

#006

BCF ECB EZB EKT EKP 2002

LOS ROLATOS[®] de CROM

JUICIO DE DIOS
AQUELARRE
LA TENTACIÓN

5 EURO
EYPO Que punto es



LEER Y
JUGAR

Juicio de Dios

RELATO para la serie **Aquelarre: La Tentación**

Relato por Ricard Ibáñez

Módulo por Raúl Tardón y Manuel Jim

© 2 002 Proyectos Editoriales Crom, S.L. - AAVV

ISBN:84-95949-47-4

D.L.: SE-3382-2002

Impresión: Publicaciones Digitales, S. A.

www.publidisa.com - (+34) 95.458.34.25.

I. ROLATO:

II. MÓDULO:

1. Introducción introductoria	26
2. Un cadáver a los pies	27
3. Carlos y Gorka	30
4. Lastaña	33
5. Disputas pueblerinas	35
6. Bureskunde	39
7. El Abad Anselmo, su sobrina, la guardia, y la estatua de un santo	42
8. El monasterio de Bazón	45
9. A dos jornadas del infierno	48
10. La torre	53
11. Final	54
12. Recompensas	55
Dramatis Personae	56

Alvar se estremeció, escupió al suelo y se pasó la lengua por su encía desdentada, allí donde un mal golpe le había saltado los dientes, hacía años, en tierra de moros. Tenía frío, y hambre, y sueño, y se encogió un poco más debajo de su capa, mientras miraba ansiosamente el horizonte, en espera que el amanecer indicara la hora de su relevo, y pudiera bajar al pueblo a tomar un trago. Las noches aún eran heladas. La Primavera se resistía a llegar al valle de Lastaña, como si hasta la misma Naturaleza guardase luto por la muerte del viejo barón. Alvar suspiró... Seis meses ya. La verdad es que los del señorío no podían quejarse. La señora, la hija del viejo señor, no hacía mal las cosas. Había repartido pan y leña entre los pobres durante lo más crudo del invierno, y es posible que más de uno llegara vivo a la próxima cosecha gracias a ella. Tampoco había abusado de las corveas ni de los otros tributos más de lo necesario... Sí, las gentes del valle tenían motivos para estar contentas. Pero no lo estaban. Pues a ningún buen cristiano le gusta ser mandado por una mujer. Los vascones eran de otra pasta, allá en el norte, esos paganos que de escondidas siguen adorando demonios. Pero los navarros siempre han tenido las cosas muy claras. Bueno, ahora que el joven barón había vuelto, armado por fin caballero, las cosas iban a cambiar.

Y para mejor.

Le sobresaltó un movimiento, allá en el camino, y se irguió en su atalaya para verlo mejor. Un reflejo pálido... Un caballo blanco, sin duda. Entrecerró los ojos, intentando captar la mayor parte de detalles a la cada vez más pálida luz de las estrellas... No uno, sino tres eran los caballos que avanzaban por el camino, rumbo al pueblo. Llegaron al claro, y Alvar pudo identificarlos a su placer. Los bultos que en un principio tomó por mercaderías de buhonero

eran en realidad trebejos de guerra: Un par de lanzas, piezas de armadura, armas... Posiblemente un caballero segundón, quizá un infanzón, con un criado, en busca de la fortuna que le había sido negada por su nacimiento o mala suerte. Entonces se fijó en el escudo liso que el jinete llevaba colgando de la silla, y no pudo evitar una mueca de desprecio. ¡Un Pardo! ¡Ni siquiera un hidalgo! La mueca se le convirtió en una sonrisa, torva como la de un cadáver:

—Amigo, me parece que te van a calentar las costillas en el torneo...
Aquí no nos gustan los advenedizos como tú...

Y se rió con una risilla cascada, como el que conoce algo gracioso y lo guarda sólo para sí...

* * *

Carlos frunció el ceño, e instintivamente miró hacia arriba, hacia la atalaya. Recortado contra el cielo cada vez más claro llegó a distinguir la cabeza del vigía. Se encogió de hombros. Era justo lo que aparentaba ser: un caballero sin señor, con su escudero, camino de un torneo. Sólo eso, y nada más...

Fue Gorka, como siempre, el que oyó el rumor en Berroplano, mientras se jugaba los últimos vellones a los dados en el corral de la taberna, con unos escuderos tan pagados de sí mismos como sus amos. Había un nuevo señor en Lastaña, un imberbe recién nombrado caballero, y su primera acción al tomar posesión del feudo de su padre había sido anunciar que en la Feria de aquél año habría Torneo... Carlos y Gorka llevaban suficiente tiempo en el camino para saber lo que ello significaba... sobre todo si estaban al tanto de las noticias que llegaban regularmente de Pamplona:

Pues las noticias eran nuevamente de guerra en Castilla. Aquí y allá, los navarros preparaban sus armas, listos para alistarse en el bando que pagara más, o que tuviera mayor posibilidad de éxito, o simplemente el que permitiera apoderarse de mayor botín. Un caballero villano, pese a tener escudero, armadura y caballos, no podía siquiera soñar con ser aceptado en las mesnadas de los señores feudales consagrados. Pero con éste podía ser diferente. El feudo había estado en paz durante años, y el joven señor no dispondría sin duda de suficientes caballeros para formar una lanza. Así que había convocado torneo, y los segundones y sargentos de toda la región estarían dirigiéndose a Lastaña. De entre los mejores, el nuevo señor reclutaría su grupo de combate... ¡Y entre ellos se contaría él, pensó Carlos con fiereza... si es que hay un Dios en el Cielo, o un Demonio en el Infierno! Y espoléó impaciente su caballo, obligando a un par de campesinos que subían por la cuesta a echarse precipitadamente a un lado.

* * *

El jinete del caballo blanco casi aplastó a Ruy, que se hizo a un lado, maldiciendo y arrastrando consigo al desgraciado de Lope. El campesino jadeó, tanto por la sorpresa como por el brazo de hierro del viejo soldado. Ruy, sin dejar de masticar imprecaciones, se ajustó la capa sobre el peto de cuero y la daga, y luego dio un empujón a Lope, para que siguiera avanzando por el camino. Nadie, ni siquiera un forastero de paso, debía saber que el castellano del joven señor acompañaba a Lope a hacer su confesión. Y el nuevo barón, con buen tino, se había dejado aconsejar bien. ¿Acaso no había sido Ruy el que le había puesto sobre aviso? ¿Acaso no había sido Ruy el que le había sugerido el plan? Era pues el hombre ideal para escoltar a Lope. Y es que aunque la lealtad del campesino había sido bien pagada, siempre podía volverse atrás en el último momento... Pero él y su daga se encargarían de recordarle a quién debía obediencia, y qué era lo que tenía que decir, y cuando hacerlo. Así que le dio otro empujón a su compañero, más brutal aún que el primero, mientras tomaban el camino hacia el vecino monasterio de Urdax.

* * *

Perdido en sus pensamientos, Álvaro asintió con la cabeza, dándose la razón a sí mismo. Sí, había hecho bien enviando a Ruy con Lope. El viejo castellano de su padre estaba demostrando que también podía ser la mano derecha de su hijo.

Los últimos meses habían sido tan largos como una vida. Primero, las nuevas que llegaron al castillo de los Evreux,

donde servía como escudero, informándole que su padre había muerto. Luego, la imposibilidad de emprender viaje inmediatamente, debido a la cercanía del invierno, y la decisión de su mentor de terminar a toda prisa su educación, para que tomara posesión de su feudo con las espuelas de caballero calzadas. Llegar, y encontrarse con que la ramera de su hermana se había convertido, en su ausencia, en la auténtica dueña de la baronía. Al principio poco le sirvieron las excusas a Ruy, que como castellano de su padre debiera haberle mantenido el feudo bajo control. Pero luego el viejo servidor se supo ganar al joven señor diciéndole cosas que deseaba oír... Que lo que Dios da, el Diablo puede quitarlo. Y que si su hermana se había podido hacer un sitio en el poder... podía empujársela de él.

No hizo falta que Ruy le hablara de la verdadera naturaleza de su hermana. Bien que conocía él, a Inés. Desde pequeño sabía de los extraños ritos a los que se entregaba por las noches, primero con su madre, una salvaje del norte a la que el viejo barón domesticó lo suficiente para metérsela en el tálamo, y luego, cuando el Demonio se la llevó al Infierno, con su reducido grupo de criadas fieles. Bien sabía Álvaro que el benevolente gobierno y la pretendida caridad de su medio hermana eran falsas, tretas para que su tiempo en el poder fuera recordado con nostalgia cuando el tomara el control, la primera piedra del sendero que conducía al robo de la herencia que le correspondía. ¡Pero él no le daría esa oportunidad! Ya lo había bien dicho Ruy, ya bien lo había escuchado: Lo que Dios da, el Diablo puede quitarlo. Y si su hermana era astuta, el sabría serlo más. Y si él bien sabía que era bruja

¿acaso era mentira pagar para que otro la denunciara? Y si hacían falta pruebas... ¿Qué mejor que la confesión de una de sus cómplices? De una de las cómplices... ¡en el asesinato de su padre!

* * *

Bureskunde giró despacio la cabeza, tragándose dolor y llanto, procurando ignorar las quemaduras, las carnes laceradas, los huesos descoyuntados. Su ama, su señora estaba ante ella, mirándola con ojos serenos. Bureskunde cerró los ojos, de vergüenza y culpabilidad...

—¡Lo siento señora! ¡Perdonadme! No quería, pero al final no pude soportarlo más...

Las manos de Inés se depositaron en sus labios, haciéndola callar. Calmó su fiebre con un paño frío, curó quemaduras y laceraciones, colocó cuidadosamente el brazo en su sitio y lo mantuvo con un vendaje. Bureskunde, en el umbral del delirio, seguía farfullando excusas, súplicas y razones. Finalmente, tras darle de beber de una jarra de agua fría, Inés habló:

—¿Qué les has dicho, Bureskunde?

-Lo que querían oír, mi señora. Que sois bruja... y que envenenasteis al anciano señor... ¡Idos mi señora! ¡Huid ahora que aún podéis! Porque si me han hecho esto a mí, ¿qué no os harán a vos?

* * *

-Queda decidir qué se hará con ella... -dijo el abad Anselmo con voz grave.

-A vos os toca decidir, pues la baronía está bajo vasallaje del monasterio, y por lo tanto sois mi señor feudal. Sin embargo... - el joven barón calló, como si vacilara en continuar.

-Hablad, os lo ruego -le animó el abad.

-Tened compasión de mí, monseñor. Ya es bastante duro que con mis pocos años tenga que hacerme cargo del feudo de mi padre... Y descubrir que ha sido asesinado... ¡Y que su asesina es mi propia hermana!

-Que además, según denuncia de uno de vuestros vasallos, practica la brujería...

