiondo, tiene la protección del arzobispo y de Juan Luis, que impide que nadie le toque un pelo.

Intentará hacerse amigo de los PJs para que le ayuden cuando los necesite.

FUE: 5	Altura: 1,65 varas
AGI: 5	Peso: 105 libras
HAB: 15	RR: 0%
RES: 15	IRR: 160%
PER: 15	Templanza: 75%
COM: 20	Aspecto: 14 (normal)
CUL: 20	

Protección: Carece.

Armas: Cuchillo 65% (1d6+1d4).

Competencias: Alquimia 85%, Astrología 70%, Conocimiento Mágico 80%, Leer y Escribir 75%, Conocimiento Animal 30%, Conocimiento Mineral 70%, Conocimiento Vegetal 35%, Empatía 50%, Idioma (Latín) 50%, Sanar 45%.

Hechizos: Bautismo Negro (ver pág. 215/-), Conservación (ver pág. 168/-), Destilación de Quintaesencias (ver pág. 181/-), Homúnculo (ver pág. 204/156), Leche de Sapiencia (ver pág. 169/141), Longevidad (ver pág. 219/-), Manto de Salamandra (ver pág. 176/146), Polvos de Hechicería (ver pág. 177/146), Talismán de Protección (ver pág. 199/-), Transmutación de Metales (ver pág. 200/153), Sangre de Dragón (ver pág. 198/153), Varita de Búsqueda (ver pág. 185/149), Vitriolo Salvaje (ver pág. 171/142).

HOMÚNCULO DE FERNANDO

El homúnculo, con forma de rata, está permanentemente espiando a Teresa.

FUE:	2	Altura:	0,15 varas
AGI:	25	Peso:	3 libras
HAB:	1	RR:	0%
RES:	5	IRR:	100%
PER:	25		
COM:	1		
CUL:	1		

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Escuchar 40%, Sigilo 60%.

STRIGAS

(ver pág. 302/-).

RAMÓN Y LAS CHICAS

Ramón es un hombre grande y fuerte, de pelo castaño rizado y espesa barba. Trabajaba de matón en un local de alta alcurnia de Toledo, en donde se servían muchas más cosas que bebidas. Ramón se encargaba de que a los clientes no se les fuese demasiado la mano, que la mercancía hay que cuidarla. Durante varios años, estuvo trabajando sin problemas, hasta que un día se le fue la mano con un borracho que con un cuchillo había desfigurado a una de las chicas. El hombre no lo contaría, pero, al ser hijo de un noble, Ramón, la chica herida y otras tres que lo presenciaron todo, decidieron poner los pies en polvorosa antes de que les pusiesen una soga al cuello.

Casualmente, Juan Luis estaba buscando algo que les subiese la moral a los hombres de la casa Carrillo y, así, evitar que se peleasen entre ellos por no tener con qué desfogar sus instintos.

Ramón se convirtió en cocinero de la casa Carrillo, y sus chicas en sirvientas que no solo hacen las tareas de la casa, sino que, además, levantan algo más que la moral de los hombres de la casa Carrillo por algunos maravedíes.

María tiene varias cicatrices en un lado de la cara que intenta disimular peinándose hacia ese lado. Es la más retraída, principalmente por lo que le pasó, pero hablará con cualquiera que trate con cariño a su bebé, hijo del bastardo que le rajó la cara.

Malena y Sandra son dos chicas del montón. Sandra es delgada y un poco desgarbada, y Malena está un poco rellenita.

Teresa también es del montón, aunque es la más bella de las cuatro. Sin embargo, su fuerte personalidad la hace destacar sobre las otras. Además, esconde un secreto. Hace un año salió a pasear con uno de los agramonteses, que se había enamorado de ella. El joven se estaba dejado toda la paga en ella y un día quiso desposarla. Para decirselo, la llevó a una era, cerca de Igea, desde donde se ve la cuenca del Linares. Para ella solo era un juego y aquel chico no le daría el futuro que ella quería. Lo rechazó, pero el joven no se lo tomó nada bien. Lleno de ira, se abalanzó sobre ella. Estuvieron forcejeando hasta que él cayó seco sobre ella. Al incorporarse, vio a una mujer vieja con un bastón en la mano con el que había dejado inconsciente al joven. La vieja, que era una bruja del aquelarre de Igea, le propuso un trato. Si cada tres lunas le llevaba un joven, le enseñaría las artes oscuras.

Ya han desaparecido tres hombres de la casa Carrillo. Juan Luis piensa que pueden ser deserciones. Tipos que no se acostumbran a la vida que llevan. No es algo extraño. Sin embargo, Fernando, que lleva varios años buscando pistas, sospechó enseguida de las desapariciones e, investigando, ha descubierto el secreto de Teresa.

RAMÓN

FUE:	20	Altura:	1,95 varas
AGI:	13	Peso:	240 libras
HAB:	15	RR:	65%
RES:	20	IRR:	35%
PER:	9	Templanza:	60%
COM:	11	Aspecto:	13 (normal)
CUL:	9		

Protección: Pelliza de piel (1 punto de protección, cubre pecho y abdomen).

Armas: Clava 50% (1d6+1d6), Pelea 65% (1d3).

Competencias: Artesanía (Cocinar) 45%, Escuchar 35%, Esquivar 30%.

TERESA

FUE:	5	Altura:	1,55 varas
AGI:	10	Peso:	100 libras
HAB:	10	RR:	30%
RES:	10	IRR:	70%
PER:	15	Templanza:	65%
COM:	20	Aspecto:	18 (atractiva)
CUL:	15		

Protección: Carece.

Armas: Cuchillo 45% (1d6)

Competencias: Alquimia 15%, Astrología 15%, Conocimiento Mágico 55%, Conocimiento vegetal 45%, Leyendas 40%, Sanar 40%, Sigilo 65%, Escamotear 30%, Seducción 65%.

Hechizos: Amor (ver pág. 166/-).

En la Villa de Cornago

JUAN ABAD, ALCAIDE DE CORNAGO

Juan es un hombre de 47 años, gordo, de piel grasienta y bigote espeso, con la frente despejada y coronilla. Es un hombre del marqués, que lleva varios años al cargo de la villa. Es un déspota al que le gustan la buena comida y las jovencitas. Está continuamente enfrentándose a los cornagueses y utiliza a los guardias para afirmar su posición. Cobra impuestos abusivos, utiliza la intimidación y, en algún caso, se ha excedido con alguna joven.

Es un cobarde y, en caso de combate, intentará huir o se rendirá si lo acorralan.

FUE: 10	Altura: 1,70 varas
AGI: 8	Peso: 240 libras
HAB: 15	RR: 65%
RES: 10	IRR: 35%
PER: 15	Templanza: 30%
COM: 15	Aspecto: 10 (mediocre)
CUL: 15	

Protección: Carece.

Armas: Pelea 25% (1d3).

Competencias: Elocuencia 70%, Empatía 45%, Descubrir 60%, Escuchar 60%, Correr 45%, Mando 45%.

PEDRO SORIA, ALGUACIL DE CORNAGO

Pedro es el alguacil. Él, y la docena de guardias de la villa, reciben su paga del bolsillo del alcaide y, más que proteger la villa, actúan como su guardia personal. Es plenamente consciente de que su situación está ligada a la del alcaide, con lo que se pone de su lado en cualquier cuestión y le hace todo el trabajo sucio.

Es un hombre de carácter brusco y violento, aficionado al vino.

FUE: 13	Altura: 1,70 varas
AGI: 12	Peso: 150 libras
HAB: 15	RR: 75%
RES: 15	IRR: 25%
PER: 13	Templanza: 55%
COM: 10	Aspecto: 10 (mediocre)
CUL: 5	

Protección: Gambeson (2 puntos de protección, cubre todo el cuerpo menos la cabeza) y Capacete (2 puntos de protección, cubre la cabeza).

Armas: Espada de Mano 65% (1d8+1+1d4), Cuchillo 45% (1d6+1d4).

Competencias: Conocimiento del Área (Cornago y alrededores) 50%, Correr 45%, Descubrir 35%, Escuchar 50%.

GUARDIAS DE LA VILLA

FUE: 15	Altura: 1,70 varas
AGI: 13	Peso: 140 libras
HAB: 13	RR: 50%
RES: 13	IRR: 50%
PER: 10	Templanza: 40%
COM: 5	Aspecto: 10 (mediocre)
CUL: 5	

Protección: Gambeson (2 puntos de protección, cubre todo el cuerpo menos la cabeza) y Capacete (2 puntos de protección, cubre la cabeza).

Armas: Clava 40% (1d6+1d4), Cuchillo 50% (1d6) o Ballesta 40% (1d10).

Competencias: Esquivar 40%, Tormento 35%.

MARÍA DE LUNA

La historia dirá de ella que fue la señora más querida por los Cornagueses de cuantas hubo y habrá.

Heredó no solo la gracia y belleza de su madre, sino también el carácter luchador y caballeresco de su padre.

Es una mujer que ha pasado los cuarenta, pero que aún mantiene su encanto, pese a los duros años que está pasando y las arrugas de tristeza que se le marcan en los ojos.

Mantiene con entereza lo poco que le queda y lucha cada día para sacarlo adelante, enfrentándose a los más grandes nobles castellanos.

FUE: 10	Altura: 1,55 varas
AGI: 10	Peso: 100 libras
HAB: 12	RR: 70%
RES: 12	IRR: 30%
PER: 15	Templanza: 65%
COM: 20	Aspecto: 18 (atractiva)
CUL: 20	

Protección: Carece.

Armas: Daga 25% (2d3)

Competencias: Corte 35%, Conocimiento Animal 35%, Descubrir 60%, Elocuencia 75%, Empatía 55%, Escuchar 60%, Mando 45%.

PEDRO SÁEZ

Pedro es el oficial al mando de los soldados del castillo. Es un hombre mayor que está al servicio de la familia Luna desde hace muchos años. Sirvió junto al difunto condestable primero y, después, junto al difunto Juan de Luna. Es un hábil espadachín y un buen táctico. Ayudará y aconsejará a los PJs siempre que pueda.

Seguramente será una pieza clave durante la defensa del castillo.

FUE: 15	Altura: 1,75 varas
AGI: 11	Peso: 180 libras
HAB: 20	RR: 60%
RES: 13	IRR: 40%
PER: 9	Templanza: 65%
COM: 13	Aspecto: 14 (mediocre)
CUL: 14	

Protección: Loriga de Malla (5 puntos de protección, cubre todo el cuerpo menos la cabeza) y Bacinete (4 puntos de protección, cubre la cabeza).

Armas: Espada de Mano 85% (1d8+1+1d6), Lanza de Caballería 70% (2d6), Escudo 80%.

Competencias: Cabalgar 65%, Descubrir 45%, Escuchar 30%, Esquivar 55%, Leer y Escribir 45%, Mando 70%, Conocimiento del Área (Cornago y alrededores) 50%.

Soldados del castillo

LEALES A LOS LUNA

(Usa el perfil de los agramonteses)

FRAILE ROBERTO

Roberto, hermano franciscano del convento de Nuestra Señora de Campolapiente, es en realidad un miembro de la Fraternita Vera Lucis con la misión de descubrir todo lo que pueda sobre el aquelarre de Igea. Accidentalmente, está presente en el momento en que el ánima de don Juan de Luna se alza para advertir a su esposa. Eso altera su juicio, y cree firmemente que la propia María de Luna pueda estar embrujada. Con esa firme creencia establece un plan para asesinarla, sin importarle cualquier repercusión o consecuencia. La Luz es su guía, el Mal debe ser expulsado de la faz de la tierra.

FUE: 12	Altura: 1,65 varas
AGI: 10	Peso: 150 libras
HAB: 12	RR: 85%
RES: 16	IRR: 15%
PER: 14	Templanza: 55%
COM: 18	Aspecto: 10 (mediocre)
CUL: 16	

Protección: Carece.

Armas: Cuchillo 45% (1d6).

Competencias: Corte 15%, Descubrir 25%, Elocuencia 65%, Escuchar 60%, Idioma (Latín) 45%, Leer y escribir 45%, Teología 65%.

A extramuros

BRUJAS

FUE: 5	Altura: 1,55 varas
AGI: 10	Peso: 100 libras
HAB: 10	RR: 0%
RES: 10	IRR: 115%
PER: 15	Templanza: 65%
COM: 20	Aspecto: 10 (mediocre)
CUL: 15	

Protección: Carece.

Armas: Cuchillo 45% (1d6).

Competencias: Alquimia 65%, Astrología 75%, Conocimiento Mágico 85%, Conocimiento Vegetal 55%, Escamotear 30%, Leyendas 40%, Sanar 40%, Sigilo 45%.

Hechizos: Aquelarre a Agaliarepth (ver pág. 211/159), Amor (ver pág. 166/-), Invocar Sombras (ver pág. 207/158), Maldición (ver pág. 170/142), Maldición de la Bruja (ver pág. 220/-), Marchitar la Juventud (ver pág. 221/-), Ungüento de Bruja (ver pág. 200/154).

MEIGA XUXONA

(ver pág. 299/210)

SOMBRA INVOCADA

(ver pág. 304/212)

TOMÁS DE FORNAS Y BEAUMONT

Familiar lejano de Juan de Beaumont, líder de los beamonteses y hombre fuerte de Navarra, Tomás ha vivido a la sombra de sus parientes. Sin tener demasiadas luces ni ambiciones, más preocupado por los placeres carnales, y, digamos, algo desviados de los caminos que marca el Señor.

Entrado en carnes, con los dedos como morcillas y unas buenas lorzas para calentarse, es un hombre cobarde y servicial con sus superiores con tal de que lo dejen tranquilo.

La misión que aquí le encomienda su pariente es la más audaz a la que se ha enfrentado nunca y, para su desgracia, no le preparará más que penurias.

