

La Danza Macabra y otros relatos



Aquelarre

Por Ricard Ibáñez

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

Quepuntoes C d P

Aquelarre

La tentación

AQUELARRE es un juego de rol basado en las tradiciones legendarias hispanas, ambientado en la Baja Edad Media durante los años 1300/1500. En estos años se están gestando toda una serie de corrientes de pensamiento, que finalmente darán como resultado, mucho más tarde, la aparición del Renacimiento, con nuevos valores y nuevas formas de ver la vida.

En el juego se presupone que todos los seres legendarios de los cuentos y tradiciones populares existieron realmente, que la magia es tan real como la ciencia y que las mismas leyendas son hechos históricos. Así, los personajes del juego se van a tener que enfrentar con el Lobisome de Galicia, los Duendes Castellanos, los Guls de Al-Andalus o los Follets de Cataluña. A éstos hay que sumar las criaturas que figuran en los capiteles románicos y en las miniaturas de los códices religiosos: tanto engendros demoníacos dispuestos a devorar nuestra alma como seres angélicos que vienen a castigar nuestros pecados.

Por su parte, los jugadores interpretan a personajes que representan hombres y mujeres medievales normales, con sus defectos y sus virtudes, con sus limitaciones y sus ventajas.

El juego está basado en fuentes históricas, pero no hay que confundirlo con un manual de Historia: convertir un período tan complejo de la historia en reglas jugables ha obligado a su autor a generalizar mucho. **AQUELARRE** es un juego de Ambiente histórico medieval, no un juego histórico medieval.

Las bendiciones de Adonai estén (una vez más) contigo.

AQUELARRE

2ª Edición

Por Ricard Ibáñez
Danza Macabra

Editor

Maquetación, Diseño y portada

Ayudante de diseño

Ilustración Pantalla

Portada

Ilustraciones interiores

**Con la colaboración
desinteresada de**

Con la colaboración de:

Me soportaron muchísimo (y de paso jugaron las aventuras): Mauricio Valero, Mercé Cabau, Joaquín Ruiz, Ernesto Urdi, Beatriz Galante, Miguel Aceytuno, Pepe Beltrán, J.M. Marsá.

Dedicado a Santiago Ibáñez, que se nos fue una noche de Verano, mucho me temo que sin llegar a entender qué demonios era lo que escribía su hijo.

Sergio Sánchez Vidal

Iván Cañizares

José Manuel Hernández

Manolo Carot (MAN)

Enric Prat

Raulo Caceres

Sergio Sánchez Vidal

Gustavo Doré

La muerte en el mundo medieval

*Así ha jurado a mis oídos Yahveh:
"¡Han de quedar desiertas muchas casas;
grandes y hermosas;
pero sin moradores!"*

Libro del Profeta Isaías, 5, 9.

Pocos aspectos del mundo medieval son tan fascinantes como la evolución de la visión popular de la Muerte. En un principio considerada simplemente un tránsito, doloroso pero necesario, hacia un mundo superior más feliz, llegó a convertirse en una amenaza aterradora que podía hacerse realidad en cualquier momento.

La imagen serena e incluso liberadora que había gozado la muerte durante la Antigüedad cambiaría a partir del siglo XIV.

Es la época de las grandes epidemias, las guerras interminables, la escasez y el hambre. La muerte se convierte en una realidad cotidiana, a menudo dolorosa, que es posible contemplar en la sonrisa descarnada de cualquier cadáver de los muchos que se encuentran, demasiado a menudo, al lado de nuestro camino, o incluso amontonados en las calles en épocas de epidemia. Esta convivencia con la Muerte provoca un feroz amor por la Vida, lo cual, unido a un progresivo desencanto con respecto al Clero y sus latines, desemboca en la locura del Carnaval, en el desenfreno de la Fiesta de los Locos, incluso ¡por qué no! En las frenéticas danzas de los Aquelarres. Viva la Vida, muera la Muerte. Hoy estamos vivos, mañana podemos estar muertos. Gocemos y disfrutemos. hoy es hoy, mañana ha de ser... Y, sin embargo, viva la Muerte, también. Porque esa grandísima puta que nadie quiere ver en casa tiene una cualidad buena: es justa. Se lleva tanto al rico como al pobre, al gordo como al flaco, al justo como al pecador. Todos son iguales ante la Muerte, y nadie tiene poder frente a ella. Es la Danza Macabra, la danza de la Muerte, y todos la bailan, aunque ninguno quiere. Y la Muerte sonríe con su boca sin labios, y el pobre sonríe con ella, sabiendo que el poderoso se pudrirá bajo la tierra de la misma manera que él.

En esta aventura, dividida en seis módulos, los Pj recorrerán el Camino de Santiago, el cual, para muchos aficionados a lo esotérico, encierra un significado iniciático de Muerte y el Renacimiento espiritual. No vamos a entrar en controversias místicas o teológicas; pero los Pj (y sus jugadores, por supuesto) aprenderán durante el viaje algo más sobre cómo vivir, morir y convivir con la Muerte Medieval.

Cójanse las manos, señoras y señores. Formen círculo y empiecen a bailar. Rico y pobre, viejo y mancebo, doncella y matrona. La vieja puta descarnada inicia la Danza. Empieza la Danza Macabra...

Ricard Ibáñez Barcelona, Enero 1992



Diez años después...

¡Jolin cómo pasa el tiempo! Hace ya diez inviernos lluviosos que escribí lo de al lado (bueno, iba a poner diez dulces primaveras, pero luego corren rumores, pasa lo que pasa, dicen lo que dicen y acaban regalándome tutús rosa en "el amigo invisible").

Lo curioso es que Danza Macabra iba a ser el matarile de Aquelarre. Que con el manual, dos suplementos y las pantallas se acababa el acuerdo con Joc Internacional... Y pasó que no. Que para sorpresa de un montón de gente (incluida la mia) nuestro pequeño Aquelarre gustó. Y aquí sigue. Como los galos del fulano ese, Goscinnny.

Pues a lo que íbamos, que en "Qué punto es" pensaron que sería buena cosa reeditar la campaña, para muchos veteranos jugadores una de las más emblemáticas de la etapa anterior. (Con la agudeza mental que les caracteriza, pensaron que también les gustaría a la nueva generación de jugadores que se nos han apuntado con el cambio de siglo). Y ya puestos, que se podía meter las aventuras de la primera edición. Y como faltaba un cacho de espacio, me pillaron por las orejas para que escribiese una historia nuevécita. Y como se necesitan redaños para pillarme de las orejas a mí...

Pues eso. Que con su permiso, me voy a volver a marcar un agarrado con esa vieja amiga. A la que conozco más bien de lo que desearía. Así que bailaré de nuevo la Danza macabra...

Ricard Ibáñez
Barcelona Enero 2002



Liber 1

Danza Macabra

Un Peregrinar por el camino de Santiago con extraños compañeros de viaje

Introducción 7

Donde se presenta el que será protagonista invitado de nuestra historia

El lobo y la oveja 8

A veces, el rebaño se enfrenta a los lobos... En especial si cuentan con ayuda.

Las palabras de Ana 12

Las historias de amor no siempre terminan bien.

La seducción 16

Más sobre la locura del amor... y sobre otras locuras que nada tienen que ver con los sesos alborotados

El matrimonio de Íñigo 20

La venganza es un plato que se come frío... en especial si lo sirve una mujer

El loco 24

Las profecías siempre se cumplen... pero nunca como uno las espera

Sed de Sangre 29

La historia de un hombre y un monstruo... ¿podreis distinguirlos?

Epílogo: la Danza Macabra 33

Triste fin de este extenso relato, no por precedible menos amargo.

Liber 2

Otros relatos

Viejas historias que pueden resultar nuevas para quien las desconozca

El Pacto 39

Rescatar a una dama de su legítimo señor... antes de que se abran las puertas del Infierno

Entre las Brumas 42

Un pueblo maldito, anclado en el tiempo... un pueblo siempre sediento de víctimas...

Una noche en la posada de Álvaro el Honesto 45

Una noche que será de todo menos de descanso.

La ratonera 52

Una trampa, un complot, unas víctimas que quizá no se lo pongan tan fácil a sus verdugos...

Liber 3

Trovas para un mal señor 54

Una mini campaña inédita y políticamente incorrecta.

La Justicia del Rey 54

Peticiones justas, jueces que lo son menos

La Justicia de los hombres 57

Si la justicia es injusta, ¿quién juzgará?

La Justicia del Diablo 58

A veces, los pecadores han de ser tratados por quien se merecen... y de la forma que se merecen.

La maldición del hombre mosca 59

Coletilla moralista con tintes macabros.

Apéndices 34

Personajes Pregenerados.

Introducción

*Después de puesta la vida
tantas veces por su ley
al tablero;
después de tan bien servida
la corona de su Rey
verdadero;
después de tanta hazaña
a que non puede bastar
cuenta cierta,
en la su villa de Ocaña
vino la Muerte a llamar
a su puerta*

(Copla XXXIII)

Septiembre de 1362. En mayo del año anterior, y gracias a la intervención del legado pontificio Guido de Bolonia, Castilla y Aragón firmaron la paz de Terrer, poniendo fin a una sangrienta guerra que los había enfrentado durante cinco largos años. Los dos bandos se devolvieron los territorios conquistados y se comprometieron a mantener la paz. Pedro IV de Aragón licenció a sus tropas, mientras que Pedro I de Castilla participaba en la guerra civil de Granada.

Ahora, sin embargo, Pedro I ha vuelto victorioso del sur. Ha hecho una alianza secreta con Navarros e Ingleses, y ha roto la tregua, entrando a sangre y fuego en territorio aragonés y amenazando Zaragoza.

Estas noticias sorprenden al grupo de Pj en la localidad de Jaca, donde se encontraban descansando tras sus últimas aventuras. Mientras deciden entre huir de la guerra atravesando la frontera del vecino reino de Navarra, reclutarse en el ejército que Pedro IV de Aragón intenta organizar a toda prisa para defender Zaragoza, o mirar de sacar algún provecho de esta situación de caos recibirán la noticia de que un hidalgo llamado Carlos de Mayoral busca un grupo de individuos con «recursos» para que le acompañen en cierto viaje que debe llevar a cabo próximamente.

Nota para el Dj: El nombre del hidalgo debería ser conocido al menos por un par de Pj, ya sea porque le conozcan en persona o porque hayan oído hablar de él.

Don Carlos de Mayoral es un viejo soldado, que se ha ganado la hidalguía a base de derramar incontables veces la sangre de los enemigos de su rey, con tanta generosidad como se derramaba la suya propia. En su juventud fué un gigante, fuerte como un roble y bravo como un toro, y aunque los años han encanecido su pelo y encorvado algo su espalda, sigue siendo un hombre difícil de poner de rodillas, como no sea ante Dios.

Don Carlos vive en una mansión bastante confortable, en compañía de sus perros de caza y sus dos criados, y es en el zaguán de la misma donde recibirá a los Pj. El aspecto de los mismos, al parecer, será de su agrado, ya que les propondrá explicarles el negocio con más tranquilidad al lado del fuego, tomando unas copas de vino caliente con especias.

Don Carlos de Mayoral se propone emprender viaje rumbo a Santiago de Compostela. Hombre de una profunda religiosidad, siempre se ha encomendado al santo antes de empezar una batalla. Está absolutamente conven-

cido que muchas veces fue la protección del apóstol lo que le salvó la vida. Ahora, en el ocaso de sus días, siente cercana la muerte, y quiere ir en peregrinación hasta la tumba del santo, para agradecerle antes de morir la protección que le dispensó en vida. Sin embargo son tiempos difíciles, y teme no llegar a su destino si emprende el peregrinaje solo. Es por eso, según sus propias palabras, que necesita un grupo de pícaros buscavidas, capaces tanto de usar las armas como el ingenio. Carlos ofrece una paga de 10 Coronas de plata semanales a todo aquel que desee acompañarle. Los gastos del grupo, por supuesto, correrán igualmente a cargo de su bolsa. Carlos proporcionará asimismo monturas y equipo (dentro de unos límites razonables) a aquellos Pj que no dispongan de lo imprescindible para el viaje.

Si los Pj aceptan (y es de suponer que así lo hagan) don Carlos les explicará la ruta a seguir: Partiendo de Jaca atravesarán las localidades de Puente de la Reina, Logroño, Burgos, Sahagún, León y Ponferrada, para llegar finalmente a Santiago de Compostela. En total, tres reinos (Aragón, Navarra y Castilla) dos de los cuales son actualmente hostiles a la Corona de Aragón. Sin demasiadas prisas, pero tampoco sin muchas demoras, el Camino puede hacerse en cinco o seis semanas. Y así, el grupo de peregrinos parte dos días después, tiempo necesario para que Carlos ponga en orden sus asuntos, con la serenidad de un hombre que no espera volver. Lega su casa, criados y hacienda a un sobrino joven, su único pariente. Solo se reserva para sí su armadura, sus armas, su caballo y su enorme perro mastín, llamado «Hugo», el cual se niega a separarse de su amo.

Don Carlos de Mayoral



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

Armas: Espada 70% (1D8+1D4+1)
Escudo 60%

Armadura: Cota de Malla (Prot. 5)
Casco (Prot. 2)
Escudo

Competencias: Cabalgar 60%, Mando 45%, Psicología 70%, Esquivar 40%, Con. Animal 40%, Teología 40%

Hechizos: Carece

Nota: Carlos solo juzga a las personas por sus hechos. Lo cual significa que no despreciará ni rechazará la presencia de un campesino, villano, musulmán o judío por el simple hecho de que lo sean. Asimismo, aunque no confía excesivamente en la magia, ha vivido lo bastante como para admitir que, en determinados casos, puede ser de alguna utilidad, y no tendrá reparos en contratar a un mago, siempre que no use hechizos de goecia. Carlos es un Pnj que debe jugarse con cuidado, ya que no puede morir, puesto que es el motivo por el cual los Pj viajan. El Dj deberá tener este punto muy presente, en especial en el momento de los combates.

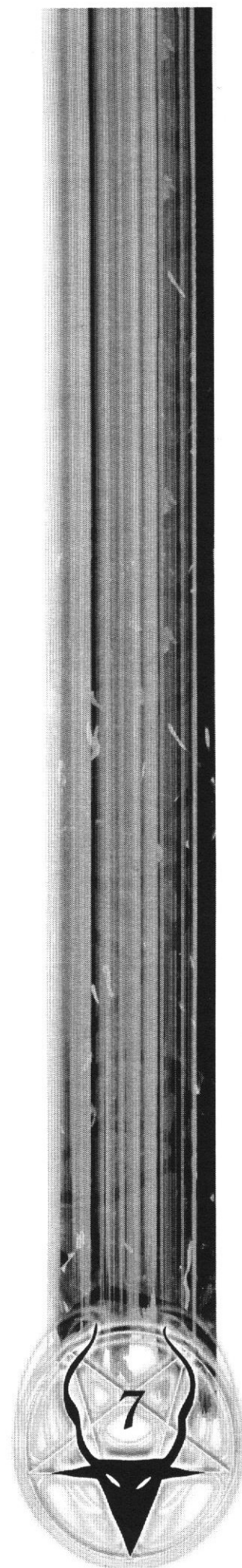
Hugo (Mastín de Carlos)



FUE	12	Tamaño	0'90 m.
AGI	20	Peso	38 kg.
HAB	15	Apariencia	-
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	-	RR	50 %
CUL	-	IRR	50 %

Armas: Mordisco 75% (1D6+2)

Competencias: Rastrear 90%, Escuchar 75%, Saltar 75%



El lobo y la oveja

*Las huestes innumerables,
los pendones, estandartes
e banderas,
los castillos impugnables,
los muros a baluartes
e barreras,
la cava honda, chapada,
o cualquier otro reparo,
¿que aprovecha?
Cuando tú vienes airada,
todo lo passas de claro
con tu flecha.*

(Copla XXIV)

La visión

El grupo de peregrinos pernosta en el monasterio de San Juan de la Peña, donde Carlos ha querido ir para venerar el Cáliz de José de Arimatea, que allí se guarda y el cual, según la tradición, es el mismo del que bebió Cristo durante la Última Cena.

Nota del autor: si a alguno le interesa verlo, en la actualidad se encuentra en la Catedral de Valencia.

Los monjes, de la orden de San Benito, son sencillos y amables. Comparten con los Pj su cena (frugal pero nutritiva) en el Refectorio, y ceden a los Pj algunas celdas para que se acomoden. Asimismo, invitan a aquel que lo desee a acompañarlos en sus celebraciones litúrgicas. Carlos les acompaña en sus rezos hasta la hora de Completas (21 h.) momento en el cual se retira a descansar a la celda que han reservado para él.

Al amanecer los Pj encontrarán a Carlos algo distante, como pensativo o preocupado. Si se le interroga con mayor o menor tacto terminará explicando al grupo que durante la noche ha tenido un extraño sueño, uno de esos sueños que se presentan en el umbral entre el dormir y el despertar, tan real que no está seguro de haberlo soñado o vivido. Afirmará que, durante un segundo, le pareció que no estaba solo en la celda. Había allí una gigantesca figura, vestida con una extraña armadura negra. Pesaba algo en una balanza, y estaba sorprendida porque los dos objetos que había puesto en ambos platillos equilibraban exactamente la balanza...

Es posible que este sumo cause alguna perturbación entre los Pj, en especial si estos curiosearon un poco por el monasterio antes de retirarse a descansar, y se fijaron en las impresionantes figuras labradas en los capiteles del claustro. Una de ellas representa, precisamente, un esqueleto envuelto en una capa, con una espada en una mano y una balanza en la otra. Evidentemente, se trata de la Muerte.

La bondad del abad de Leire

El grupo cruza la frontera entre ambos reinos sin problemas: la guerra no ha llegado tan al norte, y están protegidos, en parte, por su estatus de peregrinos. Carlos planea pernostar en el monasterio de Leire, para cruzar

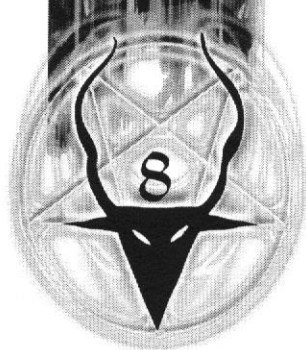
luego el río Salazar y recorrer el valle de Ibarrela, del que tanto le había halado durante las guerras contra los moros su viejo camarada de armas Álvaro Salazar.

Las tierras adscritas al monasterio son ricas, y están bien cuidadas. Los campesinos son sumisos, a inclinan la cabeza servilmente al ver pasar a un grupo de «señores» a caballo. El ambiente es de prosperidad y bonanza. Sin embargo, todo aquel Pj que pase una tirada de Psicología se dará cuenta que hay una tensión extraña en el aire, algo que muy bien podría ser rencor y odio reprimido. Los monjes de Leire ofrecerán hospedaje a los Pj, obligados por la regla de la Orden, pero quizá con menos sinceridad y entusiasmo que sus colegas de San Juan de la Peña. Acomodarán al grupo en una gran sala común, fría y húmeda, habilitada precisamente para acoger peregrinos, y en la cual ya hay otro grupo de cuatro peregrinos. Los lechos están formados por jergones de paja, y por única comida se reparte unas escudillas de madera con verduras hervidas, caldo y mendrugos de pan. Carlos procurara calmar a los Pj, si estos se sienten descontentos con la hospitalidad de los frailes benedictinos de Leire. Los peregrinos vascos, por el contrario, refunfuñarán sobre la comida de forma bastante ruidosa, y uno de ellos, de nombre Imanol, gruñirá entre dientes (pero lo bastante fuerte como para que sea oído al pasar una tirada de Escuchar): «¡Pardiez que se comía mejor en las mazmorras del Corregidor!». Si los Pj se fijan un poco más en sus compañeros de sala, verán que a uno de ellos le falta una mano, y si pasan una tirada de Otear verán asimismo que a otro le falta una oreja. Una tirada de Memoria o de Cultura x3 hará que recuerden que dichos castigos son los que se aplican, respectivamente, a bandidos y contrabandistas. Son ya suficientes pistas para que los altamente inteligentes jugadores lleguen a la conclusión de que los susodichos «peregrinos» no son otra cosa que malhechores. Si los Pj confraternizan con los «peregrinos» (a base de tiradas de Elocuencia o simplemente compartiendo sus provisiones y su vino) pueden enterarse por boca de estos de un par de noticias de cierto interés, según las preguntas que les hagan:

Si preguntan sobre el valle de Ibarrela: dirán que vienen de allí, y aconsejarán a los Pj que eviten el valle. Al parecer, últimamente la zona está siendo muy castigada por los bandidos, y las gentes del valle no sienten demasiado amor hacia los viajeros desconocidos, máxime si van armados. Si los Pj preguntan sobre el Abad y su feudo, explicarán entre risotadas que el abad es realmente una buena pieza, y que el día que reviente bajará tan rápido al infierno que es posible que no haya tiempo ni para enterarlo. En otras palabras: se preocupa más de llenar su barriga y de exprimir a los siervos que se encuentran a su servicio que de intentar redimir sus almas (incluida la suya propia).

No hay disturbios entre los campesinos, sin embargo, ya que misteriosamente aquel que osa quejarse en voz demasiado alta recibe una paliza por parte de unos desconocidos, o ve como parte de su hacienda es incendiada.

Si preguntan sobre un guerrero de armadura negra: explicarán en voz baja que se rumorea que el rey de Castilla ha hecho un pacto con el Diablo, el cual se presenta ante él bajo la forma de un gigante vestido con armadura negra.



Laúdes en intramuros

Si los Pj se pasean un poco por el monasterio, aparte de poder admirar las impresionantes gárgolas labradas en la piedra de la portada principal de la Iglesia, se darán cuenta de que reina en el patio del monasterio una actividad inusual: los criados de los monjes están en un extremo del patio cargando una reata de mulas con una serie de bultos, que si los Pj examinan con disimulo identificarán como víveres, vino, ropas y equipo diverso. Si se interroga a alguno de los criados afirmará que periódicamente vienen por la noche unos hombres a recoger las mulas cargadas, que luego devuelven de vacío.

Si los Pj interrogan por las buenas o por las malas al Hermano Deán Anselmo (encargado de la administración de los bienes del monasterio) o a alguno de los monjes o novicios que trabajan bajo su mando directo, descubrirán que el Abad del monasterio tiene un trato con un grupo de bandidos numeroso y bien organizado, posiblemente un resto de las tropas de mercenarios licenciadas por el rey de Aragón el año pasado. Ellos se encargan de acallar las protestas de los siervos frente a los abusos del Abad, a cambio de lo cual este les proporciona alimentos y protección dentro de sus dominios. El refugio de los bandidos es una vieja ermita abandonada, al norte del monasterio, que ellos han convertido en su fortaleza.

Nota para el DJ: Aunque la situación es un tanto irregular, el Abad de Leire no está infringiendo ninguna ley. Como señor feudal tiene perfecto derecho de contratar soldados que protejan sus tierras, en especial en tiempos revueltos como los que vive en la actualidad.

Los Pj tienen que tener esto muy claro, (si es necesario puede decirse Carlos) y darse cuenta que aunque la actuación del Abad sea despótica esta en su derecho.

Si los Pj se esconden en el patio, o permanecen alertas desde una ventana de la planta baja o desde uno de los tejados, verán llegar cerca de Laúdes, en lo mas oscuro de la noche, a un grupo de individuos a caballo que silenciosamente se llevarán la reata de mulas. Uno de los jinetes se apartará del grupo, y cruzará unas palabras con el Abad del monasterio, que saldrá a saludarle. Si los Pj aguzan el oído, y sacan una buena tirada de Escuchar, podrán oír de labios del Abad las palabras: «... volved a atacar mañana por la noche...».

La noche transcurrió sin otro incidente, excepto el hecho de que los compañeros de habitación de los Pj intentarán aprovechar la noche y el sumo del grupo para aligerarles de sus bolsas y ya puestos de sus vidas. Caso de que Hugo, el mastín de Carlos, duerma con ellos alertará al grupo. En caso contrario, y si a nadie se le ocurrió organizar guardias o permanecer medio en vela... puede ser un final muy tonto de la aventura.

El valle de Ibarrela

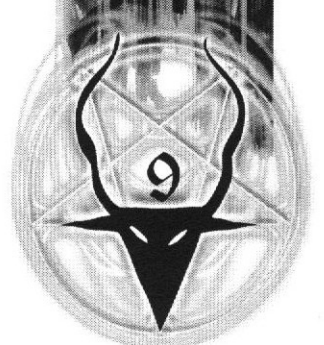
A la mañana siguiente, los Pj reemprenderán su camino, cruzando el río Salazar para entrar en el valle de Ibarrela. El río ha crecido mucho con las últimas lluvias, y el único paso seguro para cruzarlo es un vado poco profundo en una zona donde el caudal se estrecha.



El valle de Ibarrela es un pequeño feudo, perteneciente a la familia de los Agreda. Viven en él unas 200 personas, agrupadas en ocho caseríos dispersos por el valle, más doce fuegos concentrados en la pequeña aldea, la cual se llama asimismo Ibarrela. La aldea esta al pie de una colina, donde se alza el pequeño castillo de los Agreda, poca cosa más que una mansión amurallada y fortificada. Ya en el valle, el grupo encontrará restos de violencia: Algunos campos quemados, un caserío con el techo de paja renegrido por un incendio reciente, restos de ganado muerto... Una tirada de Otear unida a una tirada de Psicología hará que los Pj se den cuenta que la destrucción que contemplan no es en absoluto arbitraria: el que hacía esto no tenía intenciones de destruir completamente la riqueza del valle, sino que más bien parece un aviso, una amenaza.

A su paso, las gentes mostrarán hostilidad y miedo: los hombres dejarán en el acto su trabajo para empuñar los aperos de labranza como si fueran armas, no quitando ojo de encima al grupo; muchachas y ancianos se apartarán de su paso, prácticamente huyendo; incluso un niño les lanzara una certera pedrada (65% de darle a alguien al azar, 1D3 de daño).

Al llegar a la aldea, las muestras de hostilidad aumentarán: mujeres y niños se encerrarán en las casas, mientras los hombres y los jóvenes miran silenciosamente al grupo de Pj, con una desconfianza hostil bastante poco tranquilizadora.



El viejo soldado

La situación se mantendrá en tensión durante unos minutos, suficientes para que los Pj empiecen a plantearse sacar las armas y abrirse paso con ellas, hasta que Carlos, ahogando una exclamación, descienda de su montura, avanzando hacia un hombre andrajoso que se encuentra entre la gente, mirándolo con fijeza. No es otro que Álvaro, su viejo compañero de armas, al cual creía muerto hacia mucho tiempo.

La vida, sin embargo, no ha sido justa para Álvaro. Al igual que Carlos, partió en busca de fortuna sin otra riqueza que su valor y su espada, pero mientras que Carlos obtuvo honores y fortuna, Álvaro sólo consiguió una herida en su brazo izquierdo, brazo que un curandero tuvo que terminar amputando al pudrirsele la carne alrededor de la herida. Lisiado y sin fortuna, tuvo que terminar regresando a su valle natal, donde vive con la familia de su hermano. Es un hombre amargado, que bebe demasiado vino, y que no puede evitar sentir rencor por la buena fortuna de Carlos de Mayoral. Sin embargo, saludará a éste bastante efusivamente, y calmará a sus vecinos, que ya veían en los Pj a parte de los bandidos que los asaltan noche tras noche.

Álvaro explicará al grupo la situación en el valle: Ibarrela fue siempre un lugar próspero y tranquilo, ya que se encuentra lo bastante lejos de las rutas principales y de la frontera como para ser de interés. De cuando en cuando se sufría el azote de algún grupo de bandidos, pero los soldados del Señor y los Sobrejunteros del rey de Pamplona siempre los mantuvieron a raya.

Ahora la situación ha cambiado: Fernando de Agreda, el joven señor de Ibarrela, ha tenido que ir a la guerra, no dejando en el valle más que su madre y cuatro viejos soldados. Al mismo tiempo, los recursos de la Corte se centran en ésta nueva guerra, y no se preocupan en enviar Sobrejunteros a patrullar los caminos. Las gentes han de valerse por sí mismas. En este estado de cosas llegaron los bandidos. No son bandidos normales, que llegan, saquean y se van, sino que atacan siempre de noche, preocupándose más en hacer daño que en robar. Y, sin embargo, nunca hacen todo el daño que podrían hacer. Como si, en el fondo, no quisieran tanto destruir como aterrorizar. Si eso pretenden, en verdad lo están consiguiendo. La gente está aterrorizada, y no sabe que hacer. Una cosa está clara: La señora feudal no puede protegerles.