-Monseñor, de no haber venido vos a raíz de esa acusación, me habría tomado la justicia por mi mano, y luego os hubiera implorado clemencia... Pues si hacéis juicio público hundiréis para siempre mi honra y la de mi familia... ¿No podríamos castigar a la bruja... en privado? Neguémosle esa luz del sol que tanto desprecia. Démosle tiempo para meditar sobre sus errores, y que se arrepienta sinceramente. ¡Quizá, encerrándola en vida en la oscuridad, la libremos de las tinieblas eternas a su muerte!

—¿Me decís acaso que la encerremos en un convento?

—¿Qué unas ovejas guarden a una loba? No señor. Pido que sea encerrada aquí. La recluirémos en su torre. Tapiaremos las ventanas, y dejaremos en la puerta apenas una rendija para pasarle un plato de comida y una jarra de agua diaria. Colocaremos ante su puerta tapiada un altar, y rezaremos por la salvación de su alma. ¡Y que el fantasma de mi padre, muerto sin confesión, sea su carcelero!

—Eres joven, barón, pero hablas con una sabiduría que ya quisieran muchos ancianos. Bien, que sea así, y...

—¡Señor barón! —dijo Ruy irrumpiendo en la estancia. Barón y abad lo miraron con el ceño fruncido, sin ocultar su disgusto por la interrupción. El viejo castellano no supo, o no quiso verlo, y saltándose quizá por primera vez en su vida el protocolo continuó sin ceremonias: —¡ La señora! ¡Inés! He ido a prenderla, como me ordenasteis, ¡Y no está en el castillo! ¡Ha desaparecido!

* * *

Los dos hombres, desnudos salvo por un par de raídos calzones, se miraron un instante, bufando como toros, antes de lanzarse de nuevo el uno contra el otro. A su alrededor, la gente jaleaba a su favorito y cruzaba apuestas frenéticamente. Gorka meneó la cabeza, fingiéndose escandalizado...

-¡Y luego dicen que nosotros los vascones somos bárbaros!

Carlos rió, mientras contemplaba la lucha con interés.

-La lucha tiene una gran tradición, Gorka. Ya la practicaban los romanos, y los griegos antes que ellos. Si divertía a los paganos... ¿por qué no podemos disfrutarla los cristianos?

Entretanto, uno de los contendientes soltó su presa un momento, para aferrar al otro por el pelo y tirar violentamente la cabeza hacia atrás. Su contrincante, hurtando la cabeza, le apuñó la cara, rompiéndole la nariz. Pese a ello, el otro no soltó la presa...

-Creo que ya he visto bastante... -dijo Gorka con una mueca de asco. Carlos lanzó una risotada, mientras se apartaban de los combatientes.

Aquí y allá se alzaban los puestecillos de los feriantes: cuatro troncos delgados, sosteniendo un toldo, bajo el que se ha colocado una tabla sostenida por dos caballetes o barriles. Sobre la tabla, se exhibían los más variados productos, caros y baratos, exóticos y vulgares: podía encontrarse pan blanco y pan bazo, carne fresca y mojama,

paños de Holanda y lienzo basto, aceite de oliva y sebo, joyas de los orfebres al lado de los pucheros cojos de los alfareros. Y entre los puestos, un río de gente que empujaba, gritaba, reía y a veces disputaba por una nimiedad. Ricos burgueses, gordos mercaderes, aposentados artesanos, delgados aprendices, curtidos campesinos, mugrientos mendigos, avispados buscavidas al tanto de pescar alguna bolsa más o menos llena, ociosos jurados ajenos a cualquier tumulto siempre que no sea demasiado grande, y sobre todo picajosos hombres de armas, dispuestos a enzarzarse en cualquier disputa por nimia que sea. Caballeros, soldados de fortuna y escuderos, atraídos por el torneo, al igual que Carlos y Gorka.

Éstos se detuvieron ante unos hombres que araban la calle, entre fuertes risotadas, mientras otros hombres tras ellos lanzaban baldes con agua y desperdicios, convirtiéndola en un barrizal maloliente.

—¿Es que se han vuelto locos? —dijo Gorka

—No, seguramente habrá una carrera de viejas.

—¿Qué?

—Sí, verás, es una diversión muy común. Hacen del recorrido un barrizal, eligen a las viejas más decrepitas del pueblo y las hacen correr por él. Bueno, lo de correr... lo normal es que acaben arrastrándose, y rebozadas en barro. La gente las anima, se cruzan apuestas y en ocasiones hasta les arrojan estiércol o fruta podrida, en especial su familia, si van perdiendo... porque el premio es siempre un cerdo a punto para la matanza, y eso es comida para un año... ¿Por qué me miras de esa manera?

-Vamos amo, págame un trago... ¡yo, por lo menos, lo necesito!

* * *

Ruy dividió a sus hombres. Como bien le había dicho a Álvaro, Inés solamente podía haber ido al pueblo. No se había llevado montura, ni trebejos de viaje, y no tenía ni crianza ni experiencia para cruzar las montañas a pie. No, estaba en el pueblo, quizá mendigando una protección que no encontraría. Y allí la cazarían. Como una rata en su madriguera.

* * *

Alvar apartó el pichel de hipocrás los labios, satisfecho, y dejó que su mirada de borracho se desparramara a su alrededor. Fue entonces cuando vio al pardo. Se le subió la sangre y el vino a la cabeza, y se puso en pie trabajosamente, dando un codazo a su compañero más cercano.

* * *

Inés vio a Ruy entrar en la plaza, a todas luces buscándola. Se encogió levemente, dejando que la capucha de la

capa le tapara un poco más la cara. No era el momento. No todavía... Aún tenía que encontrar al hombre indicado. Alguien que tuviera algo que demostrar... Alguien que no tuviera nada que perder... Si era preciso, alguien al que poder comprar con unas monedas...

* * *

Carlos y Gorka estaban sentados en un rincón de la plaza, junto al toldo del vinatero, disfrutando de la calidez del sol de mediodía. Apenas habían probado sus jarros cuando se les plantaron delante media docena de hombres. Por sus ropas, eran soldados o escuderos. Por sus movimientos torpes, estaban todos más o menos borrachos. Por su actitud... buscaban pelea.

—¡Aquí no nos gustan los hijos de nadie, Pardo! ¡Ni los que roban a los muertos tras la batalla, ni los que saquean a los vivos indefensos! Pues no se me ocurre de qué otra manera un villano puede tener armadura...

Carlos entrecerró los ojos, y habló despacio, casi masticando las palabras:

—Quizá ganándosela en una pelea a un hijo de mil padres como tú...

Dando un rugido, Alvar avanzó un paso, dispuesto a abalanzarse contra Carlos. Éste le arrojó el jarro de vino a la cara, y a continuación le lanzó una patada a la pierna, haciéndole perder el equilibrio. Gorka, junto a él, se puso en pie de un salto, alzando el banco en el que habían estado sentados por encima de su cabeza, y arrojándoselo al sorprendido grupo de borrachos... Estos se esperaban una serie de bravuconadas y de insultos, quizá como mucho un par de empujones, en el mejor de los casos una paliza... pero como verdugos, no como víctimas. Por eso no supieron reaccionar cuando pardo y escudero se les echaron encima, derribando a los que aún se mantenían en pie y pateando (mientras tanto) a los caídos. La cosa se hubiera terminado así, con los bravucones en el suelo doliéndose de los golpes y Gorka y Carlos escabulléndose en el bullicio de la feria, si la mala suerte no hubiera hecho que el grupo de Ruy acertase a pasar delante del puesto del vinatero en ese momento. Reconociendo a los caídos como gentes al servicio del barón, desenvainaron en el acto sus espadas, cerrando el paso a Carlos y Gorka, que muy juiciosamente se pararon en seco.

* * *

En ése momento una figura bajó la capucha de su capa, mostrando el rostro, y con voz tranquila preguntó qué sucedía...

-¡Dama Inés! -casi rugió Ruy- ¡Ahí está!

-¿Qué sucede, mi buen castellano, acaso me buscabas?

-Señora... Dama... Vuestro señor hermano os reclama en el castillo... Tened la bondad de acompañarnos...

-¿Por qué no lo dices todo, vasallo? ¿Por qué no dices que mi hermano me quiere en el castillo... para que no salga jamás de él? - alzando la voz, con la majestad de una reina y el porte de una diosa, Inés se giró hacia la muchedumbre que, curiosa, se habían acercado al tumulto -¡Mi hermano me acusa de haber asesinado a mi padre el barón! -una exclamación de sorpresa recorrió a los presentes- ¡Y para demostrar mi inocencia yo exijo un Juicio de Dios! ¡Que nuestro Señor conceda justicia, ya que los hombres no son capaces de hacerlo!

-¿Os someteréis a una prueba de villanos, señora... o es que tenéis un paladín?

-Lo tengo... ¡Lo tengo a él! -dijo Inés señalando a Carlos.

-¿Quién...? ¿Qué...? ¿Cómo...? -dijo el joven soldado mientras Gorka, a su lado, ponía los ojos en blanco...

* * *

-...Y esa es toda la historia, Gorka. Te la he dicho tal y como ella me lo ha contado. Entenderás ahora que no podía decir que no...

El escudero meneó la cabeza, mientras le alargaba a su amo el yelmo, y comprobaba luego que los correajes de la coraza estuvieran bien ajustados...

–No sé, amo... Si tenía que buscar un paladín... ¿Por qué un pardo? ¿Por qué no un infanzón o un hidalgo? Hay muchos en Lastaña, para el torneo...

–Sólo sé que es mi destino, Gorka... ¡y que no lo rechazaré! –dijo Carlos encasquetándose el yelmo y montando en el caballo.

* * *

–¡Acabemos con esto pues, Ruy! – bramó Álvaro mientras los escuderos le colocaban la coraza por encima de la cabeza. – Solamente es un caballero villano, un saqueador, y yo he justado con las mejores lanzas de Francia. ¡Antes de que acabe la jornada, mi hermana estará emparedada en sus habitaciones, y el feudo será mío, y de nadie más! Y respecto a su ridículo defensor, si no perece por mi acero lo hará por mi justicia, cuando le corte la cabeza en la plaza del mercado!

–Tomad esta copa de vino, mi señor. Templará vuestra sangre y os preparará para la batalla...

El barón asintió con un gesto brusco, apuró la copa de un trago, se encasquetó el yelmo. Y no vio la sonrisa que Ruy dejó escapar. Una sonrisa que no le hubiera gustado nada ver...