ESCRIBANO ERNESTO

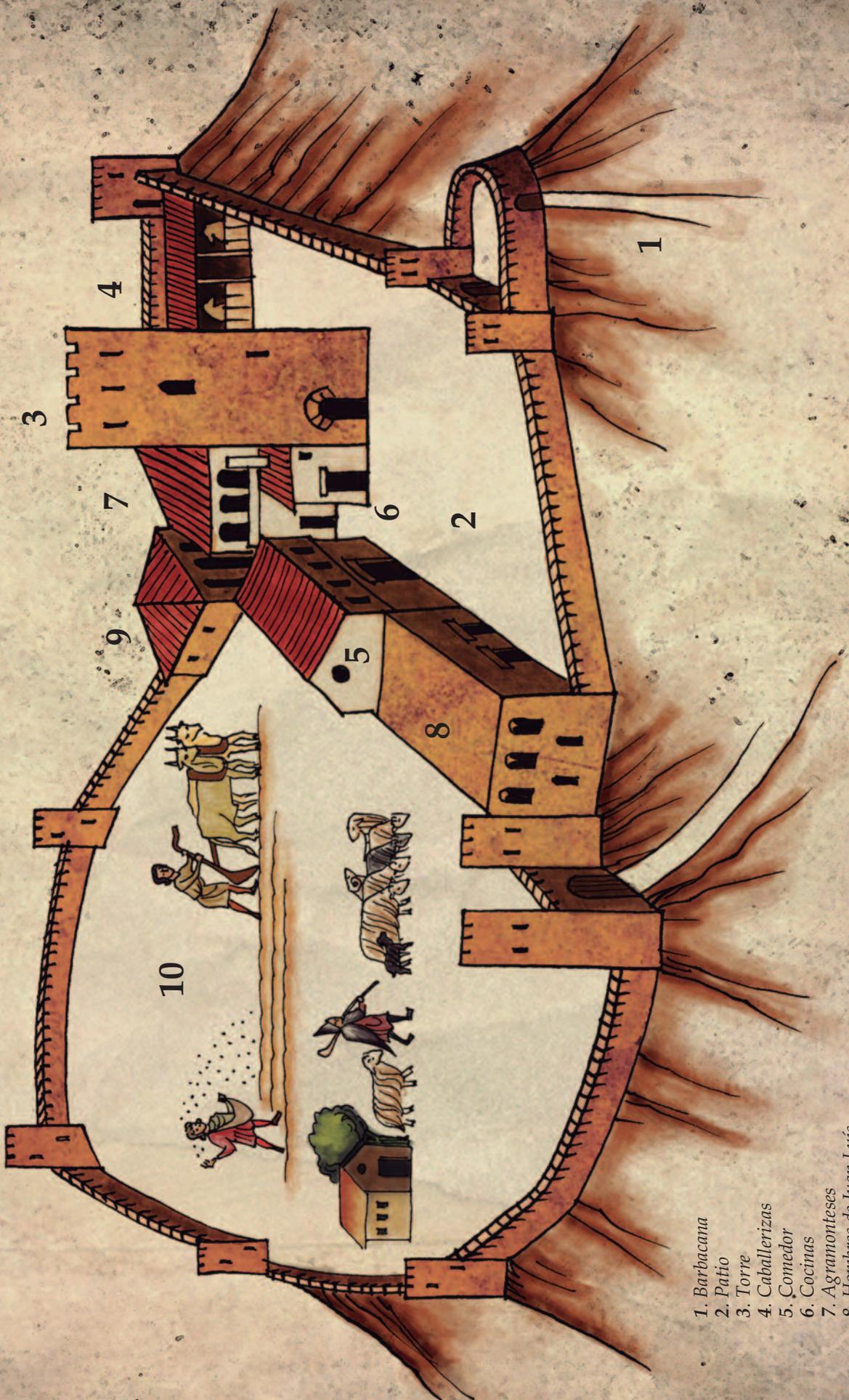
Ernesto es un funcionario de la corte de Castilla. Su función es la de notario real valedero de los documentos que lleva Tomás.

Es un joven ratón de biblioteca al que han sacado de sus libros para pasear por provincias a lomos de rudos animales y en compañía de un hombre al que no puede dar la espalda.

Vive su peor pesadilla sin saber que está a punto de saltar de la sartén para caer en las brasas.

HOMBRES DE ARMAS BEAUMENTES

(Usar el perfil de los agramonteses).



1. Barbacana
2. Patio
3. Torre
4. Caballerizas
5. Comedor
6. Cocinas
7. Agramonteses
8. Hombres de Juan Luis
9. Mineros
10. Huertos y cuadras

Angulus Mololus

por José Antonio Neto

NADIE se ríe de don Álvaro de Mendoza y Virués, y menos un buhonero que de seguro es converso. Por mis venas y las de mis antepasados corre la más noble sangre de los godos. Si ese asno de Rodrigo piensa que voy a dejar pasar tamaña afrenta es que no conoce bien mi nombre. Seis veces rodaron los dados y seis veces sacó dobles seises. Imposible. Hizo trampas. Y ahora yo limpiaré mi espada en sus entrañas.

Atento, que ahí viene. No puede verme. La calle es oscura y hoy el cielo está encapotado. Sin duda Dios aprueba mi lance. En cuanto pasa a mi lado sobre él salto. Pero el maldito me ve y se revuelve. No importa, conseguiré enviarle igual con sus antepasados. Me da un certero golpe con su espada en el costado. Sangro. Me revuelvo. Mi espada danza sobre su cabeza y le atraviesa el cuello. El perro, mientras se ahoga, ni gemir puede.

Me agacho para recoger su espada. Dulce trofeo que demostrará mi victoria frente a este canalla. Antes oigo un murmullo. El idioma es latín, pero las palabras no las entiendo. Oigo el sonido de una ventana cerrarse. La niebla se espesa, las piernas me tiemblan y en la calle no veo a nadie.

“Tú, seas quien seas, sal de tu escondite. Te atravesaré con mi espada como hice con este bastardo. Y aunque seas el mismo diablo, al Infierno te enviaré la fuerza de mi brazo.”

Nadie responde, el pánico me manda. Corro y huyo dejando la espada de Rodrigo junto a su cadáver. Llego al portal de mi casa. Me duele la herida, sangra demasiado.

INTRODUCCIÓN

Aventura diseñada para un grupo de 4 a 6 jugadores. En principio no es necesario que estos cumplan ningún requisito específico, aunque sería apropiado un usuario de la magia y algún personaje con buenas capacidades sociales. Imprescindible que a los jugadores les guste la investigación y usar más el ingenio que los músculos.

La acción se desarrolla a finales del verano de 1357, durante el reinado de Pedro I, en la muy noble ciudad de Jerez de la Frontera.

Las diferentes escenas que se desarrollan a lo largo del módulo son los cursos de acción que el autor considera más probables, y así están planteadas. Pero no tienes por qué seguirlas en el orden aquí sugerido y es posible que algunas no sean jugadas. Piensa en las diferentes escenas más como nudos posibles en la trama que como episodios que necesariamente deben ser sufridos por los jugadores. Deja que exploren las diferentes escenas en el orden que prefieran y no las dirijas de una manera lineal.

LA HISTORIA

Diez días atrás, don Álvaro de Mendoza y Virués, conocido hidalgo jerezano de noble cuna y dudosa fama, retó a duelo a un comerciante de origen sevillano de nombre Rodrigo de Arcos. Ya que le robaba los dineros en los dados se los pagaría con su sangre. De esta forma, y por honor, se desenvainaron los aceros y, aunque Rodrigo defendióse bien, incluso hiriendo a don Álvaro, éste fue quien al final consiguió la victoria. Cuando, después de matarlo, Álvaro dejaba sobre el suelo su cadáver, escuchó un murmullo y, pensando que sería el diablo, ya que nadie más había en la calle, tuvo la osadía de retar al mismo Satanás. Al regresar a su casa sintió una fuerte punzada en su brazo derecho, de forma que la herida que le hiciera Rodrigo se hacía aún más profunda. Los días pasaron pero el brazo seguía sangrando y, horrorizado, se encerró en su casa a cal y canto. Los vecinos ya empiezan a hablar acerca del “Enjaulado” y, según se dice, tal es su temor que ha empezado a colocar cruces en todas las calles que rodean su palacio a fin de así evitar las acechanzas del Maligno.

Realmente lo que ocurrió fue más cosa de brujos que de diablos. Resulta que el mencionado Rodrigo de Arcos andaba en tratos con un nigromante catalán que responde al nombre de Enric D'Artiaga. Rodrigo se encargaba, entre otras cosas, de asesinar a algunos mendigos y entregar sus cadáveres a Enric a cambio de unos buenos dineros. Ignoraba Rodrigo que en el fondo todo es un plan de la Secta del Magisteruelo (ver pág. 454/-) para posteriormente inculpar a los judíos de las desapariciones y provocar el caos en la ciudad¹.

La noche que Álvaro mató a Rodrigo, éste había quedado con el nigromante para tratar unos negocios. Enric, invisible gracias al talismán de Manto de Sombras (ver pág. 196/151), presencié cómo Rodrigo era asesinado. Enfadado por perder un peón, utilizó la Maldición de Hierro (ver pág. 208/158) sobre Álvaro para vengarse. Álvaro, al oír a Enric recitar el hechizo, pensó que se trataba del mismo diablo y osó retarlo, pero al cabo se arrepintió de su temeridad y salió huyendo como alma que lleva el diablo, nunca mejor dicho.

Y así quedó don Álvaro maldito, pensando que todo fue cosa del diablo, y Enric en posesión del arma que portaba Rodrigo.

INVOLUCRANDO A LOS PERSONAJES

Los personajes pueden ser tanto oriundos de Jerez, caso en el cual sería pertinente saber cuál fue su actitud ante la rebelión contra Pedro I que se produjo hace dos años, como ser de cualquier otro lugar de la Península.

¹ *Addenda*: Ver Appendix III: Angulus Mololus (Geografía de Jerez).

De una forma u otra los personajes deben estar ya en Jerez, si no es desde hace tiempo si al menos desde hace unas semanas. A continuación se sugieren algunas de las motivaciones que los personajes podrían tener para estar en Jerez:

- ✦ Los personajes con un trasfondo militar podrían estar en la ciudad buscando participar en alguna cabalgada contra el reino de Granada. A fin de cuentas, Jerez está bastante cerca de la frontera como para ser una buena base de operaciones y bastante lejos para ser una ciudad tranquila.
- ✦ Jerez es conocida en esta época por ser un centro del comercio vitivinícola. Quizás los comerciantes o medieros busquen nuevas posibilidades de negocio.
- ✦ La comunidad hebrea es muy importante en la ciudad. Pueden vivir y trabajar fuera de la judería, que por otra parte no está atestada. Se puede decir que es una ciudad bastante acogedora para los judíos según los estándares de la época. Los personajes judíos podrían tener familiares o conocidos que les convenzan para instalarse en la ciudad.
- ✦ El número de judíos sería motivación para que los más religiosos se decidiesen a ir a la ciudad a convertir a esas pobres almas descarriadas (por las buenas o por las malas, eso ya es otra cuestión).
- ✦ La acción se desarrolla unos días antes del 9 de octubre, onomástica de San Dionisio y Santo Patrón de la ciudad. En dicha fecha se celebran grandes festividades, lo cual puede atraer a gentes muy variadas (como juglares, ramerías, goliardos o ladrones) desde muchas leguas a la redonda. También podría ser un buen gancho para artesanos y gentes de otros oficios, que bien pudieran haber venido con la intención de vender sus productos.
- ✦ Últimamente el rey Pedro I ha mostrado vivo interés en la zona de Jerez, Medina Sidonia y Puerto de Santa María. Algunos nobles han pensado que quizás el rey pretenda pasar más tiempo en la frontera y, en ese caso, sería bueno hacerse con un palacio en Jerez para cuando se desplace la corte estar más cerca y tener algo de influencia en la ciudad. Los personajes nobles o cortesanos podrían ser enviados para estos menesteres.
- ✦ Cualquier personaje que tenga una buena relación con el bando del Rey, o esté bajo vasallaje de alguien que sí se encuentre en dicha situación, puede haber sido enviado a la ciudad para informar sobre la actitud de las autoridades locales. A fin de cuentas hace tan solo dos años se rebelaron en favor de los hermanos del Rey.
- ✦ Marineros y piratas poco tienen que hacer en Jerez, pero bien podría ser que por la cercanía con Cádiz y el Puerto de Santa María alguno se decidiese a visitar la ciudad.
- ✦ También podría encajar como motivación el hecho de que el personaje esté al servicio de otro de los miembros del grupo, cosa esta especialmente creíble si el personaje tiene como profesión siervo de corte².

EN LA TABERNA DEL GALLO

La Taberna del Gallo Azul³ se encuentra en un elegante edificio situado en la Plaza del Mercado, de una sola planta y estilo mudéjar, construido con ladrillos y vistosos azulejos azules. El dintel de la puerta está decorado con motivos geométricos y figuras de gallos. Dos chimeneas de ladrillos rojos sobresalen de la azotea del establecimiento, denotando su prosperidad.

Nada más entrar en la taberna los PJs serán golpeados por una ola de ruido. Los caballetes y bancos que ocupan el amplio salón se encuentran atestados por los parroquianos, que hablan a viva voz. Centrada en uno de los laterales se encuentra la chimenea, apagada, ya que el calor en esta época del año es agobiante sea día o noche. El ambiente es bastante animado y el tabernero, un hombre fornido y alto ya entrado en la treintena que responde al nombre de Francisco de Soto, destaca entre la multitud por la calma con la que atiende a los clientes.

Al fondo del salón principal, y cubierta por una cortina, se encuentra la puerta que conduce a la cocina, donde se atestan vasijas de vino y enseres usados. Un fogón no para de funcionar a todas horas para cocinar platos con los que satisfacer a la clientela. En un rincón se encuentra la escalera de madera que baja hasta la bodega. Toda la cocina es el impenetrable dominio de Mariana, la esposa de Francisco, y en ningún caso franqueará el paso a nadie sin una buena razón.

La clientela se conforma sobre todo de hidalgos ociosos que juegan a los dados, comerciantes de paso en la ciudad que buscan saciar la sed y cerrar sus tratos, y cómo no, algún que otro truhán y borracho. Uno de estos últimos es un goliardo, Mauricio Chacón, que a la primera que pueda entablará conversación con los PJs y les contará historias y relatos de la ciudad, bien ciertos o bien falsos, a cambio de unos vinos. Incluso podría llegar al extremo de hacerse pasar por un amigo de los personajes, al cual hace mucho que no ven, para así mejor conseguir ser invitado.

En una de las mesas se encontrarán, totalmente solo, a un comerciante genovés (y un granuja vividor) que responde al nombre de Jácome Doméstico. De una forma o de otra pronto entablará conversación con los PJs, y es que necesita que le hagan un favor:

“Pues verán vuestras mercedes. El caso es que un amigo y socio, don Álvaro de Mendoza y Virués, últimamente se encuentra recluido en su casa. Al parecer, a otro hombre mató en duelo, y al verse herido en el costado durante el lance maldijo su suerte y hasta retó al propio diablo. Dicen sus vecinos que de miedo está muerto, ya que desde entonces, y diez días pasaron, el tajo del duelo de sangrarle no cesa. Intentado he varias veces visitarlo y convencello en retomar los negocios, y de paso llevarle un buen médico judío. Pero su criada ha impedidome la entrada todas las veces. Nadie en Jerez atrevese en mi nombre a visitarle, ya que dicen que está maldito. Si hiciesenme vuestras mercedes el favor de ir, estaría agradecido. También bueno será que fuesen a hablar con el medico judío, que responde al nombre de Isaac, ya que espera noticias para saber si puede tratar a don Álvaro.”

Si los jugadores no se muestran interesados en que un comerciante genovés y un hidalgo jerezano les puedan deber un

² Addenda: Opción que además puede dar bastante cohesión al grupo si no se conocen previamente.

³ Addenda: Cualquier parecido en el nombre con una emblemática cafetería del Jerez actual, no es pura coincidencia.



favor, Jácome les ofrecerá 50 maravedíes, pero ni uno más. A fin de cuentas sólo deben ir a la casa de don Álvaro y hacerle una visita...

EL DOLOR DE UNA MADRE

La vivienda de don Álvaro de Mendoza y Virués se encuentra en la Calle Justicia⁴. Para llegar a ella tendrán que cruzar por la Plaza del Mercado, auténtico epicentro de la ciudad y donde viven la mayor parte de los nobles de la misma. La plaza se encuentra en plena ebullición, abarrotada de comerciantes, buhoneros y juglares preparados para festejar las fiestas de San Dionisio. Habrá que cruzar, por tanto, esquivando los mil y un tenderetes que se encuentran en su camino, pero eso sí, en el caso de que los jugadores quieran comprar algo, este será el sitio perfecto para hacerlo.

La casa de don Álvaro es un auténtico palacete señorial con amplias ventanas a la calle. Si bien no es el más imponente que pueda verse en la ciudad, sí que demuestra la dignidad y cuna de su familia. Un leve olor se desprende del interior. Una tirada combinada de Leyendas y Degustar podrá revelarlo como élboro, planta utilizada para ahuyentar el mal de ojo.