La dueña discreta

Ante estas noticias, y posiblemente ante la desesperación de los Pj, Carlos decidirá subir al castillo, para ponerse al servicio de su dueña el tiempo necesario para liberarla de esta situación. Tras darse a conocer ante los viejos soldados de la dama, y vencer su desconfianza, el grupo será recibido por la señora del castillo en la sala de armas. Beatriz de Alba, viuda del viejo Señor de Agreda, es una mujer de unos 35 años, menuda y de aspecto frágil, que habla con una vocecilla de pájaro muy acorde con su aspecto. Agradecerá a Carlos su ofrecimiento, pero cortésmente lo rechazará, explicando que un refuerzo de seis hombres poca ayuda sería para solucionar el problema de los bandidos. Aún si armara a todos los campesinos del valle para luchar contra los bandidos tendría que dividirlos en patrullas para proteger todo el valle, y entonces los bandidos podrán destruir los grupos de sus inexpertos campesinos uno a uno. Por otro lado, si concentra a todas sus gentes en la aldea y el castillo los bandidos quemarán

impunemente las cosechas y caseríos. Beatriz sabe que no puede cumplir el compromiso feudal de protección hacia sus vasallos. Afirmara a los Pj que su vecino, el Abad de Leire, le ha hecho una oferta: si ella jura un compromiso de vasallaje hacia el monasterio, pagando regularmente un tributo, el usará su influencia en Pamplona para hacer venir tropas de Sobrejunteros, o de ser necesario pagará él mismo una banda de soldados para que limpien el valle. Beatriz está tentada de aceptar. No tiene otra salida.

Todo aquél Pj que pase una tirada de Psicología se dará cuenta que Beatriz dice estas últimas palabras con bastante rabia contenida. El motivo es evidente: sospecha que el principal culpable de las desdichas de su gente no es otro que el «bondadoso» Abad de Leire. Sin embargo, carece de pruebas, y aunque las tuviera, no existe nadie en este tiempo de guerra y caos a quien denunciar las maquinaciones del Abad.

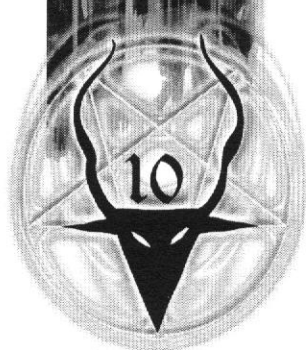
El plan

A partir de aquí, todo depende de los Pj: si estos investigaron y reunieron suficientes datos en su visita al monasterio pueden estar enterados tanto de la identidad de los supuestos bandidos (hombres de armas al servicio del Abad), como de su refugio (en la ermita abandonada), la próxima vez que atacaran al valle (esa misma noche), e incluso por donde van a pasar (por el único vado del río Salazar en esa zona).

En caso de que el grupo no consiguiera o no quisiera en su momento reunir suficiente información en el monasterio, Carlos se ofrecerá, al menos, a llevar un mensaje de Beatriz a la corte de Pamplona. Sin embargo, para cuando un grupo de Sobrejunteros llegue al valle, la situación ya habrá llegado a su conclusión: Beatriz no habrá tenido más remedio que aceptar las condiciones del Abad, el cual se convertirá así en su Señor Feudal. La señora del valle, sin embargo, no está dispuesta a humillarse ante un ladrón, y una vez pactado el pacto de vasallaje se suicidará cortándose las venas en sus habitaciones. Si por el contrario los Pj ponen al descubierto las maquinaciones del Abad, Beatriz aceptará graciosamente el ofrecimiento de Carlos, solicitando su experiencia militar para dirigir la lucha contra los bandidos, sonriendo por primera vez en bastante tiempo. Carlos solicitará a su vez la ayuda de Álvaro, su viejo camarada. En la práctica, sin embargo, deberán ser los Pj (que por algo son los Personajes de los Jugadores) los que elaboren el plan de ataque, plan que dependerá de la información obtenida: pueden decidir cruzar el río para asaltar el refugio de los bandidos cogiéndolos por sorpresa, o bien organizar una emboscada para atraparlos cuando pasen por el vado, o cualquier otro plan que surja de sus calenturientas cabezas. A no ser que sea una auténtica estupidez, Beatriz, Carlos y Álvaro lo dan por bueno.

El combate

Las fuerzas del valle de Ibarrela constan de doce campesinos armados con sus instrumentos de labranza, guiados por Álvaro, que empuña con su única mano su vieja espada; los Pj y Carlos; y los cuatro soldados de la señora del lugar, la cual aparecerá a la hora de partir vestida con cota de malla, casco y escudo, dispuesta a luchar con su gente por el valle. En total, unas veinte personas, de las cuales más de la mitad carecen de experiencia militar. Los bandidos contabilizan asimismo unos veinte individuos, pero son soldados expertos, acostumbrados al combate y dirigidos por un aventurero llamado Roque de Trasmoz, el cual luchó bajo las órdenes de Fernando, el barón de Incinillas (*ver el módulo «El Pacto», en la pág. 39*).



Este último año de vida fácil, sin embargo, los ha ablandado bastante, y han perdido mucha de su disciplina y capacidad combativa. Además, no les cabe en la cabeza que los campesinos del valle puedan enfrentárseles con eficacia. El DJ puede desarrollar el encuentro como considere oportuno (*ver Batallas en la pág. 69 del Manual Básico*). Independientemente de cómo se desarrolle el combate en un momento determinado del mismo los Pj oirán de repente el galopar de un caballo, y verán cómo un gigante vestido con una armadura negra y montado a caballo aparece nadie sabe de dónde y arremete contra Beatriz. Los proyectiles o la magia que le puedan lanzar los Pj no le afectarán, y ninguno de ellos podrá acercársele lo bastante como para alcanzarle con su arma. Sólo Álvaro, en el último momento, se interpondrá entre el guerrero y su señora, recibiendo él el golpe dirigido a ella. Álvaro morirá en el acto, y el misterioso guerrero desaparecerá tan súbitamente como apareció. Cuando los Pj se acerquen al cuerpo de Álvaro, verán estupefactos que lo que lo ha matado no es un golpe de espada, como ellos han visto, sino una flecha que aún tiene incada en el corazón. Es más, nadie, aparte de los Pj y Carlos, ha visto a ese guerrero de armadura negra...

Conclusión: Si los bandidos ganan la batalla arrasaran el valle, diga lo que diga el Abad, enfurecidos por que unos campesinos les hayan presentado batalla. Los Pj supervivientes deberán huir como puedan de la comarca. Si por el contrario ganan las gentes de Ibarrela, exterminarán a la mayor parte de los bandidos, y los supervivientes huirán para no volver. La única recompensa que Carlos pedirá por sus servicios será la cabeza de Roque Trasmoz, el jefe de los bandidos, la cual arrojará por la noche al patio del monasterio de Leire, para que el Abad sepa que puede sucederle si prosigue con sus intrigas. Una vez hecho esto, y repuestos de sus heridas, el grupo reemprenderá la marcha... Los Pj ganarán 35 P. Ap. si consiguen descubrir los planes del Abad, y 20 más si consiguen salvar a las gentes del valle de Ibarrela.

Dramatis Personae

Ladrones

	FUE	10	Tamaño	1'70 m.
	AGI	15	Peso	60 kg.
	HAB	12	Apariencia	7
	RES	12	Armadura Nat.	Carece
	PER	10		
	COM	15	RR	50 %
	CUL	5	IRR	50 %

Armas: Cuchillo 40% (1D6)
Garrote 50% (1D6)
Armadura: Ropa Gruesa (Prot. 1)
Competencias: Discreción 40%, Esquivar 35%

Álvaro

	FUE	12	Tamaño	1'80 m.
	AGI	12	Peso	70 kg.
	HAB	10	Apariencia	10
	RES	13	Armadura Nat.	Carece
	PER	15		
	COM	5	RR	65 %
	CUL	12	IRR	35 %

Armas: Espada 70% (1D8+1)
Armadura: -
Competencias: Mando 25%
Hechizos: Carece

Beatriz Alba

	FUE	10	Tamaño	1'57 m.
	AGI	15	Peso	49 kg.
	HAB	15	Apariencia	23
	RES	12	Armadura Nat.	Carece
	PER	20		
	COM	20	RR	60 %
	CUL	15	IRR	40 %

Armas: Espada Corta 40% (1D6+1D4+1)
Armadura: Cota de Mallas (Prot. 5)
Casco (Prot. 2)
Escudo
Competencias: Cabalgar 45%, Escudo 40%, Mando 35%
Hechizos: Carece

Campesinos

	FUE	15	Tamaño	1'65 m.
	AGI	12	Peso	70 kg.
	HAB	10	Apariencia	13
	RES	15	Armadura Nat.	Carecen
	PER	10		
	COM	5	RR	40 %
	CUL	5	IRR	60 %

Armas: Garrote 35% (1D6+1D4)
Palo 40% (1D4+1)
Cuchillo 30% (1D6)
Armadura: Carecen
Competencias: Conocimiento Vegetal 65%
Hechizos: Carecen

Soldados

	FUE	12	Tamaño	1'57 m.
	AGI	10	Peso	49 kg.
	HAB	12	Apariencia	23
	RES	15	Armadura Nat.	Carece
	PER	10		
	COM	5	RR	60 %
	CUL	7	IRR	40 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1)
Ballesta 40% (1D10)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Casco (Prot. 2)
Competencias: Esquivar 40%
Hechizos: Carece

Rogue Trasmoz

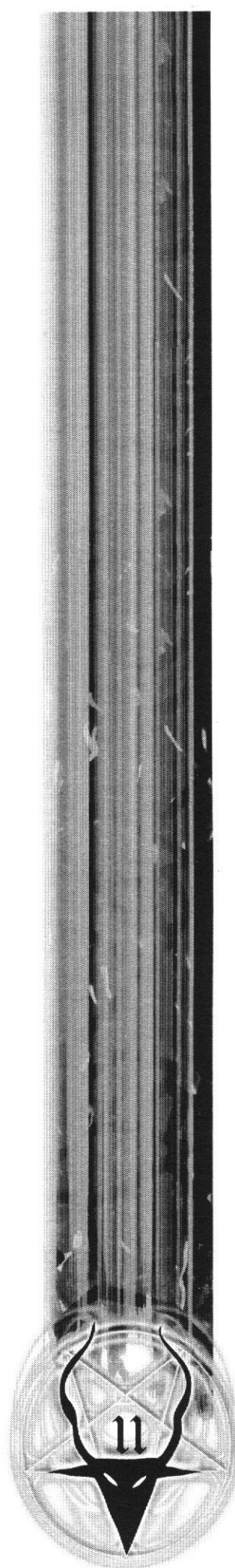
	FUE	20	Tamaño	1'90 m.
	AGI	15	Peso	80 kg.
	HAB	15	Apariencia	2
	RES	20	Armadura Nat.	Carece
	PER	10		
	COM	10	RR	75 %
	CUL	5	IRR	25 %

Armas: Maza Pesada 80% (3D6)
Armadura: Peto de cuero con refuerzos (Prot. 3)
Competencias: Mando 40%, Cabalar 60%
Hechizos: Carece

Bandidos

	FUE	15	Tamaño	1'65 m.
	AGI	12	Peso	70 kg.
	HAB	12	Apariencia	10
	RES	15	Armadura Nat.	Carece
	PER	10		
	COM	5	RR	60 %
	CUL	5	IRR	40 %

Armas: Maza 50% (1D8+1D4+1)
Hacha 45% (1D8+1D4+2)
Ballesta 40% (1D10)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 40%
Hechizos: Carece



Las palabras de Ana

*Dezidme: La hermosa,
la gentil frescura y la tez
de la cara,
la color a la blancura
cuando viene la vejez,
¿cuál se pára?
Las mañas a ligereza
e la fuerça corporal
de juventud,
todo se torna graveza
cuando llega el arrabal
de senectud.*

(Copla IX)

Una doncella en apuros

Los Pj se detienen unas horas en Puente la Reina, ya que Carlos, siguiendo la costumbre de los peregrinos, quiere rezar en las iglesias de Santiago y de San Pedro, así como venerar la imagen de la Virgen del Chori, situada en una capilla en el puente que da nombre a la localidad. Posteriormente el grupo se decide a tomar un bocado en la posada del Charlingoak, en las afueras de la localidad. En euskera, Charlingoak significa perro, lebrél. Pero cualquiera que pase una tirada de «Leyendas» recordará que con este nombre se designan también los hijos mestizos de Agote y Humana. Sea como fuere, la posada es confortable, la comida buena y el vino, excelente. Regentan la posada un hombrecillo llamado Çorka y una especie de caballo con faldas llamada Ostatxu, de la cual dicen los del lugar que es capaz de derribar a un buey de un solo puñetazo.

Al llegar el grupo, los únicos clientes de la posada son tres hombres de armas, de aspecto rudo y bastante malcarados, que están comiendo en una mesa junto a una muchacha de unos veinte años, de origen noble a juzgar por su porte, sus maneras y sus ropas. Es evidente para cualquiera que no sea ciego que la muchacha viaja con los hombres a la fuerza.

Los soldados miraran al grupo con recelo y desconfianza, momento que aprovechara la muchacha para gritar: «¡Socorredme, caballeros, estos hombres me han raptado!» Uno de los soldados la hará callar dándole una sonora bofetada, mientras los otros dos se ponen de pie y echan mano de las armas. Uno de ellos dirá, entre dientes: «No metáis las narices en esto. Esta mujer esta loca».

A Carlos esto último le sonará muy poco convincente, y desenvainando su espada exigirá a los soldados que suelten a la chica. Los soldados se negaran a ello, y se entablara un combate. Çorka se mantendrá prudentemente apartado del mismo, pese a la furiosa bronca que le pegará su mujer, la cual lo exhortará a que detenga la pelea antes que arrasen la posada. Si sus temores se cumplen, y los enseres de la posada sufren el más mínimo desperfecto, será ella en persona la que cargará contra los autores del desaguisado, bufando como, un toro, herido.

Nota para el Dj: Ayuden los Pj a Carlos o no, el combate terminara con la huida (o exterminio) de los soldados. Caso de que los Pj cojan a alguno de ellos prisionero, explicara que trabaja para el padre de la chica, y que esta se ha escapado del castillo porque esta loca.



Las explicaciones de Ana

La muchacha se presentará como Ana de Fonsalba, hija de Pedro de Fonsalba, Barón de Narvarte. Tras agradecer al grupo su acción explicará que su padre la ha mantenido encerrada en su castillo durante años, temeroso al parecer de que alguien le privase de su honra. Para hacerle más llevadera su prisión hizo traer juglares y bufones de todos los confines del reino. Ella se enamoró de uno de esos juglares, un goliardo pícaro y espabilado llamado Erramun, el cual consiguió burlar a los guardias de su padre y se la llevó consigo. Los hombres que su padre lanzó en persecución de la pareja, sin embargo, terminaron atrapándola cuando el la había dejado momentáneamente sola para conseguir algo de comida. Ana suplica al grupo que la escolten hasta el monasterio de Irache, donde sabe que Erramun habrá encontrado refugio.

Carlos le recordará a Ana que Erramun, como Goliardo, pertenece a la Iglesia, y por tanto no puede contraer matrimonio. Ana le replicará que Erramun la quiere, y que por ella esta dispuesto a renunciar a sus votos. En vista de ello, Carlos accede a escoltarla hasta Irache, para mayor desgracia de los Pj.

Si los soldados del Barón son interrogados o torturados repetirán la misma historia de antes, afirmando no saber más sobre el tema. Añadirán que el grupo de perseguidos lo forman quince individuos, bajo el mando del Barón en persona. Se habían dividido en tres grupos de cinco, para mejor llevar a cabo la búsqueda. Al encontrar a la chica, dos de sus compañeros partieron a avisar a los otros grupos, citándoles en esta posada, en la que tenían que aguardar ellos tres con la muchacha. El Barón y sus soldados pueden llegar en cualquier momento.

Con estas noticias, es muy posible que al grupo le entren ganas de partir cuanto antes.

El puente del río Salado

La ruta más rápida para llegar a Irache obliga a los Pj a cruzar el río Salado. Cualquier Pj que pase una tirada de Leyendas recordará que, según el Códice Calixtino escrito por Almaric Picaud (*ver Jentilen Lurra*), las aguas del río son pozos osas, y matan a los hombres y bestias que beban de ellas. Asimismo, el Códice previene contra los habitantes de la zona, ya que son traicioneros y ladrones.

Junto al puente que cruza el río se encuentra un grupo de media docena de individuos andrajosos, que se apresuraron a implorar clemencia al grupo para que los socorran con una limosna. A simple vista parecen mendigos, o campesinos pobres. Una mirada más atenta (y una tirada de Otear) hará que los Pj descubran las armas que llevan ocultas, y los identifiquen como lo que son: bandidos y cortagargantas muertos de hambre. El puente de madera no parece encontrarse en el mejor de los estados, cosa que confirmará una tirada de Artesanía. Sin embargo, de ser consultados los mendigos, estos afirmarán lo contrario (hayan recibido limosna o no) asegurando que es cien por cien seguro.

Si los Pj se fían de los mendigos a intentan cruzar el río hay un porcentaje que se hunda del 5% por persona, y del 10% por caballo o mula. Este porcentaje es acumulativo. En otras palabras: el primer jinete tendrá un 15% de posibilidades de hundir el puente, el segundo un 30%, el tercero un 45%, etc.

Caso de que algún Pj caiga al río deberá tirar por Suerte para que su montura no se rompa las patas (volviéndose inservible) y en segundo lugar deberá tirar por nadar para evitar ahogarse (es importante recordar los malos ocasionados por los diferentes tipos de armadura). La caída, de todos modos, le costará 1D4 puntos de resistencia. Los Pj pueden asimismo descargar las monturas y hacerlas cruzar vadeando, llevándolas por la brida. El agua tiene una profundidad de cerca de un metro veinte en su punto más profundo. Los Pj que lo hagan así deberán pasar una tirada de Conocimiento Animal para obligar a los animales a cruzar las aguas llevándolos por la brida. Los Pj quedarán empapados, y si no se secan en el acto (con una buena fogata) corren el peligro de coger una pulmonía (*ver pág. 53 del manual*). Si deciden pasar vadeando el río pero montados deberán pasar dos tiradas de cabalgar. De fallar alguna de las dos su montura dará un paso en falso, cayendo al río (y arrastrando a su jinete). Este deberá pasar una tirada de Suerte para evitar que a su montura se le rompa una pata. Asimismo correrá el peligro de coger una pulmonía. El grupo de mendigos se mantendrá a la expectativa, riéndose a carcajadas si alguno de los Pj cae al río. Si el grupo se pone agresivo y no sabe admitir la broma los mendigos intentarán escapar, plantando cara si son perseguidos.

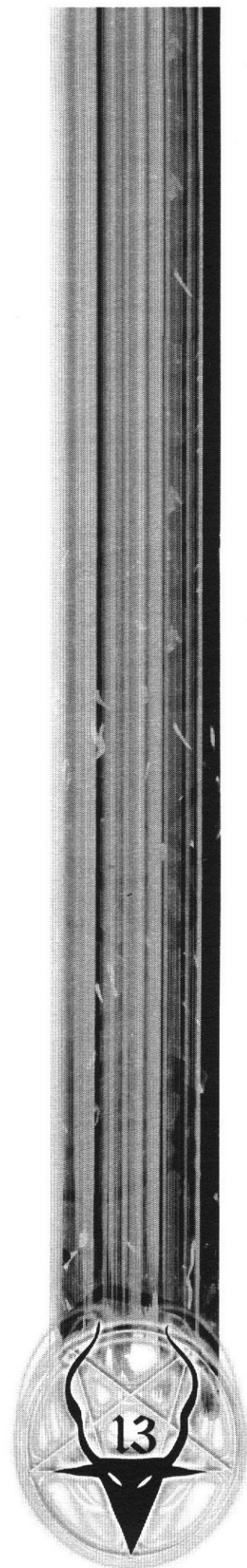
Las otras opciones del grupo son hacer un rodeo para buscar otro paso, o bien reforzar el puente. Las dos opciones los retrasarán varias horas, aunque en el segundo caso siempre pueden «solicitar» (a punta de espada) la ayuda de los mendigos.

Los buhoneros

Unos km más allá, el grupo se cruzará con una caravana de media docena de buhoneros, que llevan una recua de una quincena de mulas con diversas mercaderías. Si los Pj no han tenido la precaución de disfrazar de algún modo a Ana, y pasan una tirada de Psicología se darán cuenta que el jefe de los buhoneros la mira insistentemente. El motivo es que a éste comerciante, de nombre Sancho, nunca se le olvida ni un nombre ni una cara, y ha reconocido en la muchacha a la hija del Barón de Narvarte. Los Pj tendrán que conseguir su silencio ya sea con las palabras, con el oro o con el acero.

El señor de Estella

En las cercanías de la localidad de Estella, el grupo será detenido por cuatro hombres de armas, que se presentarán como soldados del señor de esas tierras, e interrogarán a los Pj sobre su identidad y los motivos por los cuales están en el territorio. Si los Pj no dan una explicación que les convenza (con la ayuda de una tirada de Elocuencia) exigirán que el grupo entregue sus armas, para llevarlos a presencia de su señor y que éste aclare el asunto. Por supuesto, si a los Pj se les ocurre decir la verdad (que viajan al servicio de un súbdito de un reino enemigo y con la hija del señor feudal vecino, que se ha fugado de la mansión de su padre) serán detenidos igualmente. Caso que los Pj se nieguen a entregarse, los soldados intentarán reducirlos por la fuerza, aunque procurarán coger vivos a la mayor parte de ellos. Si dos o más soldados caen muertos o malheridos el resto huirá, o se rendirá. Caso de ser detenidos por los soldados el grupo será llevado a presencia del señor de Estella, el cual los retendrá hasta la llegada del padre de Ana. Este se llevará a su hija, la cual conseguirá escapar de nuevo, precipitándose hacia



su triste final (*ver Conclusión*). Respecto a los Pj, deberán organizar su fuga de los calabozos de Estella como sea, ya que pesa sobre ellos una acusación de asesinato (por los soldados del Barón muertos) de la cual no es fácil que sean declarados inocentes.

El encuentro

Ya en las cercanías del Montejurra, y si los Pj se retrasaron en el puente del río Salado, serán alcanzados por los hombres del Barón dirigidos por Pedro de Fonsalba en persona. Los hombres del Barón los alcanzarán igualmente si Ana fue reconocida por los buhoneros y éstos no fueron silenciados, ya que en este caso habrán puesto a los soldados sobre la pista del grupo.

Si algún Pj pasa una tirada de Otear descubrirá al grupo de perseguidores en el horizonte, galopando hacia ellos. Los Pj podrán despistarlos si cada uno de los miembros del grupo pasa una tirada de Cabalgar y otra de Escondarse.

En caso que ningún Pj pase la tirada de Otear, descubrirán la presencia de los soldados cuando sea demasiado tarde para escapar, debiendo elegir entre rendirse o hacerles frente. Se enfrentan a la misma disyuntiva si fallan las tiradas de Cabalgar o de Escondarse.

Caso de que el grupo sea alcanzado, Carlos, en uno de sus característicos arranques heroicos, gritará a la chica que prosiga sola hacia el monasterio, y ordenará al grupo que se dirija hacia unas peñas cercanas, para usarlas como muralla improvisada frente a la carga de los soldados del Barón. Estos lucharán hasta que la mitad o más de ellos caigan, o hasta que caiga el Barón y una tercera parte de ellos. El Barón luchará como enloquecido, prosiguiendo el combate incluso si sus hombres huyen. De ser atrapado con vida a interrogado, los Pj descubrirán la verdadera historia de Ana (*ver El Monasterio de Irache*).

Caso que los Pj sean atrapados, si no son ejecutados «in situ» por el enfurecido Pedro de Fonsalba serán acusados de asesinato, como en el apartado anterior. En ningún caso Ana será atrapada por su padre, sino que conseguirá huir.

El monasterio de Irache

Si los Pj consiguen llegar al monasterio benito de Irache serán recibidos con extrañeza por los monjes, los cuales les explicarán que la historia que les ha contado Ana es cierta en todo excepto en un punto: Los hechos sucedieron hace cinco años. Los amantes fueron alcanzados cerca del monasterio, y los hombres del barón mataron al joven seductor. La muchacha enloqueció y su padre la ha mantenido encerrada desde entonces. Una tirada de Psicología hará que los Pj se den cuenta que los monjes no están diciendo toda la historia. De ser presionados, uno de ellos, un gallego llamado Xan (*ver El rostro de la Bestia en Lilith*) terminará confesando que Erramun no murió: los monjes lo recogieron y cuidaron de sus heridas, salvándole la vida. Quedó tan horriblemente desfigurado, sin embargo, que hizo jurar a los monjes que no dirían a nadie que seguía con vida, y mucho menos a su amada. Tras arrancarles este juramento, desapareció hace ya varios años.

Ana se negará a admitir ninguno de los hechos, y se pondrá tan histérica que habrá que encerrarla.

Conclusión

Si Ana llega a Irache sola (porque los Pj se enfrentaran a su padre o al Señor de Estella) su cuerpo sin vida se encontrará unos días después: se habrá suicidado despeñándose desde el Montejurra.

Caso que fuera encerrada en el monasterio, todos los Pj (y Carlos) tendrán esa misma noche un sueño, idéntico para todos ellos: en ese sueño verán como Erramun va en busca de su amada, y la saca fuera del monasterio, desapareciendo ambos en el Montejurra. A la mañana siguiente, Ana habrá desaparecido de manera inexplicable, para ser encontrada sin vida como en el caso anterior.

El grupo ganará 40 P.Ap si consigue llegar a Irache, aunque harían bien en no quedarse demasiado tiempo, si no quieren sufrir las iras del padre de Ana (si aun sigue vivo) o del señor de Estella (si se han enemistado con él)



Dramatis Personae

Buhoneros



FUE	12	Tamaño	1'70 m.
AGI	14	Peso	65 kg.
HAB	10	Apariencia	10
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	20	RR	50 %
CUL	12	IRR	50 %

Armas: Daga 40% (2D3)
Palo 45% (1D4+1)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Comerciar 80%, Psicología 50%
Hechizos: Carece

Ana de Fonsalba



FUE	10	Tamaño	1'65 m.
AGI	12	Peso	60 kg.
HAB	15	Apariencia	20
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	20	RR	35 %
CUL	10	IRR	65 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Cabalgar 40%, Elocuencia 65%
Hechizos: Carece

Ostatxu



FUE	20	Tamaño	1'90 m.
AGI	5	Peso	95 kg.
HAB	10	Apariencia	1
RES	20	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	90 %
CUL	5	IRR	10 %

Armas: Pelea 60% (1D6+1D3)
Armadura: Carece
Competencias: Cocinar 70%
Hechizos: Carece

Soldados del Barón



FUE	15	Tamaño	1'65 m.
AGI	12	Peso	70 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Espada 45% (1D8+1D4+1)
Ballesta 40% (1D10+1D4)
Armadura: Cota de cuero (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 40%, Esquivar 40%
Hechizos: Carece

Pedro de Fonsalba



FUE	18	Tamaño	1'78 m.
AGI	15	Peso	80 kg.
HAB	16	Apariencia	10
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	10	RR	60 %
CUL	10	IRR	40 %

Armas: Espada 60% (1D8+1D4+1)
Escudo 60%
Armadura: Cota de Malla (Prot. 5)
Casco (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 50%, Mando 45%
Hechizos: Carece

Mendigos



FUE	10	Tamaño	1'65 m.
AGI	12	Peso	60 kg.
HAB	13	Apariencia	5
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	14		
COM	10	RR	40 %
CUL	5	IRR	60 %

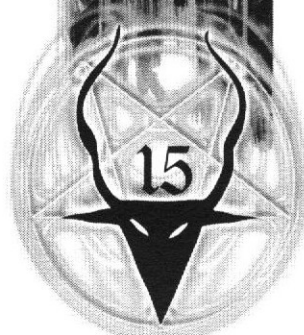
Armas: Cuchillo 35% (1D6)
Palo 40% (1D4+1)
Armadura: Carecen
Competencias: Elocuencia 35%, Esquivar 30%
Hechizos: Carece

Soldados del Señor de Estella



FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%
Hechizos: Carece



La seducción

*¿Que se hizieron las damas,
sus tocados a vestidos
sus olores?*

*¿ Que se hizieron las llamas
de los fuegos encendidos
d' amadores?*

*¿Que se hizo aquel trovar,
las musicas acordadas que tanian?*

*¿ Que se hizo aquel dançar,
aquellas ropas chapadas
que traían?*

(Copla XXVII)

La indisposición de Carlos

Atravesando los Montes de Oca, Carlos empieza a dar muestras de profundo cansancio, acompañado de algo de fiebre, y frecuentes diarreas. Una tirada de Medicina revelará que simplemente ha comido algo que le ha sentado mal (lo que hoy llamaríamos una intoxicación por consumir alimentos en mal estado): no tiene nada que no puedan curar unos días de descanso y de comidas sencillas.