* * *

El heraldo hizo sonar el clarín tres veces. Álvaro, barón de Lastaña, entró en el campo por la puerta de occidente, pues era el retado. Carlos de Mayoral, el caballero villano, lo hizo por la de oriente. Ambos dirigieron sus caballos al cadalso donde se encontraban Inés de Lastaña y el abad Anselmo, como juez de la disputa. Ambos juraron tres veces sobre el misal que la causa que defendían era justa: Tres veces uno de ellos había cometido blasfemia, por tres veces el Señor había de castigarlo... y su contrincante había de ser el instrumento de la justicia divina. No se le escapó al abad que la voz de Álvaro se quebraba, desde las profundidades del yelmo, y frunció el ceño, mientras sentía nacer la duda en su interior. Pero ya los dos adversarios hacían girar sus caballos, ya se colocaban en los extremos de la valla central, ya cogían las lanzas y se aprestaban para la batalla. Avisó el clarín, y ambos picaron espuelas y se lanzaron uno contra otro. Carlos se concentró como siempre hacía: la lanza baja, buscando el cuello de su rival al menos el extremo de su escudo, donde el grosor era menor y podía atravesarlo. Se acurrucó tras su propio escudo, sin pensar en lo que hacía: lo importante era su golpe de lanza: cuando mejor fuera, peor sería el de su rival.

Y entonces, un instante antes de que su lanza chocara contra el barón, Carlos se dio cuenta que algo iba mal: el joven caballero se bamboleaba sobre su montura, y su lanza estaba baja, como si apenas tuviera fuerza en los dedos para sostenerla...

Luego llegó el choque, y Álvaro fue arrancado de la silla, y mordió el polvo con estrépito, agitando brazos y piernas como un muñeco roto. Carlos refrenó el caballo, levantó la visera, se giró a ver... Ya los escuderos y servidores rodeaban al barón... ya proclamaban que había muerto...

* * *

El cadáver del joven barón, vestido para la batalla, reposaba en la capilla de la iglesia. Y sus servidores lo honraban, y muchos eran los que lloraban, más por costumbre que por pena. ¿Cómo querer a quien no han tenido tiempo de amar? Alguno se adelanta, le besa la mano yerta... Y uno de los que eso hace se fija con mucha atención en las uñas del difunto...

* * *

-¡He hecho lo me me dijiste! -lloriqueó Lope.

–Sí, es cierto, dice Ruy con una sonrisa... Hiciste lo que te dije que hicieras, denunciaste a la señora, y cobraste tus buenas coronas por ello. Ahora, la señora quiere otra cosa de ti...

–¡Lo que sea! ¡Lo que sea! –dijo Lope entrecortadamente. Sus palabras murieron en un chillido cuando el castellano se precipitó contra él y lo arrojó desde lo alto del abismo...

–Ahora, la señora quiere que mueras...

* * *

–Pero... ¿Por qué nos vamos? – protestó Carlos mientras Gorka recogía a toda prisa las pertenencias de ambos.

– ¡He sido el paladín de la señora! ¡He ganado el Juicio de Dios! Puedo entrar a su servicio, y...

–Y posiblemente morir antes de una semana., amo... ¿No te pareció que ganabas el combate muy fácilmente?

–Sí... bueno, Dios estaba conmigo... ¿no?

–¡Y un cuerno! Hoy me he fijado en los dedos del muerto... ¡Las uñas están moradas! ¡Y me apuesto lo que quieras a que la lengua, también! A tu adversario lo envenenaron, justo antes de entrar en la batalla. ¡Era un combate que no podías perder! Por eso te eligió a ti. La fidelidad de un pardo es fácil de comprar, si es necesario, y no importa a nadie si muere en una reyerta o simplemente desaparece. Tenemos que irnos ahora que aún podemos. Porque sabemos demasiado...

–Así pues... el juicio de Dios ha sido una farsa... –balbuceó Carlos...

* * *

–Así pues, se ha hecho justicia... –dijo el abad Anselmo.

–Así es, monseñor – dice Ruy inclinándose profundamente. El juicio de Dios ha demostrado que el joven barón cometió blasfemia, y que por tanto su acusación de que fue mi señora la asesina de su padre era tan falsa como su palabra y su honor. ¡Pensamientos inspirados por el Diablo, sin duda!

–Y sin embargo, esas pruebas que decía tener...

–Bien es cierto que torturó a una de las damas de compañía de la señora, pero de lo que habló nadie sabe nada, y el escribano no estuvo presente... Además, la pobre mujer ha muerto, seguramente de resultas de sus graves heridas...

–¿Y el buen campesino que denunció a Inés como bruja?

–Ha añadido al pecado de perjurio el de suicidio, pues se ha precipitado este amanecer por la peña negra, que está al norte del pueblo... Y se ha encontrado en su cabaña una bolsa con una buena cantidad de plata, sin duda el pago por su mentira...

El abad frunció el ceño, no del todo convencido. Alargó la mano y bebió largamente de la copa de vino que le habían

puesto ante sí. Al otro lado de la sala, Inés de Lastaña le sonreía con dulzura, y de pronto el abad se dio cuenta que nunca le había parecido nadie tan angelical y limpio de pecado como ella. Sus dudas se disolvieron como un puñado de sal en agua caliente... ¿Cómo había podido sospechar siquiera doblez, de una dama así? La sonrisa de la dama se hizo más ancha si cabe, al ver que la poción de Sumisión disuelta en el vino empezaba a hacer sus efectos. Y se giró hacia Ruy, su servidor, su amante, su buen perro. Preguntándose qué haría ahora con él...



Lastaña

Otra historia de traición, brujas, curas y demonios

*"Y gritó el señor con grande voz a mis oídos,
diciendo: se acerca la visita ó castigo de la ciudad"*

Ezequiel VIII,7

Este es un módulo para un grupo de 3 a 5 personajes (lo típico). Interesa que al menos uno de ellos sea de origen noble, y los demás, que formen parte de su séquito o sean buenos amigos, sin importar su procedencia, profesión u orientación sexual. La aventura toma como acontecimientos previos todo lo que se narra en el relato de Ricard Ibáñez "Juicio de

Dios", y los personajes se ven envueltos en la política de Lastaña de forma accidental. Por ciertas frases cargadas de violencia y palabras mal sonantes, no se recomienda la lectura de esta aventura a niños menores de trece años.

1. Introducción introductoria

Resumen de los albores de la historia

En el señorío de Lastaña, allá en tierra de vascones, no ha mucho tiempo que moría su señor. Estando el hijo del mismo y sucesor al liderazgo del señorío en la guerra de Francia, tomó las riendas de la baronía la hija, Inés.

La joven y atrevida baronesa, tejió los mimbres de la

diplomacia con tanta astucia y malicia que consiguió acabar con la competencia de su hermano (tal y como se relata en "Juicio de Dios") y en la actualidad es la indiscutible dirigente de Lastaña.

Cabe decir que Inés se vale de las artes del maligno para conseguir sus objetivos, y que se le da particularmente bien eso de manipular y subyugar a sus congéneres mediante el hechizo de Sumisión. El abad y el castellano ya están bajo su dominación, y cualquiera que interceda en sus planes, será también atrapado en sus redes.

2. Un cadáver a los pies

De cómo la mala suerte cruza tu camino con la muerte

Los personajes van camino de Lastaña con la idea de participar en un torneo que se organizó al regreso del joven barón (ahora muerto) y del que les llegaron noticias cuando se encontraban de viaje a donde quiera que fuesen mientras se hospedaban en una fonda, posada o taberna. Ignoran que el torneo es probable que no se celebre y que el joven barón ha fallecido.

La acción transcurre cuando los personajes están cruzando un desfiladero abrupto, llegando a Lastaña, casi de noche y con unos negros nubarrones amenazadores y fieros campando por la bóveda

celeste. Un viento más que salvaje arrastra las palabras del grupo, llevándoselas lejos e impidiendo la comunicación entre los viajeros.

De pronto, sin previo aviso (nunca avisan, macho), les cae un cadáver a sus pies. En realidad, mucha gente afirmaría, de manera muy correcta, que no se trata de un cadáver, si no de un humano en plena facultad física que se convierte en cadáver de forma violenta al impactar contra el suelo llevado por la fuerza de la gravedad.

Existe la posibilidad (un 40 %) de que el cadáver, en lugar de caerles a los pies, les caiga a la cabeza, con todo lo que ello conlleva: probables daños, lesiones y mofas... La localización del golpe viene dada por la

tirada de probabilidad de caída y el daño que provoca el golpe es de 4d6, por lo que, desde aquí, queremos compadecernos del pobre personaje al que le caiga la bola de carne encima. Sí, la vida es dura.

Una vez ha pasado el susto, pueden rehacerse de nuevo y obrar en consecuencia. El tipo que cae es un hombrito contrahecho, entrado en años y con expresión de terror. En lo que queda de su cráneo se pueden adivinar dos ojos muy abiertos y sus ropas son como las de un campesino, por lo que es fácil suponer que se trata de uno de ellos. No tiene nada en los bolsillos ni tampoco ningún objeto colgando de su cuello, ni armas, ni otra cosa que no sea ropa raída.

Si algún personaje tiene la brillante idea de mirar hacia

REFLEXIONES SOBRE LA LINEALIDAD DE LA AVENTURA

Los autores no quieren entablar un debate sobre las virtudes y menoscabos de una aventura lineal y de otra abierta, y quieren hacer notar que esta aventura es bastante lineal en lo que a acontecimientos se refiere, pero los personajes, como en la mayoría de situaciones, siempre tendrán libertad de movimientos suficiente como para no notar que se les está manipulando. Para esto también cuenta la habilidad del director de juego para interactuar con su grupo, y dirigirles de manera acertada. La única razón por la que esta aventura es lineal es, ni más ni menos, por que los sucesos van ocurriendo cronológicamente y hace falta encauzar a los personajes para que sean testigos de los mismos y no se los pierdan.

arriba (una reacción humana normal), podrá vislumbrar una silueta oscura con largos ropajes azotados por el viento en lo alto del desfiladero que desaparece con rapidez, justo cuando un relámpago ilumina con blancas luces la trágica escena y el trueno resuena amplificado entre las paredes del desfiladero.

No existe posibilidad de salvar la vida del campesino. Si los personajes insisten en reavivar el cadáver, el director de juego debería hacer notar que su sesera está esparcida en varios metros a la redonda, y sus rodillas dobladas del revés (30 metros de caída libre son, ante todo, 30 metros de caída libre y 10d6 de daño para el incauto). Si algún personaje quiere escalar pared arriba para investigar a la figura que han

visto, debería tener en cuenta el fuerte viento, la lluvia incipiente y la dificultad del muro en sí, ya que tiene muy pocos asideros (el modificador negativo debería estar rondando -50 %).

Por tanto, poco o nada pueden hacer en este lugar, más que enterrar al campesino o apartarle del camino.

3. Carlos y Gorka

De cómo dos van y los demás vienen

Cierta es la noche, y el viento golpea cada vez con más bravura los rostros de los protagonistas de nuestra historia. Las gotas de lluvia se han convertido en una molestia digna de nombrar y los rayos y truenos

se turnan sobre las cabezas de los personajes. El pueblo está muy cerca, justo en la parte de arriba del desfiladero, pero hay que rodearlo para ir subiendo, por lo que todavía les queda un buen trecho.