Cuando llamen a la puerta serán atendidos por Clara, la criada, una chica de aspecto frágil y enfermizo con una piel sorprendentemente pálida y fina para ser villana. En modo alguno permitirá que los PJs vean a don Álvaro, pero si éstos

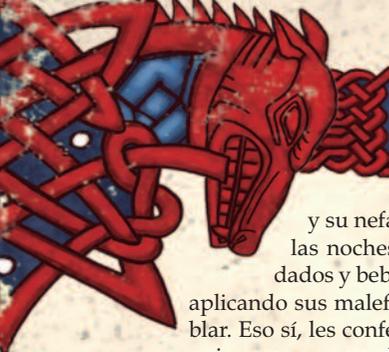
saben ser convincentes (tirada de Elocuencia, Seducción o incluso Comerciar) a quién sí les permitirán ver es a Carmen de Riquelme, madre de don Álvaro.

Clara les acompañará al patio central de la vivienda, alrededor del cual se disponen el resto de las estancias de la casa. En medio del mismo luce un espléndido naranjo que proyecta su sombra sobre el pozo que provee de agua a la morada. Mientras los PJs esperan a la madre de don Álvaro, podrán admirar la belleza de los bajorrelieves de la balaustrada de piedra que rodea el perímetro de la segunda planta. Una tirada de Teología permitirá saber que los motivos ornamentales están extraídos del Apocalipsis.

Carmen, una señora ya viuda y entrada en años, no tardará en aparecer. Vive por y para su hijo y, evidentemente, sufre mucho con su actual situación. Sólo sabe que su hijo, con intención de lavar su honor, mató a un hidalgo llamado Rodrigo de Arcos en una calle a la espalda de San Mateo. Después de hacerlo, y al oír lo que creía que eran voces, se asustó tanto que retó al mismísimo diablo. Desde entonces no paran de sangrar sus heridas, y de esto ya pasaron diez días. Si presionan a la mujer con la intención de obtener más información, les dirá que mejor pregunten a los vecinos del Rincón Malillo o, incluso, a los guardias, que si tanto hablan algo deberán saber. Ella, por su parte, piensa que todo es fruto del pecado del orgullo y que la solución no es más que una vida entera de penitencia.

Si le mencionan a Jácome no querrá ni oír hablar de él, que ya sabe que es mala compañía para su hijo. Por culpa del genovés

⁴ *Addenda:* Que entonces no se llamaba así, pero no creo que a la Historia le moleste que adelantemos el calendario unas pocas décadas.



y su nefasta influencia, su hijo pasábase los días y las noches en la Taberna del Gallo, jugando a los dados y bebiendo en demasía. Y, ya puestos, de judíos aplicando sus maleficios sobre su hijo menos aún querrá hablar. Eso sí, les confesará a los personajes que ella haría cualquier cosa por ayudar a su hijo o, incluso, simplemente por mejor saber qué pasó exactamente.

Nada más podrán obtener por el momento, salvo que decidan desenvainar las espadas y correr con las consecuencias. Doña Carmen tiene a su servicio a cinco guardias que bien podrán enseñarles modales. En todo caso, los PJs deberían salir con la sensación de que ayudando a don Álvaro algo sacarán de beneficio.

Evidentemente toda esta escena podría torcerse y no pasar nada de esto⁵, así que conociendo a los jugadores y teniendo en cuenta que la información que aquí obtengan es esencial para el desarrollo de la trama, más vale estar prevenido y tener un as en la manga. Bien pudiera ser nuestro amigo Isaac ben Calamiel (ver más abajo) quien les cuente a los personajes lo que ocurrió en el callejón, ya que a fin de cuentas entre las gentes ya se ha hablado mucho de esto. Incluso podría llegar a ser él quien oriente a los PJs a preguntar a los alguaciles y a los vecinos del Rincón Malillo.

Si por otra parte todo acabó como el rosario de la aurora y los personajes terminan yaciendo apaciblemente en un calabozo del Alcázar, siempre podrían allí encontrarse con algún guardia un tanto lenguaraz que amablemente les de la información que aquí se expone.

ISAAC BEN CALAMIEL

Bien estaría hacerle una visita al médico amigo de Jácome, Isaac ben Calamiel, siguiendo los consejos de éste. Si van a la judería no será difícil encontrarle, ya que su familia es bastante poderosa, rica y conocida entre los judíos de la ciudad. De hecho se encuentran entre los primeros judíos en asentarse en la ciudad después de su conquista, o al menos eso se narra en los Libros de Repartimiento del reinado de Alfonso X el Sabio.

Los *muccadim* les franquearán el paso sin mayores obstáculos, salvo que porten armas de una forma visible, y les indicarán que Isaac vive en una casa de dos plantas y pintada de color verde⁶ en la Calle de la Sinagoga (actualmente Calle Judería). No tendrán problemas en encontrarla, ya que se trata de un edificio relativamente ostentoso, lo cual les llamará la atención ya que a fin de cuentas no deja de ser la casa de un simple judío. Una vez dentro, verán que se trata de una vivienda bastante amplia. La escalera de piedra que asciende a la segunda planta es de líneas sencillas, pero no deja de ser una verdadera obra de arte labrada con símbolos judíos como la estrella de David o la Menorah⁷.

Isaac se mostrará muy decepcionado cuando los PJs le comenten que es del todo imposible que pueda ver a don Álvaro. Y es que nuestro buen médico judío estaba muy interesado en ver la herida de la que todo el mundo habla y que él no cree ni por asomo que tenga nada que ver con el diablo. Isaac le preguntará a los PJs de forma bastante inqui-

sitiva todo lo imaginable al respecto de la situación de don Álvaro. En cambio, poco les podrá decir sobre la dolencia del "Enjaulado" ya que, a fin de cuentas, sólo ha oído habladurías y lo poco que le cuenten los PJs. Pero, si se le presiona un poco, estará dispuesto a admitir que supone que pueda ser diabetes (que impide la correcta cicatrización de la herida) o algún tipo de envenenamiento. Pero claro, lo primero es imposible de saber sin ver al paciente y para lo segundo también sería bueno tener el arma que provocó el corte; y los PJs no la tienen.

Como ya se comentó anteriormente, Isaac podría servir de catalizador si las cosas con la madre de don Álvaro no fueron bien, y es que está bastante informado acerca de todos los cotilleos que circulan al respecto del "Enjaulado".

Por lo demás, de poca ayuda les puede ser a los personajes, pero estará más que dispuesto a atenderles más adelante si lo necesitan. Fácil será encontrarlo, ya que últimamente sale poco de la judería. Se ha extendido el rumor entre algunos fanáticos de que los hebreos están asesinando a los vagabundos de la ciudad. Así que será mejor quedar en la judería bajo la protección del rey antes que asomar el pescuezo fuera, no vaya a ser que se lo corten. No obstante, si le preguntan sobre esto, negará tajantemente cualquier participación de la comunidad hebrea. ¿Pero quién va a creer a un judío?

EL RINCÓN MALILLO

Situado a la espalda de la iglesia de San Mateo, más que una calle se trata de un dédalo de callejones estrechos que serpentean entre las sombras oscuras de las viviendas que lo rodean. Atravesado a todo lo largo por varias encrucijadas y con múltiples recovecos, cualquiera diría que es el sitio perfecto al que ir por la noche si lo que uno desea es ser acuchillado.

Cuando deambulen por sus calles, los PJs verán que muchas de las viviendas tienen aledañas a sus puertas hornacinas de piedra en las cuales lucen cruces de hierro forjado, como si los vecinos intentasen espantar el mal que en estas calles habita.

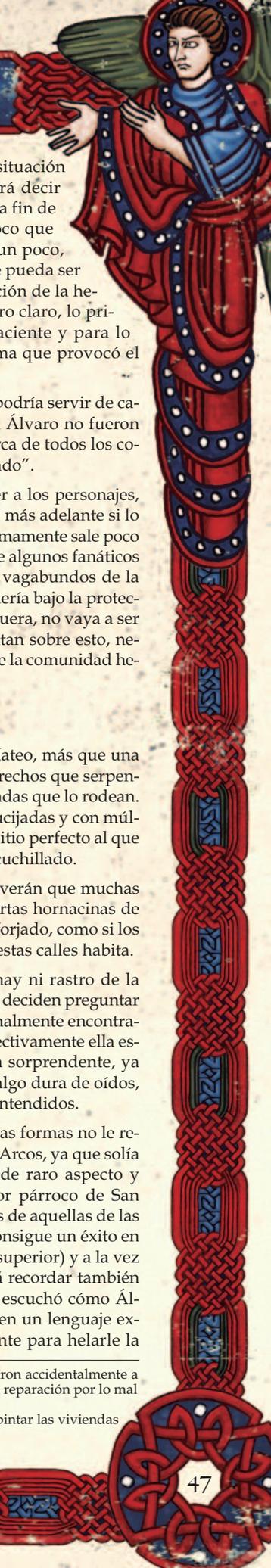
Poco encontrarán en la calle, ya que no hay ni rastro de la pelea, ni de espadas y menos de venenos. Si deciden preguntar a los vecinos y le ponen algo de empeño, finalmente encontrarán a una anciana que les comentará que efectivamente ella escuchó ruido de pelea aquella noche. Cosa sorprendente, ya que la señora se mostrará a los personajes algo dura de oídos, debiendo estos alzar la voz si quieren ser entendidos.

Si se la interroga, podrá indicar que de todas formas no le resultó extraño que allí estuviese Rodrigo de Arcos, ya que solía entrevistarse por la noche con un señor de raro aspecto y acento extranjero. Que ya lo dice el señor párroco de San Mateo, que Rodrigo frecuentaba compañías de aquellas de las que debe alejarse un buen cristiano. Si se consigue un éxito en Elocuencia (o Mando, si se es de una clase superior) y a la vez se pasa una tirada de Suerte, la mujer dirá recordar también que no se atrevió a asomarse más porque escuchó cómo Álvaro retaba al diablo y una voz hablando en un lenguaje extraño surgía de entre las sombras, suficiente para helarle la

⁵ *Addenda*: Cuando dirigi esta aventura los jugadores intentaron engañar a Doña Carmen, entraron por la fuerza en la casa, mutilaron accidentalmente a Clara y acabaron enfrentándose con los guardias. No contentos con todo esto, al final de la partida tuvieron las narices de pedir una reparación por lo mal que habían sido tratados. Sin comentarios.

⁶ *Addenda*: Y es que en Andalucía no todas las casas son blancas, queridos lectores. En Jerez en aquella época existía costumbre de pintar las viviendas con vívidos colores, revestirlas con azulejos o incluso con pinturas murales o motivos en las cenefas.

⁷ *Addenda*: El Candelabro de nueve brazos que utilizan los judíos en sus festividades religiosas.



sangre a cualquiera. Y ya se sabe que las calles son peligrosas en estos días, con tantas desapariciones.

Si alguno de los PJs intuye que detrás de todo esto bien podría estar más la magia que el diablo, una tirada exitosa de Conocimiento Mágico permitirá al personaje recordar el hechizo de Manto de las Sombras y sus efectos.

Es más que posible que los PJs intenten presionar a la pobre anciana para obtener más datos, y ella estará sin duda encantada de narrar todas las historias que conoce del vecindario de los alrededores. Que ella es mujer honrada y de su casa, que escuchar no quiere y saber menos, pero la gente es poco discreta y ella, aunque no quiera, está al tanto de la relación adúltera de la vecina y del alguacil, de cómo el sacristán algo roba del cepillo de la iglesia, y de muchas cosas más. Atosigados, es de suponer que los PJs decidan huir de tan buena mujer y proseguir con sus pesquisas.

HABLANDO CON LA GUARDIA

Más temprano que tarde los personajes deberían hablar con los alguaciles de espada que hacen la ronda en la zona, ya que no es difícil suponer que estos sepan algo acerca del duelo de don Álvaro. Para su desgracia, los alguaciles no serán muy cooperativos, al menos en un primer momento. No tendrán problemas en reconocer que saben del asesinato de Rodrigo de Arcos a manos de don Álvaro, y que este debió ser motivado por una cuestión de honor, pero nada más dirán sobre el asunto a unos forasteros a los que nadie ha dado vela alguna en este entierro. La cosa será diferente con una tirada exitosa de Elocuencia (o de Mando si son de la nobleza) ya que ahí sí que reconocerán que no creen que fuese un duelo, si no más bien un asesinato a sangre fría. Esto es debido a que no se encontró arma alguna de Rodrigo en la escena del crimen, aunque bien pudiera ser que don Álvaro la tomase antes de huir de allí. Si en la tirada anterior se consigue un crítico, o si los PJs acompañan sus argumentos con unos pocos maravedíes y una tirada de Comerciar, explicarán que no investigaron más el asunto a petición expresa del Alcaide, que por ser asunto de honor entre hidalgos es mejor que no se entrometan los villanos.

Los alguaciles, llegados a este punto, estarán dispuestos también a decir que Rodrigo de Arcos era un conocido comerciante dedicado a la exportación de vinos y aceite de oliva, y que en poco les entristece su suerte pues persona era que deambulaba por las noches con extrañas compañías. De esto último no saben absolutamente nada más.

Una tirada de Empatía revelará que esconden algo, pero sólo una tirada Elocuencia o Mando con un penalizador de -50%⁸ hará que confiesen que Rodrigo les obsequiaba con alguna bolsa de dinero para que no registrasen las mercancías que entraba en la ciudad por la noche y le permitiesen cruzar las puertas de la ciudad, cosa en principio prohibida.

Acto seguido se despedirán del grupo para seguir con su ronda, recordándoles antes que tengan cuidado por las calles. Hay gente que ha desaparecido por la noche en ellas sin siquiera dejar rastro alguno. Cierto es también que llevan casi dos semanas sin incidentes. Algunos en la ciudad quieren cul-

par a los judíos de estas desapariciones, y entre ellos sobresale el Padre Arrupe de Herrera, párroco de San Mateo y conocido por su intransigencia. Pero bien saben los alguaciles que tal cosa no es probable y que además los hebreos están bajo la protección y vigilancia directa del rey. Así que mejor será dejarlos tranquilos antes que exponerse a las iras de la Corona.

DE VUELTA A LA TABERNA

Es posible que, llegados a este punto, los PJs decidan volver a la Taberna del Gallo buscando a Jácome. Lamentablemente no lo encontrarán, teniendo que conformarse con hablar con el bueno de Mauricio. Este les dirá que Jácome tuvo que ir a Cádiz por unos asuntos de negocios, pero que dejó aviso de que volvería en un par de días mal contados. Mauricio tiene algo de información sobre los asuntos que los PJs se traen entre manos que sólo contará previa invitación a un par de rondas de caldo de la tierra. *“Que ya saben sus señorías que una limosna por parte de vuestras mercedes a un pobre fraile mendicante bien será del agrado de nuestro buen Dios.”*

Mauricio sabe que Rodrigo de Arcos pasaba mucho tiempo en la taberna, bien bebiendo o bien apostando a los dados. De hecho, en los últimos meses se mostraba especialmente generoso en sus gastos, cosa extraña, puesto que es por todos conocido que había tenido problemas con varios prestamistas. Si se le pregunta por la identidad de estos prestamistas, Mauricio reconocerá que no lo sabe, y es que estos son rumores contados de unos a otros en la taberna. Dirá también que aquella noche en concreto Rodrigo estuvo jugando a los dados con don Álvaro. Este, después de perder mucho dinero, se mostró enojado porque creía que Rodrigo estaba haciéndole trampa. La cosa en el momento no pasó a mayores, pero se ve que don Álvaro no estaba dispuesto a dejarlo correr sin más y debió ser esta la razón del duelo.

Si preguntan a Francisco de Soto en busca de información, podrán enterarse de que Rodrigo frecuentaba en sus últimos días a un tipo extraño y reservado: un viajero catalán, según se decía. Nada más les dirá ya que no quiere hablar mucho de sus clientes por no entrometerse donde nadie le ha llamado.