Si para desgracia de Carlos en el grupo nadie pasa la tirada de Medicina el grupo tendrá que dirigirse a Valderrobles, donde hay un hospital para peregrinos. Es un pequeño edificio, con capacidad para 12 enfermos: 8 hombres y 4 mujeres en habitación aparte. Sin embargo el lugar está sucio y descuidado, y el hospitalero y su mujer sólo admiten un máximo de seis pacientes. La pareja administra medicina tradicional: practica sangrías, administra sanguijuelas vivas, o «elimina los malos humores» del cuerpo del paciente con lavativas o purgantes. Bajo los solícitos cuidados del matrimonio, Carlos empeora rápidamente, hasta tal punto que los Pj tendrán que terminar por sacarlo de allí y llevarlo a Burgos si no quieren que muera.

Así, por un motivo u otro, Carlos deberá pasar unos días de descanso tranquilo en una buena posada de Burgos, capital del reino de Castilla. Los Pj tienen unos días libres para visitar la ciudad.

El amor de Ramiro

La ciudad respira optimismo y euforia. Se celebra la buena marcha de la guerra contra Aragón y la reciente toma de Calatayud, tras un fuerte asedio. Es opinión general que los «Catalanotes» pronto tendrán que rendirse. Algunos incluso dicen que el rey tendría que perseguir a los ejércitos de Aragón hasta arrojarlos al mar Mediterráneo. Si alguno de los Pj tiene acento catalán sería mejor que lo disimulara, ya que en caso contrario puede ser acusado, con muchísima facilidad, de espía, y ser linchado alegremente por la multitud.

En una taberna los Pj harán amistad con un goliardo llamado Ramiro de Osuya (*ver El retorno de Abel en Lilibeth*). Ramiro estudió el bachiller en Salamanca, pero por motivos que no le gusta mencionar demasiado dejó los estudios, y ahora intenta sacarse el título de Licenciado aquí, en Burgos. Tras una velada bien regada de jaras de vino (muchas de las cuales pagara Ramiro) explicara a los Pj que necesitaría que le hicieran «un pequeño favor»: Se ha enamorado recientemente de una dama (cuyo nombre no viene al caso) tan hermosa como una rosa recién cortada... y al mismo tiempo tan necesitada de afecto como aquella. La dama en cuestión esta casada con un comerciante viejo y tacaño, tan celoso que la tiene permanentemente encerrada en el piso superior de su mansión. El marido está de viaje, y la mujer ha quedado sola. Si los Pj estuvieran de acuerdo en armar un poco de follón ante la puerta de la casa, el tiempo suficiente para atraer la atención de los criados, Ramiro podría trepar hasta el balcón de su amada. Caso de que los Pj se muestren reacios a hacerle este pequeño favor a Ramiro, éste se apresurara a seguirles invitando a vino, para ablandarlos. Es de suponer que, cuando todos están un poquillo achispados, terminen aceptando. Por cierto, Ramiro procurará beber lo menos posible...

La apuesta

En realidad, muy poco de lo que Ramiro ha contado a los Pj es cierto: Hace algunas noches, cuando volvía de una de sus frecuentes juergas, el goliardo divisó a una mujer de belleza indescriptible, que contemplaba la luna



asomada a una de las ventanas de la casa de Eleazar ben David, un comerciante judío especializado en productos orientales y exóticos. Ramiro quedó absolutamente prendado de la belleza de la mujer, e incluso llegó a componer una canción sobre ella. Sus amigos se rieron mucho cuando se lo contó y le informaron que ninguna mujer vivía con el viejo Eleazar, y que el único amor que se le conocía era su afición (normal entre los de su raza) a la alquimia y la brujería.

Sus amigos concluyeron que si Ramiro vio algo más que las ilusiones de su borrachera, debió ser una Lamia, Sucubo u otro espíritu maligno invocado por Eleazar. Enfurecido, Ramiro apostó con sus amigos 10 Doblas de oro a que demostraba que vivió una mujer en esa casa, y que era capaz de pasar una noche de amor con ella. Su plan es muy sencillo: mientras los Pj arman follón abajo, el trepará hasta la ventana donde viera a su amada, entrando así en la casa. Piensa declararle su amor, y, tanto si es correspondido o no, llevarse una de sus prendas íntimas como prueba de su existencia. No les ha contado la verdad a los Pj por miedo a que se nieguen a ayudarlo, al enterarse que el viejo Eleazar practica la magia.

La mansión de Eleazar

A la hora acordada, y mientras los Pj van dando tumbos (no demasiado serenos) pasándose la botella de vino, Ramiro los guiará hasta la mansión del judío, y tras decirles que esperen un momento, se escabullirá hacia la parte trasera.

Al poco que los Pj empiecen a armar follón una voz bastante irritada les gritará desde una ventana del piso superior que dejen de armar escándalo. Si siguen en sus trece les arrojarán un balde de agua bastante sucia (tirada de Esquivar para no ser duchado). Si aún persisten la puerta se abrirá, y media docena de criados armados con garrotes saldrán a la calle con la sana intención de dispersar a los alborotadores y darles una paliza. En ese momento los Pj oirán un grito, que parece venir del interior de la casa: reconocerán la voz de Ramiro. Si deciden ir a su rescate deberán enfrentarse a los criados, los cuales no esperan una resistencia decidida y huirán cuando uno de ellos caiga muerto o gravemente herido, intentando entrar en la casa de nuevo o bien escabullirse calle abajo, lo que les sea más fácil.

Los criados que entren en la casa, como es lógico intentarán cerrar la puerta tras de sí. Los Pj deberán forcejar con ellos (haciendo tiradas de Fuerza x 3) para evitar que les cierren la puerta en las narices. Caso que consigan entrar los criados escaparán a todo correr por la casa, derribando tras de sí una especie de braseros que lanzarán al instante un humo espeso y picante, ligeramente dulzón. Los Pj no podrán evitar aspirarlo.

Caso de que a los Pj les hayan cerrado la puerta en las narices e intenten subir por una ventana, aspirarán igualmente el humo de los braseros al introducirse en la casa.

Si se quedan ante la puerta sin saber que hacer les arrojarán los braseros humeantes a la cabeza. En caso de rodear la casa e ir a la parte trasera, se encontrarán con el cadáver de Ramiro

(ver la Conclusión).

La casa de los horrores

Los Pj que aspiren el humo dentro de la casa empezarán a sentirse muy raros, y verán aterrizados como la habitación donde se encuentran empieza a crecer (¿o son ellos que disminuyen?). Empezarán a tener un mareo y una náusea constantes, que hará que les cueste enfocar la visión haciendo que vean las cosas borrosas, con los contornos difuminados, como si estuvieran dentro de una nube, o dentro de un sueño. Si no dan media vuelta y se van en el acto... van a tener problemas.

Nota para el DJ: ... Y es que el viejo Eleazar no es un mago, pero esta harto de pelmas e intrusos. Por eso hace ya tiempo que se hizo traer de África unas hierbas, cuyo humo tiene propiedades alucinógenas. Normalmente, las visiones que provoca este humo sirven para aterrorizar a cualquier intruso, haciéndole huir precipitadamente de la casa. Es posible, sin embargo, que los Pj sean un poco más cabezotas. El humo, mezclado con el vino que los Pj ya llevan encima, provoca que su mente distorsione lo que ve. Los que entren en la casa y no salgan inmediatamente no tardarán en perderse, vagando alucinados por las salas.

Esta es una ocasión de lucimiento para el DJ: pueden salir de las sombras los seres o personajes más insospechados, pueden oír cualquier tipo de ruidos o vivir cualquier tipo de situaciones. Sencillamente, están absolutamente drogados, y con esa excusa cualquier parida de la mente calenturienta del DJ es válida. Esta situación se prolongará hasta que salgan fuera de la casa (ya sea por una puerta, por una ventana o porque los echen a patadas).

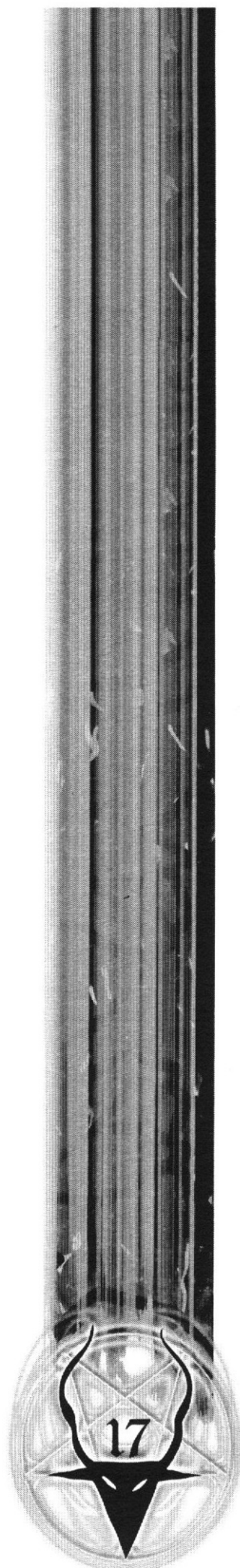
La siguiente lista de situaciones es un ejemplo de las que pueden encontrarse los Pj. El DJ, por supuesto, es libre de hacer caso omiso de ella, o de añadir o suprimir las situaciones que le vengan en gana. Se recomienda, sin embargo, que no abuse demasiado de sus pobres jugadores: al fin y al cabo, esto es **Aquelarre**, no **Paranoia**, y la paciencia de todo ser humano tiene su límite. Debido a la droga, los Pj tienen un malus del 50% en toda competencia que intenten usar, a no ser que pasen una tirada de Resistencia x 2, en cuyo caso, el malus sería solamente del 25%.

La ventana del monstruo

Los Pj llegan a una habitación donde se encuentra una ventana diminuta, tras la cual es posible vislumbrar uno o varios seres de pesadilla, sin duda alguna demonios, que vieran salir, y que hacen muecas y gestos amenazantes contra los Pj. Una tirada de Leyendas hará que los Pj lo identifiquen como el mítico «Portal de Salomón», tras el cual el monarca hebreo encerró multitud de demonios, entre ellos, dicen algunos, el mismísimo Belial. En realidad no es otra cosa que un espejo, y las imágenes que los Pj ven en él son sus propios reflejos. Cualquier Pj que «ataque» las imágenes romperá el espejo (con lo cual se acabó el problema) pero a no ser que pase una tirada de Suerte se hará 1D4 puntos de daño en la mano (por los cortes con los cristales).

Los perseguidores invisibles

En un pasillo los Pj empezarán a oír pasos a sus espaldas, pese a que no verán a nadie. Aguzando el oído (con



tiradas de Escuchar) oirán asimismo susurros, a incluso voces, gritos, rugidos y chillidos horribles si los Pj empiezan a gritar, ya que lo que están oyendo no es otra cosa que el eco que ellos mismos producen en un corredor vacío. Algunas veces, sin embargo, los gritos que oyen provienen de los habitantes de la casa, que huyen despavoridos a su paso.

La trampa

El Pj que va delante nota de repente como el suelo desaparece bajo sus pies, cayendo en un pozo repleto de enormes bestias que acechan desde las sombras. Aparte de hacerse 1D3 puntos de daño (por la caída) corre el peligro de ser devorado por dichas bestias, ya que se van moviendo muy lentamente hacia él. Caso que decida plantarles cara y atacarlas, vera que llevan una especie de armadura muy parecida a la madera, pero que bajo ella sangran con facilidad. No son otra cosa que unas barricas de vino, ya que el Pj se ha caído por la trampilla de la bodega.

El mal hierbajo, Arrancarlo de cuajo

El laboratorio

El grupo llega a lo que a todas luces es el laboratorio de un mago: esta lleno de recipientes, potes y frascos de extrañas formas, llenos de polvos y sustancias extrañas (evidentemente, componentes mágicos). Al parecer el mago que se encontraba trabajando en el ha tenido que huir precipitadamente, ya que hay un enorme recipiente al fuego, lleno de un repugnante ungüento que ya empieza a hervir; y hay una bestia a medio diseccionar en la mesa.

Se trata de la cocina. Los «componentes mágicos» son especias y productos de cocina. El brebaje es un potaje que estaba preparando el cocinero, y «la bestia diseccionada» es un carito a medio condimentar.

Los enemigos acechantes

Una tirada de Percepción x 3 hará que los Pj se den cuenta que están siendo seguidos por uno o varios seres que se ocultan en la oscuridad, evitando el combate con los Pj pero sin alejarse del grupo. No son otra cosa que las sombras de los Pj.

El suelo móvil

De repente el suelo por el que avanzan los Pj empieza a elevarse, (obligándolos a avanzar trepando) o bien a hundirse (ante lo cual tendrán que descender como puedan hasta abajo), según la dirección de los Pj, ya que acaban de encontrar las escaleras que comunican la planta baja con el piso superior y viceversa.

El portal al infierno

Los Pj llegan a una sala donde hay un pequeño umbral de piedra labrada, y tras el se puede ver un paisaje incandescente, donde todo (los árboles, los ríos, incluso los seres vivos que se arrastran en él) están ardiendo. No sera difícil que los Pj lleguen a la conclusión que se trata de una puerta abierta al infierno. En realidad no es otra cosa que una chimenea, encendida y bien provista de leña, pues la noche es fría. Cualquier Pj lo bastante idiota como para querer meterse dentro sufrirá quemaduras de 1D6 de daño.

Las paredes que se derrumban

Una pared de roca aparentemente sólida y fácil de escalar se derrumba sobre el Pj que intente trepar por ella para alcanzar cualquier cosa que crea haber visto mas allá. En realidad no es otra cosa que una estantería llena de libros. El Pj se hará 1D4 puntos de daño.

La puerta de duendes

Los Pj encuentran una puerta, diminuta para un ser humano. De asomarse por ella notaran una sensación de alivio a la náusea y mareo que sufren, pero si se introducen mas se caerán a la calle, ya que no es otra cosa que una ventana. (1D6 de daño)

La salida

Los Pj llegan a la puerta de la casa, por la cual pueden acceder a la calle y huir de este lugar maldito. La puerta se cerrará a sus espaldas. Eleazar y los criados que queden en la casa harán lo posible para echar fuera al grupo de salvajes que les ha invadido la vivienda, ya sea moliendo a palos a alguno que se quede rezagado, avanzando sigilosamente para dar un empujón oportuno a alguno que este al lado de una ventana abierta, escalera o trampilla de la bodega, o incluso simulando voces amenazando (y a ser posible, aterrorizando) a los pobres Pj.

El despertar

Los Pj que sean capturados por Eleazar y sus criados, o que queden inconscientes en el interior de la casa se despertaran en los calabozos del Merino de la ciudad, no pudiendo salir de los mismos hasta pagar una buena multa. Respecto a los que lograron salir de la casa, o que se negaron a entrar pero que aspiraron el humo, se encontrarán al amanecer desperdigados por la ciudad, sin recordar que hicieron una vez fuera de la casa:

Lanzar 1D10

El Pj despierta en la posada en la que se alojan, cómodamente instalado en su cama.

El Pj despierta en la cama de una matrona bastante gorda... la cual ronca a su lado con expresión bastante satisfecha. El Pj tendrá que

- 3 hacer algo para intentar huir de su férreo abrazo..., así como de sus criados y de su vengativo marido, que duerme en la habitación de al lado.
- 4

5 El Pj despierta detrás del altar mayor del Monasterio de las Huelgas, en plena Misa de Difuntos por el Abad, que acaba de fallecer.

6 El Pj se despierta abrazado a una de las Gárgolas de los tejados de la catedral de Burgos.

7 El Pj se despierta totalmente desnudo, encima de un montón de basura, en un callejón de la ciudad.

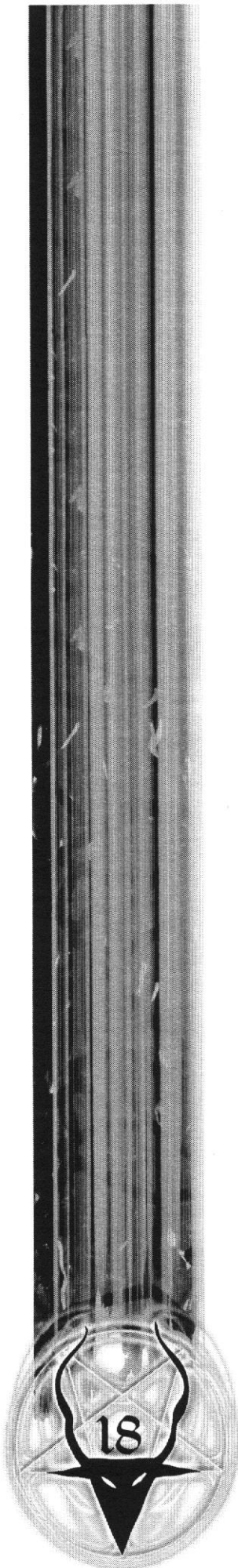
8 El Pj se despierta en un portal de la plaza mayor. Le han desaparecido su bolsa y todos sus objetos de valor.

9 El Pj se despierta en el cementerio, en el interior del agujero que el enterrador ya había preparado la noche anterior.

10 El Pj se despierta en la orilla del río Arlanzón, totalmente empapado (35% de posibilidades de coger una pulmonía, ver manual pág.. 64)

El Pj despierta en los calabozos del Merino de la ciudad.

El Pj despierta en el Hospital de Valderrobles... donde se encuentran el hospitalero y su mujer, dispuestos a cuidar al Pj con tanto celo como hicieran con Carlos..



Por San Isidro Labrador, Vase el frío Y viene el sol

Conclusión

Respecto a Ramiro de Osuya, cayó al intentar trepar hasta la ventana de Eleazar, rompiéndose el cuello. El grito que oyeron los Pj lo lanzó al sentirse caer.

Si los Pj lo investigan, averiguarán que los amigos del goliardo tendían razón, no hay mujeres en casa de Eleazar. Al parecer, esa doncella que Ramiro dijo ver solamente existió en su imaginación.

A la mañana siguiente, Carlos afirma encontrarse perfectamente, y manifiesta vivos deseos de proseguir el viaje cuanto antes. Los que, inexplicablemente, están ahora hechos polvo, son sus acompañantes.

Los Pj ganarán 30 P.Ap por jugar esta aventura, y 20 más si descubren el origen de las alucinaciones que sufren en el interior de la mansión de Eleazar.

Dramatis Personae

Eleazar ben David



FUE	5	Tamaño	1'55 m.
AGI	10	Peso	45 kg.
HAB	10	Apariencia	8
RES	8	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	20	RR	60 %
CUL	20	IRR	40 %

Armas: Daga 30% (2D3)

Armadura: Carece

Competencias: Comerciar 80%, Elocuencia 75%

Hechizos: Carece

Criados de Eleazar



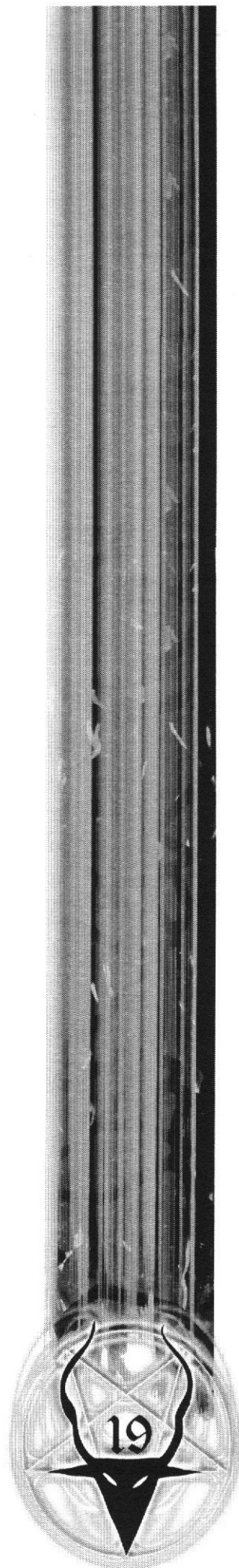
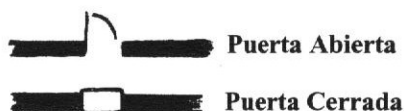
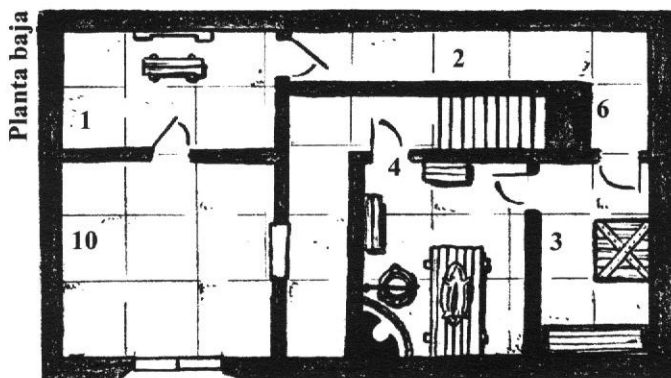
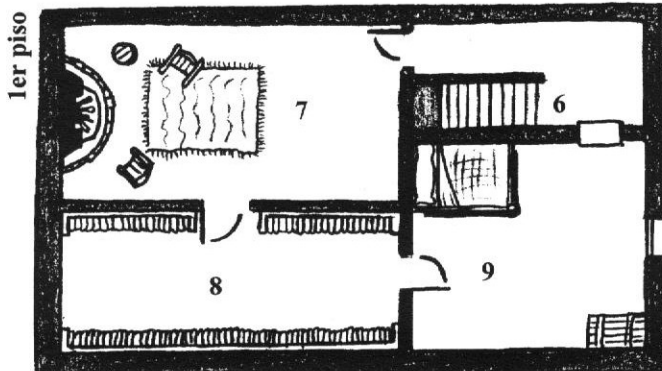
FUE	12	Tamaño	1'70 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	10	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Garrote 45% (1D6)

Armadura: Carecen

Competencias: Esquivar 40%, Correr 50%

Hechizos: Carece



El matrimonio de Iñigo

*Ved de cuán poco valor
son las cosas tras que andamos
y corremos,
que, en este mundo traidor,
aún primero que muramos
las perdemos.
Dellas deshaze la edad,
dellas casos desastrados
que acaecen,
dellas, por su calidad,
en los más altos estados
desfallecen*

(Copla VIII)

La masacre

Repuesto por fin, el grupo abandona Burgos con destino al convento de San Antón de Castrojeriz, en ruta hacia León. El paisaje es agreste y desértico, y lo único que rompe su monotonía son algunas lomas rocosas, o bosques de árboles raquíticos esparcidos casi al azar por la inmensidad. El camino, además, es muy solitario, y el tiempo frío y lluvioso no invita precisamente a disfrutar del viaje. En otras palabras, la jornada resulta mortalmente aburrida. El único ser humano con el que se encuentran los Pj es una mujer muy anciana, que avanza siguiendo viejos senderos, más o menos en paralelo al camino de los Pj. Por muy rápido que los Pj avancen o por mucho que se esfuercen en alcanzarla se encontrará siempre a unos centenares de metros de ellos, desapareciendo a ratos para reaparecer un tiempo después.

Hacia media tarde, cualquier Pj que pase una tirada de Escuchar a Otear detectará una lucha entre dos grupos armados más adelante del camino. Si ningún Pj descubre la lucha, simplemente se tropezarán con ella al próximo recodo del camino.

La palabra lucha es un delicado eufemismo. Para hablar en términos crudos, un grupo de siete hombres a caballo y armados hasta los dientes esta masacrando sistemáticamente a un grupo formado por un anciano fraile, cuatro monjas indefensas, cinco criados pobremente armados y tres viejos soldados, los cuales viajaban en tres carruajes al parecer bastante cargados. Los bandidos, sorprendidos ante la llegada de los Pj, trataran de huir del lugar, negándose a pelear con el grupo, pese a las furiosas maldiciones que les lanzará Carlos, el cual, por supuesto, se lanzará en su persecución sin fijarse si los Pj lo secundan o no. Por cierto, aquel Pj que pase una tirada de Otear descubrirá, oculta tras unas rocas situadas a pocos centenares de metros, una muchacha que observa la escena con bastante interés, y una cierta ansiedad.

Los Pj que deseen perseguir a los bandidos deberán pasar dos tiradas de Cabalgar para alcanzar a los bandidos. Si los Pj capturan a uno o varios de los bandidos estos confesarán que los contrató en Burgos un misterioso individuo para que asesinarán a todos los individuos de este cortejo nupcial. No dio explicaciones, y su oro era lo bastante bueno para no pedir las.

Si alguno de los Pj no persigue a los bandidos comprobará

que dos de las víctimas (una monja y un soldado) aún están vivas, aunque agonizantes: están a -10 puntos de vida, y morirán dentro de cinco asaltos (a -15). Para salvarles la vida deberán sacar las oportunas tiradas de Primeros Auxilios, y hacerlo inmediatamente. En los carruajes se encuentra lo que a todas luces es el ajuar de una novia de sangre noble: mantelerías bordadas, objetos de lujo, vestiduras, etc.

La novia

Cuando se alejen los bandidos la muchacha surgirá de detrás de las rocas, arrastrando por la brida un caballo negro. Tiene los ojos y el pelo oscuros, el rostro agitado y la cabellera desordenada. Viste ropas de viaje de buena calidad, y lleva en la mano un cuchillo desenvainado. En caso que todos los Pj hayan participado en la persecución se encontrarán a la muchacha intentando salvar la vida de sus dos criados, con bastante mala fortuna, por cierto: ambos habrán muerto cuando lleguen los Pj.

Se presentará como Luisa de Medrano, y afirmará ser la prometida del marques Iñigo de Medina, un maduro caballero castellano de unos cuarenta años (*ver en el manual Rerum Démoni el módulo Casus Luciferi*).

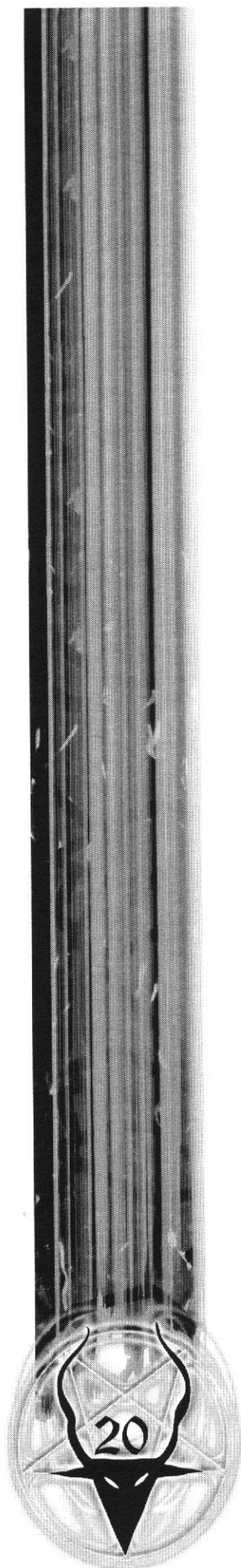
Una tirada de Memoria permitirá que los Pj recuerden haber oído hablar en Burgos de ese personaje: Goza hace unos años de una más que notable influencia en la corte, pero tras el incendio de Burgos se retiró de la vida política, aduciendo motivos de salud. Al parecer quedó muy afectado por el hecho de que su prometida (una tal Inés de Castro) muriera en el incendio.

Luisa explicará que se dirigía al encuentro de su prometido para desposarse con él, cuando repentinamente fueron atacados por los bandidos. Ella consiguió escapar, pero no se alejó demasiado para ver si podía hacer algo por los suyos. Solicitará al grupo que la acompañen hasta Castrojeriz, donde su prometido y señor sabrá recompensarles. Evidentemente, Carlos aceptará acompañarla muy gustosamente. Si los Pj, no tan confiados ni caballerosos, se interesan sobre el porqué no viajaban con ella sus familiares o amigos, como es común en estos casos, ella explicará que es huérfana, y se ha criado en un convento de buenas monjas, cuatro de las cuales la acompañaban a la boda, junto con fray Gregorio, confesor del marqués.

Caso de que los Pj intenten una tirada de Psicología descubrirán que está terriblemente nerviosa (muy natural teniendo en cuenta el día que lleva) pero no deja que esto la domine: es una mujer con una voluntad firme como una roca. Si los Pj la examinan atentamente y pasan una tirada de Otear se darán cuenta que no es cristiana vieja: su pelo negro, sus ojos y su nariz delatan que tiene sangre judía en las venas.

Nota para el D.J: Luisa es muy convincente, ya que lleva activado un talismán de Carisma (*ver manual, pág. 85*). El DJ deberá actuar con mucho tacto, para que los Pj no desconfíen de ella de momento.

Si a los Pj se les ocurre echar una ojeada por la zona una tirada de Rastrear les hará descubrir las huellas de un caballo cargado que, a galope, huye de la zona de la batalla. Cerca de las rocas donde se escondía la muchacha hay señales de que caballo y jinete fueron interceptados por otro, y que luego el caballo, aún con jinete, prosiguió en dirección Este. El rastro se pierde mas allá. Este rastro se mantendrá visible dos días.