Además, las circunstancias obligan a hacer un alto y buscar refugio si no quieren empaparse hasta la osamenta y hacer uso de las reglas de resfriados y enfermedades derivadas.

En uno de los frecuentes recodos del camino, se puede ver una luz que sale de una pequeña cueva, y a dos individuos mordisqueando algo dentro de ella al calor de la hoguera. Si los pj's son lo suficientemente sociables tal vez piensen entrar con ellos a la cueva y calentarse en su fuego (si pueden soportar el humo que hay por toda la cueva).

Los ocasionales habitantes de la brecha rocosa son Carlos, un joven pardo y Gorka, su criado de mirada sagaz. Carlos, aunque no es noble, ha alcanzado ciertos privilegios para gozar los favores de un hidalgo y aunque es un poco corto de mollera, su buen amigo y escudero Gorka suple esta condición con creces y esmero. Acogerán a los personajes de buena gana invitándoles incluso a participar del conejo que están comiendo y a conversar animadamente.

Carlos y Gorka, tal y como se puede descubrir en el relato que acompaña el módulo, han protagonizado un capítulo importante de la historia previa a la aventura y por decisión del último han optado por salir cuanto antes de Lastaña, no sea que quieran hacerlos salir de

otro modo menos civilizado. Se han encontrado con la tormenta y han preferido guarecerse en la cueva que regresar al pueblo.

Si notan receptivos a los pj's, enseguida les narrarán su historia (remitimos nuevamente al lector al relato de "Juicio de Dios" y les recomendarán cuidarse de llamar la atención en el pueblo. Gorka les relatará como se metieron en líos en una taberna (*"mi señor es que mete los pies en todos los charcos"*), como conocieron a Inés, como fueron seleccionados para el Juicio de Dios y cuando llegue el momento de contar la justa, Carlos la contará de este modo: *"Ahí estaba yo, subido en Gentilbartzo, mi caballo blanco de largas crines (que justamente es ese que está ahí), mirando fieramente a mi contrincante, el barón de Lastaña. Todas las*

miradas de la gente del pueblo estaban pendientes de mí. Bueno, y del barón también. Mi fiel escudero Gorka (este, este de aquí) me acercó la lanza (esa, esa) y yo la monté en ristre rezando al señor todopoderoso con voz clara y firme. Azucé a Gentilbartzo al punto indicado y me ajusté la visera del yelmo. Cuando dieron la señal, así fuerte mi lanza y me precipité contra el barón con todas mis fuerzas y la lanza alta para darle en la parte de arriba del escudo (como debe de ser, joven) y así tirarle del caballo. En cuanto mi lanza le tocó, guiada por mi fuerte brazo, el barón cayó como un pelele del caballo (como era de esperar) y ya no se levantó más. Tan bravo y fuerte fue mi golpe que murió antes de caer. Y es que, señores, íbamos dos encima del caballo, Dios y yo."

Gorka confesará, intentando no llevarle mucho la contraria a Carlos, que piensa que el barón fue envenenado momentos antes de subir al caballo, aportando que él mismo vio que las uñas estaban moradas cuando fueron a ver el cadáver.

Si los pj's cuentan que les ha caído un campesino del cielo, ellos reconocerán no saber nada y aumentarán sus ganas por salir de allí a la mayor brevedad. Así mismo, podrán saber que el torneo todavía no se ha celebrado, que ha sido pospuesto y que se celebrará después de los funerales por el barón (información no muy veraz, como se verá pronto).

El objetivo de este encuentro, está, por tanto, más

que cumplido: los personajes ya saben una parte de lo que ha pasado en Lastaña, están advertidos por lo que pueda pasar y cuentan con dos amigos más para un futuro.

4. Lastaña

De cómo las noticias llegan antes que los mensajeros

Lastaña es una plaza en la cima de un monte bastante escarpado (que han tenido que ir rodeando para llegar arriba) y cuenta con una muralla, una torre y una gran casa adosada a la torre que presumiblemente es la baronía. Al lado de la casa hay una iglesia pequeña y una cantidad indefinida y elevada de casas repartidas sin mucho orden ni concierto.

Cuando los personajes llegan al pueblo, se encuentran de bruces con la guardia, comandada por un hombre desdentado y con malas pulgas, que se interesará por saber quiénes son los personajes y cuáles son sus intenciones.

Si los personajes preguntan para inscribirse en el torneo, Alvar (que así se llama el desdentado bravucón) les pondrá en situación con bastante poca amabilidad: *"ja, el torneo... dices... el torneo... pues resulta que el torneo no sabemos si se va a celebrar o no, porque acaba de morir el joven barón... pero bueno... id a la posada y preguntad allí, ahora apartaos de nuestro camino, tenemos cosas que hacer"*.

Los personajes pueden dar parte a la guardia de que hay un cadáver en el desfiladero, y si lo hacen, obtendrán la siguiente respuesta de Alvar: *“errr, sí, Lope, que se ha suicidado, ahora íbamos a recoger su cuerpo”*. Y parecerá no querer discutir más con los personajes, saliendo del pueblo con pasos fuertes y torpes. Un jugador perspicaz podrá notar algo raro en la respuesta de Alvar (tirada de Psicología), y porqué es posible que sepan tan claramente lo que ha sucedido. Si indican que había una figura en lo alto del desfiladero cuando ocurrió, Alvar seguirá en sus trece *“no podía haber nadie, necio, se ha ‘tirao’ el muy cabrón”*.

A la hora de los vinos, en la posada, poco podrán averiguar sobre el torneo ya que la confusión reina entre todos los

participantes, unos dicen que sí se celebrará, otros no saben nada y los hay que se van del pueblo creyendo que no hay nada que rascar (hay quien dice que ya lo ha ganado y lo celebra efusivamente). Si preguntan sobre Lope, nadie sabe que se ha suicidado, ni siquiera que había muerto. Lo que sí pueden saber es quien era y que hacía: estaba a las órdenes directas de Ruy, el castellano del antiguo barón, luego del hijo del mismo y ahora de la baronesa Inés. Si los personajes se callan cual putas sobre el muerto, nada cambiará el desarrollo de la aventura, pero notarán que nadie hace mención al hecho.

Hoy se celebra el entierro del barón, y el pueblo está agitado. Todo el mundo acudirá al entierro a presentar sus respetos al difunto. La ceremonia la celebrará el

abad Anselmo y los personajes pueden percatarse de que la hermana parece muy compungida con la muerte de su hermano, y que el castellano también está afectado. Si algún pj quiere cerciorarse de la información aportada por Gorka la noche anterior, solo tendrá que acercarse al cadáver para comprobar que realmente sus uñas están moradas y que su cuerpo está bastante hinchado, signos bastante confusos si se supone que ha muerto ensartado en la lanza de Carlos. La baronesa, para quien se fije, es una chica de veintipocos años, de largas piernas, larga cabellera recogida en un moño en lo alto de la cabeza y de una belleza sencilla pero efectiva y humanitaria. Ahora tiene un gesto triste y ausente, y camina con pesadez, como si no descansara bien por las noches.

5. Disputas pueblerinas

De cómo no conviene estar en el sitio equivocado en el momento menos oportuno

Ya sea porque han hablado con Alvar y le han dicho que han visto el supuesto suicidio de Lope o bien porque han llegado en el momento equivocado, los pj's se verán inmersos en una pelea de taberna con la guardia de Lastaña. Si han dado parte a la guardia de la muerte de Lope, Alvar irá con esa cantinela a Ruy y éste ordenará que se los quiten del medio cuanto antes, que no conviene tener a moscones forasteros metidos en asuntos de la baronía, ya que Ruy no es otro más que la figura que vieron en lo alto del desfiladero, y quien empujó al campesino, aunque ellos lo ignoren.

Nota: Hay que hacer especial hincapié en que lo que va a suceder debe parecer totalmente ocasional, y que el director de juego debe ser muy sutil al respecto. También hay que señalar que los personajes tienen que salir vivos de este encuentro y con sus huesos en la cárcel, y no en el cementerio con tierra por encima, paro cardíaco, sin riego cerebral y criando gusanitos varios.

El ambiente de la taberna está cargado después del funeral: todos los que han venido a participar en el torneo están allí, protegidos del frío reinante fuera y acabando con las reservas de vino del posadero, un hombre con cara de pingüino que se frota las manos con avaricia viendo como engorda su bolsa. Muchos cantan, otros cuentan historias, algunos increpan a

otros, pero todos beben. La guardia (incluido Alvar, al que ya conocemos), está en un rincón bebiendo como cosacos cirrosos y asaltando a una delgaducha meretriz.

Es de suponer que los personajes ocupan una mesa y degluten algo cárnico para acompañar al vino, ya que otra actividad más recreativa no les queda.

Ha quedado claro que la bronca en la taberna es inevitable, pero el motivo sigue un poco oscuro. Como todo debe parecer accidental, vamos a indicar varios motivos para implicar a los personajes en la pelea.

► Los personajes juegan una partida de dados, naipes o demostración de habilidad con cuchillos, y

son acusados (injustamente o no) de tramposos. El acusador le lanza a los personajes la mesa en la que están todos sentados y se lía la de Dios es Cristo.

► Una moza de turgentes senos y mirada felina (y algo borracha) se insinúa a uno de los personajes (recomendable si hay alguno especialmente guapo), y se insinúa mucho, de tal manera que le quedan dos opciones: apartar a la mujer de un empujón o bien entrar en el juego. El inconveniente es que la mujer es la novia de uno de los de la guardia, que se verá ofendido al ver a su novia empujada por el personaje ("empujar" en el sentido de apartarla violentamente, no en el otro) o flirteando con ella.

► También es válido que se provoque una bronca sin que tenga nada que ver con los personajes y que se

lleven un buen golpe de alguna de las partes y quieran contribuir a la gresca.

► Uno de los de la guardia, de regreso con una jarra de vino, tropieza ¿accidentalmente? a la altura de la mesa de los personajes, duchándoles en vino, acusándoles con que le han zancadilleado y amenazándoles con un correctivo.

► Un ladronzuelo, aprovechando la confusión general, le roba la bolsa al posadero, y sale corriendo. El posadero se percibe de lo ocurrido y grita el clásico "al ladrón, al ladrón". El ladrón, dándose por aludido, y con más miedo que vergüenza, le lanza la bolsa a un personaje y todas las miradas, en ese preciso instante, se centran en él, dando por supuesto de que él es el ladrón.

Después de que ocurra alguna (o algunas) de esta(s) causa(s), u otras no comentadas que provengan de la mente infame del director de juego, la situación es bien clara: hay una pelea en la que los pj's tienen que ser apresados, **y no muertos**. Los personajes serán conducidos a las celdas de los sótanos de la torre de la baronía, serán despojados de cualquier arma y acusados de diferentes cargos, según lo que haya pasado (intento de violación, robo, falta de respeto a la autoridad o asesinato, si han matado a alguien).