Con una tirada exitosa de Escuchar, se darán cuenta de que en la taberna el tema recurrente de conversación es la desaparición de mendigos a extramuros. Y es que, aunque se comenta que parece que en los últimos días han cesado, más de uno piensa que habría que darles una lección a los asesinos de Cristo. Ellos y no otros son los responsables de crímenes tan horribles.

Poco más podrán encontrar aquí, salvo que quieran jugar a los dados con un grupo de mercaderes genoveses que se encuentran en un extremo del salón principal. Por sus atuendos, más bien parecerían cerdos recién salidos de cualquier pocilga antes que ricos comerciantes. Y es que, en efecto, son poco más que unos timadores que estarán más que encantados de aligerar a los PJs del peso de sus bolsas, haciéndoles trampas a los dados en caso de que estos quieran jugar con ellos. También es posible que los genoveses sean los que inviten a los personajes a una partida, llamándoles cobardes y tacaños en caso de que se nieguen⁹. Si los PJs se ponen agresivos se limitarán

⁸ Addenda: O Tormento si los PJs son tan bastos y quieren tener a los alguaciles detrás suyo.

⁹ Addenda: Y ya de paso saciando las ansias de disputas de los Directores de Juego más bulleros.

a reírse, pero si alguien osa sacar un filo nuestros amigos genoveses estarán encantados de sacar los suyos. Ni que decir tiene que si estalla una buena gresca no mejorará precisamente el ánimo de Francisco hacia los personajes.

ATANDO CABOS

En este punto de la historia los PJs deberían tener bastante información. Sabrán, gracias a la anciana que se encontraron en el Rincón Malillo, que el párroco de San Mateo conocía (y veía con malos ojos) a Rodrigo de Arcos.

También podrían intuir los jugadores que entre Rodrigo y las desapariciones de mendigos existía un vínculo y que bien podría haber tenido relación con un brujo catalán.

Estas líneas de investigación son las que más posibilidades tienen de prosperar, pero si los jugadores quieren explorar otras alternativas deja que lo hagan. No fuerces un curso de acción predeterminado. Aquí exponemos algunas posibilidades para que el Director de Juego pueda tenerlas en cuenta.

Dado que Isaac comentó que los efectos de la herida de don Álvaro quizás fuesen provocados por algún veneno, es lógico que los personajes busquen pruebas de ello. Si preguntan a las personas adecuadas (como Mauricio Chacón) se enterarán de que un boticario de origen portugués, que vive en la calle Algarbe, se dedica a comerciar con estas cosas amén de hierbas curativas. João Pereira, que así se llama, les dirá (previa tirada de Elocuencia) que no comercia con venenos que provoquen tales efectos y que no sabe de nadie en Jerez que lo haga. Poco más podrán sacar de él, salvo que quieran comprarle algún componente para hechizos.

Si saben algo de los problemas pasados de Rodrigo con prestamistas sería una opción hablar con éstos en busca de nuevas pistas. El problema es que se negarán en redondo a tratar de sus negocios con unos completos desconocidos. Pueden intentar convencer a Isaac para que interceda frente a algún cambista judío, pero poco tendrá que decir ya que últimamente estos no hacían negocios con Rodrigo debido a su mala fama. Sorprendentemente, hace unas semanas liquidó todas sus deudas y lo hizo con dinero en efectivo. Si algún intuitivo PJ preguntase si cuando liquidó sus deudas ya se producían desapariciones de mendigos, le responderán que fue poco después de que estas comenzasen cuando lo hizo.

También podría ser que los PJs intentasen hablar con el alcaide, don Gonzalo Díaz, con la intención de saber por qué no investigó más profundamente el duelo entre Rodrigo y don Álvaro. Don Gonzalo, personaje orgulloso y altanero que desciende de hidalgos que se instalaron en la ciudad durante el repartimiento posterior a la conquista por Alfonso X, se negará en redondo a ver a los PJs. Es más, si estos son simples villanos y se ponen pesados, ordenará que les den un buen escarmiento y que pasen un par de noches en el calabozo. Si son nobles o burgueses será más sutil, pero en ningún caso querrá verse las caras con los PJs. Y es que sabe que están investigando el asunto y que hay poderosos a los que esto no les place, así que ha decidido no entrometerse ni por todo el oro del mundo¹⁰.

Otra opción es que decidan hacer una ronda por la noche, a ver si avistan algo extraño o descubren algo acerca de las des-

¹⁰ *Addenda*: Ver Appendix III: Angulus Mololus (Geografía de Jerez), para conocer la relación entre el alcaide y la Secta del Magisteruelo.

apariciones de los mendigos. Más vale que ni porten armas ni armaduras, o tendrán que darles muchas explicaciones a los alguaciles que están de guardia. Nada descubrirán, pero no estaría de más que pasasen algunas tiradas, para ir creando ambiente.

Si los personajes están demasiado perdidos, uno de ellos podría tener, a discreción del Director de Juego, un sueño en el que estará atado sobre una mesa mientras dos figuras siniestras, a las cuales no puede distinguir, lo destripan vivo y le sacan las vísceras. El dolor será totalmente indescriptible y, justo cuando se sienta desfallecer, despertará repentinamente. Eso sí, tiene una bonita herida en el costado, justo por donde recuerda que le rajaban en su sueño. El PJ ganará +1D10 de IRR, perdiendo un punto de vida. Este sueño ha sido provocado por el espíritu de uno de los mendigos asesinados por Rodrigo, y puede ser una buena forma de orientar a los personajes en esa dirección.

Por último, nos encontramos con la desaparición de la espada que hirió a don Álvaro. Como no tienen ninguna pista y nadie conoce su paradero, no podrán hacer nada por encontrarla. Al menos por el momento. Si quieren buscar en el cadáver de Rodrigo para saber si fue enterrado con ella, no encontrarán a nadie que sepa dónde se le dio sepultura. Tampoco será posible convocar a su ánima por medio alguno, ya que su alma está en el infierno que es a donde pertenece.

ENTRE EL ESTIERCOL

Sería normal que los PJs mostrasen un vivo interés en las desapariciones de mendigos, sobre todo si alguno de los personajes tuvo el sueño provocado por el espíritu del mendigo. Lo normal es que los jugadores deduzcan que existe algún tipo de conexión entre las desapariciones y Rodrigo de Arcos. Sería interesante que le preguntasen a algún mendigo qué sabe acerca de estas desapariciones, y puede que incluso Mauricio Chacón se lo sugiera como una buena manera de continuar con sus pesquisas. Si así lo hacen, más pronto que tarde y tras facilitar alguna pequeña limosna, les remitirán a un mendigo llamado Juan el manco, quien podrá darles algo de información por unos maravedíes. Que ya se sabe que la caridad es una virtud cristiana y que por el Señor esta será recompensada.

Casualmente “el manco” conocía a alguno de los desaparecidos y todos eran gentes acostumbradas a mendigar y dormir en los arrabales a extramuros, que a intramuros los alguaciles prefieren que duermas en el calabozo. “El manco” cree firmemente que el diablo ronda extramuros por la noche, o al menos lo hacía, puesto que confirmará que hace días que nadie desaparece. No cree que sea cosa de judíos, a los que por otra parte no tiene el más mínimo cariño.

Si los jugadores son realmente hábiles al preguntar, y muy generosos con los dineros, dirá también que algunos de los desaparecidos fueron vistos por última vez acompañando a un hombre que por sus ricas vestiduras y arreos bien debiera ser un burgués adinerado o un hidalgo. Esto es cosa bastante extraña de ver en los arrabales por la noche. Los poderosos viven a intramuros y los alguaciles no dejan cruzar las puertas a nadie cuando cae la noche.

No podrá “el manco” darles a los personajes ninguna información más sobre este asunto, pero estará encantado

de contarles con pelos y señales la historia de cómo perdió la mano defendiendo el honor de una doncella a la que quería forzar un judío. Y aún hay gentes tan envidiosas de su pulcro honor y su gallardía que van extendiendo a diestro y siniestro el bulo de que fue el verdugo quién se la cortó.

EL PADRE ARRUPE

En algún momento los PJs irán a visitar al padre Arrupe, párroco de San Mateo, ya que en el Rincón Malillo podrán haberles comentado que este le tenía poca estima a Rodrigo, y eso significa necesariamente que le conocía. Si los PJs no caen en visitarle, siempre puedes hacer una tirada de Memoria y recordarles esta información.

La iglesia de San Mateo es de las primeras que se edificaron después de expulsar a los moros y, en buena medida, aún está en construcción. Aunque la iglesia es gótica, los personajes no podrán dejar de sorprenderse ante su fachada de estilo mudéjar.

Cuando los PJs lleguen a la fachada principal verán diferentes grúas de construcción y materiales de obra dispersos alrededor de la iglesia. El padre Arrupe estará examinando los progresos de los albañiles y canteros y, dicho sea de paso, volviéndolos un poco locos. A alguno incluso lo trata como si fuese un perro y, si se le pregunta, responderá que son mudéjares y que no merecen ser tratados de otra manera ni con más respeto.

A pesar de estar tan atareado, el padre Arrupe no tendrá problemas en atender a los personajes, y les propondrá ir a la sacristía, donde podrán hablar más recogidamente.

Ni que decir tiene que si hay algún musulmán en el grupo lo echará a patadas y conminará a los demás a la confesión y al arrepentimiento para purgar sus muchos pecados. Les dirá que buena cosa es andar sólo con cristianos y, en cambio, que es pecado mortal caminar con moros o paganos. Con los judíos incluso podría ser peor, ya que les responsabiliza plenamente de las desapariciones que ha habido en los últimos meses en la ciudad.

El motivo por el cual el padre Arrupe detestaba a Rodrigo de Arcos es que éste frecuentaba y hacía negocios con muchos comerciantes extranjeros de origen inglés que, a los ojos del sacerdote, no son más que sucios pecadores todos ellos. Antiguamente, vivía en la Plaza del Mercado y era feligrés del padre Arrupe, pero incluso decidió mudarse para vivir más cerca de aquellos con los que hacía negocios. O, al menos, es lo que explicaba Rodrigo a cualquiera que preguntase. Eso sí, el párroco no puede proporcionar una dirección de dónde estaba su vivienda, ya que simplemente no lo sabe. Los personajes tendrán que seguir investigando un poco más si quieren encontrarla.

Por lo demás, el padre Arrupe es un auténtico fanático que adoctrinará a los PJs acerca del mal que hay en este mundo y de la necesidad por su parte de someterse a la confesión. Solo así podrán estar en Gracia con Dios y salvar sus almas el Día del Juicio, cada vez más próximo. También les dirá a los personajes que sería conveniente que realizasen algún donativo a la Santa Madre Iglesia para que así ésta pueda mejor continuar su Obra.

SHERRY

Ya se ha dicho que Rodrigo de Arcos se dedicaba al comercio de vino y de aceite con los ingleses, lo cual sabrán los jugadores una vez hayan hablado con el padre Arrupe o con los alguaciles. Si buscan medieros y buhoneros extranjeros a los que preguntar, lo mejor sería ir a la Plaza del Arenal que se encuentra pegada a las murallas de la ciudad.

Si los PJs preguntan a los lugareños el por qué del nombre de la plaza, les dirán que hace 14 años en ella se enfrentaron en singular combate, y durante tres días seguidos, los muy nobles hidalgos Ruy Páez de Biedma y Payo Rodrigues. Se cuenta que don Payo acusó a don Ruy de planear un atentado contra la vida del rey. No tuvieron más remedio que enfrentarse en la arena para defender su honor en un juicio ante Dios. Y de este origen es de donde proviene el nombre de la plaza¹¹.

No les será muy difícil a los jugadores encontrar a un mediero inglés que conocía a Rodrigo y que responde al nombre de William "el Mojaíto". El mote se lo pusieron porque le gustan tanto los vinos de la tierra, y tan curda acaba, que algunas veces sin querer "se moja" las calzas. Y esto los PJs podrán comprobarlo durante su conversación con William, ya que este tendrá que desahogarse un par de veces sobre una pared cercana.

William contará, entre trago y trago, que sí que tuvo trato con Rodrigo, pero que eso fue hace ya mucho tiempo. Hasta hace unos pocos meses le compraba botas de vino y aceite de oliva, pero Rodrigo siempre se quejaba de que los negocios no le iban bien. "El Mojaíto" piensa que debió encontrar alguna otra ocupación mejor, ya que desapareció sin dejar ni rastro.

Si le interrogan un poco más, comentará que Rodrigo siempre le pareció un personaje extraño, y es que hasta su blasón, con el que solía marcar las mercancías, era muy peculiar: un puente entre dos peñascos con un sapo encima sobre campo de gules.

William aprovechará, en este punto, para intentar convencer a los personajes de que sería bueno y rentable que invirtiesen en sus negocios, y es que exportar vinos a su país da buenos dineros. Allí el sherry, que así lo llaman los ingleses por el nombre árabe de la ciudad (Sheresh), es muy afamado desde hace ya varias generaciones y no quiere que sus buenos nuevos amigos pierdan una oportunidad tan sencilla de ganar tanto dinero.

EN BUSCA DEL DIABLO

A estas alturas los personajes deberían estar bastante intrigados por saber dónde vivía y qué ocultaba Rodrigo de Arcos; para ello tienen tres buenas pistas.

La primera es que vivía en un barrio de comerciantes extranjeros, y eso lo saben gracias al padre Arrupe.

La segunda que su blasón era muy característico, y esto lo sabrán gracias al "Mojaíto".

La tercera es que las desapariciones, en las que pudo estar implicado, se produjeron en barrios a extramuros.

Evidentemente, existe un barrio a extramuros plagado de comerciantes extranjeros, y ese es el arrabal de San Miguel.

¹¹ *Addenda:* Esta historia la cuentan ciertas crónicas de la época, pero evidentemente es más leyenda que otra cosa. Es más probable que el nombre provenga de que aquí se celebrasen en un origen las corridas de toros y los juegos de cañas.



Cierto es que la casa de Rodrigo se encuentra a intramuros, una vez franqueada la puerta, así que para cruzar por la noche sobornaba a los guardias como ya se comentó previamente.

Si los jugadores empiezan a encajar las piezas y a buscar la casa de Rodrigo, hazles tirar por Conocimiento de Área (Jerez). Así podrán deducir que la vivienda de Rodrigo se encuentra en las proximidades del arrabal de San Miguel. Otra opción sería que le preguntasen a Mauricio Chacón, que conoce bastante bien la ciudad, si sabe de algún barrio que cumpla todos estos criterios. Con estos datos pueden buscar por esa zona una vivienda con el blasón que les indicó William, y no les será muy difícil encontrar la casa de Rodrigo.

Puede pasar que todo esto no se les ocurra. Déjales dar vueltas por la ciudad por un rato. Igual te sorprenden, o incluso volviendo sobre sus pasos descubren algo que a la primera pasaron por alto. Siempre les puedes insinuar algún detalle sutilmente a través de los PNJs.

Si siguen completamente perdidos, un par de tiradas de Memoria pueden obrar milagros. Recordándoles detalles que han ignorado previamente puedes reconducir la atención de los jugadores. Se sutil, está es una partida de investigación y se trata de que los jugadores den con la solución con la menor ayuda externa posible.

Claro que si tus jugadores son unos auténticos zotes y de ninguna de las maneras se dan cuenta de nada, siempre puedes enviarles una media docena (o más) de ladrones corta-gargantas para recuperar el ritmo de la acción y liberar tu frustración. Si no quieres ser tan cruel, puede aparecer Mauricio Chacón y ayudar a los personajes a recomponer las piezas de la investigación. Pero solamente lo imprescindible para encarrilar las acciones de los jugadores, nada más.