Sospechas en Castrojeriz

Castrojeriz es un pueblecito pequeño, poca cosa más que un pedazo de calle con casas e iglesias a ambos lados, enroscada entorno a la colina sobre la que se alza el imponente castillo del mismo nombre, residencia del marqués Iñigo de Medina. Es un hombre maduro, envejecido prematuramente, con un brillo mezquino y cruel en la mirada. Agradecerá a Carlos y los Pj el servicio que le han prestado a su novia, la cual ve por vez primera, manifestando en voz alta que es «mucho más hermosa de lo que le había dicho el pobre fray Gregorio, al cual, desgraciadamente, Dios ha llamado repentinamente a su lado». Invitará al grupo a alojarse en el castillo y participar en las fiestas que celebrará con motivo de su boda, la cual se celebrará dentro de dos días.

Si los Pj interrogan a alguno de los criados del Marqués sobre quien era ese tal «fray Gregorio» les explicarán que era el confesor de Iñigo, un padre franciscano anciano y bondadoso. Años antes había sido sacerdote y confesor del convento donde se encontraba Luisa, y cobró gran afecto hacia la niña. Preocupado por la soledad del Marqués le habló de la belleza de la muchacha, y accedió a hacer de intermediario en sus relaciones. Iñigo nunca había visto antes a su futura esposa, enamorándose solamente por la descripción que de ella le hizo el buen fraile. Si los Pj preguntan sobre que tal hombre es este Marqués, y se ganan la confianza de su interlocutor (a base de Elocuencia, Soborno o copas de vino) les explicarán que se rumorea que Iñigo consiguió buena parte de su fortuna gracias a los dineros que le prestó en su juventud un usurero hebreo del vecino pueblo de Fromista, declarada «puebla judía» ya en tiempos de Alfonso VII. Está penado por las leyes de Dios y de los hombres tener tratos de esta naturaleza con los judíos, pero Iñigo nunca tuvo que responder de ellos: el usurero murió hace veinte años en el curso de un asalto que las localidades vecinas lanzaron contra Fromista, ya que se sospechaba que los

brujos judíos habían provocado la sequía que azotaba los campos. Y así debería ser, porque al final terminó lloviendo. Así Iñigo ganó su fortuna, ya que nunca devolvió lo prestado, pero se dice también que perdió su suerte, ya que el dinero de los judíos siempre está endemoniado: todo lo alto que había subido en la corte castellana sólo le sirvió para caer desde mas alto, su amada murió de una manera horrible antes siquiera de pisar la iglesia, y su hacienda se empobreció hasta el punto que ya solo le restan el castillo, el pueblo, y las tierras de alrededor. Por la noche, el Marqués dará un banquete de bienvenida, haciendo el honor de sentar cerca de su persona a Carlos y a cualquier Pj de sangre noble si lo hubiera. El banquete es amenizado por bufones y juglares. Es un buen momento para que se luzcan, si así lo desean, los Pj que tengan las competencias de Juegos de Manos, Cantar o Música.

Durante la velada tendrá lugar entre el Marqués y su novia un curioso dialogo, que podrá oír sin dificultad cualquier Pj que este sentado cerca de ellos. Caso que ninguno esté cerca, sera Carlos el que lo escuchara, comentándoselo luego a los Pj, bastante extrañado.

Iñigo le preguntará inocentemente que ha sucedido con su pelo, ya que fray Gregorio le describió a una niña rubia, y ella es de pelo oscuro. Luisa le contestará, con una sonrisa, que al crecer se le oscureció el pelo. Seguidamente Iñigo preguntará que le ha sucedido al caballo blanco que le regaló hace unos meses. Ella le responderá que ha cogido una fiebre repentina, y ha preferido dejarlo unos días más en el convento. Iñigo aceptará sus explicaciones sin más preguntas, sobre todo cuando ella le llene la copa de vino con sus propias manos, y perfume la copa con uno de sus fragantes besos. Una tirada de Otear con un malus del 50% hará que un Pj atento se de cuenta que aprovecha para verter con mucho disimulo en la copa unas gotas de



un diminuto frasco que lleva escondido entre los encajes del puño de su vestido. El marqués apura al momento la copa con toda satisfacción. A partir de ese momento no aceptara ningún tipo de sospecha o acusación que implique a Luisa, de la cual se ha enamorado de la manera más estúpida. Mas bien al contrario, suplicará a los Pj que la protejan, ya que teme por su vida. Si los Pj insisten en sus sospechas es capaz incluso de reaccionar de manera agresiva. Una tirada de Conocimiento Mágico permitirá detectar los síntomas de un hechizo de Filtro Amoroso (pág. 89 del manual). Por otra parte, si Luisa descubre que sospechan de ella evitará la compañía de los Pj, poniéndolos en contra de Iñigo si estos la vigilan o la interrogan.

Acabada la cena, y antes de retirarse a sus aposentos, Luisa querrá visitar a los supervivientes de su cortejo (si los hubo). Caso que pueda quedarse unos instantes sola con ellos, aparecerán muertos a la mañana siguiente.

Día de mercado

El día siguiente es Mercado en el pueblo. La noticia de los próximos esponsales del señor feudal han atraído a multitud de comerciantes, que esperan vender sus mercancías a buen precio. Luisa manifiesta su deseo de bajar al Mercado, para «comprar a su futuro marido un regalo elegido por ella misma». Con una sonrisa, afirma que sin duda será una sorpresa que nunca olvidará. Iñigo insistirá en que la acompañen un par de hombres armados. Los Pj pueden sumarse a la escolta, siempre y cuando no se hayan enemistado con Luisa. Asimismo, nada les impide bajar por su cuenta.

Si los Pj intentan aprovechar la ausencia de Luisa para registrar sus habitaciones no encontrarán nada interesante. En el Mercado, Luisa se entrevistará con un vendedor llamado Matías Rabón (judío converso como su apellido indica) que comercia con objetos de lujo. A buen precio, le comprará un precioso jarrón de cristal tallado, que según Matías proviene de la lejana Venecia. Una tirada de Psicología hará que los Pj sientan una cierta extrañeza, ya que, aunque sean jornadas de fiesta, Castrojeriz no es un buen lugar para vender la carísima mercancía que presenta Matías (más propia de Burgos o León. Si se le pregunta al respecto al comerciante, afirmará estar de acuerdo: el motivo de encontrarse en la localidad es que simplemente esta de paso. Ha expuesto sus productos en Burgos, y ahora se dirige a León para hacer lo propio. Los Pj, que vienen de Burgos, no recuerdan haber oído hablar de él, aunque por supuesto, no pueden haber visto a todos los mercaderes en el corto espacio de tiempo que pasaron en la ciudad.

Si los Pj interrogan a otros comerciantes sobre ese tal Matías Rabón, se les informará que en realidad es famoso como artesano tallador de vidrio. Muchas son las iglesias de Castilla que se han embellecido con sus vitrales.

La bruja y el caballo blanco

Todo Pj que se pasee por el Mercado podrá admirar un excelente caballo blanco, que intenta vender más o menos discretamente un joven campesino. Una tirada de Conocimiento Animal permitirá identificarlo como un excelente ejemplar, con la suficiente sangre árabe en las venas como para valer más de 50 doblas. Si los Pj no lo adquieren, lo acabará comprando uno de los soldados de Iñigo, pagando por él solamente 100 maravedíes (un quinto de

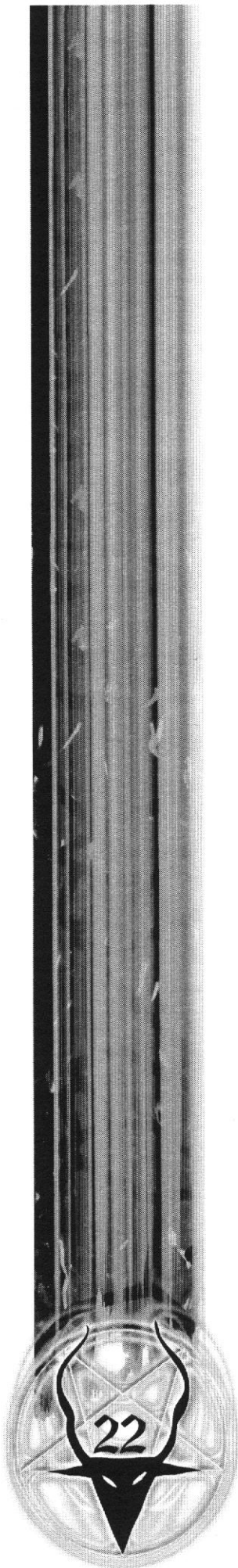
su valor). El soldado, que se llama Lope, se pavoneará con él durante los días siguientes (dando una oportunidad para que los Pj lo vean caso que ninguno bajara al Mercado). Algunos de los criados comentarán lo mucho que se parece ese caballo al que Iñigo regaló a Luisa...

Si los Pj interrogan a Francisco, el joven campesino, éste terminará confesando que se lo compró por un par de lechones a Camila, una vieja bruja que vive en un bosquecillo cercano a la localidad. Se cuenta que esta vieja tiene tratos regulares con el Diablo, fruto de los cuales le nació un hijo deforme y monstruoso, llamado Onofre, que según dicen come la carne cruda y sólo habla a base de gruñidos. Las gentes de bien evitan pasar por el bosque, aunque se dice que la vieja fabrica filtros de amor, malogra en el vientre de las madres a los hijos no deseados y es una excelente sanadora.

El bosquecillo de la bruja se encuentra en la dirección hacia la que se dirigía el rastro del caballo que huyó del lugar de la emboscada de los bandidos, como podrán comprobar los Pj si vuelven al lugar de los hechos y examinan de nuevo el terreno.

Camila y su hijo Onofre viven miserablemente en una destartalada choza en el centro del bosque. Sobreviven como pueden, gracias al bosque, a lo que consigue Camila gracias a sus dotes de curandera y bruja, o lo que consigue Onofre como cazador furtivo y, ocasionalmente, como bandido. Pese a lo que dice la gente del pueblo, Onofre no es ni monstruoso ni subnormal. Simplemente es un muchacho que ha crecido en un estado casi totalmente salvaje, y que solamente ha recibido de sus congéneres burlas y golpes. Tanto él como su madre visten un montón informe de harapos enmohecidos, que se confunden con la mugre que cubre sus carnes. Si los Pj intentan hacerles una visita es más que probable que sean detectados por Onofre, el cual intentará hacerles caer en una emboscada para evitar que hagan daño a su madre. Si los Pj matan a Onofre deberán hacer lo propio con Camila, ya que esta enloquecerá de rabia y dolor. Por el contrario, si consiguen capturar vivo a uno de los dos el otro se rendirá en el acto, suplicando por piedad que no le hagan daño al otro.

En la choza de la bruja, aparte de algo de comida, algunos componentes mágicos y una manta de lana harapienta, los Pj encontrarán un lujoso vestido de viaje, manchado de sangre a la altura del vientre, donde la tela está desgarrada por una cuchillada. Cerca de la choza hay una tumba reciente. Si los Pj la excavan descubrirán el cadáver de una muchacha, bastante bonita, y de pelo rubio. El grupo acaba de encontrar a la verdadera Luisa de Medrano. Caso de ser interrogados, Camila y Onofre explicarán a regañadientes que la muchacha llegó agonizante al bosque, y murió, pese a los esfuerzos que hizo Camila para intentar salvarla. El grupo nunca sabrá si dicen la verdad, o bien si la remataron para apoderarse de su caballo y sus ropas. Por cierto, Camila no se parece en nada a la vieja que viera el grupo durante el viaje. Si los Pj no se dan prisa en seguir esta pista, (ya sea porque no fueron al Mercado, porque se han entretenido en volver al lugar de la emboscada o simplemente porque se han retrasado por algún motivo) se encontrarán con que tanto la vieja como su hijo han sido asesinados. No encontrarán el vestido, pero sí el cadáver. Y es que Matías Rabón el tallista de cristal y comerciante, se dirigirá a su vez al bosque siguiendo la misma pista, y es lo bastante bueno con la ballesta como para eliminar a Onofre y Camila. Caso que los Pj se le adelanten, les atacará cuando realicen el viaje de regreso.



La verdad

La supuesta Luisa se llama en realidad Sara, y es la hija de Matías Rabón, el cual es a su vez hijo de Levi ben Absalón, el usurero judío de Fromista que cometió el error, ya hace años, de prestar dinero a Iñigo de Medina. Este, en lugar de pagarle, difundió el rumor entre los campesinos de la localidad de que los judíos eran los culpables de la sequía, organizando un asalto, en el curso del cual sus hombres asesinaron a Levi y a su familia. Solo sobrevivió Matías, el cual juró vengarse algún día del asesinato de los suyos. Durante años desesperó de hacerlo, ya que su enemigo era un hombre poderoso, y no podía acercarse a él. Por eso inculco en su hija el mismo sentimiento de venganza, y haciéndola aprender de viejos textos algunos conocimientos mágicos, que mejor la ayudarían cuando llegara la ocasión. Ocasión que por fin ha llegado. Enterados de las nupcias del marques, Matías y su hija pagaron a unos hombres de armas para que asaltaran el cortejo, matando a todos sus integrantes. Sara se haría pasar por Luisa, alegando que habían conseguido huir casi de milagro. En esta sentido, la llegada de los Pj les vino de perlas, ya que sirvió para mejor consolidar su historia. Por desgracia, la verdadera Luisa consiguió huir, aunque malherida, refugiándose en el bosque de Camila. Por eso cuando Matías vio el caballo en el mercado, temeroso que Luisa estuviera viva, decidió ir en persona, para terminar por su propia mano lo empezado.

La noche de bodas

Si los supervivientes del cortejo nupcial no han sido asesinados por Luisa, se recuperarán en el último momento lo suficiente para, caso de ser interrogados, denunciar a Luisa como impostora. Los Pj pueden asimismo detener la ceremonia trayendo a una de las monjas del convento para que identifique a Luisa. El hechizado Iñigo no aceptará otro tipo de testimonios (ni siquiera el cadáver de la verdadera Luisa), llegando incluso a mandar encarcelar a los Pj.

Si los Pj no quieren o no pueden descubrir la verdad la noche de bodas Luisa presentará su regalo a Iñigo: dentro del jarrón veneciano hay un estilete de cristal tallado, cuidadosamente afilado por Matías, invisible gracias a que el jarrón está lleno de agua y flores. Con el Sara asesinará a su «amado», clavándole no menos de veinte puñaladas. Después limpiará de sangre el estilete, rompiéndolo junto con el jarrón. Cuando los soldados, alertados por los gritos de Iñigo, irrumpen en la habitación derribando la puerta cerrada, se encontrarán simplemente con un hombre muerto, una mujer histérica y ninguna arma en la habitación. Sara explicará entre sollozos que un ente invisible atacó a Iñigo, matándolo de esta forma horrible. Los Pj todavía pueden vengar al señor feudal, acusando a Sara de brujería y asesinato, demostrando que no es en realidad Luisa. Sera condenada a morir en la hoguera, aunque si su padre sigue vivo intentará rescatarla, o cuando menos vengarse de los Pj. Si los Pj consiguen salvar la vida de Iñigo, éste no podrá disfrutarla mucho: unas horas después la vieja que los Pj vieran en el camino entrará en el castillo, y ante su presencia Iñigo morirá. Por cierto, aparte de los Pj y Carlos, nadie más en el castillo parece reparar en su presencia.

Los Pj ganarán 40 P.Ap por descubrir las intrigas de Matías y Sara. Ganarán 20 P.Ap más si descubren los pormenores del plan de asesinato, y otros 20 si consiguen evitar el asesinato de Iñigo.

Dramatis Personae

Luisa de Medrano (Sara)



FUE	10	Tamaño	1'60 m.
AGI	15	Peso	50 kg.
HAB	15	Apariencia	21
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	20	Edad	18 años
COM	20	RR	30 %
CUL	15	IRR	70 %

Armas: Cuchillo 60% (1D6+1D4)

Competencias: Alquimia 40%, Cabalgar 35%, Con. Mágico 60%, Discreción 50%, Elocuencia 70%, Psicología 75%

Hechizos: Carisma, Filtro amoroso, Concentración, Suerte

Matías Rabón



FUE	10	Tamaño	1'62 m.
AGI	15	Peso	63 kg.
HAB	20	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	15	Edad	39 años
COM	10	RR	40 %
CUL	15	IRR	60 %

Armas: Ballesta 60% (1D10+1D6)

Cuchillo 40% (2D6)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Artesanía 90%, Cabalgar 40%, Discreción 50%, Esquivar 40%

Hombres de Armas



FUE	15	Tamaño	1'70 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	8
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)

Espada 40% (1D6+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 40%, Esquivar 40%

Camilla



FUE	8	Tamaño	1'48 m.
AGI	10	Peso	45 kg.
HAB	12	Apariencia	2
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	10	RR	10 %
CUL	10	IRR	90 %

Armas: Pelea (uñas) 60% (1D3)

Competencias: Conocimiento Mágico 70%, Conocimiento Vegetal 90%, Primeros Auxilios 70%, Medicina 70%

Hechizos: Atracción sexual, Maldición, Impotencia, Curación de Enfermedades, Anulación de Maldición, Filtro Amoroso, Buen parto, Fertilidad, Dolores de parto, Virginidad, Mal de Ojo

Onofre



FUE	25	Tamaño	1'85 m.
AGI	15	Peso	72 kg.
HAB	10	Apariencia	1
RES	20	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	1	RR	30 %
CUL	5	IRR	70 %

Armas: Arco largo 40% (1D10)

Hacha 65% (1D10+2D6+1D4)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Esconderse 65%, Discreción 50%, Otear 75%



El loco

*Esos reyes poderosos
que vemos por escripturas
ya passadas
con casos tristes, llorosos,
fueron sus buenas venturas
transtornadas;
assí, que no ay cosa fuerte
que a papas y emperadores
e perlados, assí los trata la muerte
como a los pobres pastores
de ganados.*

(Copla XIV)

En tierra de maragatos

Al salir de León, las gentes advertirán al grupo que procure evitar la comarca que se extiende entre Astorga y Ponferrada, ya que allí se encuentra la Maragatería, la tierra de los Maragatos. Si los Pj se interesan sobre el tema se les informará que los Maragatos son herejes y blasfemos, que no respetan ni las leyes de Dios ni las de los hombres, y que viven encerrados en esa zona, rehuyendo el contacto con la gente de bien. (Claro que la «gente de bien» no vacila en apedrear a todo Maragato que se atreva a salir del territorio).

La gente afirma igualmente que los Maragatos no son seres humanos, aunque eso parecen. Los rumores sobre su origen son diversos: unos dicen que son descendientes de demonios, que se escondieron en la tierra tras la derrota de Lucifer. Otros afirman que sus antepasados eran una de las tribus perdidas de Israel, desperdigadas por el Señor tras el asesinato de Cristo. Sea como fuere, todos están de acuerdo en afirmar que los Maragatos son traicioneros y malvados, y que nunca hay que fiarse de ellos, y mucho menos tener ayuntamiento con sus mozas, ya que, aunque de apariencia hermosa, por dentro están podridas y corrompidas por el pecado.

Carlos, sin embargo, se reirá de estas advertencias, afirmando que ha oído los mismos cuentos de muchas otras comunidades aisladas. Además, quiere pasar ante la Cruz de Ferro de Foncebadon, uno de los puntos clave del Camino en esa zona.

La Cruz de Ferro

El grupo, en efecto, se interna en la Maragatería. La comarca no parece en un principio tan mala como les habían dicho, aunque la gente es más hostil y desconfiada con los forasteros que en otras partes. Los Pj atraviesan varios pueblecillos, hasta llegar al atardecer al pie del monte Idago, donde se encuentra una cruz de hierro bastante alta, retorcida, que tiene a sus pies un enorme montón de guijarros. Bajo la cruz un buhonero come despreocupadamente algo de pan y queso, acompañándolo con tragos de vino. Mirará al grupo con algo de suspicacia, pero si los Pj se muestran afables con él le harán desprenderse de sus recelos, mostrándose locuaz y hablador. Se presentará como Teolfo de Castrillo, afirmando que se dedica a comprar algunas cosas de aquí para venderlas allá. No comparte los prejuicios del resto de la gente hacia los Maragatos, aunque admite que son tipos «algo raros». Viene del vecino pueblo de El Acebo, donde por cierto no ha hecho muy buen negocio: en la última semana algunos vecinos del pueblo han empezado a enfermar, y un par están a punto de morir. Teolfo piensa

que puede ser debido a la peste, y piensa alejarse de esta zona lo antes posible, no sea que «los vapores pestíferos» lo arrastren al otro barrio antes de haber podido tirarse a todas las mozas que tengan a bien abrirse de piernas para él.

Nota para el D.J.: Sería interesante que Teolfo revelara las noticias sobre la peste después. De haber compartido con los Pj algo de vino, aunque sólo sea para ver la cara de los Pj cuando piensen que quizá han sido infectados. Si el DJ quiere divertirse, siempre puede hacer ruido de dados tras las tablas, preguntando inocentemente a los Pj cuanta Resistencia tienen y haciendo gruñidos de satisfacción.

Teolfo añadirá que, al parecer, la peste la provocó un idiota llamado Xelasio, al cual poseyó el Diablo haciéndole arrojar al cauce de una fuente cercana a la población (llamada de la Trucha) sangre y carne de animales muertos, que al corromperse envenenaron las aguas. Xelasio fue descubierto por Lope de León, el cura del pueblo, un santo varón que ha estado muchos años viviendo miserablemente como un simple ermitaño en el Valle del Silencio, y que al parecer tiene revelaciones divinas. Xelasio será quemado esta misma noche.

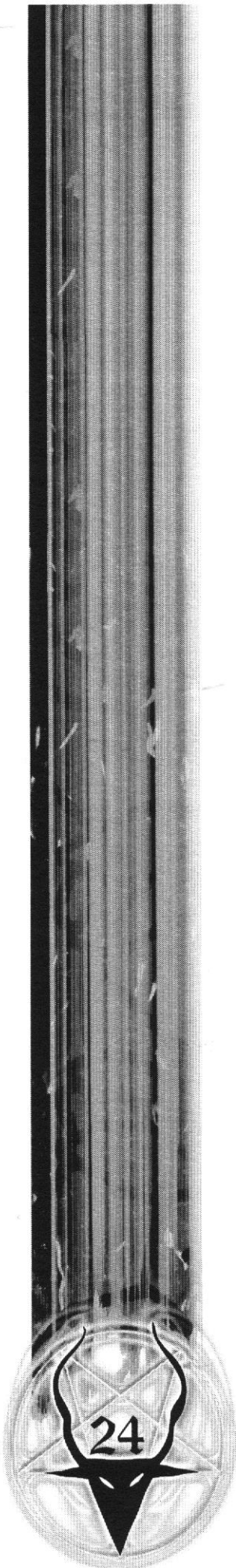
Mientras los Pj conversan con Teolfo, Carlos desmonta de su caballo, y tras recoger un guijarro del camino se arrodilla en el suelo, murmurando una oración. Se trata de una costumbre propia de los peregrinos del Camino: arrojar una piedra al montón que ya hay al pie de la cruz, como una especie de ofrenda antes de proseguir el viaje. Simultáneamente los Pj verán como un grupo de unas cincuenta o sesenta personas, encabezadas por un par de individuos que portan una pesada cruz, está subiendo en procesión por el monte. Teolfo explicará que son los habitantes de El Acebo, que están haciendo una procesión para pedirle a Dios que traiga la salud a la población. En el mismo momento en que la procesión llega a la cima del monte, ante la cruz, Carlos se pone de pie, y tras santiguarse arroja la piedrecilla al montón. Es entonces cuando el sacerdote que dirige la procesión emite un rugido de miedo y sorpresa, cayendo presa de convulsiones nerviosas. Una tirada de Psicología permitirá a los Pj darse cuenta que está absolutamente aterrorizado... Y sus ojos desorbitados están fijos en Carlos.

La jauría

Lope de León, el sacerdote, señalará con gesto convulsivo al sorprendido Carlos y gritará: «¡Él! ¡Él es el Anticristo, el Hijo de la Bestia y de la Gran Ramera! ¡Dios se me ha revelado! ¡Cogedle para que sea purificado por el fuego y por nuestra oración!.

La gente está asustada, la gente está dispuesta a hacer cualquier cosa con tal de no morir por culpa de la peste. Así que cargarán contra Carlos, Teolfo y los Pj. Carlos será atrapado por la multitud antes que pueda reaccionar. Del mismo modo, Teolfo huirá campo a través demostrando una agilidad de piernas realmente envidiable. Respecto a los Pj, pueden elegir entre luchar como héroes (y morir como imbéciles) o bien huir como liebres, siguiendo el ejemplo de Teolfo.

Las gentes de la procesión no van armadas, pero piedras no faltan, y la gente se arroja fanáticamente contra el grupo para inmovilizarles y así reducirlos.



Para inmovilizar a alguien se deberá entrar con él en ataque de melé (ver pág. 64 del manual). Caso de conseguirlo el atacante manifestará su deseo de inmovilizar al defensor, y ambos tirarán por su FUEx2:

► Si ambos la pasan: La situación se mantiene en tablas: el atacante sigue en melé, pero el defensor puede moverse y actuar bastante libremente (pudiendo librarse de la melé con una tirada de Pelea)

► Si gana el atacante, el defensor queda inmovilizado, no pudiendo pelear. Esta indefensa entonces, ante ataques de otros enemigos. Lo único que puede hacer es intentar librarse del enemigo que lo tiene inmovilizado con una tirada de Pelea. Si saca la tirada, y el atacante falla la suya de FUE x 2, conseguirá liberarse.

► Si gana el defensor, consigue rechazar al atacante, saliendo de la melé (o bien inmovilizando a su vez al atacante si lo desea).

Evidentemente, varios atacantes pueden sumar sus Fuerzas para inmovilizar a un único defensor. Si ha pesar de todo los Pj se lanzan contra sus enemigos y realizan una gran mortandad (haciendo mas de veinte muertos o heridos) el resto de la multitud se lo pensará dos veces, retrocediendo, pero llevándose el cuerpo inconsciente de Carlos, al cual, por cierto, han dejado baldado a golpes.

El DJ se cuidará muy mucho de que los Pj consigan herir o capturar a Lope de León (bien escondidito entre sus fieles), o rescatar a Carlos, el cual será rápidamente arrastrado hacia el centro de la multitud.

Si los Pj deciden huir dejarán atrás a sus perseguidores pasando una tirada de Cabalgar, o bien dos de Correr.

El plan

Una vez libres de sus perseguidores, los Pj se encontrarán con la disyuntiva de elegir entre abandonar a los compañeros que hayan podido caer prisioneros y a Carlos (que seguro que si ha caído prisionero) o bien de olvidarse de todo el asunto y tomar las de Villadiego (lo cual es una opción por supuesto, pero con lo que se habrá acabado módulo y campaña).

Para realizar el rescate deberán improvisar un plan medianamente decente. Para ello pueden confiar con la ayuda de Teolfo, al cual encontrarán jadeante tumbado sobre unas peñas:

El buhonero sabe que se pensaba quemar a Xelasio a medianoche, justo después de una solemne misa que iba a officiar Lope en persona ante la iglesia del pueblo. Claro que, con lo que ha pasado, siempre es posible que decidan adelantar la hora de quemar a «los endemoniados».

La pira se ha levantado ante la iglesia, en el centro de la plaza mayor. Lo mas probable es que ahora se levanten dos o más piras, o bien que se agrande la ya existente. A Xelasio lo mantienen atado en el fondo de un pozo seco que hay detrás de la iglesia. Es de suponer que habrá vigilancia alrededor del pozo. En cambio, no hay motivo para suponer que Carlos (y los Pj que hayan podido ser capturados) no se encuentren encerrados en el mismo sitio.



El sacerdote, Lope de León, es conocido en toda la Maragatería por la bondad de su corazón. Y por la tenacidad con la que lucha contra los Diablos. Viene del Monte del Silencio, donde viven tantos santos ermitaños, siguiendo el ejemplo de San Fructuoso.

Respecto a la aldea, Teolfo explicará que El Acebo es una aldeúcha de poco mas de una docena de casas, en las cuales viven cerca de un centenar de personas. No hay una planificación urbanística propiamente dicha, sino que las casas están poca cosa mas que amontonadas a la buena de Dios alrededor de la iglesia, consagrada, como muchas otras a lo largo del Camino, a Santiago Matamoros. La iglesia (poca cosa más que una ermita) es muy pequeña, y su único adorno es una pequeña estatua de piedra representando al apóstol, estatuilla que se encuentra sobre una repisa de piedra encima de la puerta de la iglesia.