Alvar se preocupará muy mucho de insultar debidamente y de manera continuada a los personajes *"sucios perros salidos del infierno que venís nada más que a joder a unos pobres pueblerinos, culebras rastreras, ratones de campo, montones de mierda con ojos, me*

voy a cagar en los muertos de vuestros muertos y en vuestros muertos que vendrán..." y de pintarles el futuro muy negro *"os vamos a cortar las pelotas y a colgarlas de la torre para que se las coman los pájaros, cabrones, os vamos a despellejar los brazos y le daremos la piel a las mujeres para que hagan bolsas para guardar monedas, os vamos a clavar alfileres tan finos en los pies que desearéis morir en un instante para no seguir sufriendo, os..."*, así como de fustigarles con mala leche y escupirles de vez en cuando.

6. Bureskunde

De cómo los buenos amigos se encuentran en las desgracias

Los pj's, maltrechos, malhumorados, humillados (y algunos sin dientes), seguirán aguantando dentro de la celda durante un rato las lindezas de Alvar "y buscaré a vuestras madres para follármelas a todas y luego sacarles la lengua para dárselas a los perros..." y luego se quedarán solos en la más absoluta de las oscuridades.

Será poco después cuando escuchen una voz. Una voz cándida, femenina, pacificadora, dulce, armoniosa... la voz de Bureskunde, que les saludará desde el fondo

de otra de las celdas. Bureskunde es una campesina prieta y pelirroja de rostro pecoso y mirada aceituna clara, además de bruja (cosa que no reconocerá). Era amiga y aprendiz de Inés, y fue torturada por los siervos del barón para que confesara que Inés era bruja y valerse de su acusación como prueba ante la Iglesia. Inés la curó para sonsacarle toda la información y fue pieza clave en la ascensión de la misma al mando de la baronía, pero cierto sentimiento de resquemor mezclado con el de pena, han llevado a Inés a condenarla a prisión por traición en lugar de matarla, como hubiera sido aconsejable para sus intereses.

Bureskunde preguntará a los personajes quienes son y porqué están allí, y cuando los personajes le cuenten

su historia, añadirá algo parecido a *"la guardia está podrida, Alvar está bajo la influencia de esa bruja, como Ruy y a saber quién más..."*. Aunque no sea preguntada, ella les contará porqué está apresada y les pedirá ayuda para acabar con la baronesa, ya que intuye que *"algo malo está tramando"*.

Es evidente que poco pueden hacer los personajes en su situación: encarcelados y sin armas, pero Bureskunde tiene un plan. Les hace saber que en la celda donde están reclusos los personajes existe una salida secreta y que se la dirá si son capaces de sacarla de allí, ya que hay que avisar a cualquier precio al abad de todo el complot urdido por Inés, quien realmente envenenó a su padre, y debe ir ella puesto que los personajes carecen del crédito necesario para

hacerle creer eso al abad.

Los jugadores, pues, deben idear un plan para conseguir dicho objetivo, y como las ideas de cada grupo de juego son impredecibles, no pueden ser tratadas aquí. Lo que sí vamos a comentar es un plan alternativo que se le ocurre a Bureskunde si los jugadores son de encefalograma plano, de esos que abundan por donde quiera que vayas...

El plan de fuga de Bureskunde (y que sólo se utilizará para continuar la aventura si los jugadores no idean otro) es el siguiente: llamar la atención de un carcelero, seducirle enseñando ciertas partes de su cuerpo, convencerle de que abra la puerta y dar buena cuenta de él. Ni que decir tiene que el carcelero se deja convencer

muy rápidamente y que Bureskunde, en uno de los roces iniciales, le quita un cuchillo y se lo clava en la espalda, dejándolo en el sitio muy tieso (todo muy tieso).

Una vez "libres", Bureskunde les conduce por la salida secreta, que consiste en una piedra que una vez levantada, da acceso al alcantarillado de Lastaña (sí, esto también sale en "Lady Halcón" y "Los pilares de la tierra", y no vemos por qué no lo vamos a usar nosotros también), arrojando a los personajes a un río cercano. Es importante que los personajes vayan ligeros de ropa para no hundirse, y que superen una tirada de nadar para llegar vivos al río. Un director de juego particularmente malévolo podría tomar nota para obsequiar a sus jugadores con alguna enfermedad por ingerir agua putrefacta.

7. El Abad Anselmo, su sobrina, la guardia, y la estatua de un santo

De cómo cuando topas con la Iglesia, no siempre encuentras a Dios

Sin demora, hay que comunicarle al abad Anselmo todo lo que realmente ha pasado en la baronía, para que haga algo al respecto. Por eso hay que desplazarse hasta el monasterio y refugiarse allí hasta que todo acabe. Durante el viaje no tendrán ningún problema, ya que la noche les arropa y nadie sabe que se han escapado (todavía). Lo que sí habría que tener en cuenta es el frío que hace y lo mojados que están los personajes.

En el monasterio todos duermen, y cuando los personajes llegan y golpean las puertas con saña, les sale al encuentro un fraile miope de aspecto frágil y desgarrado, quien pregunta a los personajes *“¿qué tripa se os ha roto a estas horas?”*. Para convencer al fraile Andrés de que les deje pasar, deben apañárselas muy bien porque no es muy amable, que digamos.

Finalmente, si consiguen entrar, alguien despertará al abad y se encontrará con ellos en la sacristía. Si no consiguen convencer a Andrés, tendrán que esperar a la mañana siguiente cuando todo el mundo sabrá que han huido de la cárcel y les estarán buscando de forma activa.

El abad escuchará lo que Bureskunde puede contar y lo que los personajes han podido deducir después de sus correrías por Lastaña, y se mostrará muy escandalizado y de acuerdo en que hay que hacer algo al respecto cuanto antes, y sale de la sacristía subiéndose los hábitos para poder correr mejor. No dirá nada de sus intenciones, ya que realmente enviará a un novicio a caballo al pueblo para comunicar a Ruy y a la baronesa que se han escapado los forasteros que ha recluido y que encima son portadores de la verdad. Porque el abad Anselmo también está bajo las malas artes brujeriles de Inés.

Si los personajes no se fían de la salida rauda del abad (ya se sabe el alto índice de paranoia de todo jugador de rol), y le preguntan inquisitivamente sobre sus

intenciones, dirá (como excusa) que hay que avisar al abad Víctor, hermano del viejo barón y sucesor en todo derecho a la baronía de Lastaña y que mandará a un mensajero con el recado ahora mismo.

Antes de que se den cuenta, los personajes serán encerrados por fuera en la sacristía y la guardia, con Ruy y Alvar a la cabeza, llegará en un santiamén alertados por el mensajero del abad.

La zorrerita está servida: los personajes encerrados en una sacristía con Bureskunde, sin armas, empapados hasta el alma y acosados por la guardia. Las armas que pueden conseguir dentro de la sacristía se limitan a tarugos (si rompen algún banco o armario), a soportes

de velas de hierro, alguna silla, cálices de bronce, ostias consagradas, botellas de vino, algún crucifijo y poco más (si estuviesen luchando con vampiros estarían en el mejor de los sitios... pero esa es otra historia). La sacristía está dentro de la iglesia y sólo tiene una entrada (y por lo tanto, una salida), y ninguna ventana. No les queda otra que la lucha encarnizada. La guardia consta de Ruy, Alvar y dos soldados más que el número de personajes que estén dentro. Empezarán a gritar insultos para caldear el ambiente *"salid de ahí, malditos conejos imberbes, os vamos a ensartar tantas veces que vamos a tener que envolver vuestros cuerpos en mantas para transportaros de un lado a otro, basuras andantes, no valéis ni para hacer abono de cardos, mal nacidos"* y abrirán la puerta del sacristía para que salgan.

Ruy no participará de los mamporros, al menos en un principio, y observará la lucha distante, preparando su ballesta. Es de suponer que los personajes lo pasarán un poco mal para acabar con la guardia, más que nada por su escasez de armas, pero también es presumible que logren ganar la batalla (por que si no, esa muerte noble sería el final de la aventura). Cuando la superioridad de los personajes sea evidente y quede en pie uno o dos guardias, Ruy hará uso de su ballesta, o intentará hacer uso, mejor dicho, ya que será agredido violentamente, por la espalda, con saña y con la figura de un santo en la cabeza: la agresora es Ainhoa, sobrina del abad, que en esos momentos de madrugada y como todos los días, venía a limpiar la iglesia.

Cuando los personajes puedan respirar un poco y la guardia yazca en el suelo (incluido Ruy, con la cabeza aparentemente abierta echando sangre como un cochino), Ainhoa explicará que era la querida de Álvaro antes de que se fuese a la guerra de Francia y que está bastante afectada por la muerte de su amado. Cree que la baronesa es la culpable de la muerte de su "baroncito" y que el desgraciado de Ruy tenía algo que ver. Al escuchar a su tío mandar al novicio a avisar a Ruy, encajó varias piezas del puzzle y no dudó un momento en atacar a Ruy cuando lo vio desprevenido.

Una vez se haya acabado la pelea, los monjes no opondrán ningún tipo de resistencia a ninguna iniciativa de los personajes (no son gente de armas), pero por

más que busquen, no encontrarán al abad Anselmo, que ha huido cual rata careta camino a Lastaña para contarle a Inés que Ruy y Alvar han muerto y que los personajes, junto a Bureskunde, siguen vivos.

Los personajes pueden estar tentados a huir como comadreas advenedizas una vez salgan de Lastaña, y despreocuparse del resto de la aventura. Es comprensible si son gentuza sin sentimientos nobles, y si se da el caso, Bureskunde y/o Ainhoa puede pedir por favor a los personajes que les ayuden a vengarse de Inés, incluso ofreciendo algo (o a ella misma) de recompensa.

8. El monasterio de Bazón

De cómo al final todo queda en casa de Dios

Ainhoa lo tiene todo muy claro: se unirá al grupo para vengar la muerte de su adorado Álvaro y más si los personajes le cuentan todo lo que saben. Les informa que el abad del monasterio cercano de Bazón es el hermano del viejo barón (el tío de Álvaro e Inés), que se llama Víctor y que es el único que ahora mismo podría mediar para reclamar la baronía acusando a Inés (nuevamente) de brujería, asesinato, parricidio, blasfemia y herejía.

El monasterio de Bazón está a una jornada caballar de distancia, por lo que si toman prestados caballos del monasterio de Lastaña por la mañana, llegarán esa

misma noche.

Como encuentro casual y para aderezar la jornada, los personajes se encontrarán de nuevo con dos viejos amigos: Carlos y Gorka. Las dos almas de cántaro estarán atadas a un árbol cerca del camino en pelota picada vociferando para pedir ayuda. Cuando reconozcan a los personajes, verán su salvación y les saludarán con alegría y euforia. Explicarán que han sido asaltados por unos bandidos que han robado todas sus cosas, *"incluido a Gentilbartzo, mi fiel corcel blanco de larga crin"* y que se han ido en la misma dirección que llevan los personajes hará cosa de un par de horas. Los dos amigos estarán dispuestos a ir con los personajes donde quiera que fuesen, ya que no tienen nada.