Otra opción es enviar a Juan Merino, uno de los pocos alguaciles honrados de la ciudad y amigo de Isaac ben Calamiel. Este se encuentra un poco impaciente por tener noticias de los PJs y sus progresos, y ha enviado a Juan para informarse de sus avances.

Ayudará a unir todas las pistas en caso de que sea necesario e, incluso, podría llegar a acompañar al grupo si están muy heridos¹² o no son muy duchos en el combate.

Estas dos últimas opciones solo deberían utilizarse como último recurso y a discreción del Director de Juego. Que los jugadores se lo trabajen.

MORADA MALDITA

Cuando finalmente vayan a la casa de Rodrigo de Arcos se encontrarán con un sólido edificio cuya base es de piedra, siendo construido el resto en ladrillo. Tiene dos plantas de altura, un leve aire señorial y todas las ventanas exteriores se encuentran tapiadas. Sobre el dintel de la puerta está grabado un blasón que representa un puente entre dos peñascos con un sapo encima sobre campo de gules.

Si al llegar los PJs superan una tirada enfrentada de Escuchar contra el Sigilo de Enric, oirán un ruido de pisadas a sus espaldas y un leve murmullo. Enric ha estado vigilando la vi-

¹² *Addenda:* El lector se preguntará cómo pueden estar heridos los PJs si la trama hasta este punto no exige combate alguno. Digamos que los caminos de los jugadores son insondables.

vienda desde el exterior y, al llegar los personajes, ha decidido activar el hechizo Manto de Sombras (ver pág. 196/151) para que éstos no puedan detectarlo en modo alguno. Así que por mucho que los

PJs busquen a alguien se encontrarán solamente con una calle desierta¹³.

Una vez entren en la vivienda y atraviesen el zaguán llegarán a un patio en estado de absoluto abandono. Al otro lado, una puerta da a un salón que ocupa casi toda la planta, excepto un extremo que conduce a una despensa completamente vacía. La chimenea del salón parece no haber sido usada en mucho tiempo. Junto a ella se encuentra la escalera a la segunda planta.

A partir de este punto, y mientras los PJs permanezcan en la vivienda, deberán hacer constantemente tiradas de Escuchar y Descubrir, ya que es en esta casa donde Rodrigo asesinó a los mendigos que apresó. Enric lanzó el hechizo de Morada Maldita (ver pág. 176/-) sobre la casa, así que sus ánimas aún siguen atrapadas entre sus paredes. Los personajes que superen las tiradas podrán oír lamentos, ver sombras fantasmagóricas por el raballo del ojo, escuchar golpes y sentir pequeñas ráfagas de frío o calor. Todos los que perciban estos efectos deberán tirar por Templanza y, caso de no obtener un éxito, sólo pensarán en salir de la casa inmediatamente.

La planta superior se reparte en tres habitaciones, dos de ellas completamente vacías. Al entrar en la tercera notarán que la temperatura desciende bruscamente, estando más húmeda y fría que las anteriores. El único mobiliario que verán consiste en un jergón y un arcón de madera de roble bastante grande y de superficie plana. Dentro encontrarán algo de ropa de mendigo ensangrentada y acuchillada con un estilete¹⁴, 300 maravedíes en una bolsa y unas letras de cambio sin valor alguno.

Si los jugadores deciden realizar un registro exhaustivo, con una tirada de Descubrir podrán hallar un ladrillo suelto que oculta un hueco en la pared. En el están depositados un libro de cuentas y algo de correspondencia.

La correspondencia es en exclusiva con acreedores. Si los PJs superan una tirada de Leer/Escribir, repararán en una de las misivas, que reza:

"Vuestra merced non debiera preocuparse, ya que nuevos negocios permitenme asegurar la deuda. Y disculpeme vuestra señoría que hablarle de mis nuevos negocios non deba, que es mejor que ciertos asuntos non se muevan en demasia. Solo decir que mi nuevo patrón bien paga, y que si solo yo os pagare la mitad de la deuda se debiera a que a bien le busque acomodo en una vivienda, que como prenda, si esa es vuestra exigencia, debiera servir.

Sin más y prometiendo buenas nuevas, vuestro devoto servidor:

Rodrigo de Arcos"

El libro de cuentas indica múltiples transacciones. Al principio son absolutamente ruinosas, mejorando bastante hacia el final. También encontrarán, previa tirada de Comerciar, un movimiento de compra de vivienda a extramuros en el arrabal de Santiago hace tres meses. Se indica expresamente la dirección del inmueble.

En esta habitación se encuentra atrapada el alma enloquecida de uno de los mendigos asesinados, e intentará poseer el cuerpo de alguno de los personajes.

Los PJs deberán realizar una tirada de RR y aquel que la falle por mayor diferencia será poseído por el ánima. Evidentemente, si todos superan la tirada ninguno será poseído, aunque si les da por volver más adelante por la casa el ánima intentará repetir la jugada.

El ánima obligará a su anfitrión a atacar a los demás personajes. Si éstos se defienden, abandonará el cuerpo de su anfitrión en cuanto esté en el estado de herido. A fin de cuentas le da pánico "morir" dos veces.

Lo que sí sabrá el pobre poseído es la forma en que murió el mendigo, y es que ha visto parte de sus recuerdos. Fue engañado con promesas de dineros, secuestrado y arrastrado hacia la casa. Cuando despertó, se encontró atado sobre el arcón y fue brutalmente torturado hasta la muerte. Había dos hombres presentes, y uno de ellos se refería al otro como Enric.

Por cierto, en el caso de que los PJs intentasen huir, se encontrarán con que la puerta a la calle se encuentra atrancada y la cerradura aparenta estar oxidada. Enric ha lanzado sobre ella el hechizo de Cerradura Maldita (ver pág. 168/140).

Si intentan acabar con la maldición que pesa sobre la vivienda será necesario utilizar los hechizos de Refugio del Hechicero o Expulsión, o bien el ritual de Purificación (ver pág. 209/- , 203/156 y 257/180 respectivamente).

EL BRUJO

Ya sólo les restará a los PJs dirigirse a la casa que Rodrigo compró en el arrabal de Santiago y que no es más que el refugio de Enric D'Artiaga. Se trata de una construcción de una única planta en muy mal estado, rodeada de una huerta totalmente descuidada y decorada por un roble devorado por la carcoma y un pozo cubierto de un musgo amarillo y macilento. Verán que la cerradura de la puerta está aparentemente oxidada, y es que también ha recibido el hechizo de Cerradura Maldita. Sin embargo, la puerta no parece muy resistente y podrían optar por derribarla a patadas.

La vivienda cuenta con corral, y atravesando éste una puerta al fondo y una carreta desvencijada apoyada contra una pared. Dentro de la carreta, a la cual se le han roto los ejes, hallarán un amasijo de ropas ensangrentadas. Están completamente infestadas de gusanos y larvas, pero esto no será evidente de un primer vistazo. Aquel pobre PJ que rebusque en ellas deberá pasar una tirada de Templanza si no quiere dejarlas caer en el suelo cuando vea ese amasijo de gusanos. Si la tirada es una pifia, devolverá su última comida durante los siguientes dos asaltos.

En el patio verán también un gallo de plumajes negros que se alimenta de algunas de las larvas que hay por el suelo. Todo aquel que falle una tirada de RR tendrá la sensación de que el gallo le observa con mirada inteligente. Realmente es sólo un gallo corriente y moliente, pero se trata de meter presión a los jugadores y, probablemente, los personajes estén en un estado de gran aprensión llegados a este punto.

La puerta del patio da a un pequeño salón totalmente vacío excepto por un jergón situado en un lateral. Sobre él hay una

¹³ Addenda: Y es importante que así sea, por que si no nos quedamos sin escena final.

¹⁴ Addenda: Lo que podrán saber con una tirada de Artesanía (Sastrería).

escudilla con un trozo de carne cruda ya masti- cada. Una tirada de Medicina revelará que se trata de carne humana en un cierto estado de putrefacción.

Al fondo, una pequeña puerta se abre a una escalera de tres varas de altura que conduce al sótano. La puerta está abierta y sobre la misma puede verse impreso el contorno de una mano ensangrentada.

El sótano estará completamente a oscuras, así que ya pueden los PJs encender una antorcha o candel si quieren ver algo. Una vez bajen las escaleras, percibirán un hedor nauseabundo y putrefacto y notarán que pisan sobre algo blando. Cuando iluminen la estancia se encontrarán con una habitación de tres varas de ancho por cuatro de largo. En medio de la habitación hay colocada una mesa alargada con un cadáver abierto en canal sobre la misma. Otro cadáver se encuentra detrás de la mesa, apoyado contra la pared, y un tercero está a su lado colgado en un gancho de carnicero que le atraviesa el pescuezo. El estado de descomposición de los tres cadáveres es bastante avanzado y son el motivo del hedor que inunda la habitación. El suelo está lleno de los mismos gusanos y larvas que devoran a los cadáveres. La imagen es suficientemente dantesca como para que todos hagan tirada por Templanza. Aquellos que la fallen quedarán conmocionados y con náuseas, pudiendo sólo realizar acciones defensivas y con un penalizador de -25% durante los siguientes dos asaltos. Los que pifien tan sólo pensarán en huir.

En cuanto los PJs se adentren en la estancia, los tres cadáveres se levantarán y atacarán. Enric, quien estaba oculto en el salón gracias al hechizo Manto de Sombras, aprovechará para acercarse a distancia de combate cuerpo a cuerpo y por la espalda, al PJ que se quede más cerca de las escaleras, si es que hay alguno. Así podrá atacar en el segundo asalto con modificadores de sorpresa, por la espalda, cuerpo a cuerpo y posición superior (lo cual hace un bonito modificador de +150%). Recordemos que la habitación es razonablemente pequeña para todo el grupo, los tres cadáveres, la mesa central y el hueco de las escaleras. Es lógico considerar que alguno se quedará cerca de las escaleras (media vara o incluso menos) debido al poco espacio. A pesar de todo, el jugador atacado tendrá derecho a una tirada enfrentada entre su Descubrir y el Sigilo de Enric para evitar ser sorprendido, aunque el jugador deberá hacerla con un penalizador de -25% debido a estar en medio de la excitación del combate, o de -50% si falló la tirada de Templanza al ver los cadáveres.

Una buena opción para los personajes sería apagar las antorchas y combatir a oscuras. Así Enric tampoco podría verles a ellos, igualándose las tornas. Si a los PJs no se les ocurre esta solución, y recordando que Dios es misericordioso, el Director de Juego compasivo podría sugerirle este curso de acción a los jugadores. Si está presente algún PNJ en la escena, como Juan Merino, podría ser este a quien se le ocurriese la idea.

Cuando finalmente acaben con Enric¹⁵ y los cadáveres, podrán registrar la habitación. En ella encontrarán una espada ensangrentada con una RA inscrita en su filo y que, evidentemente, es la espada de Rodrigo de Arcos y la clave para solucionar los problemas de don Álvaro. Limpiando su filo, se deshará la maldición. Aunque si mataron a Enric ya habrá sido rota.

También encontrarán una urna decorada con símbolos arcanos y demoníacos, lo cual podrán saber con una tirada exitosa de

Conocimiento Mágico o de Teología. Dentro de ella se encuentran cenizas humanas y el fémur de un infante, dato que conocerán con una tirada de Medicina. Es un presente que le realizó la Secta del Magisteruelo para reforzar sus vínculos propios. Pero los PJs no pueden tener forma de saberlo.

FINALES Y RECOMPENSAS

Una vez muerto Enric¹⁶, se deshará la maldición que pesaba sobre don Álvaro y su herida empezará a sanar con total normalidad. Su madre y él se mostrarán tremendamente agradecidos a los personajes y podrán contar con su amistad de aquí en adelante. Además, don Álvaro estará más que dispuesto en recompensarles con 400 maravedíes. No se diga nunca que un hidalgo de Jerez no fue generoso. De todas formas, y por si acaso, don Álvaro colocará crucifijos en todos los cruces cerca de su casa para asegurarse de que el diablo no ronda cerca.

Jácome, por su parte, estará encantado de pagar los 50 maravedíes que prometió e incluso los gastos que hayan podido tener. Cumplirá escrupulosamente con su palabra, pero no dará ni una dobla de más. A fin de cuentas, un trato es un trato.

Los que no estarán nada contentos serán los miembros de la Secta del Magisteruelo que, aunque los PJs no lo sepan, son los que trajeron a Enric a la ciudad y presionaron al alcaide, Gonzalo Díaz, para que no investigase nada. A partir de ahora, estarán al tanto de los movimientos de los personajes, preparados a cobrarse venganza. Y pobres de estos si se descuidan.

Otros que están al tanto de las andanzas de los PJs son los miembros del Berit ha Minian (ver pág. 452/-) gracias a la información de Isaac. Piensan utilizar de peones a los PJs. Todo sea por mantener la seguridad de la comunidad judía. Si además el trato con Isaac fue algo más que correcto estarán sinceramente admirados.

Por último, Mauricio Chacón hará coplas y romances sobre las gestas de los personajes, reales o ficticias. Así que dentro de poco se empezarán a hacer más famosos en las tabernas de Jerez de lo que les gustaría, y todo el mundo hablará acerca de cómo se enfrentaron al diablo para librar de la maldición al "Enjaulado".

En cuanto a los Puntos de Aprendizaje por esta misión, se sugieren los siguientes:

- ✦ Por jugarla: +20 PAp.
- ✦ Matar a Enric deshaciendo la maldición: +10 PAp.
- ✦ Por deshacer la maldición que pesa sobre la casa de Rodrigo: +10 PAp.
- ✦ Si intuyen que detrás de Enric hay toda una secta: +10 PAp.

En cuanto a la ganancia de irracionalidad se debería tener en cuenta:

- ✦ +1D10 IRR por ver a los cadáveres.
- ✦ +1D10 IRR para aquel que sea poseído por el ánima en la vivienda de Rodrigo.
- ✦ +3 IRR si se tiene IRR 65 o menos y son conscientes de que Enric usa el hechizo Manto de Sombras.

¹⁵ *Addenda*: Bien por que consiga huir, bien por que lo maten.

¹⁶ *Addenda*: O rota la maldición, que nunca se sabe por dónde nos van a salir los jugadores durante la aventura.

DRAMATIS PERSONAE

JACOME DOMÉSTICO

Comerciante genovés dedicado a la exportación de vinos y atunes. Se encuentra preocupado por la actitud de Álvaro, ya que éste es su principal inversor y valedor ante las autoridades locales. Un auténtico granuja que puede ser muy amigable, pero que en el fondo sólo se preocupa por sí mismo y sus negocios.

FUE: 10	Altura: 1,65 varas
AGI: 10	Peso: 135 libras
HAB: 15	RR: 50%
RES: 10	IRR: 50%
PER: 20	Templanza: 45%
COM: 20	Aspecto: 10 (mediocre)
CUL: 15	

Protección: Ninguna.

Armas: Cuchillo 20% (1D6+1D4).

Competencias: Conducir Carro 40%, Comerciar 80%, Elocuencia 75%, Empatía 50%, Idioma (Castellano) 60%, Leer y Escribir 50%.

Apariencia: Entrado en años, empieza a perder pelo e intenta disimularlo, o bien con el peinado, o bien vistiendo un colorido bonete. De labio protuberante y luenga barba, aparenta ser totalmente inofensivo.

MAURICIO CHACÓN

Conocido goliardo jerezano, sobre todo en las tabernas de la ciudad, por ser un borracho y un pesado. Siempre se acerca a los forasteros a ver si por contar un par de buenas historias (cosa que se le da bastante bien) le invitan a algún pichel de vino. Verdad es que, quitando estos defectos, es un tipo bastante honrado, de esos que no dejarían a un amigo en la estacada. Sería recomendable que el y los PJs se hiciesen amigos.