El pozo

Mientras los Pj que han conseguido escapar deciden que hacer, Carlos y los Pj que han sido capturados son maniatados y arrastrados hasta el pueblo, donde verán una enorme pira de leña casi lista para ser usada (¡y no estamos en San Juan!). Mientras la muchedumbre les grita y les lanza alguna piedra serán bajados mediante cuerdas a un pozo seco, donde se encuentra otro prisionero, un hombretón de pelo rubio pajizo, ojos grandes y respiración jadeante. No es difícil darse cuenta que se ha orinado encima. Con una tirada de Psicología con un bonus del 25% los Pj se darán cuenta que es un retrasado mental. Por supuesto, se trata de Xelasio. Los Pj no podrán sacar ninguna información útil de él, por la sencilla razón de que es mudo. Al poco de haber sido encerrados los prisioneros verán como se asoma por el borde del pozo el mismísimo Lope de León. El cual, tras mirar fijamente a Carlos, susurrará algo entre dientes. Una tirada de Escuchar hará que los Pj lo oigan. Lo que ha dicho es: «Vas a morir tú, no yo, y tras tu muerte yo seré inmortal.» Xelasio gemirá y gritará: es evidente que la proximidad del sacerdote lo enloquece. Escaparse del pozo no es demasiado fácil, pero es más que probable que los Pj estén locos por intentarlo. Las ligaduras de las manos pueden aflojarse con una tirada de Juegos de Manos; un Pj puede roer las ligaduras de otro con una tirada de HAB x 1, aunque le hará mordeduras en las muñecas que le producirán 1D3 de daño, saque la tirada o no. Cada uno de los Pj puede usar cualquiera de ambos métodos una vez por hora. El grupo estará en el pozo unas tres horas. Transcurrido ese tiempo, vendrán a buscarlos.

Suponiendo que los Pj consigan liberarse, deberán escalar las paredes del pozo, para lo cual serán necesarias dos tiradas de Tregar, y no hacer ruido para evitar que Honesto Gálvez, el criado de Lope (que está sentado junto al pozo no demasiado alerta, todo hay que decirlo) se dé cuenta del intento de fuga. Honesto tendrá que ser puesto fuera de combate antes de que tenga tiempo de dar la voz de alarma. Si consiguen salirse con bien de todos estos obstáculos, los Pj estarán fuera del pozo... debiendo atravesar, desarmados, toda la aldea, cuyos habitantes están, preparando alegremente su barbacoa, con la confianza de que ello les libre de la enfermedad...

El rescate

Mientras tanto, y gracias a la información de Teolfo, los Pj libres deberán haber improvisado un plan de emergencia para rescatar a sus compañeros. Tienen varias opciones:

► Pueden intentar colarse uno a uno en el pueblo, infiltrándose entre la multitud y procurando pasar desapercibidos. No es muy buena idea, ya que en el pueblo se conocen todos, y un desconocido será descubierto enseguida, a pesar de todo, la cosa quizá colará con una tirada más o menos decente de Disfrazarse...

► Pueden entrar a saco en el pueblo, abrirse paso con sus armas hasta donde están sus compañeros, liberarlos, y huir a una del caballo. Muy peliculero, pero bastante poco práctico: la gente, azuzada por Lope, peleará de manera fanática.

► Una solución que quizá les de mejores resultados sería la de atraer la atención de las gentes hacia un punto de la aldea (por ejemplo, prendiendo fuego a un par de casas) mientras ellos se cuelan por otro.

Sea como fuere, en un momento determinado de la noche (por ejemplo cuando esté a punto de encenderse la pira, o el sacerdote apóstata esté arengando a las gentes contra el grupo, Lope se encontrará en la entrada de su iglesia, justo debajo de la pequeña imagen de Santiago. Y Carlos, quizá por ultima vez, se encomendará a su santo patrón Santiago apóstol. Y la imagen de piedra de Santiago Matamoros temblará inexplicablemente, cayendo sobre la cabeza de Lope y matándolo en el acto. Su muerte provocará el pánico entre la multitud, que correrá a esconderse en el interior de sus casas. Sólo quedará al lado del cadáver Honesto, que repetirá una y otra vez: «El caballero de la piedra, mi amo. El caballero de la piedra.» De sus labios podrán averiguar los Pj la historia de Lope de León.

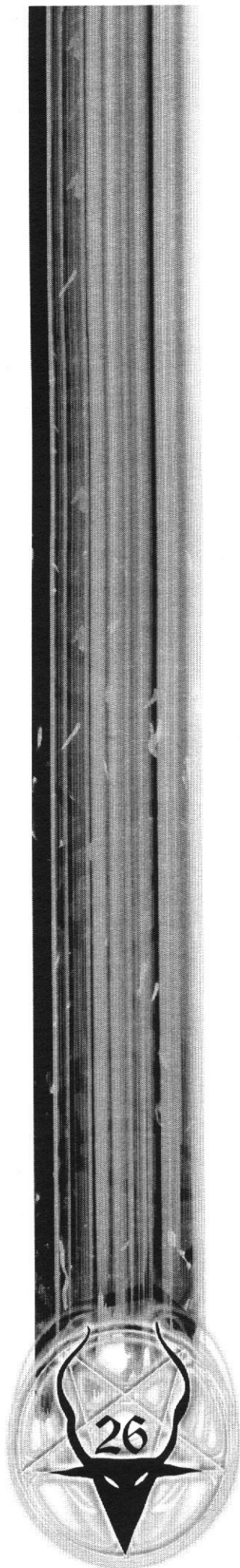
La historia de Lope

Como muchos otros antes que él, Lope quiso seguir los pasos de San Fructuoso y encontrar a Dios viviendo como un simple ermitaño en el Valle del Silencio. Por desgracia, lo único que encontró fue la soledad y la locura, y en ella fue presa fácil del diablo Astaroth. En medio de los delirios producidos por el hambre y las privaciones se le apareció, la figura del Maligno, al cual Lope adoró jurando servirlo toda la Eternidad si a cambio lo hacía inmortal. Muy divertido, el Diablo le aseguró que así será, siempre que supiera burlarla. Para ello le dijo que debería guardarse de «el caballero de la piedra», ya que él le provocaría la muerte. Y para que no lo olvidará, Astaroth le dio otro don: Cada vez que Lope viera su rostro reflejado en un espejo u otra superficie, vería en realidad el rostro descarnado de la Muerte. Y la situación se mantendría hasta que venciera a dicha Señora.

Lope ha respetado su parte del trato: bajo la apariencia de un santo varón ha servido en todo momento a su Señor, procurado sembrar, en la medida de sus capacidades, el caos y la desesperación a su alrededor. Durante sus andanzas conoció a un individuo mezquino y cruel llamado Honesto Gálvez el cual le hace las veces de criado y cómplice en sus manejos. Isidro espera que un día el Diablo se le presente para ofrecerle un trato parecido al que tiene su amo.

Lope ha sido, por supuesto, el que envenenó el agua, y ha acusado a Xelasio del hecho porque ha descubierto que el tonto, dentro de su locura, adivina su relación con el Maligno.

El Dj tendrá que jugar el rol de Lope siguiendo las siguientes premisas: está ansioso por matar a Carlos, para así vencer a la Muerte, pero por otro lado se siente bastante seguro de sí mismo, ya que, ¿acaso no es él un fiel siervo del Diablo? Esta convencido de que él lo protegerá y ayudara a convertirse en inmortal.



Recompensas y conclusión

Los Pj recibirán 35 P. Ap si consiguen sacar a Carlos de esta más o menos vivo. Asimismo, el DJ premiará a los Pj que tengan buenas ideas a la hora de preparar el rescate (o la fuga) dándoles de 5 a 20 puntos mas. Por cierto, Carlos no querrá irse sin aprovechar antes la pira, haciendo quemar en ella el cadáver de Lope... y al mezquino Honesto Gálvez.

Dramatis Personae

Lope de León



FUE	5	Tamaño	1'67 m.
AGI	10	Peso	74 kg.
HAB	12	Apariencia	15
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	20	RR	5 %
CUL	15	IRR	95 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 90%, Mando 90%, Teología 75%

Hechizos: Carece

Honesto Gálvez



FUE	10	Tamaño	1'80 m.
AGI	15	Peso	52 kg.
HAB	15	Apariencia	7
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	12	RR	35 %
CUL	5	IRR	65 %

Armas: Espada corta 60% (1D6+1D4+1)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Correr 60%, Esquivar 40%

Hechizos: Carece

Campesinos



FUE	14	Tamaño	1'70 m.
AGI	12	Peso	65 kg.
HAB	14	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Garrote 50% (1D6)

Cuchillo 45% (1D6)

Piedras (lanzadas) (1D3)

Pelea 50% (1D3)

Armadura: Carecen

Competencias: Esquivar 45%, Lanzar 40%

Hechizos: Carece





Ilustración: Gustavo Doré

Sed de sangre

*Los estados a riqueza,
que nos dexan a deshora
¿quien lo duda?,
non les pidamos firmeza,
pues que son d'una señora;
que se muda,
que bienes son de Fortuna
que revuelven con su rueda
presurosa,
la cual non puede ser una
ni estar estable ni queda
en una cosa.*

(Copla XI)

El leproso

La salud de Carlos empeora día a día. Sin embargo, se negará a finalizar la peregrinación en Villafranca del Bierzo, pese a que existe la tradición que aquellos peregrinos demasiado cansados o enfermos para continuar hasta Santiago de Compostela pueden terminar su viaje al llegar a la iglesia consagrada a Santiago que se encuentra en esta localidad. Con una sonrisa cansada, Carlos explicará a los Pj que el no es hombre de dejar las cosas a medias. Además, lo que le tiene que decir al Santo ha de ser dicho cara a cara. Sin embargo, cruzando el señorío de Portomarín, se hace cada vez más evidente que el hidalgo necesita un nuevo descanso antes de finalizar la peregrinación. Carlos termina aceptando hacer una parada, siempre y cuando sea en la siguiente localidad, Cotaña, ya que las tierras en las que están ahora son feudo de los caballeros de San Juan de Jerusalén, viejos enemigos de la extinta orden de los Templarios, cuyas hazañas en Tierra Santa siempre ha admirado.

Cerca de Cotaña el grupo oirá sin esfuerzo (ni tiradas) gruñidos y aullidos, tropezándose con una curiosa escena: cinco lobos acosan a un mendigo, el cual, huyendo de ellos, ha trepado a un árbol. El mendigo parece totalmente histérico de terror, y no es para menos: los lobos muestran una ferocidad realmente pavorosa. Una tirada de Conocimiento Animal hará que los Pj frunzan el ceño: no es normal, en esta época del año, que haya lobos tan cerca de asentamientos humanos. Además, los lobos se mostrarán extremadamente audaces, llegando a plantar cara a los Pj si estos intentan atacarlos o expulsarlos de allí (cosa que Carlos les ordenará hacer).

Los lobos se enfrentarán a los Pj hasta que estos hieran al menos a dos de ellos, en cuyo caso se retirarán del combate y huirán. Eliminada la amenaza de los lobos, el grupo podrá prestar mayor atención al mendigo, y es entonces cuando descubrirán horrorizados que se trata de un leproso, con el rostro, manos y cuerpo cubiertos de sucios vendajes, vendajes que deben tapar horribles llagas purulentas. Se deshará en elogios y muestras de agradecimiento hacia los Pj, que han salvado la vida «a este triste pecador, que en otro tiempo fue un apuesto juglar llamado Erramún».

Si los Pj pasan una tirada de Memoria recordaran que así se llamaba el amado de Ana de Fonsalba (*Ver Las palabras de Ana*). Si ningún Pj pasa la tirada sera Carlos quien lo recuerde.

Los Pj descubrirán que se trata del mismo personaje: Sobrevivió a las heridas que le infligieron los hombres del padre de Ana, pero quedó tan desfigurado que prefirió huir de su amor, esperando que ella lo olvidaría. Cuando los Pj (o Carlos) le expliquen que no fue así, y le cuenten el triste final de la muchacha Erramun quedara transido por el dolor. Suplicará al grupo que lo dejen solo, y se alejará de ellos tambaleándose. Si algún Pj intenta seguirle Carlos le ordenará que no lo haga, diciendo que no le aportarán ningún consuelo, sino solamente más desdicha.

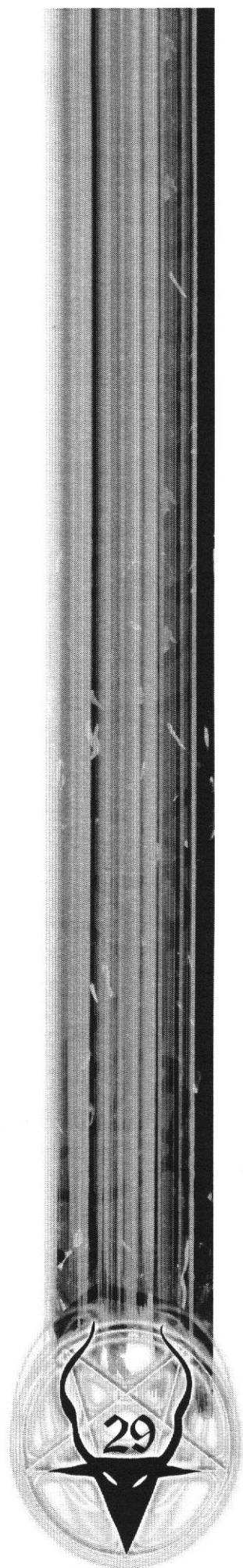
Los lobos de Cotaña

De nuevo en camino, y cuando ya estén a punto de entrar en el Señorío de Cotaña, una tirada de Otear revelará al grupo un nutrido grupo de cuervos revoloteando excitados a cosa de un centenar de metros del camino. Si avanzan a investigar se encontrarán con el cadáver semidevorado de una muchacha. Al parecer ha muerto hace ya un par de días, y diversas alimañas carroñeras se han alimentado de sus carnes una vez muerta. Un Pj que pase una tirada de Primeros Auxilios o Medicina descubrirá los restos de las mordeduras que la mataron, y si pasa una tirada de Conocimiento Animal se darán cuenta que, aunque parecen de lobo, han sido, hechas por una bestia de tamaño humano o superior. Una tirada de Rastrear o de Buscar les hará encontrar, cerca de los restos, pisadas humanas. Una tirada de Leyendas o Conocimiento Mágico identificará estos macabros hallazgos como fruto de las actividades de un Lobisome (*ver pág. 155 del manual*). Los Pj no pueden hacer nada más, como, no sea dar cristiana sepultura a los restos de la muchacha o bien cargar con ellos hasta Cotaña.

En la localidad reinan el miedo y la confusión. En las últimas semanas han sido encontrados en los alrededores de la zona los restos de varios cadáveres, (tanto humanos como, de animales) devorados a medias. Es normal que en Invierno los lobos devoren a algún que otro peregrino solitario, pero ya no lo es tanto que se encuentren muertas vacas y caballos de los vecinos, o que desaparezcan miembros de la comunidad, entre ellos la hija del molinero (cuyos restos los Pj pueden haber tenido la oportunidad de descubrir).

La mayor parte de la gente acusa de las muertes a los lobos del bosque, ya que últimamente se han multiplicado peligrosamente. En un intento de eliminarlos, o al menos de hacer disminuir sensiblemente su número, el Señor Feudal ha prometido una moneda de oro, por cada piel de lobo que se le presente al castillo. Pero nadie se atreve a ir solo al bosque, por lo que parece que los dineros del Señor están seguros.

Si alguno de los Pj no teme a los lobos y planea cazar algún lobo para conseguir dinero fácil, deberá pasar las oportunas tiradas de Rastrear para encontrar señales de los lobos y seguirlos, así como de Discreción para no ser detectado por los lobos. En el caso, que no quisieran arriesgarse, pueden montar una trampa, para lo cual necesitarán las Competencias de Artesanía (para construirla) y Conocimiento Animal para colocarla en un lugar por donde vayan a pasar los lobos.



Sería interesante que los jugadores recordaran que los lobos son animales gregarios, ante lo cual es bastante difícil que los encuentren aislados.

Rumores

El grupo se aloja en la posada de Xurxo Ozcor, que ofrece comida decente y camas bastante limpias a un precio razonable. Aparte de los Pj, que descansarán algunos días mientras Carlos se recupera, los únicos clientes fijos son un grupo de cinco cazadores, evidentemente atraídos por la oferta que ha hecho el señor feudal. Son individuos de pocas palabras, a los cuales no les gusta relacionarse con la gente, por lo cual boicotearán todo intento de los Pj de entablar conversación con ellos. Si los Pj preguntan a Xurxo sobre ellos, les dirá que no deben ser demasiado buenos cazadores: pese a que llevan ya algunos días en el pueblo todavía no han cazado ningún lobo, y se pasan más tiempo bebiendo vino que rondando por el bosque. Quizá hayan colocado trampas y se limitan a revisarlas, o quizá sencillamente se lo están pensando mejor. A Xurxo no le importa... siempre que le paguen puntualmente su estancia en la posada.

Al atardecer, terminadas las faenas del día, a la gente le gusta reunirse en la posada para beber un trago, comer un bocado y conversar. Muchas veces se cuentan cuentos o hechos curiosos unos a otros, o comentan las noticias locales. En el caso que hayan llegado forasteros, se les piden noticias del exterior: nuevas del Reino, la marcha de la guerra contra Aragón, el estado de los caminos, las aventuras que les hayan ocurrido en su viaje, etc. Si los Pj son lo bastante carismáticos como para ganarse la confianza de la gente, y no meten la pata diciendo lo que no deben, pueden integrarse perfectamente en la conversación.

Satisfecha su curiosidad respecto a los forasteros, la conversación recae sobre la plaga de los lobos. Varios ancianos susurran la palabra Lobisome, ya que afirman que solo un hombre con la fuerza y el instinto de un lobo, o un lobo con la astucia de un hombre, podría haber hecho estas muertes en una localidad tan densamente poblada. Y el Lobisome, afirman, es ambas cosas. Muchos asentirán gravemente, con respeto y algo de temor. Si los Pj interrogan a los ancianos sobre los Lobisomes, les explicaran que se trata en un principio de seres humanos, que por culpa de una maldición infligida por el Gaueko (genio vasco del mal) o por uno de sus adoradores tiene en su interior el alma de un lobo, la cual lo induce a cometer actos contra Dios y los hombres, actos que lo condenan irremediablemente al Infierno. Concluyen que lo mejor que se puede hacer cuando se tiene la sospecha de que alguien es un Lobisome es matarlo cuanto antes, para evitar que se condene más de lo que ya lo está. Añadirán que los Lobisomes son muy peludos, por lo cual es fácil reconocerlos.

Nota para el DJ:

Por cierto, ¿alguno de los Pj lleva barba? Je,je)

Los ancianos concluirán diciendo que sin duda alguna el Lobisome ha venido para castigar el descreimiento de su señor feudal, un «castellano» que reniega de las creencias locales. El feudo le fue otorgado por el Rey de Castilla, «otro que tal». Los ancianos, ya para terminar, afirmarán que esto no pasaría si Galicia tuviera sus propios reyes.

El hermano del Señor de Cotaña

Al día siguiente de su llegada el grupo recibirá la visita de Juan de Alcántara, hermano del señor feudal Pedro de Alcántara.

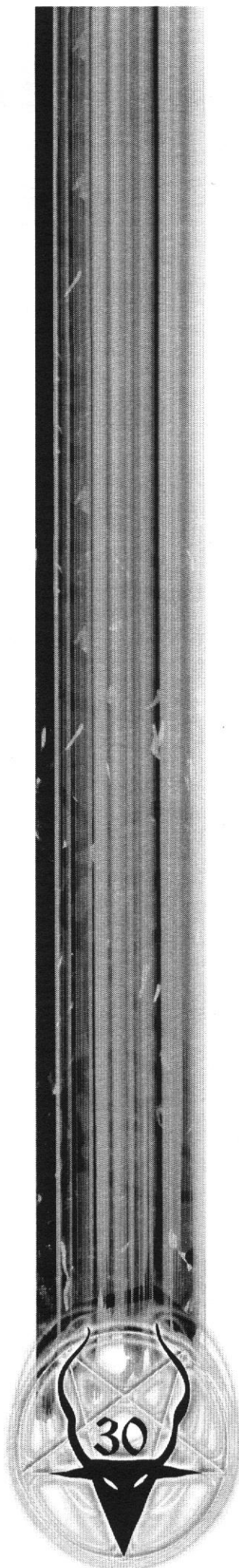
Juan da la bienvenida al feudo a Carlos y a su compañía, y, tal y como marca la tradición y los buenos modales, le ofrece hospitalidad en el castillo en nombre de su hermano y Señor. Para sorpresa de todos Carlos (que aun no había oído el nombre completo del Señor Feudal) se negará rotundamente, afirmando que Pedro de Alcántara y él son viejos conocidos, y despidiendo al sorprendido Juan mandándole que le diga a su hermano «que esta dispuesto a terminar, cuando quiera, lo que se empezó ya hace años». Juan le solicitará explicaciones, y así Carlos contará, a él y a los Pj, que hace ya años Juan y Carlos sirvieron como capitanes en el mismo ejército. Hubo rencillas entre ellos, por causas que no vienen al caso, (es decir, por mujeres) rencillas que se solucionaron con un duelo. Por desgracia, el comandante de las tropas no consintió en que fuera a muerte, por lo cual Carlos tuvo que limitarse a causarle a Pedro una herida que aún debe molestarle los días lluviosos.

Tras oír el relato de Carlos, Juan se quedara pensativo unos instantes, tras lo cual le dirá a Carlos que se limitará a darle a su hermano una cortes negativa. En un aparte explicará a los Pj que de transmitir íntegro el mensaje podría despertarse el carácter vengativo y rencoroso de su hermano, y es evidente que Carlos no está en condiciones ni de luchar ni de huir precipitadamente. Mantendrá en secreto el nombre de Carlos explicándole a su hermano que el caballero que se aloja en el pueblo no le ha querido dar su nombre por haber hecho voto de viajar como un peregrino más hasta llegar a Santiago. Recomendará igualmente a los Pj que se marchen en cuanto Carlos este mínimamente repuesto.

Si los Pj le preguntan por qué les ayuda de este modo, Juan les dirá, con una mueca, que quizá sea porque no aprecia demasiado a su hermano. Una tirada de Psicología hará que se den cuenta que dice la verdad en esto último, lo cual puede explicarse teniendo en cuenta que éste le hace hacer labores propias de lacayos, ya que dar la bienvenida a visitantes no es tarea del hermano de un Señor... Sin embargo, si en esa tirada han sacado menos de la mitad de su porcentaje, se darán cuenta de algo más: les dará la impresión que Juan no es hombre de ayudar a la gente por simple altruismo.

Al pasar por la sala común, saliendo ya de la posada, Juan cruzará su mirada con la de los cazadores, que para variar estén sentados allí bebiendo vino. Un Pj que se encuentre allí y pase una tirada de Psicología se dará cuenta que la mirada del cazador era interrogativa, y que Juan asentía casi imperceptiblemente con la cabeza..

Cualquiera en el pueblo puede explicar a los Pj la actitud de Pedro hacia Juan: éste es hermanastro suyo, hijo bastardo (aunque reconocido) de su padre. Pedro lo desprecia, y lo trata como poca cosa más que un criado. Juan parece aceptar la situación. Verdad es que Pedro no siempre fue así: la muerte de su mujer y su hijo lo han amargado mucho. Si los Pj se interesan sobre el tema les explicaran que la cosa sucedió hace un par de años: el niño, de corta edad, murió de una extraña y fulminante enfermedad. Su madre no pudo soportar el dolor de su pérdida y se arrojó por una ventana del castillo.



El complot

Al poco de partir Juan de Alcántara, el grupo de cazadores recogerá sus trastos un tanto precipitadamente y partirá hacia el bosque. Se negarán a que los Pj los acompañen, caso que estos pensarán hacerlo. Si uno o varios de los Pj, sin embargo, deciden seguirles la pista o vigilarlos de lejos (pasando tiradas de Rastrear y Discreción), verán sorprendidos como se entrevistan, en un claro del bosque, con el mismísimo Juan de Alcántara. Hablarán durante un rato, tras lo cual Juan partirá en dirección del castillo, mientras que los cazadores se quedan en el bosque, cubriéndose con unas extrañas vestiduras hechas de pieles de oso y lobo, que les dan un poco el aspecto de animales salvajes. En caso que descubran a alguien espírandoles, lo matarán sin piedad.

Y es que Juan de Alcántara no es tan noble ni caballeroso como aparenta ser. Ansía el título y la riqueza de su hermano, y esta dispuesto a hacer lo que sea para conseguirlos: Envenenó a su sobrino, empujó por la ventana a su cuñada, que sospechaba de él, y planea asesinar a su hermano con la ayuda de cinco hombres de armas, disfrazados con pieles para que tomen la apariencia de Lobisomes, los cuales no son otros que los cazadores. Su primitivo plan era hacer matar a su hermano en una emboscada, en una de sus frecuentes y furiosas cabalgadas nocturnas. La presencia de los lobos le ha ido bien, ya que así los mercenarios que contrató en Ponferrada tienen una tapadera perfecta. Sin embargo, por otro lado los lobos han frustrado sus planes, ya que, ya sea por prudencia o por temor, Pedro ha decidido suspender sus correrías en solitario mientras los lobos sean tan audaces.

La aparición del grupo le ha dado a Juan una oportunidad de oro: ordena a sus mercenarios que vigilen el camino del bosque, y parte de vuelta al castillo de su hermano. Su plan es muy sencillo: le comunicará a su hermano que Carlos le desafía a terminar lo empezado de una vez por todas. Le añadirá suficientes insultos como para provocar la furia asesina de un santo, cosa que su hermano no es, en especial cuando ha bebido. Y últimamente lo hace con frecuencia. Espera conseguir así sacarlo del castillo, con lo cual sus hombres podrán asesinarlo en una emboscada. Pedro cae en la trampa. Sin embargo, enfurecido pero no estúpido, se hace acompañar por los soldados... y por Juan en persona, ya que el mensaje insultante que le ha dado no concuerda en absoluto con la personalidad del Carlos que el conoció (orgulloso y cabezota, pero jamás bravucón ni fanfarrón).

La matanza

Si los Pj no lo impiden el plan de Juan tendrá éxito: Pedro y sus hombres recibirán una nube de flechas, las cuales herirán gravemente al señor feudal. Entonces saldrá de las sombras del bosque los cinco cazadores, vestidos con las pieles y emitiendo gruñidos y aullidos. La visión hará mella en la superstición de los soldados supervivientes, los cuales huirán aterrorizados. Juan huirá con ellos. Los cazadores se cebarán sobre el cuerpo de Pedro, despedazándolo con sus armas. A la mañana siguiente correrá por el pueblo la noticia de que el señor feudal ha sido muerto en el bosque por un grupo de Lobisomes.

Si los Pj se deciden a investigar un poco esta muerte, hay una serie de indicios que no concuerdan:

La tradición afirma que un Lobisome viaja y caza casi siempre solo, y en el grupo que atacó al señor feudal había no menos de cuatro individuos, según la narración de los supervivientes.

Los Lobisomes nunca usan otras armas que sus dientes, y estos tipos usaban arcos y hachas. Si los Pj examinan el cadáver, verán que ha sido despedazado a hachazos, pero no ha sido mordido en absoluto.

El número de los falsos Lobisomes, así como su armamento, concuerda con los cazadores, los cuales, además, pasaron buena parte de la noche fuera de la posada, para volver, como siempre, con las manos vacías.

Si se interroga a los criados del Señor feudal, los Pj descubrirán el auténtico mensaje que Juan le dio a su hermano. Juan de Alcántara, nuevo Señor de Cotaña, no realizará ninguna acción contra el grupo, siempre que estos no empiecen a husmear en el asesinato, acercándose a la verdad. En ese caso se limitará a expulsarles (por la fuerza de las armas, si es necesario) de sus tierras. Si sospecha que saben ya demasiado no vacilará en hacerles detener, haciéndoles ajusticiar bajo la acusación de ser enemigos de su difunto hermano, haber conspirado para provocar su muerte, o incluso (si los ánimos están muy calientes) de haber practicar la magia negra y haber atraído a los Lobisomes hasta la comarca.

Respecto a los cazadores, los hará ir al castillo, para cobrar por su trabajo, y una vez allí los hará ajusticiar (antes que se vayan de la lengua) causándoles de ser asesinos y bandidos.

La única oportunidad que tienen los Pj de demostrar la culpabilidad de Juan es cazar a alguno de los cazadores y hacerle confesar, manteniéndole vivo para que denuncie públicamente a Juan. Para ello deberán conseguir también las pieles con las que se disfrazaron de Lobisomes, pieles que enterraron en algún rincón del bosque. En caso que denuncien públicamente a Juan, presentando estas pruebas, los soldados y la gente del pueblo despedazarán vivo a su nuevo Señor Feudal.

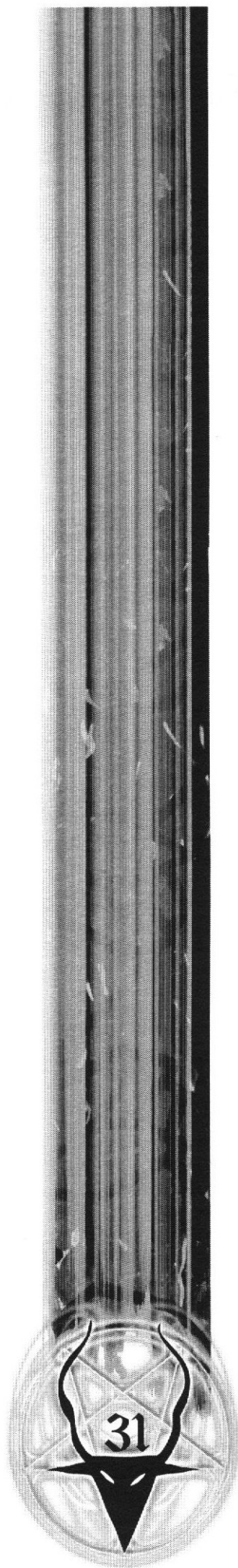
Dada su condición de extranjeros, sería mal negocio para los Pj el que fueran a denunciar a Juan a los Sobrejunteros o Comendadores del Reino.