Siguiendo de camino al monasterio de Bazón, y azuzando los caballos, llegarán a una casa de postas donde podrán reconocer a Gentilbartzo, atado cerca de un abrevadero. Carlos no dudará un momento: pedirá una espada a un personaje (y en pelotas si hace falta) entrará en la posada poniendo a parir a todo santo reclamando lo que es suyo. Los bandidos son cinco, están borrachos perdidos gastándose el dinero recién robado y matarán a Carlos si no median los personajes con prontitud. Si acaban con los bandidos, Carlos y Gorka recuperarán todas sus pertenencias (menos el dinero) y si los personajes les cuentan todo lo que ha pasado, se unirán al grupo, que entre los pj's, Bureskunde, Ainhua y estos tipejos, ya son muy numerosos.

Cuando llegan al monasterio de Bazón, les atienden sin dudar presentado las credenciales de Ainhoa: sobrina del abad Anselmo y que quieren tratar con Víctor un asunto de la baronía de Lastaña. Víctor es un hombre ya mayor, ilustrado, sereno, de pelo cano, mirada amable y sonrisa en los labios. Sonrisa que se tornará en gesto triste cuando escuche todo lo que los personajes tienen que contar. Se llevará la mano a la boca en varias ocasiones, se atusará el pelo cano en otras tantas, clamará al cielo la mitad de veces y se rascará la barbilla tres veces. Propondrá la siguiente solución: él puede reclamar la baronía para sí, pero no puede hacer frente a los hombres de armas de Inés, al carecer él de cualquier iniciativa violenta. Por lo tanto, hay que elevar el asunto al obispo, quien puede

conseguir un pequeño destacamento armado para poner paz y luz en el asunto.

A la mañana siguiente, el abad Víctor, un par de frailes y el grupo entero salen para ir a hablar con el obispo. Tras otra jornada de viaje, llegan sin ningún problema (a arbitrio del director de juego puede introducir aquí miles de encuentros insulsos con jabalís, más bandidos, comerciantes estafadores, sanadores incólumes, cazadores impertinentes, trovadores graciosillos, fauna estéril y carromatos de putas infectas) al obispado correspondiente. Allí no tienen que intervenir para casi nada, ya que el obispo y Víctor son más que buenos amigos y accede en todas su peticiones: hace preparar a doce hombres para que acompañen al grupo en

nombre del obispo, y un enviado del rey residente en el obispado también se suma a la expedición para dar fe a la corona.

Así que entre frailes, abates, soldadesca, mujeres, enviados reales y personajes, forman un pequeño ejército que seguro hará temblar los cimientos de Lastaña.

9. A dos jornadas del infierno

De cómo a veces es mejor beber veneno que dormir caliente

Los personajes están a dos jornadas equinas de Lastaña, y harán noche en el monasterio de Bazón. Esa misma noche, uno de los personajes tendrá un

sueño (es un tópico al que los autores tienen un cariño especial). El elegido será el personaje que tenga más IRR, que se verá envuelto en un fastuoso viaje a los infiernos de la mente...

En el sueño no dejará de escuchar una música de instrumentos de vientos que atruenan al pj en todo momento. Todo está iluminado con un resplandor rojo y hace mucho calor: el pueblo de Lastaña está envuelto en llamas y decenas de esqueletos negros caminan de aquí para allá sin rumbo fijo. Todos los personajes (y frailes, y hombres de armas, y enviados reales, y mujeres...) menos él están muertos, todos muertos, al lado del cadáver de Álvaro en la iglesia de Lastaña, y frente a él hay unas escaleras que suben y un gato que

ladra. Atrás, muerte y destrucción.

El gato bufa y sale escaleras arriba...

El personaje se enfrenta entonces a una diatriba y debe elegir lo que hacer *motu proprio*, por lo que es un sueño interactivo. El pj puede subir las escaleras o quedarse sin hacer nada, cual pazguato. Si se queda sin hacer nada (o sale de la iglesia hacia el pueblo), todas las sombras que hay alrededor suyo empezarán a alargarse y a retorcerse y a enroscarse alrededor suyo, asfixiándole y aplastándole los huesos, muriendo sin remedio (puede intentar zafarse y subir las escaleras), y apareciendo a la mañana siguiente blanco, muerto y con una expresión de terror en la cara digna de mención.

Si sube por las escaleras siguiendo al gato que ladra,

cuando llegue arriba verá a una mujer con el rostro deformado, piernas largas, vestida de forma elegante y una larga melena. El pj la reconocerá como Inés, quien está al borde la torre, observando al pueblo en llamas cual Roma neroniana. Inés se vuelve al pj. y le empieza a hablar con palabras que no entiende y que le hacen daño punzante en los oídos.

El personaje, de nuevo, se enfrenta a dos posibilidades: o lucha con la bruja o se queda pasmado. Si no hace nada (o se vuelve escaleras abajo), se despertará de repente con los oídos sangrando y sordo de por vida. Si arremete contra la mujer, ésta se aferrará al pj y caerán los dos torre abajo. La bruja llegará antes que el pj al suelo, y en el mismo momento que su cuerpo choque contra la dura tierra, el personaje despertará

cayéndose de la cama y con el corazón en un puño. El protagonista de este sueño tendrá una ganancia de 1d8 a la IRR si no pasa la tiradita de rigor.

Por fin, al final de la jornada del viernes, ya entrada la noche hace algunas horas porque han tenido un problemilla con eso de las lluvias inclementes, llegan de nuevo a Lastaña. En cuanto llegan al pueblo sienten que algo va mal: el aire tiene un olor a azufre y no se ve a nadie por ningún lado. Las casas están vacías y abandonadas, y algunas tienen las puertas abiertas. No hay ni perros desvalidos, ni niños jugando, ni golfos corriendo ni borrachos tirados por el suelo... **no hay nadie**. Además, las sombras que da la luz de la luna son particularmente alargadas y feas...

De mal que pinta el asunto, dos de los caballeros que vienen en nombre del obispo, sin previo aviso, se dan la vuelta y espolean sus caballos en dirección contraria a Lastaña, ante los insultos de sus compañeros.

Es de presumir que el grupo se dirigirá a la casa del barón, al lado de la torre. En la casa, siguiendo con la tónica habitual del pueblo, no hay nadie. Por el suelo, en una de las salas, hay cuernos de macho cabrío, un murciélago muerto, la cabeza de un gato negro, la cabeza de un hombre, un vaso de bronce con sangre, velas de sebo (si alguien supera una tirada de conocimiento mágico, se dará cuenta de que son los restos de un hechizo de invocación de una poderosa criatura, y si sabe hacer el "gran aquelarre", lo identificará como componentes inmediatamente).

Lo que ha ocurrido esa noche previamente a la llegada de los personajes, es que Inés a realizado el hechizo de invocación a Lucifer con bastante éxito para recibir sus favores, y ahora es una bruja muy poderosa que tiene a su servicio un pequeño ejército de sombras que ya han acabado con la vida de todos los habitantes del pueblo y comenzarán en breve con la compañía de los personajes.

Cuando estén investigando en la casa de la baronesa (y si no remataron a Ruy en el monasterio de Lastaña), escucharán detrás suya el ruido de una saeta cruzando el aire y metiéndose entre las carnes de uno de los personajes, acompañada de una voz familiar: es Ruy y su *"entrometidos, pagaréis con vuestra vida vuestra*

afrenta a mi señora". Lanzará la ballesta al grupo y desenvainará una espada, corriendo embravecido y con un montón de sangre seca por la cabeza y sus ropas, con la mirada inyectada en sangre y las venas del cuello muy gordas.

A la vez que esto ocurre, las sombras de la casa empiezan a alargarse de nuevo hacia el grupo de valientes aventureros, y los personajes pueden notar que cada vez son menos.; las sombras se están llevando al infierno a sus protectores (tiradas de RR). Una mención especial para Carlos y Gorka, que pueden sobrevivir al ataque de las sombras en función de lo difícil que quiera ponérselo el director de juego a los personajes... el resto del grupo, incluido los frailes y el representante del rey, perecen en un santiamén...

Bureskunde y Ainhua, ante el espectáculo aterrador que están presenciando, huyen despavoridas siguiendo las indicaciones de Bureskunde, que conoce todas las entradas y salidas secretas de la casa, desapareciendo ¿para siempre?. Es posible que los personajes decidan también correr detrás de ellas, pero las sombras se interpondrán en su camino y las mujeres, y el bravo Ruy sigue repartiendo espadazos cual loco poseído (en definitiva, lo que es).

Si los personajes optan por huir igualmente, deberán enfrentarse a un sin fin de sombras que les salen al paso y a las que no pueden matar (sólo con magia o con la luz del sol, y a estas horas, de eso hay muy poquito). El director de juego decidirá el número de ataques que

puedan recibir cada pj antes de salir del pueblo en función de lo que salga en $1d10+3$. Para librarse del ataque de cada sombra, deben superar con éxito una tirada de correr por cada sombra. Si la fallan recibirán el ataque de la sombra, que consiste en un hechizo de "muerte" (con éxito directo si no pifia el director de juego la tirada del hechizo) que llevará al pj (y a su cuerpo) directamente al infierno, por lo que queremos compadecernos desde aquí (una vez más) de cualquier personaje cojo, impedido o lento en correr.

Si los personajes no quieren huir, en plena lucha con Ruy (al que se le prevé una vida muy corta) pueden hacer una tirada de otear, y si la superan, verán a un gato negro subir unas escaleras al fondo de la

habitación, que dan a la torre anexa (si ve el gato el del sueño, tendrá una sensación de *deja vu* un tanto curiosona). Y las escaleras conducen a lo más alto de la torre...

10. La torre

De cómo una bruja canta a la luna

...donde está la bruja, observando su imperio y a sus sombras actuar. Inés ha ganado en belleza; belleza sobrenatural y diabólica. Tiene un brillo en los ojos arrebatador, y la melena suelta, ondeando como azotada por un viento que no existe. Dirige a los personajes una mirada aterradora y ríe sarcásticamente, cerca del borde de la torre.

Al hacer el pacto con Lucifer, no solo ha ganado en belleza sino también en poder: es capaz de realizar todos los hechizos y no es necesario que utilice los componentes, aunque sí perderá los puntos de concentración correspondientes. La bruja **no** es inmune a las armas, por lo que puede sangrar y morir cual criaturita (es que si encima es inmune a las armas, vaya tela...), y si consiguen acabar con ella, irá renqueando al borde de la torre para caer por ella, para que quede como en el sueño. El fin último de la bruja es caer de la torre.