FUE: 10	Altura: 1,65 varas
AGI: 15	Peso: 130 libras
HAB: 15	RR: 50%
RES: 10	IRR: 50%
PER: 15	Templanza: 40%
COM: 20	Aspecto: 15 (normal)
CUL: 15	

Protección: Ninguna.

Armas: Cuchillo 65% (1D6+1D4), Pelea 45% (1D3).

Competencias: Cantar 45%, Conocimiento de Área (Jerez) 65%, Elocuencia 75%, Escamotear 40%, Esquivar 40%, Juego 75%, Idioma (Latín) 30%, Leer y Escribir 50%, Leyendas 65%, Sanar 25%.

Apariencia: Con pinta de no haber roto nunca un plato, una sonrisa en el rostro y cabeza tonsurada, nadie diría que Mauricio es un borracho de primera si no fuese por el hedor a vino que desprende. Su vestimenta, ajada y sucia de dormir más de una vez al raso, tampoco ayudan a realzar su ya de por sí mala apariencia.

FRANCISCO DE SOTO

Francisco es sin duda un hombre respetado. Su taberna es de las mejores de la ciudad, y confía en que tenga un futuro muy próspero. Bastante tranquilo y apacible, tiene toda la paciencia del mundo con los clientes, pero mejor será que no esperes que se dé prisa en servirte.

FUE: 20	Altura: 2 varas
AGI: 10	Peso: 220 libras
HAB: 15	RR: 50%
RES: 20	IRR: 50%
PER: 10	Templanza: 45%
COM: 15	Aspecto: 15 (normal)
CUL: 10	

Protección: Ninguna.

Armas: Clava 60% (1D6+1D6).

Competencias: Comerciar 75%, Empatía 45%.

Apariencia: Alto, fuerte y grandullón, tendría un aspecto bastante amenazante y musculoso si no fuese por que su rostro denota una cierta apatía. Está constantemente limpiándose las manos en un paño que siempre lleva a cuestras y que nunca lava (al menos que se sepa).

ISAAC BEN CALAMIEL

Isaac pertenece a una de las familias judías más prósperas de la ciudad. Devoto y piadoso, le gustaría ser Rabino de su comunidad algún día. Su mayor problema para ello es que aún no está casado. Algunos cabalistas se han fijado en él y, aunque no lo sepa, está siendo una importante fuente de información para el Berit ha Minian (ver pág. 452/-).

FUE: 10	Altura: 1,64 varas
AGI: 10	Peso: 125 libras
HAB: 20	RR: 80%
RES: 10	IRR: 20%
PER: 15	Templanza: 60%
COM: 15	Aspecto: 21 (hermoso)
CUL: 20	

Protección: Ninguna.

Armas: Estilete 20% (1D3+1+1D6).

Competencias: Alquimia 40%, Conocimiento Animal 65%, Conocimiento Mineral 60%, Conocimiento Vegetal 80%, Elocuencia 45%, Empatía 60%, Idioma (Hebreo) 60%, Idioma (Castellano) 90%, Idioma (Árabe) 40%, Leer y Escribir 70%, Medicina 85%, Sanar 70%, Teología (Hebreo) 45%.

Apariencia: En la treintena, de pelo moreno y rostro más que saludable, resulta un hombre de aspecto encantador y ojos inquisitivos que siempre anda mesándose el mentón en actitud reflexiva.

PADRE ARRUE DE HERRERA

Es el párroco de San Mateo y está totalmente volcado en su labor. Su devoción e inmensa fe le llevan a la intransigencia con infieles y herejes. Pero, aquellos que siguen las enseñanzas

del Señor y se someten a su sagrado poder pueden contar con un valioso aliado.

FUE: 10	Altura: 1,65 varas
AGI: 15	Peso: 125 libras
HAB: 10	RR: 100%
RES: 10	IRR: 0%
PER: 20	Templanza: 60%
COM: 15	Aspecto: 15 (normal)
CUL: 20	

Protección: Ninguna.

Armas: Daga 20% (2D3), Pelea 35% (1D3).

Competencias: Comerciar 50%, Conocimiento de Área (Jerez) 55%, Descubrir 40%, Elocuencia 70%, Empatía 80%, Escuchar 45%, Idiomas (Latín) 60%, Leer y Escribir 60%, Teología 80%.

Rituales de Fe: Todos los rituales de Primus y Secundus Ordo.

Apariencia: Vestido simplemente con una humilde sotana, es la fiel imagen de la humildad. Sus únicas posesiones son un breviario que suele llevar a todas partes y un escapulario, regalo de su difunta madre, que gusta de tener entre las manos.

ALGUACILES DE ESPADA

Básicamente la policía/milicia de la época. Encargados de mantener el orden, defender la ley y no ser demasiado corruptos.

FUE: 15	Altura: 1,64 varas
AGI: 20	Peso: 125 libras
HAB: 15	RR: 50%
RES: 15	IRR: 50%
PER: 15	Templanza: 55%
COM: 10	Aspecto: 15 (normal)
CUL: 10	

Protección: Gambeson (2 puntos de protección).

Armas: Lanza Corta 50% (1D6+1+1D6), Clava 40% (1D6+1D4).

Competencias: Descubrir 50%, Sigilo 40%, Esquivar 40%, Lanzar 40%.

Apariencia: Pues cada uno es diferente, que de todo tiene que haber en la viña del buen Dios.

JUAN MERINO

Hombre honesto y valiente, es uno de los alguaciles más respetados y veteranos de la ciudad. Cerca de los cincuenta años, aún conserva el brío de su juventud, al cual ha añadido una dilatada experiencia. Conoce y tiene buen trato con Isaac ben Calamiel, al cual ha ayudado alguna vez que otra. Hombre de pocas palabras y ceño fruncido, puede ser un buen apoyo para los personajes.

FUE: 15	Altura: 1,72 varas
AGI: 20	Peso: 130 libras
HAB: 20	RR: 40%
RES: 15	IRR: 60%
PER: 15	Templanza: 65%
COM: 15	Aspecto: 15 (normal)
CUL: 10	

Protección: Gambeson Reforzado (2 puntos de protección).

Armas: Lanza Corta 60% (1D6+1+1D6), Bracamante 60% (1D6+2+1D6), Clava 40% (1D6+1D4).

Competencias: Conocimiento de Área (Jerez) 50%, Descubrir 60%, Sigilo 40%, Empatía 40%, Esquivar 45%, Idioma (Andalusí) 20%, Juego 75%, Lanzar 40%, Leyendas 20%, Sanar 50%, Tormento 30%.

Apariencia: De pelo canoso y piel curtida, tiene una musculatura poderosa que oculta bajos las vestimentas propias de su oficio. Habla poco, pero, cuando lo hace, siempre es para ayudar a quien lo necesite y con un tono paternal.

ÁNIMA ERRANTE

El alma enloquecida de un pobre mendigo que fue torturado hasta la muerte por Rodrigo y Enric.

RR: 0%
IRR: 100%

Un ánima errante carece de características.

Protección: Un ánima errante es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y solo puede verse afectada por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatirla.

Posesión: Puede poseer el cuerpo de una víctima, que tiene derecho a una tirada de RR para evitarlo. Si falla, el cuerpo y la personalidad de la víctima cambiarán en 2D10 días, convirtiéndose en un doble exacto del ánima.

Apariencia: Un ánima errante es completamente invisible, aunque algunos animales pueden "sentir" su presencia.

ENRIC D'ARTIAGA

Mago y nigromante catalán que ha viajado a Jerez llamado por varios miembros de la Secta del Magisteruelo (ver pág. 454/-). Le han encomendado la misión de extender el rumor de que los judíos están matando a cristianos en sus impíos ritos. Para ello, decide utilizar a Rodrigo de Arcos como brazo ejecutor, hasta que Álvaro de Mendoza lo mata.

FUE: 6	Altura: 1,55 varas
AGI: 9	Peso: 80 libras
HAB: 11	RR: 0%
RES: 12	IRR: 100%
PER: 15	Templanza: 70%
COM: 13	Aspecto: 7 (marcadamente feo)
CUL: 20	

Protección: Ninguna.

Armas: Cuchillo 25% (1D6), Pelea 30% (1D3).

Competencias: Alquimia 60%, Conocimiento Mágico 90%, Conocimiento Vegetal 60%, Escuchar 35%, Idioma (Castellano) 55%, Idioma (Latín) 60%, Leer y Escribir 70%, Sigilo 40%.

Hechizos: Anillo de Nigromancia (ver pág. 188/150), Cerradura Maldita (ver pág. 168/140), Maldición de la Herida (ver pág. 208/-), Manto de Sombras (ver pág.

196/151), Morada Maldita (ver pág. 176/-), Oración Oscura (ver pág. 184/-), Velo de la Muerte (ver pág. 186/-).

Apariencia: Entrado ya en años, viste con ropajes anchos y marrones, más propios de labriego que de villano. De esta forma, pretende ocultar los signos de la lepra, que en él hace mella como castigo del Cielo por sus blasfemias sobre los cadáveres. Su figura enjuta y sus andares corvos no hacen sino aumentar el desprecio que provoca su paso.

CADÁVERES

Los cadáveres de pobres mendigos, levantados por Enric gracias al hechizo Anillo de Nigromancia.

FUE: 10	Altura: 1,70 varas
AGI: 5	Peso: 90 libras
HAB: 10	RR: 0%
RES: 15	IRR: 100%
PER: 5	
COM: 1	
CUL: 5	

Protección: Ninguna.

Armas: Pelea 20% (1D3).

Competencias: Todas con su puntuación básica.

Resistencia al daño: Un muerto nunca queda inconsciente por efecto de sus heridas, ni recibe tampoco ningún penalizador al bonificador de daño.

Apariencia: En descomposición y horadados por gusanos e insectos. Muy desagradable.

HOMBRES PENDENCIEROS

Tanto un corta gargantas cualquiera, como unos timadores de dados o un matón al servicio de alguien poderoso, todos encajan en este apartado. A fin de cuentas, gentes cuyo oficio es buscar pendencias.

FUE: 15	Altura: 1,77 varas
AGI: 15	Peso: 144 libras
HAB: 15	RR: 50%
RES: 15	IRR: 50%
PER: 10	Templanza: 45%
COM: 10	Aspecto: 13 (normal)
CUL: 5	

Protección: Ninguna.

Armas: Pelea 30% (1D3+1D4), Cuchillos 30% (1D6+1D4).

Competencias: Sigilo 35%, Esquivar 35%, Juego 40%.

Apariencia: Mal vestidos y peor aseados. No se puede negar que causan una pobre impresión.

CARMEN, MADRE DE DON ÁLVARO

Una señora entrada en años que vive por y para su hijo.

FUE: 10	Altura: 1,38 varas
AGI: 10	Peso: 90 libras
HAB: 15	RR: 30%
RES: 10	IRR: 70%
PER: 15	Templanza: 45%
COM: 20	Aspecto: 15 (normal)
CUL: 20	

Protección: Ninguna.

Armas: Ninguna.

Competencias: Cantar 35%, Conocimiento Vegetal 30%, Corte 65%, Degustar 45%, Descubrir 40%, Elocuencia 50%, Escuchar 60%, Idioma (Latín) 25%, Leer y Escribir 25%, Mando 25%, Teología 45%.

Apariencia: Vestida de luto y de aspecto sosegado, cuando alguien se gana su confianza su rostro deja ver la preocupación por su hijo.

ÁLVARO DE MENDOZA Y VIRUÉS

De noble familia y dudosa honra, siempre está jugando a los dados y bebiendo de taberna en taberna. Con un carácter marrullero e irascible, no cesa de retar a duelo a todo aquel que ose mancillar su honor. Decir también que, después de sufrir las maldiciones de Enric, cambiará a una moral más virtuosa. Pero no hay que olvidar que el que tuvo retuvo...

FUE: 15	Altura: 1,78 varas
AGI: 15	Peso: 145 libras
HAB: 15	RR: 70%
RES: 15	IRR: 30%
PER: 15	Templanza: 55%
COM: 15	Aspecto: 21 (hermoso)
CUL: 10	

Protección: Ninguna.

Armas: Daga 45% (2D3+1D4), Espada de Mano 55% (1D8+1+1D4), Pelea 45% (1D3+1D4).

Competencias: Cabalgar 30%, Comerciar 30%, Conocimiento de Área (Jerez) 45%, Corte 30%, Descubrir 45%, Elocuencia 45%, Empatía 50%, Escuchar 30%, Esquivar 55%, Idioma (Latín) 15%, Idioma (Árabe) 10%, Juego 45%, Leer y Escribir 20%, Mando 35%, Seducción 30%, Saltar 40%, Sigilo 30%, Tormento 25%.

Apariencia: Siempre vestido a la última moda, resulta ciertamente atractivo. Encantador (cuando quiere) y seductor, tiene una cierta tendencia a perder los estribos.

- A. Iglesia S. Dionisio
- B. Iglesia S. Marcos
- C. Iglesia S. Lucas
- D. Iglesia S. Mateo
- E. Arrabal de San Miguel
- F. Arrabal de Santo Domingo
- G. Arrabal de Santiago
- H. Mercado
- I. Mezquita
- J. Judería

7 6



- 1. Puerta Real
- 2. Puerta de Sevilla
- 3. Puerta Nueva
- 4. Puerta
- 5. Puerta del Cubo
- 6. Puerta de Rota
- 7. Puerta del Arroyo
- 8. Puerta de la Alcazaba

Appendix I: Apocalypsis

La Orden de Santiago



ESTA es la orden con una de las reglas menos estrictas. Por ejemplo, no hacían voto de castidad, lo cual les permitía casarse e incluso vivir con su esposa e hijos en sus conventos. Había mucha más presencia femenina que en otras órdenes (siempre como monjas, claro).

El distintivo de la Orden de Santiago era una cruz gules (rojo intenso) simulando una espada, rematada en forma de flor de lis en los brazos y la empuñadura (la famosa Cruz de Santiago). Los caballeros de la orden llevaban la cruz estampada sobre una larga capa blanca.

Muy conocido es su cometido de proteger a los peregrinos, si bien el principal es luchar contra los moros. Era muy apreciada su ayuda en batalla, de hecho su grito de guerra "*¡Santiago y cierra España!*" (y significa "allí") inspiraba valor en aquellos en cuyo auxilio acudían y atemorizaba a los infieles.

Su gran enemigo "político", por llamarlo de algún modo, era la orden de Calatrava, más poderosa que ellos en el sur, donde dominaban las fronteras. Sin embargo, una vez que

se enfrentaban al moro, aparcaban sus diferencias completamente.

Como se ha dicho, Llerena es sede temporal de la Orden de Santiago desde 1297. Allí se encuentra la casa maestra, donde se reúnen las personalidades más importantes de la orden:

- ✦ El maestre, don Fadrique de Castilla, que además tiene allí su residencia.
- ✦ Los Trece, caballeros que elegían al maestre (aunque la mayoría de las veces lo hacían muy influenciados por el rey) y le servían como consejeros.
- ✦ Los priores, de los cuales había dos principales, jefes de los frailes, en contraposición a los freires, que eran los guerreros.
- ✦ Los comendadores, caballeros a los que se encomendaba la protección de un castillo o fortaleza.

Dentro de la orden había tantas intrigas como las que podía haber en la corte, sobre todo entre los personajes más poderosos, cambiando, obviamente, a los cortesanos por los frailes.

Montemolín



MONTMOLÍN es una encomienda de la Orden de Santiago. Recibe ese nombre porque a principios del siglo XIII fue reedificada a partir de unas ruinas romanas por orden de Aben Juset Mahomat Miramamolín, "Emperador de Marruecos", que tomó parte en la batalla de las Navas de Tolosa. Miramamolín la pobló con musulmanes de Mentesa (Jaén), dándole el nombre de Montemolín. Fue reconquistada por el maestre santiaguista Pelay Pérez Correa y donada a la Orden de Santiago por Fernando III.