Por supuesto, los Pj son libres de marcharse cuanto antes de la zona. Juan no lo impedirá, aunque ya no es tan evidente que los deje vivos si vuelven a pasar por allí en otra ocasión...

Conclusión

Reemprendiendo su camino, los Pj pasarán por las proximidades de una ermita, cercana a la localidad de Vilar de Donas (donde se alza un convento de monjas). Allí verán un espectáculo que les sorprenderá: hay una multitud de lobos, quizás un centenar, colocados alrededor de la ermita, dentro de la cual, rezando, está Erramun, el leproso al que sÁlvaron hace unos días, rezando piadosamente. Los lobos están a la expectativa, y no harán ningún gesto agresivo hacia los Pj a no ser que estos los ataquen. El que parece jefe de esta gran manada es un gigantesco lobo blanco, que los Pj, si pasan una tirada de Leyendas, identificarán como el mítico Lobo de Santiago, protector de los peregrinos (*ver manual, pág. 145*).

Si los Pj atraen la atención de Erramun este los mirará, y tranquilamente les dará las gracias por haberle comunicado la noticia de la muerte de su amada. Ahora está arrepentido de todos estos años de odio y amargura, pero continuará diciendo que el cielo le ha dado una oportunidad para expiar sus pecados, reuniéndose de nuevo con su amor. Dicho esto se arrancará los vendajes, y los Pj se darán cuenta que no es un leproso, ya que la tela no ocultaba llagas sino un espeso pelo negro: Erramun es el Lobisome.



Los lobos se pondrán de pie de un salto, gruñendo sordamente. Entre ellos los Pj, Carlos y Erramun verán como se forma la imagen de Ana de Fonsalba, que abre los brazos hacia su amado sonriéndole invitadoramente. Erramun avanzará por entre los lobos, y estos saltarán sobre él, despedazándole vivo. Erramun no se defenderá, ni emitirá el más mínimo grito de dolor, ni siquiera dejará de sonreír. Destruído el Lobisome, los lobos desaparecerán, siguiendo al lobo blanco, dejando al grupo solo con el cadáver.

Recompensas

Si los Pj descubren las intrigas de Juan ganarán 40 P. Ap. Si consiguen sálvarle la vida al señor feudal, o al menos desentrañar todo el misterio entorno a su muerte, ganarán 20 P. Ap más.

Cazadores



FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	70 kg.
HAB	15	Apariencia	10
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Arco largo 70% (1D10+1D4)
Hacha 60% (1D8+1D4+2)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Escondarse 60%, Otear 40%, Escuchar 40%

Lobos



FUE	12	Tamaño	1'10 m.
AGI	20	Peso	35 kg.
HAB	15	Apariencia	-
RES	17	Armadura Nat.	Carece
PER	-		
COM	-	RR	50 %
CUL	-	IRR	50 %

Armas: Mordisco 60% (1D6)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Rastrear 75%, Escuchar 50%

Juan de Alcántara



FUE	12	Tamaño	1'65 m.
AGI	15	Peso	70 kg.
HAB	10	Apariencia	18
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	20	RR	70 %
CUL	17	IRR	30 %

Armas: Espada 35% (1D8+1)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Cabalgar 60%, Elocuencia 75%, psicología 90%, Soborno 90%

Hechizos: Carece

Erramún



FUE	30	Tamaño	1'75 m.
AGI	35	Peso	65 kg.
HAB	10	Apariencia	-
RES	35	Armadura Nat.	Carece
PER	30		
COM	10	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Mordisco 75% (1D3+3D6)

Armadura: Carece

Competencias: Buscar 90%, Correr 120%, Discreción 85%, Esquivar 95%, Rastrear 150%, Saltar 80%

Poderes especiales: Ver manual pág.155

Soldados de Cotaña



FUE	12	Tamaño	1'70 m.
AGI	15	Peso	60 kg.
HAB	15	Apariencia	10
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Espada 50% (1D8+1D4+1)

Ballesta 40% (1D10+1D4)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 60%, Escudo 45%

Hechizos: Carece



Epílogo: La Danza Macabra

*Non tengamos tiempo ya
en esta vida mesquina
por tal modo,
que mi voluntad esta
conforme con la divina
para todo;
e consiento en mi morir
con voluntad plazentera,
clara e pura,
que querer hombre vivir
cuando Dios quiere que muera,
es locura»*

(Copla XXXVIII)

Tras pernóctar en Labacolla, el grupo se levanta con el sol para entrar de amanecida en Santiago. Carlos esta febril, y muy débil, pero ansioso de llegar ya a la tumba del apóstol.

Sin embargo, el destino tiene otros planes. Cuando, entre las brumas de la mañana, el grupo vea ya ante ellos las murallas de Santiago, se tropezarán con una extraña compañía. A primera vista pensarán que son un puñado de cómicos, ya que verán a un grupo de personas que parece bailar, cogidos de las manos, guiados por una mujer de ojos tristes y pelo casi gris. Y la mujer posará sus ojos en Carlos. Y ante los alucinados ojos de los Pj la mujer se convertirá en un guerrero de negra armadura, luego en un apuesto joven llamado Erramun, después en la mujer de gran belleza que describiera el goliardo Ramiro, luego en una vieja de aspecto repugnante, posteriormente en un esqueleto descamado, para terminar siendo la mismísima Ana de Fonsalba.

Y los que acompañan a tan extraña dama son, por supuesto, un viejo soldado llamado Álvaro de Salazar, una mujer enamorada llamada Ana de Fonsalba, un frívolo goliardo llamado Ramiro de Osuya, un desafortunado noble llamado Iñigo de Medina, un ambicioso clérigo llamado Lope de León, y por último un pecador arrepentido llamado Erramún. Y todos ellos estan bailando la Danza Macabra, la Danza de la Muerte.

Y la Muerte seguirá mirando fijamente a Carlos, y Carlos se dará cuenta que nunca podrá llegar a Santiago. Y su caballo se encabritará, y el caerá al suelo, golpeándose la cabeza contra las rocas. Y su espíritu se unirá al de los otros, y, siempre danzando, la Muerte se lo llevará.

Lo único que queda por hacer al grupo es entrar en Santiago con el cadáver de Carlos, para llevarlo ante el sepulcro del apóstol, tal y como el hidalgo hubiera querido.

Quizá haya más aventuras...
Pero la Danza Macabra termina aquí.



Nota del Autor: Algunos de los lugares geograficos que aparecen en estas aventuras son fruto mi imaginación, por to cual es inutil buscarlos en un mapa: tal es el caso del valle de Ibarrela o el pueblo de Cotaña. Por el contrario, los monasterios de San Juan de la Pena y de Irache, la villa y castillo de Castrojeriz, Villafranca del Bierzo y la Cruz de Ferro son mas o menos como han sido descritos. En Valderrobles existió realmente un hospital para peregrinos, pero para su descripción y funcionamiento me inspire en una cronica del siglo XV sobre el hospital de San Marcos de León. Del mismo modo, el pueblo de El Acebo existe realmente, pero no se parece en nada a mi narración, y que yo sepa, carece de una ermita dedicada a Santiago Matamoros.



Ataulfo

Profesión: Soldado
Posición social: Villano
Situación familiar: Ambos padres muertos. Dos hermanos (Chico y Chica). Viudo. Hermano de Estrella.
Profesión paterna: Ladrón
Nacionalidad: Reino de Navarra
Grupo étnico: Castellano

FUE	20	Altura	1'86 m
AGI	15	Peso	85 kg
HAB	15	Edad	22 años
RES	20	Apariencia	Normal (14)
PER	17	Suerte	32%
COM	5	RR	75%
CUL	10	IRR	25%

Armas

Hacha 90% (1D8+1D6+2)
Ballesta 45% (1D10+1D4)
Escudo 60%

Armadura

Cota de cuero con refuerzos (Prot. 3)
Casco (Prot. 2)
Escudo

Competencias

Cabalgar 45%, Cantar 25%, Discreción 45%, Primeros Auxilios 45%, Rastrear 30%, Preparar 40%

Rasgos de carácter

Aficionado a la caza
Sentidos sensibles
Buena voz

Historia personal

Se podría definir a Ataulfo como al hombre que ha perdido todos los ideales, y al cual sólo le queda la voluntad de seguir vivo. Partió a la guerra con la esperanza de conseguir honores y fama, y sólo encontró horror y muerte. Intentó buscar la felicidad en el matrimonio, y su mujer no sobrevivió al parto de su primer hijo, que nació muerto.

Regresó al hogar y mató a su hermano, ya que llegó a tiempo de ver como estaba a punto de entregar a su hermanita a un hombre repugnante. Ahora sólo confía en sus armas y en sus compañeros.

Su mejor amigo es Manecho, en el cual ve al hermanito menor que siempre quiso tener. Tiene tendencia a desconfiar de los tipos que hablan demasiado (ya que le recuerdan a su padre) y por eso nunca se ha fiado del todo de Samuel. Protegerá en todo momento a Estrella, incluso cuando esta pueda defenderse solita.



Manecho

Armas

Ballesta 95% (1D10+1D6)
Espada 60% (1D8+1D6+1)
Escudo 60%

Armadura

Peto de cuero con ref. (Prot. 3)
Casco (Prot. 2)

Competencias

Cabalar 80%, Castellano 20%, Comerciar 25%, Elo-
cuencia 25%, Esconderse 40%, Memoria -15%, Otear
40%

Notas sobre el cardcter

Despistado
Simpatico

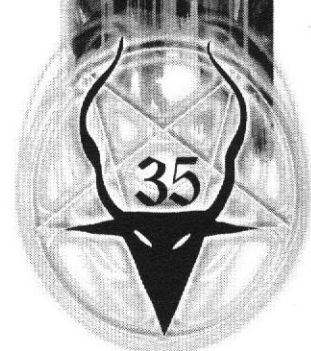
Historia personal

Manecho fue a su primera guerra a los doce años, acom-
pañando a su padre, al cual no se le ocurrió otra cosa
que llevarse consigo cuando el resto de la familia murió
de peste.

A partir de entonces, lo único que Manecho ha hecho
durante su vida ha sido luchar y matar. Y a decir verdad,
tampoco lo hace tan mal. Quizá sea un poco demasiado
impulsivo, pero hasta ahora siempre ha tenido a Ataulfo
al lado para tranquilizarlo. Es terriblemente tímido con las
mujeres, en especial con Estrella.

Profesión: Soldado
Posición social: Campesino
Situación familiar: Huerfano
Profesión paterna: Soldado
Nacionalidad: Reino de Castilla
Grupo étnico: Gallego

FUE	15	Altura	1'58 m
AGI	15	Peso	50 kg
HAB	20	Edad	17 años
RES	20	Apariencia	Atractivo (20)
PER	10	Suerte	30%
COM	10	RR	75%
CUL	10	IRR	25%



Profesión: Curandero
Posición social: Campesino
Situación familiar: Padres vivos. Hijo único.
Profesión paterna: Siervo
Nacionalidad: Corona de Aragón
Grupo étnico: Castellano

FUE	10	Altura	1'65 m
AGI	15	Peso	70 kg
HAB	20	Edad	20 años
RES	15	Apariencia	Feo (8)
PER	10	Suerte	40%
COM	10	RR	60%
CUL	25	IRR	40%

Sancho

Armas

Espada Corta 65% (2D6+1)

Armadura

Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias

Alquimia 45%, Buscar 40%, Con. animales 50%, Con. magico 25%, Con. minerales 65%, Con. plantas 75%, Leer/escribir 40%, Mando 35%, Medicina 75%, Primeros Auxilios 75%, Psicología 30%

Hechizos

Curación de Heridas graves

Notas sobre el caracter:

Antiguo soldado
 Educación extra
 Talismán

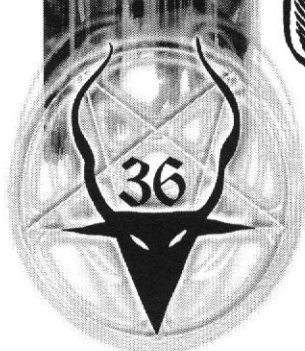
Historia personal

Sancho es hijo de campesinos aragoneses, siervos de su señor feudal. Su destino hubiera sido el mismo que el de sus padres, trabajar las tierras del señor, de no ser por dos factores: la guerra y su habilidad en sanar heridas, según las técnicas que le enseñó su abuela, famosa curandera. Su habilidad llegó a los oídos de los sargentos del señor, los cuales lo incorporaron a la tropa que estaban reuniendo a toda prisa para luchar contra los castellanos. Sancho apenas tenía quince años.

En la guerra aprendió a matar, pero también aprendió a salvar de la muerte a los moribundos. Llegó a ser ayudante de uno de los mejores cirujanos del ejército, del cual aprendió mucho. El hombre, ya anciano, le regaló poco antes de morir su más preciado tesoro: un talismán en forma de anillo, que permitía curar en el acto cualquier herida sangrante.

Asimismo en la guerra conoció a Ataulfo y Manecho, naciendo entre los tres una gran amistad, fruto de haberse salvado mutuamente la vida en demasiadas ocasiones. Sancho ha llegado a un acuerdo con Samuel ben Jonas. Le protege en caso de peligro, le busca los componentes necesarios para realizar sus hechizos y le ayuda a preparar pociones y ungüentos con sus conocimientos de Alquimia. A cambio Samuel debe enseñarle Conocimiento Mágico y todos los hechizos que sepa. Ambos piensan respetar el trato.

La gran ambición de Sancho es poder regresar un día al valle de su señor feudal rico y poderoso, para poder liberar a sus padres.



Samuel ben Jonás

Armas

Cuchillo 40% (1D6+1D4)

Armadura

Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias

Alquimia 70%, Buscar 40%, Castellano 75%, Comerciar 60%, Conocimiento mágico 50%, Elocuencia 60%, Enseñar 40%, Escuchar 55%, Leer/escribir 40%, Otear 45%, Psicología 60%, Soborno 60%

Hechizos

Corrosión de metal
Aumentar el conocimiento Revitalización
Abrir cerraduras

Notas sobre el carácter

Oído sensible
Cobarde
Vista excelente

Historia personal

Samuel es un ejemplo de «buenas virtudes»: Jueguista, mujeriego, estafador, amante del vino y de los beneficios fáciles, ha huido siempre de cosas tales como el trabajo y la honradez. Aprendió de su padre lo justo para procurarse una vida más o menos cómoda, y vive de su ingenio y de la suerte desde que éste le echará de casa.

Vinieron luego tiempos turbulentos, y para huir de la muerte (por culpa de un «horrible malentendido») tuvo que unir su suerte a la de Sancho, Ataulfo y Manecho. Creyó que sería por poco tiempo. Se equivocó. Llevan ya casi tres años juntos.

Pese a las reticencias de Ataulfo, Samuel se convirtió muy pronto en un elemento útil para la supervivencia de todos. Aunque inútil en el combate, posee una serie de habilidades y conocimientos que ya han sacado a sus compañeros de más de un apuro. En según que circunstancias, simplemente hay que dejarle hacer.

Sería de esperar que Samuel hubiera aprovechado la confianza del grupo para traicionar a sus compañeros... y sin embargo aún no ha sido así. Y es que, aunque Samuel no quiera reconocerlo, por fin tiene un grupo de personas a los cuales puede llamar amigos. Y está dispuesto a matar (o morir) por ellos.

Profesión: Comerciante
Posición social: Burguesía
Situación familiar: Padres vivos. Hijo único.
Profesión paterna: Alquimista con conocimientos mágicos.
Nacionalidad: Corona de Aragón
Grupo étnico: Judío

FUE	5	Altura	1'57 m
AGI	15	Peso	60 kg
HAB	15	Edad	22 años
RES	15	Apariencia	Normal (16)
PER	20	Suerte	50%
COM	20	RR	25%
CUL	10	IRR	75%



Estrella

Armas

Cuchillo 75% (2D6)
Pelea 45% (1D3)

Armadura

Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias:

Artesanía 90%, Buscar 60%, Comerciar 30%, Escuchar 50%, Memoria 30%, Psicología 50%, Robar 45%

Notas sobre el carácter:

Irascible
Habil

Historia personal

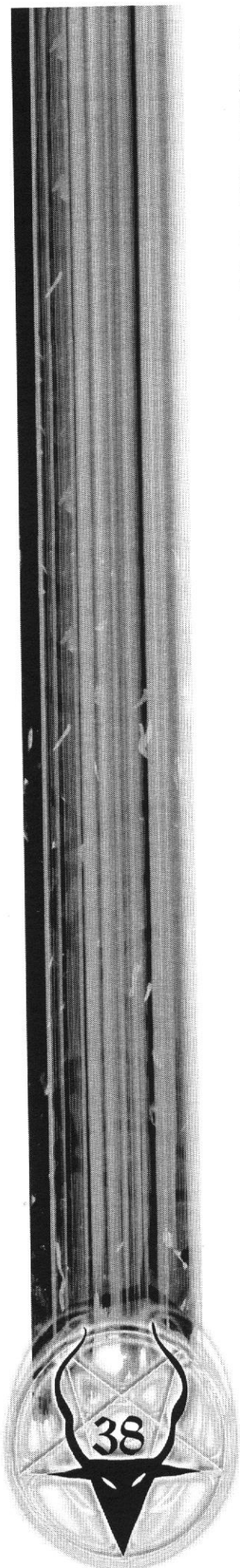
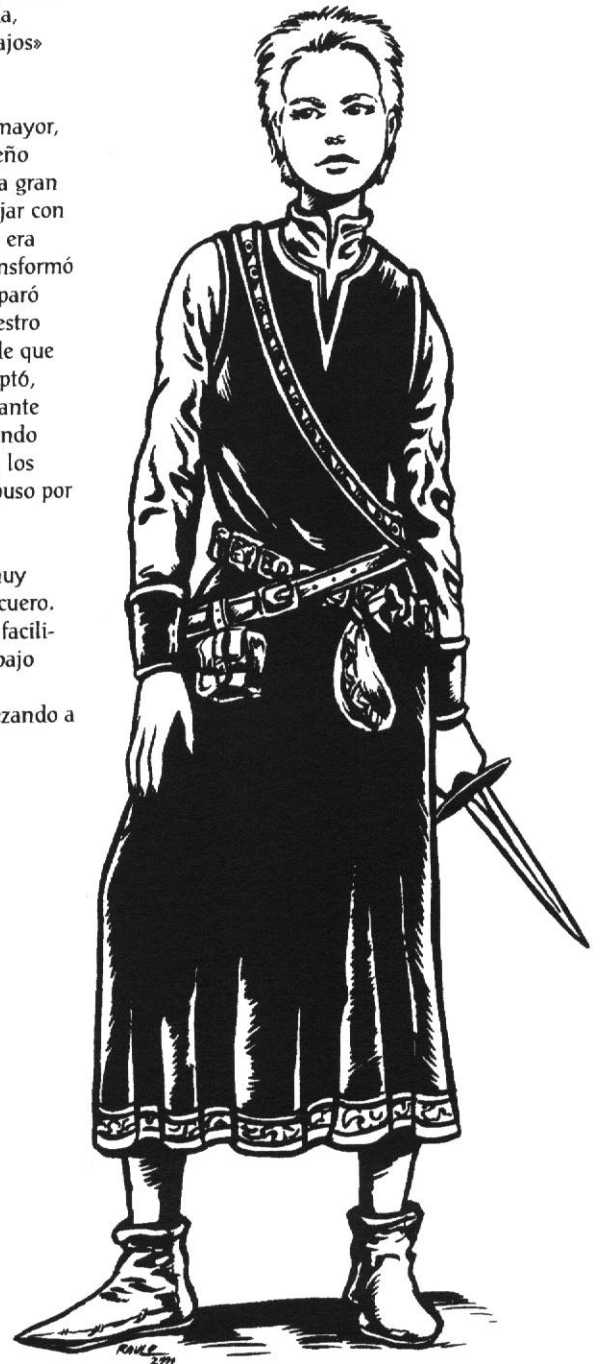
Al poco de nacer Estrella murió su madre, muy debilitada a consecuencia del parto. Su padre se dio a la bebida, haciéndose cada vez menos cuidadoso en sus «trabajos» hasta que fue ajusticiado.

Estrella creció bajo la tutela de César, el hermano mayor, el cual era oficial artesano, y trabajaba en un pequeño taller. César pronto descubrió que Estrella tenía una gran facilidad para este tipo de trabajo, y la puso a trabajar con él ocultando su sexo. Eso fue fácil mientras Estrella era una niña, pero cuando se convirtió en mujer se transformó en un problema: un poderoso Maestro Gremial reparó en ella, y le ofreció a César reconocerlo como Maestro (con lo cual dispondría de taller propio) a cambio de que le cediera a su hermana como manceba. César aceptó, pese a la resistencia (bastante violenta) de Estrella ante su futuro... el cual estaba a punto de cumplirse cuando aparecieron Ataulfo, Sancho, Samuel y Manecho, los cuales la rescataron tras arrasar todo lo que se les puso por delante, César incluido.

Estrella es una muchacha de pelo rubio, cortado muy corto, que viste una sencilla y asexuada túnica de cuero. Tiene un fuerte carácter y se enfurece con relativa facilidad. Por otro lado, cuando se concentra en un trabajo tiene toda la paciencia del mundo. Aunque ella aún no se ha dado cuenta, está empezando a enamorarse de Manecho.

Profesión: Artesana
Posición social: Villano
Situación familiar: Ambos padres muertos.
Dos hermanos. Hermana de Ataulfo
Profesión paterna: Ladrón
Nacionalidad: Reino de Navarra
Grupo étnico: Castellano

FUE	10	Altura	1'55 m
AGI	15	Peso	51 kg
HAB	20	Edad	17 años
RES	15	Apariencia	Atractiva (19)
PER	20	Suerte	40%
COM	10	RR	70%
CUL	10	IRR	30%



El pacto

Aventura para 3/5 personajes y un Director de Juego. Los Pj deben tener al menos una Competencia en armas igual o superior al 60%, o poseer poderes mágicos notorios. Uno de ellos, por lo menos, debería ser de origen social noble.

BURGOS, Capital del reino de Castilla.
Junio, Segunda mitad del siglo XIV.

Introducción para Pj burgueses pobres, villanos o campesinos

Estos Pj son contratados por el caballero Álvaro Fernández, el cual les promete el doble de la paga que cobran habitualmente por un mes de trabajo. Afirma que necesita un grupo de criados con diversos conocimientos especiales, para que lo acompañen a una visita de cortesía que debe realizar a cierto noble castellano. No dará mas explicaciones, citándoles en su casa para el 20 de Junio al atardecer, un día antes de la partida.

Si los Pj investigan un poco sobre su nuevo amo podrán enterarse de las siguientes informaciones (Con sendas tiradas de Elocuencia).

► Álvaro Fernández es un caballero de regular fortuna, que vive sin grandes lujos (para su rango) en su mansión de Burgos (Verdadero).

► Malas lenguas dicen que se entrega por las noches a actos inconfesables en los sótanos de su mansión, amancebándose con hetairas y sátiros, practicando la mas negra de las brujerías (Falso: Álvaro solo se dedica a la Alquimia, y a un nivel muy elemental).

► El caballero Álvaro Fernández es un seductor empedernido, refinado a implacable. Escasas son las mujeres (de cualquier condición social) que escapan a sus encantos. Últimamente, sin embargo, ha cesado en su actividad amorosa: hay quien rumorea que ha sido hechizado por orden de algún marido agraviado (Verdadero y falso: Álvaro ha parado su actividad donjuanesca porque se encuentra total y absolutamente enamorado de Marina).

► El 20 de Junio, Álvaro reparte pertrechos y ropa para el viaje, así como armas a los que sepan usarlas (en previsión de posibles bandidos, explicara). Su destino es un pueblo llamado Incinillas, mas allá del río Ebro. No dará mas explicaciones, y hará que el grupo duerma en su casa «para poder salir mas temprano por la mañana».

Introducción para burgueses ricos y nobles

Estos Pj conocen a Álvaro Fernández desde hace ya tiempo, y saben que es una buena persona y un excelente camarada. Vive de la renta que heredó de sus padres, su pasatiempo principal es la caza y la Alquimia, y su vicio las mujeres. Siempre ha sido un hombre terriblemente enamorado. Desde hace unos meses, sin embargo, no se le conocen líos amorosos, y él permanece los días y las noches encerrado en su mansión. El 18 de Junio, sin embargo, invita a los Pj a una buena cena, durante la cual les solicita su ayuda:

«Sabed que hace casi un año me enamoré locamente de una mujer casada. No os sonriáis. Ya se que esto no es nuevo en mí. Pero os juro que esta vez va en serio. Ella se llama Marina de Bejar. La conocía desde hacia ya tiempo. Su padre la hizo casarse antes de morir con el caballero Fernando Antunéz, que se hizo cargo así de la Baronia de Incinillas, que le fue entregada como dote por su suegro. No era un matrimonio feliz: ella pasaba grandes temporadas en Burgos, y en una de ellas nos conocimos. Nuestro idilio terminó bruscamente: ella quedo embarazada, y su marido se la llevo consigo a su castillo. No supe mas de ella, e intenté olvidarla sin éxito. Hace unos días, sin embargo, recibí la visita de su vieja nodriza. Fernando la había echado a cajas destempladas. Me explico que el Barón se estaba volviendo loco, que tenía a su mujer encerrada en una torre y no dejaba que nadie la viera, ni siquiera que hablase con ella. Tengo miedo de que la mate, y quiero ir a rescatarla, por la fuerza si es preciso.

He contratado algunos criados, muy poco habituales. Con ellos, y con vuestra ayuda, espero rescatar a mi amada. ¡Por nuestra amistad, os suplico que me ayudéis!»
Es de suponer que los Pj aceptan.

Si alguno de los Pj tiene influencia en la Corte a intenta forzar las cosas para que el Barón de Incinillas se presente en Burgos, éste se excusará, afirmando que su mujer esta a punto de dar a luz. Si se le insiste, esperara de todos modos hasta la noche del 23 de Junio (ver DESEN-LACE). Álvaro, sin embargo, no querrá esperar tanto.

La bienvenida

El viaje desde Burgos hasta Incinillas plantea pocas dificultades: los caminos son buenos, y las posadas numerosas en los muchos pueblos que se van sucediendo en el viaje. Al atardecer del día 22 de Junio, los Pj atravesaran el río Ebro, por el vado de Valdenoceda. Las tierras cambian inmediatamente de aspecto, haciéndose mas yermas y descuidadas. Impera en la zona un diré de tristeza. Álvaro Fernández explica a los Pj que acaban de internarse en los dominios del Barón de Incinillas.

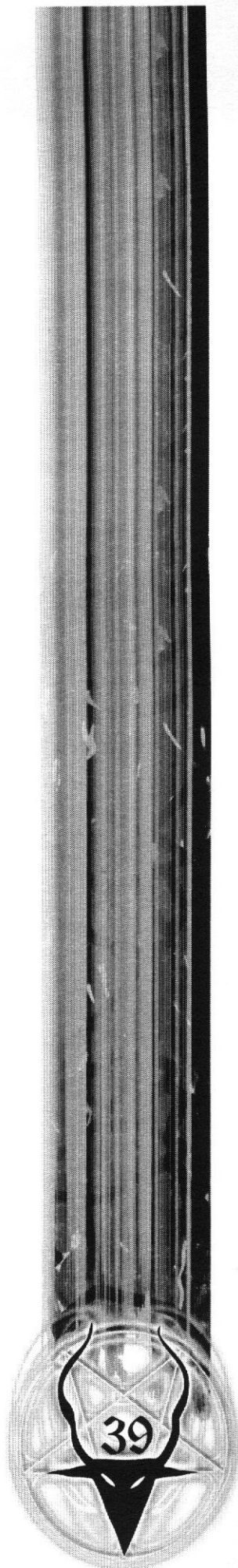
Los Pj pronto se darán cuenta del «buen gobierno» del barón: Al pasar por una arboleda cercana se encuentran con una media docena de cadáveres, ahorcados en los árboles como frutos macabros. Ocho soldados están tomando un bocado al pie de estos, y bebiendo de una bota de vino. Los soldados tienen un aspecto lamentable, y mas bien parecen bandidos. Darán el alto a los Pj, y les interrogaran sobre quienes son y que hacen en el territorio.