La pelea contra la bruja será bastante difícil, ya que tiene multitud de técnicas para acabar con los personajes (consultar su descripción al final de la

aventura): inmovilizar o paralizar a los personajes para evitar que la ataquen, hacer algún hechizo de muerte o lanzar alguna pócima de explosión (tiene 1d6 de ellas en ese momento).

Cuando la bruja muera por fin, todo su imperio caerá con ella: las sombras retornarán a los infiernos y la torre, así como toda construcción de Lastaña, empieza a temblar amenazando con derrumbarse. Los personajes entonces deberán emprender una huída desenfrenada escaleras abajo. Para huir de la torre antes de que se derrumbe tendrán que superar una tirada de correr, y si no la pasan, quedarán atrás a merced de los cascotes (1d6 de daño). Si la pifian, caerán escaleras de caracol abajo sin remedio (3d6 de daño por los múltiples golpes

y saltos), e incluso pudiendo llevarse a alguien por delante si este incauto no supera una tirada de Suerte.

11. Final

Cuando escapan, a la salida del pueblo, pueden volver la vista atrás y ver como hasta la muralla se está derrumbando, quedando Lastaña convertida en un montón de ruinas malditas... El cuerpo de la bruja, pues, quedará sepultado entre los cascotes de la torre y los personajes tendrán tiempo para reflexionar si alguien la ha visto morir de verdad o no...

En unos matorrales cercanos, algo se mueve, temeroso, algo que se esconde, algo que huye a gatas: es el abad Anselmo.

Medio loco, libre del yugo de Inés, con la mente afectada y muy confundido, a merced de los personajes.

Bureskunde y Ainhoa no aparecen... quizás en un futuro cercano los personajes puedan encontrárselas...

12. Recompensas

La recompensa suficiente es salir vivo de esta locura, pero como probablemente eso a los jugadores les sepa a poco, el acabar la aventura con éxito les reportará 45 puntos de aprendizaje, más los 10 extra de rigor por buena interpretación o ideas excepcionales.

Si solamente han huido del pueblo nada más salir de la cárcel, obtendrán 10 míseros puntos de aprendizaje, por cobardes.

Dramatis Personae

Alvar el desdentado, jefecillo de la guardia



FUE	14	Altura	1'63 m
AGI	13	Peso	72 kg
HAB	14	Apariencia	3 (repulsivo)
RES	14	Edad	29 años
PER	9		
COM	5	RR	75 %
CUL	5	IRR	25 %

Armas: Espada 70% (1d8+1)

Armadura: Peto de cuero (protección 2)

Competencias: Esquivar 40%, Otear 40%, Incepar a la muchedumbre 85%, Pelea 40%.

Ruy, el castellano de Lastaña



FUE	17	Altura	1'76 m
AGI	15	Peso	86 kg
HAB	15	Apariencia	12 (Normal)
RES	17	Edad	40 años
PER	13		
COM	11	RR	50 %
CUL	12	IRR	50 %

Armas: Espada 67% (1d8+1+1d4), Ballesta 56% (1d10)

Armadura: Peto de cuero con refuerzos (Prot. 3)

Competencias: Discreción 60%, Esquivar 50%, Pelea 60%, Obedecer a Inés 99%.

Carlos, destino de caballero



FUE	20	Altura	1'83 m
AGI	15	Peso	90 kg
HAB	20	Apariencia	15 (Normal)
RES	20	Edad	23 años
PER	10		
COM	10	RR	80 %
CUL	5	IRR	20 %

Armas: Lanza de caballería 50% (2d6+1d6),
Espadón 80% (1d10+2+1d6)

Armadura: Armadura de placas (Prot. 8)

Competencias: Esquivar 60%, Montar a Caballo 60%,
Pelea 60%, Exagerar sus hazañas 90%

Gorka, escudero fiel y espabilado



FUE	15	Altura	1'83 m
AGI	15	Peso	71 kg
HAB	10	Apariencia	11 (Mediocre)
RES	10	Edad	21 años
PER	11		
COM	17	RR	50 %
CUL	12	IRR	50 %

Armas: Daga 50% (2d3)

Armadura: Carece

Competencias: Artesanía 50%, Con. animal 60%, Esquivar 40%, Pelea 50%

El abad Anselmo



FUE	8	Altura	1'60 m
AGI	5	Peso	80 kg
HAB	11	Apariencia	14 (Normal)
RES	9	Edad	62 años
PER	5		
COM	18	RR	50 %
CUL	16	IRR	50 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 50%, Enseñar 66%, Esquivar 30%, Leer y escribir 60%, Leyendas 76%, Teología 80%

Bureskunde, aprendiz de bruja



FUE	10	Altura	1'51 m
AGI	10	Peso	46 kg
HAB	15	Apariencia	21 (Hermosa)
RES	12	Edad	19 años
PER	10		
COM	20	RR	10 %
CUL	12	IRR	90 %

Armas: Cuchillo 30% (1d6)

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 65%, Con. Mágico 65%, Con. animales 60%, Con. minerales 52%, Con. Plantas 50%,

Hechizos: Maldición, Anulación De Maldición, Atracción Sexual, Discordia, Virilidad, Curación De Enfermedades, Tripodología Felina.

Campesino tipo



FUE	12	Altura	Variable
AGI	15	Peso	Variable
HAB	10	Apariencia	Variable
RES	13	Edad	Variable
PER	11		
COM	7	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Palo 40% (1D4+1)

Armadura: Carece

Competencias: Variables

Bandido



FUE	15	Altura	Variable
AGI	15	Peso	Variable
HAB	15	Apariencia	Variable
RES	15	Edad	25/30 años
PER	12		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Espada corta 40% (1d6+1d4+1)

Garrote 60% (1d6+1d4)

Armadura: Peto (Prot. 2)

Competencias: Escondarse 40%, Robar 60%, Beber como si se acabara el mundo dentro de un cuarto de hora 80%

Miembro de la guardia



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

Armas: Espada 60% (1d8+1d4+1)

Armadura: Peto con refuerzos (Protección 3)

Competencias: Esquivar 50%, Pelea 45%

Sombras



FUE	18	Armadura nat.	Invulnerable a todo excepto la luz sola (3D6 x asalto) y la magia.
AGI	18		
HAB	22		
RES	18		
PER	10		
COM	6	RR	0 %
CUL	16	IRR	306 %

Competencias: Alquimia 90%, Con. Mágico 99%, Leyendas 95%,

Hechizos: Una sombra conoce todos los hechizos.

(Para mayor información, consultar la página número 170 del manual 2ª edición a color)

Inés, la baronesa bruja

(Una vez ha hecho el pacto con el diablo)



FUE	15	Altura	1'64 m
AGI	20	Peso	57 Kg.
HAB	20	Apariencia	23 (Hermosa)
RES	15	Edad	23 años
PER	20		
COM	16	RR	-100 %
CUL	15	IRR	200 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 85%, Con. Mágico 90%, Con. animales 50%, Con. minerales 50%, Con. Plantas 80%, Leyendas 90%, Medicina 70%, Primeros Auxilios 50%, Psicología 90%

Hechizos: Los sabe todos, pero los que utilizará contra los personajes en lo alto de la torre de Lastaño serán los de Conmoción, Dominación, Explosión, Inmovilización, Muerte, Parálisis, Sumisión...

Aventura escrita e ideada por

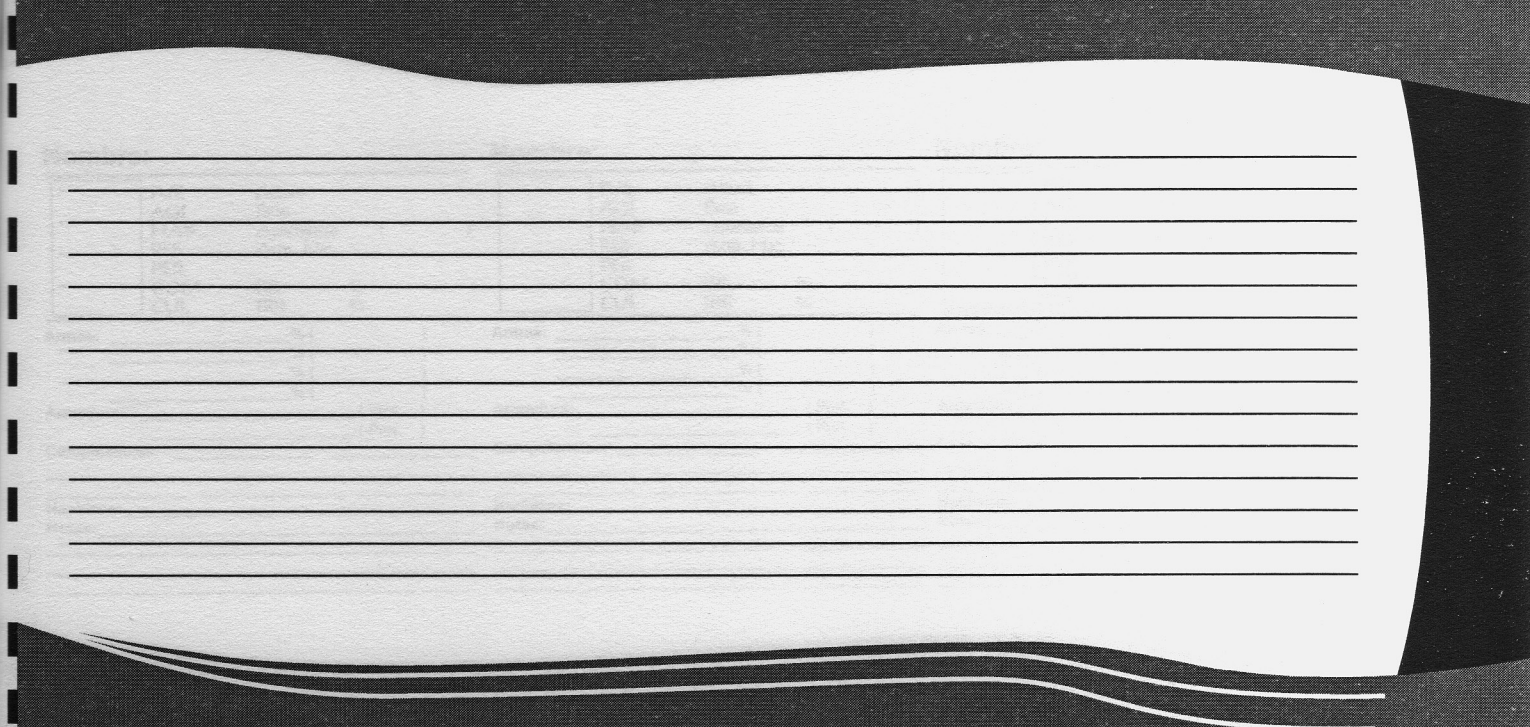
Raúl "No soy su alter ego" Tardón y Manuel Jim.

con la inestimable colaboración estelar de **Francisco Manzano** alias "*el Pulseritas*".