El pueblo se encuentra entre dos colinas: una es boscosa y apta para la práctica de la cacería; sobre la otra se asienta una imponente alcazaba de origen árabe, extendiéndose la población a los pies de la misma, al sur del castillo. El terreno de alrededor es alomado y cubierto de dehesa y monte bajo o sin vegetación. No muy lejos de la villa, al oeste, fluye el arroyo Apiar, cuyo nombre proviene del latín *apis* (abeja), lo que indica que debieron existir muchas de ellas en los alrededores. Al este del arroyo se encuentra la dehesa más importante de las pertenecientes a esta encomienda, Gallicanta, donde los vecinos de

Montemolín llevan a pastar su ganado. Los recursos de esta dehesa son tan importantes que muchas veces los ganados de otros pueblos (sobre todo el de Llerena) se acercan a ella, lo cual ha creado muchos conflictos entre los vecinos, que a veces incluso se ven obligados a contratar guardias para que les acompañen y expulsen a los ganaderos invasores. En esta dehesa hay un encinar y, cerca de allí, hay un viejo puente que cruza el arroyo por donde se hace más profundo, formando una garganta de paredes impracticables.

Otro de los lugares importantes del pueblo es la Iglesia Mayor de Santiago, enclavada en la base de la ladera que asciende al castillo, y que en tiempos de los árabes formaron un conjunto relacionado entre sí, ya que este templo se construyó sobre los restos de una antigua mezquita islámica. El templo fue mandado construir por el rey Fernando III el Santo cuando los cristianos dirigidos por el maestre santiaguista Pelay Pérez Correa tomaron la zona próxima al Guadalquivir, librando la batalla de Tentudía cerca del castillo. En el templo aparecen unos ventanales estrechos y alargados en una construcción vertical lla-

Apéndice I: Apocalypsis

mada alminar desde donde el imán llamaba a viva voz a sus fieles para la oración. Se accede a esta parte alta desde una pequeña puerta de la sacristía, que da a una escalera de caracol. En esta zona de la cabecera se advierte un hueco dedicado posiblemente a una futura cúpula que no se llegó a construir a causa de la reconquista cristiana. Se remata al exterior con un friso de almenas simuladas de estilo mudéjar. También se observa en la cabecera la presencia de unas gárgolas cuyo fin es puramente moralizante; se trata de figuras de animales representativas del pecado: un can (la pereza), un mono (desequilibrio), una serpiente (el pecado original) y una sirena (símbolo del demonio que inducía al pecado a través de la belleza).

CASTILLO DE MONTEMOLÍN

Se trata de uno de los castillos más grandes de la región, con 114 metros de largo y 54 de ancho, con una estructura irregular adaptada a las condiciones defensivas que ofrece el cerro en el que se asienta. Construido inicialmente por los árabes con adobe y ladrillo, los cristianos lo reconstruyeron en piedra cuando lo conquistaron en 1248.

El recinto está rodeado por una barbacana con un baluarte de entrada en recodo para dificultar la entrada de los enemigos, potenciado mediante dos torres ochavadas a ambos lados con numerosas aspilleras. El muro cuenta con unos remates almenados de sección cuadrada, que sirven de cobertura a los ballesteros; salvo la sección de muralla derruida, por lo general presenta buen estado, con algunas pequeñas grietas sin importancia en ciertos lugares. La unión de todos estos elementos defensivos es suficiente para que al posible invasor ni se le pase por la cabeza intentar entrar por la puerta, ya que solo dos o tres hombres allí apostados causarían numerosas bajas.

Además de las dos torres ochavadas, hay varias torretas más distribuidas a lo largo de la muralla que sirven como refuerzo defensivo, así como otras torres de diverso tipo e importancia, unidas por adarves (que son los espacios tras las almenas por donde los soldados hacen la ronda). Solo es imposible el tránsito por la sección de muralla derruida.

Las torres son las siguientes:

✦ **Torres cuartel:** son cinco, y se sitúan en los extremos superior e inferior de los muros laterales y en el medio. En las dos torres centrales duermen los caballeros y en las demás duermen los soldados. Las torres tienen dos plantas: en la planta inferior de cada una de ellas existe una pequeña provisión de armas, mientras que en la planta superior hay jergones de paja donde poder dormir. Las plantas superiores de las torres centrales están algo más decentadas, con una cama y algún que otro mueble. Estas dos torres, además, tienen un sótano con mazmorras. En ellas, los prisioneros carecen de luz durante todo el día, siendo alimentados con una mínima ración de sobras mezcladas con agua en una escudilla. En cada mazmorra hay tres celdas pequeñas y húmedas, separadas por tabiques y cerradas mediante rejas metálicas. En la mazmorra de la derecha, además, hay una sala de tortura provista de varios instrumentos destinados a tan horribles prácticas. Los propios soldados del castillo sirven como carceleros cuando hay reos y de verdugos cuando es necesario torturarles, turnándose cada día en estos quehaceres.

✦ **Torre vigía:** es la de construcción más reciente, lo cual demuestra su forma semicircular, distinta a la de todas las demás torres, que son de planta cuadrada. Es el punto más alto del castillo y desde él pueden verse los pueblos de alrededor, incluida Llerena. En su interior solo existe una estancia en la parte superior, a unos siete metros del adarve, donde antes solían reunirse los soldados de guardia para holgazanear, aunque ahora se encuentra vacía.

✦ **Torre del homenaje:** esta torre, de 14x10 metros, es la residencia propiamente dicha del comendador y su familia, así como el último reducto en caso de que invadan el castillo. Aquí solo pueden entrar Fernando, los dos caballeros, algunos criados y los soldados que sean solicitados. De lo alto cuelgan pendones con el emblema de la Orden de Santiago. Antes se accedía a ella por medio de una puerta a nivel del suelo, pero esta fue tapiada y ahora solo se puede entrar a través de un edificio adosado a su lado occidental. Tiene cuatro plantas comunicadas por escaleras interiores, y en cada una se abren pequeños ventanucos que se van estrechando hacia afuera, dejando pasar poca luz. Desde el edificio adosado se pasa directamente a la segunda planta, que alberga un salón con una chimenea en el lateral izquierdo (sin abertura superior, por tanto el humo invade todo el salón cuando se enciende) y las paredes cubiertas con tapices y paños de calidad; en este salón se sirve la comida a los personajes importantes del castillo, pero para los banquetes que se celebran cuando hay visita se usa el salón del edificio contiguo, que es más grande. La primera planta está en desuso y no se permite a nadie bajar; en ella hay una entrada oculta a un pasadizo secreto que conecta con la bodega, situada en la planta inferior del edificio adosado. En la tercera planta hay cuatro habitaciones: una es la del comendador, otra la usaba su esposa (pues los matrimonios nobles duermen por separado), y las otras dos son las de sus hijos; la que usaba Mateo, además de los pocos muebles que hay en las demás (una lujosa cama, un arcón y alguna mesita), tiene unas estanterías con 18 libros de diversa temática, tres de ellos sobre alquimia, así como un buen escritorio para leer y escribir, con una escribanía que contiene pergaminos, plumas y botes de tinta. En la cuarta planta hay otras cuatro habitaciones, en dos de las cuales, actualmente vacías, dormían el mayordomo y el fraile que oficiaba las misas, Guillermo Buendía, ahora destinadas a los invitados nobles; y las otras dos se usan como almacenes, ya que es necesario tener una pequeña reserva de armas y alimentos por si la torre resulta asediada.

En cuanto a su estructura, el castillo se divide en una zona sur y otra norte, comunicadas a través de una puerta central.

La zona sur la constituye un amplio patio de armas usado por la guardia del castillo para entrenar. Su amplitud permite entrenar con monturas, arcos y ballestas. Por ello, allí pueden encontrarse dianas e ingenios giratorios de madera que hacen las veces de adversarios. En él también podría reunirse un pequeño ejército para formar y pasar lista antes de partir a la batalla. A su alrededor, adosados a la muralla, hay pequeños edificios de madera a los que se les da diverso uso:

Legendarium Inferni

- ✦ **Pesebreras:** aunque existen pesebres dentro de las caballerizas, hay algunos fuera, techados y destinados a las monturas de las visitas fugaces (como las de los mensajeros), así como a las del comendador cuando se celebra algún evento en el patio de armas (entrenamientos, juegos, etc.).
- ✦ **Perrera:** en esta grande y tosca cabaña vive Alain, el cazador, junto con su jauría de perros. En su interior cuenta con un espacio para él y otro para sus animales, con una puerta con tranca donde son encerrados. En otra pequeña habitación aparte guarda todas sus herramientas de trabajo: redes, cepos, cadenas, arcos, flechas, bracamantes, etc.
- ✦ **Establo:** dedicado al cuidado de las monturas de los visitantes. Actualmente está vacío.
- ✦ **Pajar:** en realidad es un cobertizo adosado al muro donde se almacena la paja.
- ✦ **Leñera:** edificio de madera donde se almacena la leña que se quema en la chimenea de la torre del homenaje durante el invierno. La proporcionan los vecinos del pueblo, que están obligados a reponerla cada mes durante la temporada fría.
- ✦ **Herrería:** este edificio contiene todo lo necesario para desempeñar el oficio de herrero: yunques, martillos, fragua y todo tipo de herramientas para realizar reparaciones, herrar los caballos, fabricar puntas de flechas y saetas y reparar las armas rotas y melladas. En ella duermen José y su familia, en unos jergones dispuestos en un rincón.

La zona norte está mucho más fortificada y es independiente de la zona sur, ya que tiene su propia muralla y su puerta, de modo que si no se consiguiera contener a un invasor, sería posible retirarse a esta zona para defenderse mejor antes de llegar al último reducto, que sería la torre del homenaje. Igual que en la zona sur, hay un patio rodeado de edificios y, en su centro, se sitúa el llamado “aljibe de los arcos”, un depósito donde se recoge y se conserva el agua, que se llama así porque está rodeado de columnas unidas por arcos. Los edificios son:

- ✦ **Caballerizas:** en ellas descansan los caballos pertenecientes al comendador. Entre las dos tienen una capacidad para unos quince, aunque actualmente solo hay tres: el del comendador y los caballeros, de pura raza y de gran calidad. Un mozo atiende cada uno.
- ✦ **Despensas:** son varias y guardan carnes y pescados en salazón, procedentes de los impuestos de los vecinos del pueblo por usar el molino de Gallicanta y el horno del castillo, más una reserva personal de mayor calidad para el comendador. También hay un apartado para las especias.
- ✦ **Cocinas:** los platos que el cocinero y su familia preparan aquí abastecen a todo el personal del castillo, aunque en un principio la comida se prepara solamente para el comendador, su familia, el mayordomo (cuando existía), el clérigo y los caballeros. Las sobras de los copiosos ágapes se cuecen sobre hogazas de pan en el horno y sirven de comida a todos los demás. Este horno también lo puede usar la gente del pueblo si paga unas tasas en especie.

- ✦ **Almacén:** pequeño edificio de madera usado para guardar distintos utensilios, como los aperos de labranza que se usan en el huerto, tablas, taburetes, recipientes de madera y objetos rotos a la espera de ser reparados. Es como nuestro trastero de hoy en día: está todo en desorden y repleto de cosas.
- ✦ **Letrina:** discretamente apartada y techada para tener algo de intimidad en estos quehaceres.
- ✦ **Cámaras de los sirvientes:** dos edificios unidos entre sí, de una sola planta, en los que se distribuyen varias habitaciones donde duermen los criados. En el de más al norte hay cuatro habitaciones, mientras que en el otro hay solo dos y un espacio más grande con tablas apoyadas en la pared y taburetes y caballetes apiñados en un rincón, los cuales los criados disponen a lo largo de la sala cuando comen. Una de las seis habitaciones se usa para albergar a los visitantes que no son nobles, en cuyo caso se desaloja a los criados que duermen en ella y se les traslada a la sala que usan para comer. La distribución es de la siguiente manera: una habitación para Sancho el cocinero y su mujer, otra para sus tres hijas, la tercera para Eustaquio, su señora y sus dos hijos varones, la cuarta para otra familia compuesta de padre, madre, dos hijos y una hija; y en el otro edificio, una habitación para dos criadas y la otra para los tres mozos de cuadras, que es la que se desaloja cuando es necesario, pasando estos a la sala-comedor. José el herrero, su mujer y su hijo duermen en la herrería, y Alain el cazador duerme en la perrera.
- ✦ **Iglesia de Santo Domingo:** de dos plantas, consagrada a este santo y a Santiago, con un altar para cada santo. Un fraile perteneciente a la Orden de Santiago (Guillermo Buendía) cumplía las funciones de sacerdote, celebrando la misa a la que acudía todo el personal del castillo (actualmente está en desuso). La gente del pueblo, en cambio, acude a la Iglesia Mayor, situada a los pies de la colina. Solo hay dos filas de banquetas, ubicadas en el lugar más cercano a los altares, que está reservado a las personas de mayor rango, como el comendador y su familia. Cuenta con una sacristía con algunos objetos de valor (rosarios, un copón de oro, un cetro de plata y un hisopo de bronce). En la planta superior, accesible a través de unas escaleras dentro de la iglesia, se encuentra una capilla con una pequeña talla de Santo Domingo, en una ventana ciega practicada en el muro tras un pequeño altar de madera; esta capilla solía usarla el comendador para orar en la intimidad y tiene una puerta lateral que da acceso a una pasarela por la que se puede llegar directamente a ella desde los aposentos del comendador.
- ✦ **Aposentos del comendador:** es un edificio alargado, de dos plantas y entrada solamente por la superior, a través de unas escaleras frente a la iglesia. Estas escaleras también conducen a una pasarela que conecta el edificio directamente con la capilla que hay en la planta superior de la iglesia. La planta de arriba es un extenso salón donde tienen lugar los banquetes cuando acuden al castillo personalidades importantes. También en él el comendador

Appendix II: Cornago

imparte justicia entre sus vasallos, sentado en su trono. Las paredes están decoradas con ricos tapices y el suelo es recorrido, desde la entrada hasta el trono, por una magnífica alfombra persa. Al fondo hay unas escaleras que bajan a la planta inferior y una puerta que es el único acceso a la torre del homenaje. La planta inferior se usa como bodega, con multitud de barricas apiladas que contienen vinos de distinta procedencia, siendo el de mejor calidad el de Valdeiglesias, del que existe un solo barril aislado de los demás. En alguna parte de la bodega hay una entrada a un pasadizo secreto que conduce a la planta inferior de la torre del homenaje. Actualmente solo tienen acceso a este edificio Fernando, los dos caballeros y cuatro criados, que son Sancho, Guiomar, Eustaquio y María.

✦ **Huerto:** en él se cultivan garbanzos, habas y guisantes.

En el castillo viven actualmente 40 personas, entre soldados, criados y el comendador y su familia.

✦ Don Juan Téllez permanece recluido en su habitación en la torre del homenaje, mientras su hijo Fernando gobierna el castillo. Mateo está encerrado en las mazmorras que hay en el sótano de la torre de don Xurxo.

✦ Los caballeros, Miguel de Pedrajas y Xurxo Estebáñez, pertenecientes a la Orden de Santiago y subordinados de Fernando, viven en las torres centrales. Ellos se encargan de organizar las guardias de los soldados y dirigir los entrenamientos, en especial Miguel, ya que Xurxo suele ir a la taberna del pueblo a emborracharse.