A las respuestas de los Pj afirmaran que para pasar por las tierras del Barón hay que pagar un cierto tributo, consistente en un maravedí de oro por persona. Álvaro protestará ante lo que considera un abuso, afirmando que él es un noble, que va a visitar a la dueña de estas tierras y que si no le dejan paso se lo abrirá el con el filo de su espada. Si los Pj no lo tranquilizan, y pagan a los soldados, se desencadenara un combate.

Los soldados no pelearan con demasiado ardor, y si la mitad de ellos caen heridos o muertos el resto huirá.

Incinillas

El grupo llegara sin más problemas a Incinillas. Es un pueblecillo pequeño y de aspecto pobre, dominado por la imponente estructura del castillo del barón, el cual se alza en lo alto de una gran estriación rocosa. Aunque ha conocido tiempos mejores, el castillo ofrece un aspecto



sólido y, por supuesto, a los Pj les será imposible tomarlo por la fuerza. Para conseguir a Marina el grupo tendrá que recurrir a la astucia. Álvor expondrá entonces los motivos del viaje a todo el grupo, y explicará su plan. Sugerirá que el Pj de origen noble se dirija al castillo con uno de los criados, solicitando posada por una noche. Teóricamente, y según las leyes de la caballería, el barón no podrá negarse, con lo cual no será difícil, una vez dentro, rescatar a Marina y huir del castillo. El resto del grupo esperará escondido cerca del castillo. Sin embargo, eso no será tan fácil. Si el grupo luchó contra los soldados en la arboleda, y alguno de estos huyó, serán reconocidos y aseteados desde las almenas. En caso contrario, las puertas del castillo tampoco se abrirán. El barón se disculpará, afirmando que el estado de su castillo es lamentable, lo cual le impide poder ofrecer un mínimo de comodidades a un huésped. Sugerirá que los Pj se alojen en la posada del pueblo. Diciendo que vienen de parte suya no se les cobrará nada. De nada servirán súplicas, amenazas o tiradas de Elocuencia. El barón será cortés pero firme y no permitirá bajo ningún pretexto que los Pj entren en su castillo. En el pueblo, una tirada de Psicología (con un bonus de +50%) permitirá a los Pj darse cuenta de que son mirados con desconfianza y temor. Solo a base de usar con éxito las competencias de Soborno, Elocuencia o Seducción los Pj conseguirán averiguar que desde que Fernando tomó posesión de la Baronía las cosas van cada vez peor: Los impuestos se multiplican, y la pandilla de matones que trajo como soldados (teóricamente para proteger a la gente) se dedica impunemente a saquear el territorio, violentando a las mujeres a hiriendo a los hombres. El barón, además, se hace acompañar siempre por un extraño personaje, bajo y mudo, siempre enfundado en una túnica negra con capucha, de quien se rumorea que es un brujo. Sea como fuere, la gente está desesperada, y no sabe que hacer. Intentar convencer a los campesinos para que asalten el castillo será totalmente inútil.

La historia

Fernando es un soldado de fortuna, hecho caballero por su indiscutible valor en combate. Sin embargo, su crueldad y falta de escrúpulos son aún mayores que su valentía. Hace poco tiempo se asoció con Taurus el Egipcio, un extraño personaje con poderes mágicos, al cual cree tener bajo su poder. Taurus hechizó al padre de Marina, convenciéndole de que Fernando sería un buen partido para su hija. Las ambiciones de Fernando, sin embargo, no se limitan a una Baronía. Desea más poder y riqueza, ante lo cual, le exigió a Taurus que le pusiera en contacto con el Diablo, para hacer con él un pacto. No quería, sin embargo, perder el alma. Por señas y dibujos, Taurus le explicó que eso no sucedería. Lo único que tenía que hacer era ofrecerle a un hijo suyo cuando lo invocara. Esto es imposible, ya que Fernando es impotente, y el único placer que encuentra con las mujeres es el de torturarlas. Es por eso que no le importa que su mujer pase largas temporadas en Burgos, con su familia. Poco después descubrió que su mujer había quedado embarazada de su amante, en Burgos. Rápidamente la obligó a volver al castillo, y la encerró en la torre. Cuando naciera el niño, lo haría pasar como suyo ante el diablo, consiguiendo así el poder que tanto deseaba. Taurus, sin embargo, no le ha dicho toda la verdad: Fernando perderá su alma nada más invocar al diablo, y deberá servirle hasta la muerte si no quiere perecer. Es más: es imposible engañar al diablo con una treta tan burda. Y es que Taurus es en realidad un Aoun

y como tal se complace en extender el miedo y la confusión entre los hombres.

El plan

Los Pj deberán elaborar un plan para rescatar a Marina. Se les presentan varias opciones:

- Pueden intentar sobornar a un par de soldados, cuando bajen al pueblo a beber y divertirse, para que les abran, las puertas del castillo. Sin embargo, los soldados no se dejarán convencer por menos de 300 maravedíes de plata cada uno.
- Pueden intentar infiltrarse en el castillo por la noche, trepando por la muralla con una cuerda y un garfio. Hay un centinela en cada torre, sin embargo, y dos soldados de ronda por la muralla. La disciplina no es muy fuerte y hay un 45% de posibilidades de que los centinelas duerman. Este porcentaje se tirará por separado para cada centinela.
- Pueden asimismo intentar infiltrarse con el carro de las provisiones, que cada cierto tiempo sube desde la aldea. El próximo debe subir a las 18 h. de la noche del día 23.
- Pueden intentar infiltrarse en el castillo por medios mágicos, o por cualquier otro método que se les ocurra a los Pj.

Si los Pj no son discretos a la hora de elaborar sus planes (discutiendo el plan en lugares públicos, por ejemplo) hay un 70% de posibilidades de que sean denunciados al Barón. Este enviará entonces un grupo de 15 hombres, con él a la cabeza, para detenerlos y ejecutarlos. No concederá clemencia.

El castillo

Hay unos treinta soldados en el castillo. Se alojan en dos de las cuatro torres interiores (quince en cada una). En otra se aloja Taurus y en la otra Fernando y Marina. Esta está encerrada en su habitación, y solo Fernando tiene la llave. Si los Pj tienen tiempo de registrar el castillo hay dos estancias que les llamarán la atención:

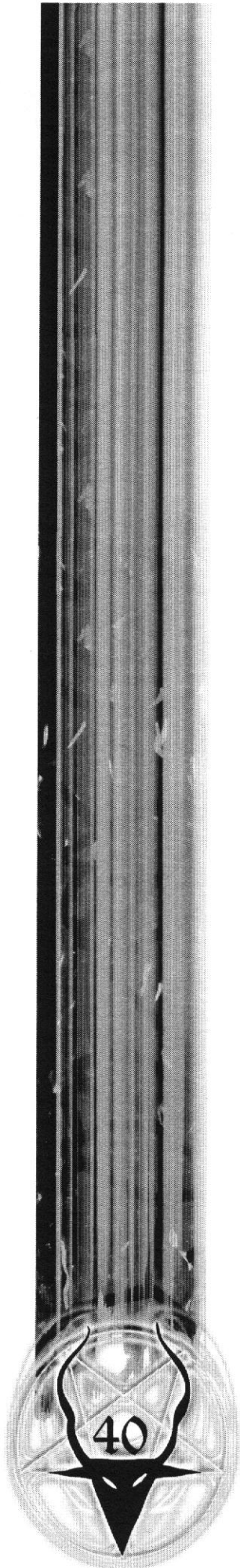
Una es la capilla, donde una tirada de Teología mostrará a quien la pase que se han realizado cultos no cristianos, y una tirada de «Conocimiento Mágico» los identificará sin lugar a dudas como cultos satanistas.

El otro es la torre del mago. Los Pj encontraran algunas redomas con substancias extrañas, pero una tirada de «Alquimia» les revelará que no es el laboratorio de un mago, pues carece de elementos para realizar ungüentos y pociones. Así pues, un Pj inteligente podría deducir que Taurus NO ES HUMANO, ya que no necesita componentes mágicos para lanzar sus hechizos.

Una tirada de «Buscar» realizada con éxito en la habitación permitirá encontrar un grueso libro, encuadernado con piel negra (de nativo africano, aunque los Pj no lo sabrán nunca). Esta escrito en árabe. Contiene los siguientes hechizos: Lámpara de Búsqueda, Aumentar conocimiento, Resistencia al frío, Maldición, Inmunidad al fuego, Arma invencible, Invisibilidad. El libro tiene un porcentaje de Enseñar del 40%.

El desenlace

El niño nacerá al mediodía del día 23, y será sacrificado en un Aquelarre oficiado en la capilla del castillo a las doce de



la noche. Agaliarepth aparecerá, pero no se dejara engañar por algo tan burdo. El castillo será arrasado, muriendo todos los que en ese momento se encuentren en su interior, excepto Taurus, que se alejara volando y riendo a carcajadas. Si el barón muere en combate contra los Pj o Álvor, Taurus intentará huir volando, llevándose en brazos a Marina, para sacrificarla y convertir a su hijo en un Aoun como él.

Recompensas

Si los Pj consiguen rescatar a Marina y al niño vivos, ganarán cada uno 50 puntos de Aprendizaje, y el agradecimiento eterno de Álvor.

Dramatis Personae

Doña Marina

	FUE	15	Tamaño	1'75 m.
	AGI	15	Peso	65 kg.
	HAB	15	Apariencia	12
	RES	15	Armadura Nat.	Carece
	PER	10		
	COM	5	RR	50 %
	CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%

Hechizos: Carece

Fernando, Baron de Incinillas

	FUE	15	Tamaño	1'75 m.
	AGI	15	Peso	65 kg.
	HAB	15	Apariencia	12
	RES	15	Armadura Nat.	Carece
	PER	10		
	COM	5	RR	50 %
	CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%

Hechizos: Carece

Soldados

	FUE	15	Tamaño	1'75 m.
	AGI	15	Peso	65 kg.
	HAB	15	Apariencia	12
	RES	15	Armadura Nat.	Carece
	PER	10		
	COM	5	RR	50 %
	CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)

Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%

Hechizos: Carece

Taurus

	FUE	15	Tamaño	1'75 m.
	AGI	15	Peso	65 kg.
	HAB	15	Apariencia	12
	RES	15	Armadura Nat.	Carece
	PER	10		
	COM	5	RR	50 %
	CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)

Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%

Hechizos: Carece

Álvor Fernandez

	FUE	15	Tamaño	1'75 m.
	AGI	15	Peso	65 kg.
	HAB	15	Apariencia	12
	RES	15	Armadura Nat.	Carece
	PER	10		
	COM	5	RR	50 %
	CUL	5	IRR	50 %

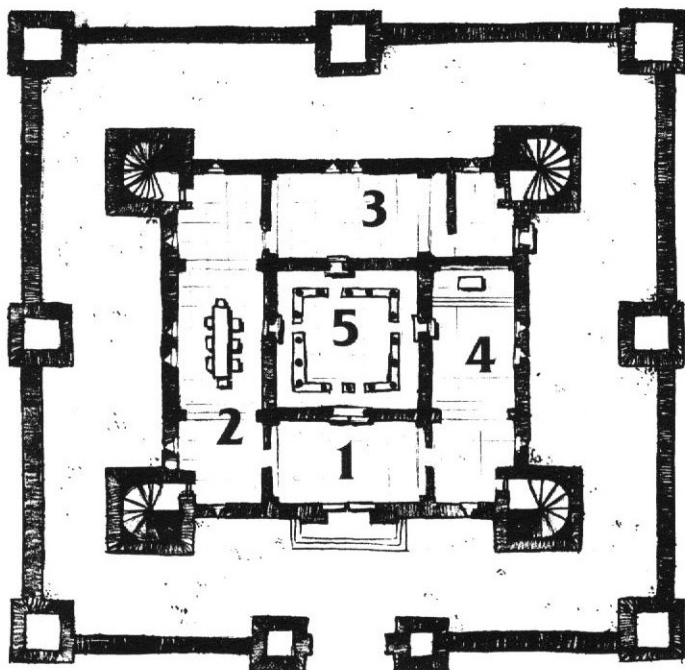
Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)

Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

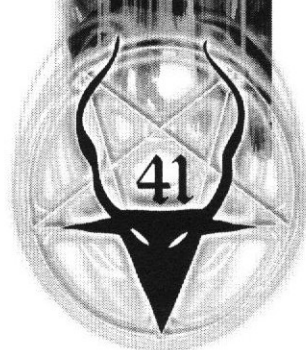
Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%

Hechizos: Carece



El Castillo de Incinillas

- 1 Sala
- 2 Salón comedor
- 3 Cocina
- 4 Capilla
- 5 Patio central



Entre las brumas...

Módulo de introducción para 3/5 Pj, que no tienen en un principio que conocerse entre sí. Uno de ellos, por lo menos, debería ser un mago, y sería muy interesante que hubiera también un hombre piadoso.

Introducción

Por motivos diversos (a determinar por el Dj) los Pj se encuentran en Játiva, y deben trasladarse urgentemente a la ciudad de Valencia. La zona por la que pasa el camino real, sin embargo, está casi deshabitada, por culpa de una epidemia de peste que aniquiló a casi todos los lugareños diez años atrás. Abundan, además, fieras salvajes y bandidos, y es frecuente que algún viajero solitario desaparezca. Es por eso que los Pj deciden viajar unidos, para mayor seguridad. Si antes de partir intentan averiguar más detalles sobre la zona, un anciano les dirá, un tanto enigmáticamente que «hace años había una aldea, Dissort. Era muy próspera y rica, y la gente no tenía que trabajar para vivir. Pero no era buena gente. Un día, el diablo se los llevó.»

Hay un 40% de posibilidades de que los Pj se crucen con un grupo de bandidos: su número será igual al de los Pj, + 2. De ir uno o varios de los Pj con cota de malla con refuerzos o con armadura completa, no atacarán, mostrándose incluso amigables.

Son los primeros días de Primavera. La tarde es fresca, pero no fría, y la jornada de viaje ha sido agotadora. Empieza a ponerse el sol, y el grupo de Pj debe acampar al raso. A un lado del camino encuentran un pequeño prado, con unas rocas que les protegerán del viento, y con un riachuelo a pocos pasos, el cual forma un estanque de reducidas dimensiones, y sin embargo bastante profundo. La jornada termina sin más incidentes. Los Pj se disponen a pasar la noche lo más confortablemente posible.

La mujer del agua

Durante la medianoche, el Pj que haga guardia (o uno elegido aleatoriamente si nadie la hace) oír una voz dulcísima que lo llama por su nombre. La voz viene del estanque, y el Pj podrá distinguir, en medio de un resplandor verdoso, una mujer desnuda, con medio cuerpo fuera del agua, que le sonríe y le hace movimientos invitadores. Si el Pj se dirige hacia ella sin avisar a los demás, se hundirá y empezará a ahogarse nada más poner el pie en el agua, ya que el estanque es más profundo de lo que parece. Además, sentirá como unos brazos, fríos como los de un cadáver, lo arrastran al fondo. Su porcentaje de nadar se verá reducido a la mitad. Si el Pj, por el contrario, reacciona violentamente (lanzándole algún arma o proyectil) se sentirá de repente presa de lacerantes dolores en la cabeza, que lo harán aullar de dolor, y lo imposibilitarán de hacer cualquier acción. Sea por los gritos o aullidos de su compañero, sea por que éste los llame, los demás Pj se despertarán. En lugar de ver a la dama, sin embargo, verán el resplandor verdoso y como el agua empieza a hervir y burbujear, generando una niebla espesa y picante, que irrita los ojos y la garganta, y que pronto los envolverá. Aquel Pj que saque una tirada de «Escuchar» distinguirá, muy lejana, una carcajada burlesca, que le pondrá los pelos de punta. Todo aquel Pj que

permanezca mucho rato al lado del estanque, perderá el conocimiento. Es más que posible, sin embargo, que deseen alejarse lo más rápido que puedan del mismo. Todo lo que intenten hacer para orientarse, sin embargo, será inútil: la niebla es demasiado espesa, y pronto se encontrarán perdidos sin remedio...

El pueblo de Dissort

Al cabo de un tiempo indeterminado los Pj distinguirán un rayo de sol entre las brumas. Si avanzan en esa dirección pronto encontrarán una aldea, la cual está milagrosamente libre de niebla. Parece que una protección invisible rodee todo el pueblo, impidiendo el avance de la bruma. Al salir de la niebla, los Pj serán saludados, entre grandes muestras de alegría, por una muchedumbre de aldeanos, todos ellos vestidos con túnicas blancas. Una tirada de Otear permitirá a los Pj darse cuenta de que no hay niños entre la gente: los más jóvenes andarán por los 19/20 años. Una tirada de Psicología permitirá a los Pj darse cuenta de que los estaban esperando. Los aldeanos rodearán rápidamente a los Pj aclamándolos como salvadores, y los conducirán hasta una gran plaza en el centro del pueblo. Uno de los edificios de la plaza se encuentra destruido por un incendio. Una tirada de Cultura x 3 permite identificarlo como los restos de una ermita. En el centro de la plaza hay un gran pozo, de unos 5 m. de diámetro. No hay brocal ni cubo para sacar el agua, aunque ésta se encuentra a unos 10 m. de profundidad. En la plaza les espera un hombre de mediana edad, de barba poblada y amplios ropajes blancos. Se presentará como Tafall, alcalde del pueblo de Dissort. Contestará a las preguntas de los Pj contando la siguiente historia: «Hace años nuestra comunidad vivía en prosperidad y riqueza, todos éramos hermanos de todos y todo lo compartíamos. Ayudábamos en lo que podíamos a nuestros vecinos, los cuales sin embargo nos envidiaban, y lanzaban injurias sobre nosotros. Un día llegó un hombre malvado: un clérigo que había abjurado de su fe, y que adoraba a extrañas criaturas de la tierra. Mediante engaños, se introdujo en nuestra comunidad, y pervirtió el inocente corazón de algunos de nuestros jóvenes. Entonces empezó a realizar ritos blasfemos, Aquelarres y orgías sangrientas. Los limpios de corazón teníamos que hacer algo, así que quemamos al sacerdote y a sus fieles en el interior de su iglesia. Pero ellos tuvieron tiempo de lanzarnos una maldición: y nuestro pueblo quedó aquí, separado del mundo por esta bruma que no podemos atravesar. Yo, modestamente, conozco un poco las artes mágicas, y sabía que el hechizo podía romperse con la ayuda de algunos hombres venidos del exterior. Por eso os damos la bienvenida, ya que gracias a vosotros volveremos a la vida!!!»

- Si los Pj se disculpan y afirman que lo sienten mucho, pero que se van, Tafall negará tristemente con la cabeza, y explicará que eso es imposible: los Pj están atrapados en el pueblo, igual que sus habitantes, y si intentan salir la niebla los matará.
- Si los Pj se extrañan por la ausencia de niños en el pueblo Tafall explicará que unos murieron, otros se hicieron mayores. No han nacido más niños durante el tiempo que Llevan hechizados.
- Si los Pj le preguntan que tienen que hacer exactamente, les explicará que, esta medianoche, deben rezar con ellos, en la misma plaza, unas oraciones especiales, «y cumplir ciertos ritos determinados que os explicaré en su momento».



No dará más explicaciones, sino que se apresurará en invitar a los Pj al banquete que se está preparando, para festejar su llegada. En efecto: un grupo de mujeres se encuentra muy atareada colocando grandes tablas encima de caballetes, trayendo largos bancos de madera y cojines para todos. Parece que el pueblo entero va a participar en el banquete.

El banquete

El banquete consiste en carnes asadas de Carnero, Ternera y Cerdo, condimentadas con diversas especias y salsas, acompañadas de coles y nabos, frutas y pastelillos de miel. Todo esto acompañado de un vino tinto, espeso y áspero, que se sube rápidamente a la cabeza. Si los Pj preguntan de donde han sacado tanta y tan buena comida, Tafall le quitará importancia al hecho, afirmando que tienen reservas de provisiones en abundancia.

Tafall hace sentar a los Pj a su lado, presidiendo la mesa, y el mismo les servirá el vino, de una gran jarra. Él beberá, sin embargo, agua clara, y comerá solamente verduras, afirmando que no puede beber vino ni comer carne porque se ha auto impuesto una penitencia, hasta que las cosas vuelvan a la normalidad. La gente del pueblo, por el contrario, come y bebe con auténtica gula, y muy pronto los borrachos se revuelcan por debajo de las mesas.

Nota para el Dj: Hay una maldición especial en la comida. Todo aquel que coma apenas un bocado de la carne del banquete perderá todos sus Puntos de Concentración (no pudiendo, pues, lanzar ningún hechizo). No los volverá a recuperar hasta que no salga del pueblo. Quien beba como mínimo una copa de vino, deberá tirar por Resistencia x 1 para no caer inconsciente, ya que el vino está narcotizado. El narcótico puede detectarse, al beber el primer sorbo, con una tirada de «Degustar». Los efectos del narcótico se hacen sentir al cabo de aproximadamente 1 hora de haber sido ingerido.

La verdad

La verdad, sin embargo, es muy distinta a la historia que Tafall ha contado a los Pj. Dissort era un pueblo normal y corriente, salvo por el hecho de que la mayor parte de sus habitantes adoraban a Silcharde, el demonio del Dominio. Este les había dado riqueza y poder a cambio de que se le entregaran todos los niños de la aldea, cosa que así se hizo. Un día llegó un clérigo, un tal Dionis, que construyó una ermita en la plaza y que intentó convertir a los blasfemos habitantes de Dissort. Los del pueblo, por diversión, le perdonaron momentáneamente la vida, pero no le dejaron salir de la aldea.

Entonces se desató la peste por tierras valencianas, y los de Dissort tuvieron miedo. Antes de que la peste llegara al pueblo, Tafall, el sumo sacerdote, hizo un Aquelarre multitudinario, invocando la protección de Silcharde. Durante el Aquelarre, el clérigo y los pocos habitantes no creyentes del pueblo fueron quemados vivos dentro de la Iglesia. Silcharde hechizó el pueblo, sacándolo fuera del tiempo. Sus habitantes no tenían que trabajar, recibiendo mágicamente comida y bebida. Pero cada cierto tiempo, debían reafirmar su pacto con Silcharde, en un gran Aquelarre, parodia de una misa. En el momento de la comunión, debían devorar vivos a los extranjeros que Silcharde atrajera al pueblo...

Y este es el destino de los Pj...

La lucha

Si los Pj beben el vino y caen víctimas del narcótico se despertaran desnudos y atados de pies y manos, en una habitación cerrada y sin ventanas. Serán sacados de ella a medianoche, y devorados vivos por la multitud, entre cantos de gloria a Silcharde y Lucifer.

Si varios o todos los Pj superan los efectos del narcótico, o rehúsan beber vino, Tafall intentará convencerles de que descansen, «para conservar toda su energía mística hasta el momento de la ceremonia. Intentará meterlos en una de las casas, acompañados de una docena de



muchachas para que satisfagan todos sus caprichos. En un momento determinado, estas intentaran quitarles las armas, o abrirán la puerta para que los demás habitantes entren y reduzcan a los Pj.

Si los Pj se niegan en redondo, o adoptan una actitud violenta, Tafall recurrirá a la fuerza. Los habitantes del pueblo se lanzarán contra los Pj, procurando herirlos y desarmarlos, pero no matarlos. Tafall procurara evitar el combate personal, usando la magia a distancia.

Los Pj sólo tienen tres caminos a seguir: hacerse fuertes en una de las casas del pueblo, tomar a Tafall como rehén, o bien abrirse paso con sus armas hasta la salida del pueblo. La niebla es molesta pero no mortal, al contrario de lo que les había dicho Tafall. Además, los habitantes del pueblo no pueden atravesarla, y al introducirse en ella los efectos de la maldición lanzada sobre la carne desaparecen. Eso si, los Pj no pueden quedarse en ella indefinidamente: por muchas vueltas que den siempre irán a parar a las afueras del pueblo, y si no hacen algo terminarán muriendo de hambre y de sed.

La ayuda

En el momento en que se encuentren mas desesperados (o si a un Pj piadoso se le ocurre la genial idea de rezar pidiendo ayuda) oír una voz, muy lejana, que susurra su nombre. Y verán como se va formando la figura de un hombre, vestido con los hábitos monacales. Es Dionis, el sacerdote-mártir de Dissort. Él les explicara la auténtica historia de Dissort, y la manera de romper el hechizo que Silcharde lanzó sobre el pueblo:

"Deberéis volver a la plaza del pueblo, y buscar entre las ruinas de mi iglesia el cáliz sagrado que usaba en mis misas, el cual ningún habitante de Dissort puede tocar. Debéis arrojarlo al pozo que esta en la plaza, ya que allí reside la Ondina que os hechizó, y que es el nexo de poder entre Silcharde y Tafall. Cuando el objeto sagrado caiga al agua, la Ondina morirá, y el hechizo se desvanecerá..."

El final

Los Pj deberán organizar alguna estratagema para entrar de nuevo en el pueblo (si habían logrado salir) o para hacer una salida en el caso en que se encuentren sitiados. Una buena idea seria que algunos de ellos se ofrecieran como cebo, mientras los demás huyen por otro lado. Sea como fuere, deberán llegar hasta las ruinas de la ermita, y efectuar una tirada de «Buscar» para encontrar el cáliz de oro. El problema es que la plaza estará fuertemente vigilada, y que los aldeanos intentarán por todos los medios que los Pj no lleguen hasta el pozo.

Si los Pj consiguen arrojar el cáliz en el pozo, la tierra temblará, y se oír un gran estruendo, como un rugido de rabia de un gigante. Los Pj perderán el conocimiento...

...para despertar en su campamento, al lado del estanque. Este se ha convertido en un charco de agua estancada y pestilente...

Hace un bonito día. A los Pj les queda todavía mucho camino hasta llegar a la ciudad de Valencia...

En caso de que sean devorados por los habitantes del pueblo durante el Aquelarre, o que mueran luchando contra ellos, despertaran infectados por la peste bubónica. Pasaran todos los efectos de una convalecencia máxima (a no ser que encuentren un mago que les lance un hechizo de Curación de enfermedad).

Si salen con bien de esta aventura, cada Pj ganara 60 puntos de Aprendizaje.

Bandido común



FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%

Hechizos: Carece

Ondina



FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%

Hechizos: Carece

Tafall



FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%

Hechizos: Carece

Habitante de Dissort



FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%

Hechizos: Carece

Una noche en la posada de Alvar el Honesto

Aventura para 3/5 Pj. No tienen necesariamente que conocerse entre sí.

Introducción

Diciembre, mediados del siglo XIV. Los Pj, por varios motivos, deben alojarse en el pueblecito de Lecumberri, casi al pie del monte Aralar, en el Reino de Navarra. El pueblecito es lugar de paso obligado para todos aquellos que viajan de Tolosa a Pamplona (o viceversa) o para los que deseen ir a remediar sus males con las aguas milagrosas de Betelu o Lizarza. Por suerte, Lecumberri está bien provista de alojamiento, y los Pj no tienen problemas en acomodarse en la posada de Alvar el Honesto. Esta posada es excelente, y de precios normales. Su único inconveniente es que está un poco alejada del pueblo, a unos quince minutos a paso vivo. Hace trío, y ya han caído las primeras nevadas.

La idea de los Pj es pasar allí una noche...

Descripción de la posada

La posada está construida de piedra y madera, es sólida y está bien cuidada. Consta de planta baja y un piso superior.

En la planta baja se encuentra un gran comedor y sala de estar, donde los clientes comen, beben o sencillamente charlan o juegan a las cartas. En la planta baja se encuentra también la cocina de la posada y una sala privada, normalmente cerrada con llave, que el posadero sólo cede a personas de confianza.

En el piso superior se encuentran las habitaciones para clientes pudientes, la habitación del posadero, y la habitación común para los clientes normales. Las habitaciones constan de una cama con colchón de paja, sábanas de tejido basto, una mesa, una silla y un arcón. Si se desea, se puede comer en la habitación. La habitación común, en cambio, es una sala bastante amplia con un buen montón de paja en un rincón. Los clientes de pocos recursos deben conformarse con dormir encima de la paja, abrigados todo lo más con una manta.

Encima del piso superior se encuentra la vieja buhardilla, que el posadero usa como trastero y almacén.

Por una trampilla en la cocina se llega a una pequeña bodega, donde el posadero guarda el vino, y que le hace las veces de despensa.

Adosado a la posada se encuentra el establo, donde son instaladas las monturas de los clientes. En el piso superior del establo hay un pequeño granero, ahora lleno a rebose, ya que el posadero guarda aquí su provisión de forraje para todo el invierno.

En la parte de atrás de la posada hay un pequeño huerto, un corral con gallinas, cerdos y una vaca, y un pozo. No hay letrinas. Los clientes satisfacen sus necesidades corporales en el patio, o en los orinales que hay en cada habitación.

Los precios

habitación común-cueta	7 maravedies de plata
habitación	30 "
Potaje de judías y nabos	3 "
Sopa de ajo y pan	1 "
Cerdo asado con hierbas	8 "
Gallina asada en espetón	3 "
Jarra de leche	1 "
Jarra de vino	2 "

Los clientes que duermen en la posada tienen una hogaza de pan y agua gratis. Nada impide a un cliente consumir sus propias provisiones en el comedor, o hacer que se las cocinen en la misma posada. En este último caso paga 1 maravedí de plata.