Dedicada a toda persona que cocine pizza

y a los hacedores de cerveza.

A ellos, con cariño.



This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

Nombre:

	FUE	Altura	
	AGI	Peso	
	HAB	Apariencia	()
	RES	Arm. Nat.	
	PER		
	COM	RR	%
	CUL	IRR	%

Armas: _____ % ()
_____ % ()
_____ % ()
_____ % ()

Armadura: _____ (Prot.)
_____ (Prot.)

Competencias: _____

Hechizos: _____

Notas: _____

Nombre:

	FUE	Altura	
	AGI	Peso	
	HAB	Apariencia	()
	RES	Arm. Nat.	
	PER		
	COM	RR	%
	CUL	IRR	%

Armas: _____ % ()
_____ % ()
_____ % ()
_____ % ()

Armadura: _____ (Prot.)
_____ (Prot.)

Competencias: _____

Hechizos: _____

Notas: _____

Nombre:

	FUE	Altura	
	AGI	Peso	
	HAB	Apariencia	()
	RES	Arm. Nat.	
	PER		
	COM	RR	%
	CUL	IRR	%

Armas: _____ % ()
_____ % ()
_____ % ()
_____ % ()

Armadura: _____ (Prot.)
_____ (Prot.)

Competencias: _____

Hechizos: _____

Notas: _____

Nombre:

	FUE	Altura	
	AGI	Peso	
	HAB	Δpariencia	()
	RES	Arm. Nat.	
	PER		
	COM	RR	%
	CUL	IRR	%

Armas: _____ % ()
 _____ % ()
 _____ % ()
 _____ % ()

Armadura: _____ (Prot.)
 _____ (Prot.)

Competencias: _____

Hechizos: _____

Notas: _____

Nombre:

	FUE	Altura	
	AGI	Peso	
	HAB	Δpariencia	()
	RES	Arm. Nat.	
	PER		
	COM	RR	%
	CUL	IRR	%

Armas: _____ % ()
 _____ % ()
 _____ % ()
 _____ % ()

Armadura: _____ (Prot.)
 _____ (Prot.)

Competencias: _____

Hechizos: _____

Notas: _____

Nombre:

	FUE	Altura	
	AGI	Peso	
	HAB	Δpariencia	()
	RES	Arm. Nat.	
	PER		
	COM	RR	%
	CUL	IRR	%

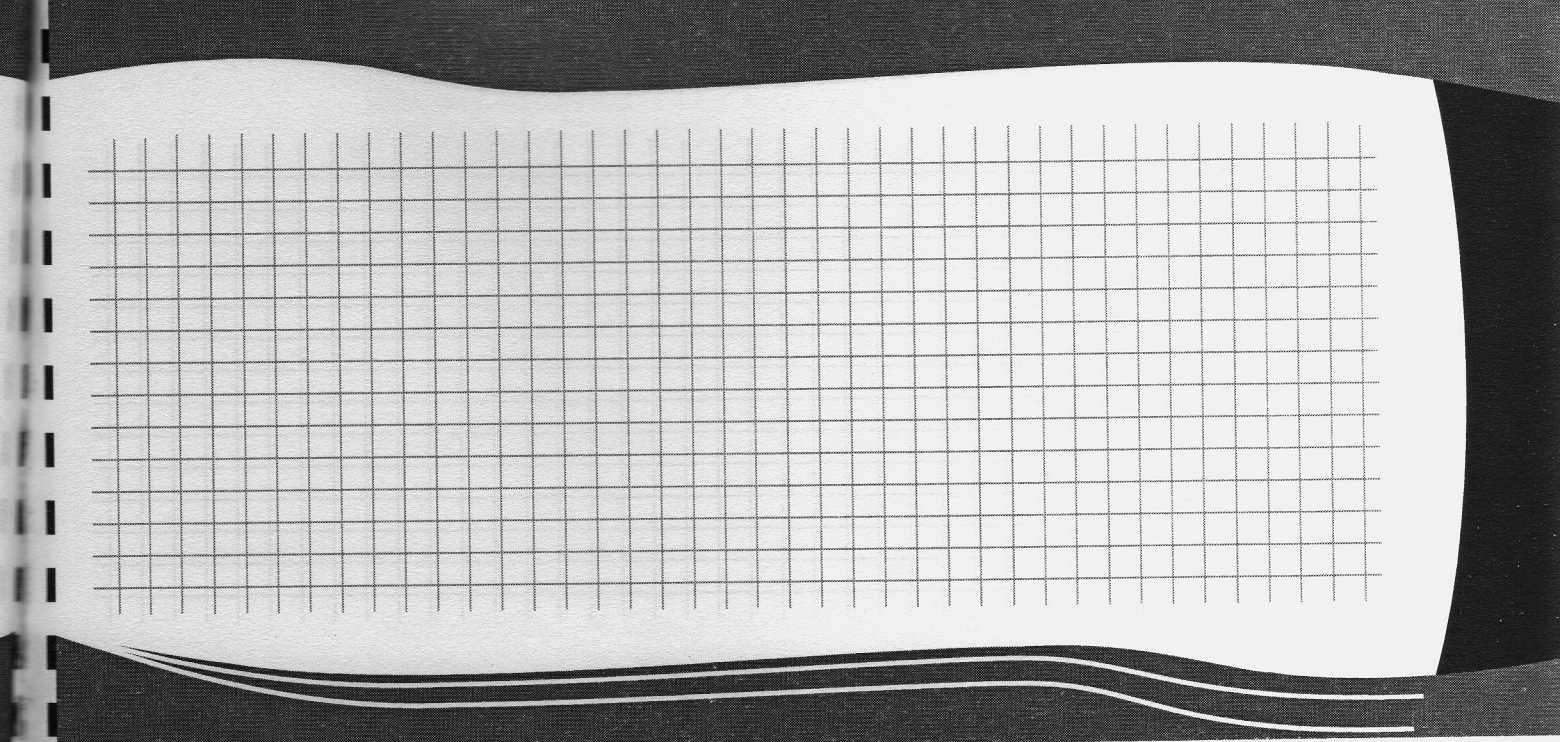
Armas: _____ % ()
 _____ % ()
 _____ % ()
 _____ % ()

Armadura: _____ (Prot.)
 _____ (Prot.)

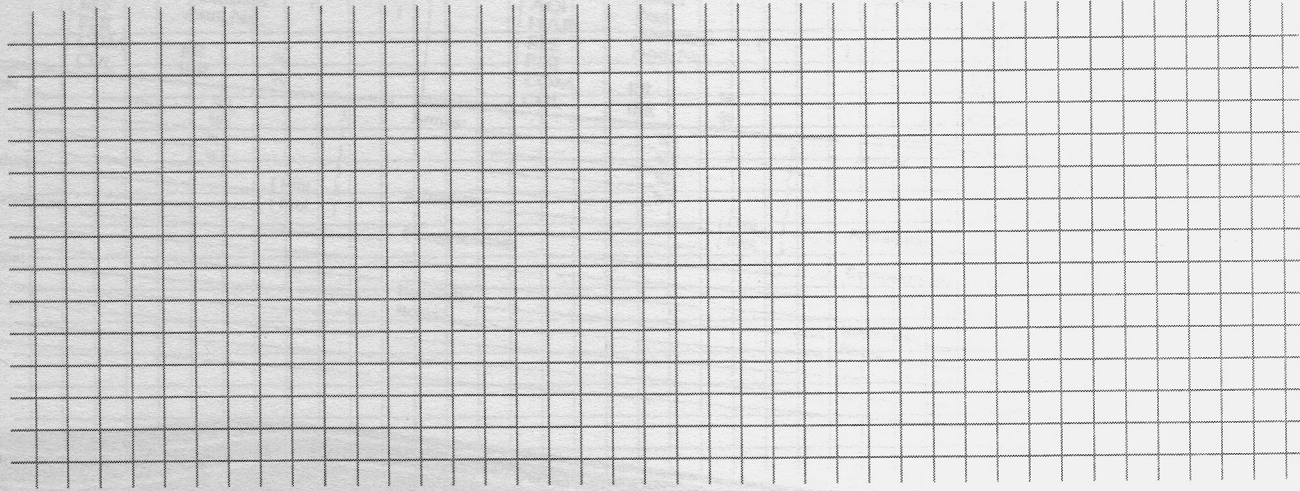
Competencias: _____

Hechizos: _____

Notas: _____



MAPAS



Colección **LOS ROLATOS DE CROM**

- ☐ 1- El Conquistador - *Semper Fidelis*
- ☐ 2- El Despertar de Tsang Tseng - *Superhéroes Inc.*
- ☐ 3- Euromen: Genesis - *Superhéroes Inc.*
- ☐ 4- Cartas a Amadeo de Valdepeñas - *Aquelarre*
- ☐ 5- El Sacamantecas - *Aquelarre*
- ☐ 6- Juicio de Dios - *Aquelarre*
- ☐ 7- Los Lobos de Castrove - *Aquelarre*
- ☐ 8- Amanda Trémula - *Aquelarre*
- ☐ 9- ADD - *Superhéroes Inc.*

más información

www.quepunto.net

Tel. 93 300 47 00

c/ Zamora 91-95 3^o1^a

08018 · Barcelona

(Puedes Fotocopiar esta hoja y enviárnosla con tus datos si quieres recibir más información de nuestros productos).

Colección **Aquelarre**

- ☐ 1- Básico: La Tentación
- ☐ 2- Básico: Edición de lujo
- ☐ 3- Fraternitas de la Vera Lucis
- ☐ 4- El Tribunal de la Santa Inquisición
- ☐ 5- La Danza Macabra + Pantalla Dj
- ☐ 6- Al-Andalus
- ☐ 7- Medina Garnatha
- ☐ 8- Ars Medica
- ☐ 9- Jentilen Lurra
- ☐ 10- Grimorio Vol. I

Rolato #4: Cartas a Amadeo de Valdepeñas

Rolato #5: El Sacamantecas

Rolato #6: Juicio de Díos

Rolato #7: Los Lobos de Castrove

Rolato #8: Amanda Trémula



9788495949479

Quepuntos**es**



El barón de Lastaña, ha perecido y su joven hijo, ya armado caballero, a regresado de Francia para ocupar su puesto. Lo primero que ha querido celebrar ha sido un torneo con la sana intención de reclutar un ejército entre los sargentos y caballeros de segunda de la región ante la, cada vez mayor, amenaza de guerra contra Castilla. Sumérgete en esta extraordinaria aventura, de corte clásico, para Aquelarre. Invocaciones al Diablo, brujas, peleas en tabernas, cárceles, obispos y mucha, mucha diversión. Garantizada, si eres de los que les gusta hacerlas pasar put** a los jugadores.

Relato por Ricard Ibáñez
Módulo por Raúl Tardón y Manuel Jim

no recomendado a menores de 13 años