✦ Hay trece soldados: seis vinieron con Miguel y otros seis con Xurxo, mientras que el que hace el número trece es Andrés, que fue el único que permaneció en el castillo, fiel al comendador, cuando este se negó a pagar a los anteriores soldados. Normalmente hay seis solda-

dos de guardia: uno en la puerta de entrada al castillo, otro en la central, dos más haciendo la ronda por el adarve, otro en lo alto de la torre del homenaje (ya que se niegan a subir a la torre vigía; ver De amores y suicidios en el apartado de Pesquisas) y otro vigilando las mazmorras. El resto, antaño, solía acompañar a los campesinos y los pastores a las dehesas de Gallicantá para evitar confrontaciones con los de los pueblos vecinos, pero actualmente se limitan a dar vueltas de vez en cuando por el pueblo y los alrededores, en grupos de cuatro o cinco, para contener a los bandidos en caso de un ataque por sorpresa. Los soldados que no están de servicio pueden pedir permiso para bajar al pueblo o bien reunirse en alguna de las torres cuartel para jugar a los dados y/o emborracharse con el vino que "recaudan" en la taberna.

✦ Veintitrés son los criados que trabajan y viven en el castillo: trece hombres y diez mujeres. Fernando puso al frente de todos ellos a Sancho el cocinero, en ausencia de un mayordomo, para que distribuyera el trabajo, cosa que hace cada mañana en la sala que usan los criados para comer. En estas reuniones, además de Sancho, hay otros que tienen la voz cantante: José el herrero, Alain el cazador y Eustaquio, que se ocupa del huerto; entre ellos cuatro se reparten la ayuda de los criados: uno en la cocina (además de la mujer de Sancho y sus tres hijas, que aparte de eso se dedican a confeccionar vestimentas y remendarlas), dos ayudando en las reparaciones del castillo (en las que participan además la mujer y el hijo de José), uno acompañando a Alain a cazar, tres mozos que cuidan de los caballos y otros dos que ayudan a Eustaquio y a su mujer en la huerta; los cuatro restantes se dedican a tareas diversas, como limpiar las distintas dependencias, ocuparse de la leñera y el pajar, lavar prendas en el aljibe, servir a los soldados, etc.

Appendix II: Cornago

El Señorío de Cornago



SITUADO en la Sierra de Alcarama (del árabe orgullo, dignidad), zona montañosa que destaca por sus profundos barrancos y las hoces de los ríos Alhama, Linares y Añamanza, el señorío de Cornago comprende un territorio de 150 kilómetros cuadrados que incluyen la villa de Cornago, con novecientas almas, y las aldeas de Igea, con doscientas almas, y Valdeperillo, con cien almas. Forma parte del reino de Castilla, entre Numancia y Tu-

de la, y linda con el de Navarra por el noroeste y el de Aragón por el sureste.

Tiene una orografía dura, de ásperas montañas, con una altitud por encima de los 750 metros sobre el nivel del mar, llegando a los 1500 en las cotas más altas.

El valle abierto del río Linares, en el que confluyen otros afluentes, lo recorre de oeste a este, desembocando en el Al-

Legendarium Inferni

hama que llegará hasta el Ebro. Los montes, desnudos salvo por manchas de encinos, son tierra de pasto para los abundantes rebaños cornagüeses, principal fuente de riqueza y motor de la economía de la región.

Siguiendo el río, hacia el este, hay un camino que va desde Valdeperillo hasta Cornago, a 2 kilómetros de distancia. Sigue de Cornago a Igea, con 9 kilómetros, y cinco más desde esta aldea a Rincón de Olivedo, por donde continúa hasta el reino de Navarra. Por el resto de zonas cardinales hay sendos caminos, sin embargo, ninguno tan llano, pues han de sortear las montañas que circundan la villa.

DESCRIPTIO I: LA CASA CARRILLO

Se trata de un conjunto de edificios que, según los historiadores, estaba formado por una gran y extensa tapia, andamios, almenas alrededor y dentro una torre con su cortijo y barbacana, además de un subterráneo que salía al río Linares. Hoy en día no queda más que un par de paredes derruidas para marcar el lugar.

Plano de la casa Carrillo

1. Una tapia de metro y medio rodea toda la casa Carrillo, con agujeros para saeteras dispersos por todo el recinto. La entrada principal está protegida por una barbacana de tres varas y media con una gruesa puerta de madera.
2. El patio, con suelo de tierra.
3. La torre tiene las estancias de Juan Luis en el segundo piso, la armería en la planta, la sala principal de la guardia en el primer piso y las celdas en el piso inferior.
4. Las caballerizas tienen un total de catorce caballos, casi todos robados. Aquí hay uno de los accesos al subterráneo.

5. El comedor, es la estancia donde suele haber más gente. También se utiliza como taberna y sala de juegos.
6. Las cocinas y despensas.
7. Estancias de los agramonteses. En el piso de arriba duerme Sancho.
8. Dormitorios de los hombres de Juan Luis. Unai duerme aquí.
9. Almacén de la mina y dormitorio de Fernando. Aquí hay uno de los accesos al subterráneo.
10. La huerta y las cuadras donde tienen todos los animales robados que les sirven de sustento.

En total, la casa Carrillo alberga a 40 bandidos, Juan Luis, Unai, 16 agramonteses, Sancho, Ramón, las cuatro chicas y Fernando.

DESCRIPTIO II: EL CASTILLO DE CORNAGO

El castillo tiene forma cuadrada, con una torre en cada uno de los extremos, y la puerta de entrada situada en el muro norte que da acceso al patio a través de un pórtico de tres arcos.

Apoyadas en los muros, se levantan construcciones de dos pisos a las que se les dan diferentes funciones: caballerizas, habitaciones para la servidumbre, almacén,...

También hay una bodega excavada en la roca bajo el castillo, con el lagar para pisar mosto encima.

Las torres, de hasta tres pisos, tienen otras funciones. La del noroeste son cocinas y comedores, en la del noreste está la guardia, y las dos del sur son estancias señoriales.

Bibliografía



A documentación histórica se basa principalmente en el libro "Cornago: Un pueblo de La Rioja visto con el corazón", de José María Jiménez Forcada, que podéis consultar en su web

<https://sites.google.com/site/jomajifor/>

Y completada con estos otros documentos:

- ✦ "Fundación del convento de nuestra Señora de Campo La Puente de la Villa de Cornago" de Luciano Huidobro Serna.
- ✦ "La Cuadrilla de la Mesta de la Villa de Cornago" de P. Manuel Ovejas, S.P.
- ✦ "El Castillo de Cornago" de P. Manuel Ovejas, S.P.

- ✦ "El Convento de Nuestra Señora de Gracias de Campolapuerto de Cornago" de P. Manuel Ovejas, S.P.
- ✦ "El Celebre y Caballeroso Linaje de los Luna, en su entronque con el Señorío de la villa riojana de Cornago y la ilustre familia aragonesa de los Fantoni y Benedi" de Juan-Manuel Palacios Sánchez.
- ✦ "Aspectos históricos de los recursos naturales de la villa riojana de Cornago" de Juan-Manuel Palacios Sánchez.
- ✦ "Estudio histórico arqueológico del Castillo de Cornago" del Grupo de Investigación en Arqueología de la Arquitectura.

Appendix III: Angulus Malolus

El Magisteruelo y Jerez



RASLADARON tesoros y botines innumerables, entre los cuales se encontraban misteriosos amuletos mágicos, de cuya conservación y custodia dependía la suerte del Imperio fundado por Atailfo.

ABEN ADHARI

En 1353 el Guadalquivir se desbordó a su paso por Sevilla, lo cual, sumado a las muertes provocadas por la Peste Negra en los años precedentes, fue más que suficiente para que las gentes se volcasen hacia la Iglesia Católica con un fanatismo antes nunca visto. Algunos miembros de la Secta del Magisteruelo pensaron que la situación se volvía demasiado peligrosa y optaron por huir a Jerez. Y les fue bien.

Desde un primer momento intentaron desestabilizar la ciudad enfrentándola con el rey Pedro I, y en 1355 consiguieron su objetivo cuando la ciudad se unió a la revuelta nobiliaria. Pedro I consiguió recuperar el control, pero para entonces ya estaba la secta firmemente asentada. Se produjeron varias ejecuciones

por parte de las fuerzas del monarca, una de ellas la del tío del actual alcaide, don Gonzalo Díaz. Este se ha apoyado en los miembros de la secta buscando el poder con el que realizar su venganza, y ahora no es más que un títere de la misma.

Actualmente, los intereses del Magisteruelo en Jerez se reducen a intentar provocar un alzamiento contra los judíos, para lo cual están exacerbando los ánimos todo lo posible. Saben que estos tienen información de una reliquia de gran importancia para sus amos infernales, aunque no tienen ni idea de qué se trata exactamente, y piensan que si saquean la Aljama podrán hacerse con sus secretos. Es por esto por lo que llamaron a Enric D'Arriaga, un conocido mago goético sin ningún tipo de piedad y más de un recurso bajo la manga.

Lo que desconocen los miembros de la Secta es que la reliquia, que se trata de un medallón que permite leer los códigos secretos de la Mesa del Rey Salomón y por lo tanto traer el fin del mundo, está custodiada por un miembro del Berit ha Minian. Este es, ni más ni menos, el tío materno de Isaac ben Calamiel, médico judío que vive ignorante de todos estos hechos.

Geografía de Jerez



NA vez que fue conquistada por Alfonso X, la ciudad fue dividida en diferentes barrios o collaciones creándose seis parroquias; una para El Salvador, otra para el patrón de la ciudad, San Dionisio, y las cuatro restantes dedicadas a los evangelistas: San Mateo, San Marcos, San Lucas y San Juan.

Dentro de la collación de San Dionisio, aunque separada de la misma por un muro, se ubicó el barrio judío. A esta comunidad se le dio en el repartimiento, además de casas, una serie de edificios para uso común: una alhóndiga o almacén para la venta de harina, dos sinagogas y un viejo almacén que se utilizó como casa de misericordia para alojar temporalmente a los judíos en tránsito o rescatados del cautiverio. Todas estas dependencias giraban en torno a la actual Calle

de la Judería, antes conocida como Calle de la Sinagoga. Cabe resaltar que el espacio que ocupaban los judíos era notoriamente más amplio del que disponían en otras ciudades, lo cual refleja una tolerancia superior a la considerada normal en la época.

Los mudéjares, por su parte, tenían alcalde propio, al menos al principio. Se reservó para el culto una de las mezquitas existentes en el momento de la conquista. Dicha mezquita se encontraba en la collación de San Lucas. De todas formas parece que la comunidad mudéjar era bastante escasa después de la conquista, de entorno a unas 20 familias.

Tanto judíos como mudéjares eran tolerados y protegidos por las leyes, pero gozaban de un estatus jurídico diferente al de los cristianos.

Legendarium Inferni

En el Libro del Repartimiento aparecen también claramente delimitados otros dos sectores urbanos que, si bien no tuvieron entidad política autónoma, sí poseyeron peculiaridades propias. El Barrio de los Francos, caracterizado por la dedicación comercial de sus habitantes, situado entre las collaciones de San Juan, San Marcos y San Dionisio; y el Barrio del Algarbe, dentro de la collación de San Dionisio, donde se asentaron 92 pobladores repatriados procedentes del Algarbe portugués tras el acuerdo por el que Alfonso X renunciaba a esas tierras.

Las murallas que rodeaban la ciudad de Jerez tenían forma de cuadrilátero irregular, con torreones de forma cuadrangular entre sus lienzos, que originalmente iban protegidos por un antemuro o barbacana ante la que se disponía un foso. En los ángulos norte y sur, se disponían torres albarranas octogonales, como la denominada del Oro del Alcázar. En cada uno de sus cuatro frentes había una puerta de eje acodado: la de Rota, la de Santiago, la Real y la de Sevilla.

El Alcázar, por su parte, se encuentra en el ángulo más alto de los muros y fue construido en época almohade. Tuvo, desde

sus orígenes, un doble carácter defensivo y residencial, ya que allí vivía el alcaide de forma oficial, manteniendo dichas funciones a largo de los siglos.

La Plaza del Mercado está situada en la antigua collación de San Mateo (iglesia que se encuentra aldeaña a la plaza) y debe su nombre a que allí estaba el viejo zoco o mercado árabe. Durante la Edad Media, la Plaza del Mercado era el centro señorial y urbano de la ciudad, viviendo allí buena parte de la aristocracia jerezana. Junto a la cercana Plaza de San Lucas, representa el espíritu y el corazón de la antigua ciudad de Jerez¹.

Después de la batalla del Salado, en 1340, se produjo un dejamiento de la frontera. La seguridad que ello trajo consigo supuso una explotación efectiva del agro jerezano y un considerable crecimiento urbano a extramuros en torno a los arrabales de San Miguel, sobre todo, y Santiago. En ellos, se hará más patente el auge económico que supuso la inserción del Reino de Castilla en los circuitos del comercio internacional Atlántico, con el asentamiento de comerciantes genoveses, franceses, ingleses, bretones y flamencos.

Fuentes y Notas Históricas



ALGUNOS de los datos empleados (incluidos varios nombres, localizaciones o descripciones) son históricos. Varios están descontextualizados o son cronológicamente incorrectos. No obstante, la mayoría de los datos empleados son pura invención del autor. Afortunadamente, esto no es un relato histórico, tan solo un módulo para jugar a Aquelarre.

Lo que si es cierto es que la historia central está basada en una leyenda del Jerez renacentista, al menos en lo referido a la maldición de don Álvaro y al Rincón Malillo. Para más referencias recomiendo visitar <http://www.gentedejerez.com/?p=1947>

El Rincón Malillo es una calle que aún existe, y en http://www.jerezsiempre.com/index.php/Rincón_Malillo se pueden encontrar datos adicionales.

De la web Jerez Siempre también se han extraído muchos otros datos de cronología, geografía o toponimia. Muy útil y

amena para todo aquel que quiera conocer la idiosincrasia jerezana.

Sobre la pelea entre don Payo y don Ruy se puede encontrar la historia completa en el capítulo XI de la "Segunda parte de la silva de varia lección" de Pedro Mexia.

Para referencias del entorno de Xerez, la web <http://www.entornoajerez.com/> (valga la redundancia) es extremadamente útil.

"El libro del repartimiento de Jerez de la Frontera: estudio y edición", publicado por el Instituto de Estudios gaditanos y escrito por Manuel González Jiménez y Antonio González Gómez, es una fuente muy buena sobre la estructura social del Jerez de la época.

También es muy recomendable, para todos aquellos que quieran saber más de las leyendas de Jerez, la lectura de "Historias, leyendas y fiestas de Xerez de la Frontera" de José Moreno Alonso (1987).

¹ *Addenda:* Aunque, para decir la verdad, la mayor parte de la gente no recuerda esto, y el estado de conservación tanto de la plaza como de los edificios que la rodean resulta absolutamente lamentable.

LEGENDARIUM INFERNI

La oscuridad del infierno se extiende por cada cruce de caminos de la España medieval. Pocos son los que escapan de su influjo, y su destino no se ve marcado por él. Ármate de valor y enfrenta a los demonios y brujas sin sucumbir a su presencia.

Legendarium Inferni es un suplemento de aventuras para *Aquelarre*. En estas 64 páginas se presentan tres completos módulos repletos de historia, brujas y demonios que contienen todo el espíritu de *Aquelarre*.

Ilustrado a todo color por el inconfundible arte de Jaime García Mendoza, **Legendarium Inferni** incluye tres historias listas para jugar: *Apocalypsis*, *Cornago* y *Angulus Malolus*.

Tres visiones diferentes del decano de los juegos de rol españoles. Tres aventuras que tus jugadores temerán emprender...

Aquelarre