El servicio de la posada

La posada está atendida por Alvar, su mujer Bernarda y sus hijos Blanca y Roque.

Alvar es un hombre alto y fuerte, rubicundo y de vozarrón atronador. Está calvo como un queso de bola, y siempre tiene la calva brillante por el sudor. Luce una espesa barba negra. Tiene unos 40 años, y está muy gordo. Siempre es amable y divertido con sus clientes... a menos que no le paguen. Normalmente se encarga de servir a los clientes en la sala común, y le gusta conversar con ellos.

Su mujer, Bernarda, es mucho más gorda que su marido, y tiene aproximadamente su misma edad. Luce unos erizados pelos negros encima de los labios, que hacen que Alvar la llame «Bigotuda!» (se supone que cariñosamente). Normalmente, está en la cocina. Cuando sonríe (lo cual sucede raras veces, por suerte) muestra una serie de dientes desiguales y amarillentos. Blanca es una muchachita de catorce años, que se ha hecho mujer casi sin darse cuenta. Bastante bonita, el ambiente de la posada la ha hecho descarada y picara. Se encarga de servir y limpiar las mesas, y sabe eludir con agilidad las manos de los clientes.

Roque tiene doce años. Se encarga de cuidar las monturas de los clientes, y de ayudar en lo que sea. Es un niño soñador, que sólo desea poder alistarse en el ejército para convertirse en un héroe y un caballero. La familia duerme junta en la misma cama, en la habitación del piso superior.

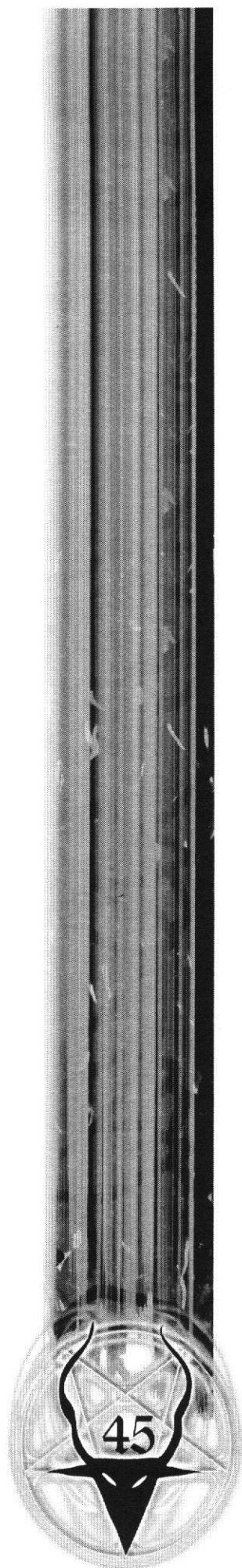
Los clientes

Los clientes de la posada esa noche son los siguientes: En las habitaciones:

► Un soldado de fortuna llamado Gontzal y su amada Beatriz. El estaba al servicio de un rico mercader de Pamplona, y se enamoró de la hija de este, siendo correspondido por ella. Sabiendo que Beatriz había sido comprometida al caballero Juan de Ocaña, la pareja de amantes decidió huir. Gontzal hizo que un ermitaño de las afueras de Irurzun los casara. Ahora se dirigen hacia Atann, donde Gontzal tiene familia.

► Un mercader Barcelonés llamado Arnau, que viaja junto con su criado Poncet a Tolosa, por negocios.

► Un caballero de la Orden de Calatrava, Julián de Malpartida que se dirige a Tolosa para visitar a un amigo (En realidad, se trata de un miembro de la *Fraternitas Vera Lucis*).



► Un comerciante en paños de Tolosa llamado Ramiro que se dirige a Pamplona con su sobrina Elvira y un criado, César. Este es un Morisco convertido al catolicismo. Time la lengua cortada (En realidad, todo esto es falso: ver más adelante).

► En la sala común:

► Dos peregrinos, Lope y Mateo, camino de Santiago de Compostela.

► Poncet, criado de Arnau

Secretos, sorpresas y otras verdades

En la posada van a suceder esta noche ciertos hechos que pueden cambiar la vida de sus ocupantes para siempre. Ramiro el comerciante es en realidad un buscavidas que espera hacer el negocio de su visa. Más por suerte que por habilidad ha conseguido localizar y capturar a una cachorra de Mandrágora, la cual mantiene drogada en su habitación, vigilada día y noche por su fiel compinche César. Ha enviado noticia del hecho a dos individuos que pueden estar interesados en ella: el Alquimista judío Absalón ben Eleazar y el reputado mago Eusquera Koldo de Ituriotz. Su idea es hacer una especie de subasta, o vender una parte de la mandrágora a cada uno. Ha elegido la posada de Álvar porque es un sitio discreto, conoce a Álvar desde hace tiempo y sabe que nadie les molestará. Además, la posada cae a medio camino de las residencias de sus dos posibles clientes: Absalón vive en Tolosa y Koldo en Etxarri-Aranaz.

Hay dos cosas, sin embargo, que Ramiro no sabe. Primero, que cerca del monte Aralar vive una comunidad de Mandrágoras bastante importante. Segundo, que hace tiempo que la Fraternitas Vera Lucis anda siguiendo los pasos de Koldo. Han interceptado el mensaje de Ramiro, y su Gran Maestre considera que el que salga de su refugio mágico de Etxarri-Aranaz es una ocasión de oro...

Desarrollo de los acontecimientos

► El siguiente horario esta calculado según la hora solar, por supuesto.

► 16'30/ 17 h. De no formar ya un grupo, los Pj van llegando durante este tiempo, por separado, a la posada. La mayor parte de los clientes ya están en ella.

► 17' 15 h. Llegan los dos peregrinos, Lope y Mateo.

► 17'30 h. Se sirve la cena. Cesar y Elvira no bajan a comer. Ramiro comenta que su sobrina esta algo enferma. No da muestras de preocupación: al contrario, come copiosamente y bebe abundante vino.

► 18'00 h. Oscurece. Álvar enciende las lámparas de aceite. Gotzal y Beatriz se acuestan pronto, pidiéndole al posadero que los avise al amanecer.

► 18' 15 h. Arnau intenta conversar sobre el negocio de paños con Ramiro, el cual le contesta con incoherencias, que demuestran que no es un comerciante.

► 18'25 h. Arnau se retira a su habitación. * 18'33 h. Se oye un lamento, largo y lúgubre, que recuerda en parte al ulular del viento entre los árboles. Viene de la habitación de Ramiro. Este sube inmediatamente, volviendo a la sala al poco rato. Se trata de Elvira, que se ha quejado en sueños. César le administra

inmediatamente más droga. Si alguien le pregunta, Ramiro explicara que su sobrina esta enferma, y que a ratos delira. Lo que Ramiro no sabe es que el lamento de Elvira es una, petición de socorro, y que ha sido oída por las Mandrágoras de Aralar.

► 18'47 h. El peregrino Lope cuenta a Mateo, Poncet, y a los Pj que quieran oírlo, la leyenda del perro del monte de Aralar. Julián de Malpartida y Ramiro beben vino en silencio, en mesas separadas.

► 19'00 h. Los hijos de Álvar y su mujer se acuestan. Este se queda en el comedor, atendiendo a sus clientes.

► 19,20 h. Poncet se retira a descansar a la habitación común.

► 19'30 h. Llego Koldo de Ituriotz. Es un hombre grande y corpulento, vestido con pieles y ropas de lana sin hilar. Ramiro le saluda efusivamente, a lo cual Koldo le contesta con gruñidos. Se sientan en la misma mesa, y Ramiro pide más vino. Koldo no bebe.

► 19'58 h. Los peregrinos Lope y Mateo se retiran a descansar.

► 20' 12 h. Llego Absalón ben Eleazar. Se reúne con Koldo y Ramiro, este sube a la habitación, baja con Cesar y Elvira y entran los cinco en la sala privada.

► 20' 15 h. Julián de Malpartida entra en su habitación y mueve la luz de su lámpara de aceite dos veces, ante la ventana, haciendo la señal de la cruz. A continuación, baja al comedor, asesina silenciosamente a Álvar (que dormita en una mesa) y abre la puerta.

► 20' 18 h. La Fraternitas Vera Lucis entra en la posada...

Golondrina que alto vuela, no teme que llueba

La leyenda del perro del monte Aralar

...En el valle de Amboto vive un misterioso ser, que gusta de adoptar la forma de una mujer de apariencia muy hermosa. Los del lugar la adoran, y la llaman Mari, la dama de Amboto. Dicen que cuando se desplaza lo hace en un carro tirado por cuatro caballos negros, y que deja una estela de fuego detrás. Lamias, Meigas y buitres forman su corte, allí en las cavernas del valle de Amboto. Cuentan que una vez un jovenzuelo atrevido le hizo la corte, y la enamoró. Ella le colmó de presentes y riquezas, y le concedió dones, como la inmortalidad, y el secreto de manipular el fuego a su capricho. Pero cuando se sintió poderoso y seguro el la abandonó, convirtiéndose en un poderoso hechicero, a instalando su residencia en lo alto del monte Aralar. No tenia que haberlo hecho. Pues ella le lanzó una maldición, que le privó del use de la palabra y lo dejó convertido en un gigantesco perro rojo. El alma de un hombre, en el cuerpo de un animal inmortal. Por broma cruel o capricho, no perdió, no obstante, su dominio sobre el fuego.

Y hay viajeros que dicen haberlo visto, en las noches de luna como esta. En estas noches, cerca del monte Aralar, cualquier cosa puede suceder...



Nota para el Dj: Por supuesto, esta leyenda no tiene nada que ver con la aventura. Sin embargo, y en el mundo de Aquelarre, es absolutamente cierta (*Ver el Capítulo 6, El Bestiario*).

La lucha

Los miembros de la Fraternidad de la Vera Lucis que se disponen asaltar la posada son 30. Uno de ellos (Julián) esta ya infiltrado en su interior. Su plan es el siguiente: Julián hará la señal de que los magos ya han llegado, e intentará abrir la puerta. Veinte miembros de la Fraternidad entrarán entonces a la carrera. Cinco subirán al piso superior, y quince se enfrentarán contra los magos, esperando que la sorpresa les impida preparar sus hechizos a tiempo para defenderse. Los cinco que suban al piso de arriba intentaran eliminar a todo el que salga de las habitaciones, impidiendo que bajen por la escalera. De los nueve restantes miembros de la Fraternidad, cinco de ellos se mantendrán apartados de la posada, colocados estratégicamente y dispuestos a asaeitar con sus ballestas a cualquiera que intente escapar de la casa por las ventanas o la puerta de atrás. Dos más prenderán fuego al granero. Los dos restantes cuidarán de los caballos. Koldo de Ituriotz se defenderá lanzando contra sus enemigos un espíritu Ígneo que le protege, e intentando huir en la confusión. A no ser que el Dj decida lo contrario, morirá abatido por los disparos de los ballesteros. El Ígneo entonces desaparecerá. Absalón huirá teletransportandose. De resultas de la acción del Ígneo, y de la quema del Granero, la posada empezara a arder. La Fraternidad intentara evacuar a sus heridos, impidiendo que salgan los ocupantes de la posada, para quemarlos vivos. Entonces aparecerán las Mandrágoras, atacando a los miembros de la Fraternidad, y a todo aquel que se enfrente a ellas.

El desarrollo exacto de la lucha será el siguiente:

- Asalto 1: Julián abre la puerta (o caso de que sea eliminado la Fraternidad la revienta, entrando en la posada). Dos Miembros de la Fraternidad prenden fuego al Establo.
- Asalto 2: La Fraternidad llega a la puerta de la sala privada, y empieza a golpearla, alertando a los del interior. Miembros de la Fraternidad llegan a la carrera al piso superior, atacando a los que salgan por las puertas. Los caballos y demás animales, en el Establo, relinchan asustados.
- Asalto 3: La puerta salta hecha pedazos. César intenta interponerse y es eliminado. Ramiro se esconde con Elvira en un rincón.
- Asalto 4: Absalón se teletransporta. Koldo lanza su Ígneo contra los Fraternitas (que retroceden) e intenta huir por la ventana. El piso inferior empieza a arder.
- Asalto 8: Koldo es eliminado por dos saetas de ballesta. El Ígneo desaparece. Ramiro es degollado. Elvira recibe dos heridas, pero dada su naturaleza inhumana no muere. Su atacante no se percibe de ello y huye de la habitación en llamas.
- Asalto 15: Bernarda sale al encuentro de los miembros de la Fraternidad con un cuchillo de cocina y es asesinada. Sus hijos Blanca y Roque se refugian en la bodega.
- Asalto 20: Ante las proporciones que toma el

incendio, los Fraternitas empieza a retroceder hacia la puerta, prendiendo fuego metódicamente al piso inferior. El humo empieza a filtrarse por las tablas del suelo del piso superior. Elvira empieza a gritar. Los Fraternitas no se molestan en rematarla, seguros de que lo hará el incendio.

- Asalto 23: El ultimo miembro de la Fraternitas sale de la casa. Aquel que intente pasearse por el piso inferior debe tirar por su Agilidad x 4 para no incendiarse.
- Asalto 25: Las Mandrágoras atacan. Los que se encuentren en el piso superior deben tirar por asfixia (Ver capítulo II). Aquellos que intenten huir por la planta baja deben tirar por Agilidad x 2 para no incendiarse. Los ballesteros dejan de disparar contra los ocupante de la casa, concentrándose en las Mandrágoras.
- Asalto 35: Elvira muere abrasada. Hasta entonces es posible sÁlvarla, aunque con graves quemaduras.
- Asalto 40: Los niños salen de su escondite, tosiendo y medio asfixiados. Blanca se desmaya, y Roque grita pidiendo ayuda. Gotzal y Poncet (de seguir vivos) acompañados quizá por alguno de los Pj, deberán ayudarles a salir.
- Asalto 100: El establo arde por completo. Todo el lado de la posada adosado a él esta ya en llamas.
- Asalto 180: (30 min.) El techo de la posada se hunde. Todos los ocupantes que pudieran quedar en la misma mueren abrasados.

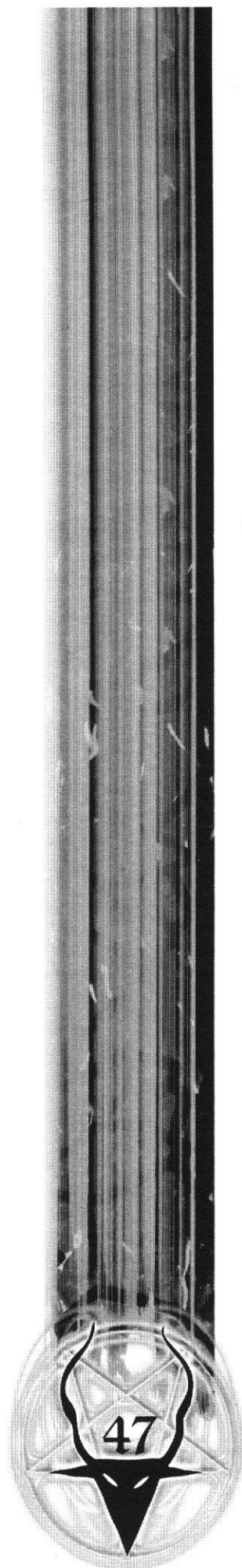
El final

Evidentemente, los Pj pueden cambiar o alterar con sus actos la anterior sucesión de hechos. A no ser de que el Dj determine lo contrario, Arnau morirá acribillado por las saetas al intentar saltar por una ventana. Poncet luchará como pueda contra la Fraternitas, posiblemente codo a codo con los Pj. Los dos peregrinos no serán de ninguna utilidad, y solo sobrevivirán si los Pj los protegen y les ayudan a salir. Gotzal luchara valientemente, protegiendo en todo momento a Beatriz, la cual empuñará una daga y hará lo que pueda al lado de su amor. Al autor de esto (empedernido romántico) le gustaría que se salvaran...

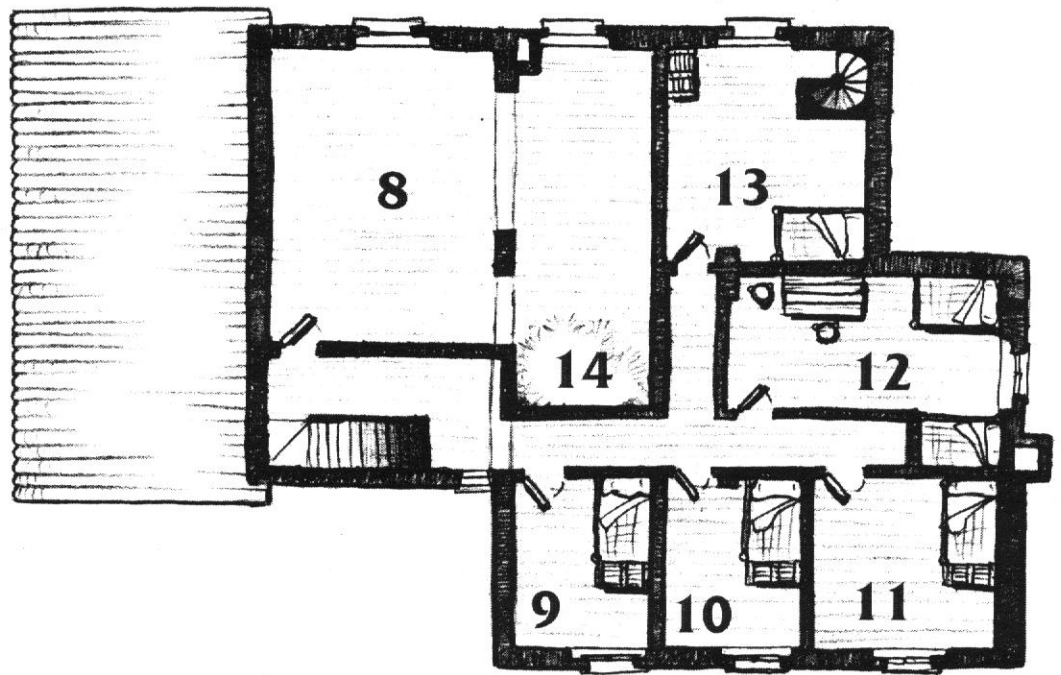
Elvira, la Mandrágora, solo se sÁlvara si algún Pj la rescata. Sus congéneres no podrán ayudarla, ya que el fuego prende con facilidad en ellas, haciéndolas arder casi en el acto.

Las Mandrágoras eliminarán a la mayor parte de los miembros de la Fraternitas Vera Lucis. No atacarán a los supervivientes de la posada, a no ser que estos las ataquen. Si uno de los Pj consigue salir con el cuerpo de Elvira y lo entrega a las Mandrágoras, estas le darán en agradecimiento un extraño fruto. Si lo come, aprenderá inmediatamente el lenguaje de las Mandrágoras, será considerado en el acto amigo por cualquiera de ellas cuando le vean y aumentara 2 puntos su Fuerza y Resistencia de manera permanente. Por desgracia, como efecto secundario su pelo adquirirá un escandaloso tono verdoso...

Los Pj que sobrevivan a esta festiva noche de invierno ganaran cada uno 40 puntos de Aprendizaje.

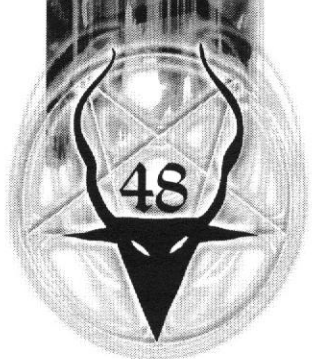
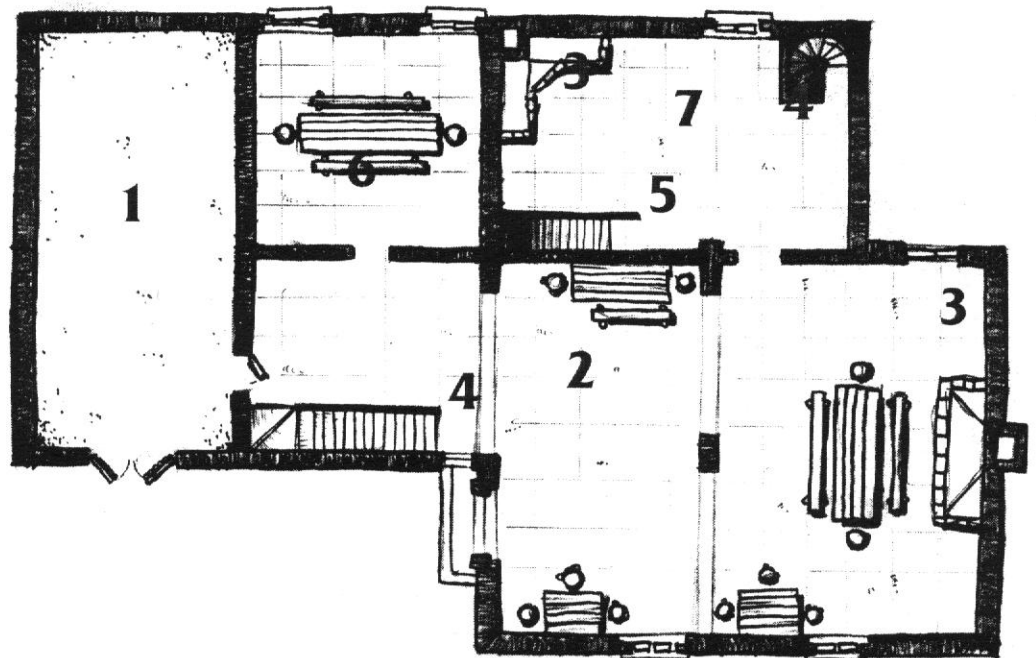


La Posada de Álgar el Honesto



piso superior

- | | |
|--------------------------------|----------------------------|
| 1 Establo | 8 Habitación comun |
| 2 Sala | 9 Habitación |
| 3 Chimenea | 10 Habitación |
| 4 Escaleras al piso superior | 11 Habitación |
| 5 Escalera a la bodega | 12 Habitación |
| 6 Sala para reuniones privadas | 13 Habitación del posadero |
| 7 Cocina | 14 Montón de paja |



Álvar

FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%

Hechizos: Carece

Bernarda

FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%

Hechizos: Carece

Blanca

FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%

Hechizos: Carece

Roque

FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%

Hechizos: Carece

Gontzal

FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%

Hechizos: Carece

Beatriz

FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%

Hechizos: Carece

Arnau

FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%

Hechizos: Carece

Poncet

FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%

Hechizos: Carece

Julian de Malpartida

FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%

Hechizos: Carece

Ramiro

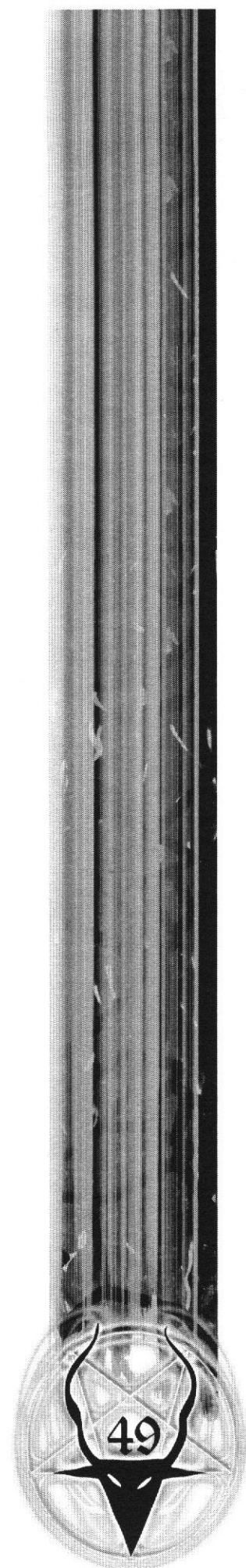
FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%

Hechizos: Carece



César



FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%
Hechizos: Carece

Elvira



FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%
Hechizos: Carece

Lope



FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%
Hechizos: Carece

Mateo



FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%
Hechizos: Carece

Absalon Ben Eleazar



FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%
Hechizos: Carece

Koldo de Ituriotz



FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%
Hechizos: Carece

Ignio



FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%
Hechizos: Carece

Miembros de la Fraternitas Vera Lucis



FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

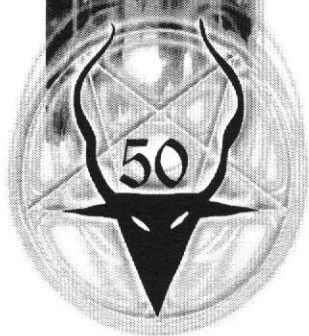
Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%
Hechizos: Carece

Mandragoras



FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%
Hechizos: Carece



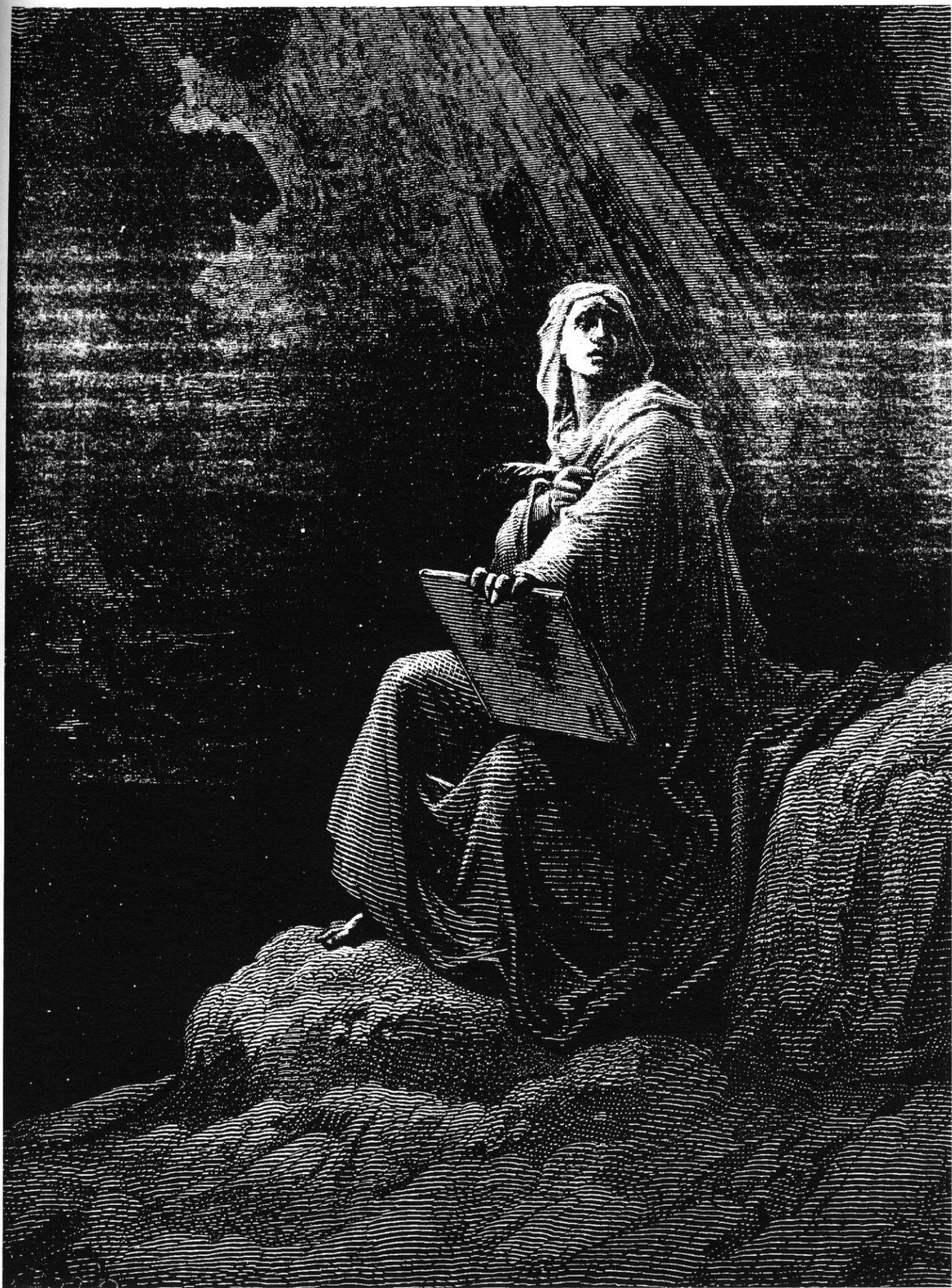


Ilustración: Gustavo Doré

La Ratonera

Esta mini-aventura esta prevista para un grupo de 5/6 Pj, ninguno de los cuales ha de pertenecer a la nobleza o gozar de una posición influyente.

Introducción

Murcia, 18 de Marzo de 135... Los Pj, que pueden haberse conocido perfectamente por el camino, se encuentran de viaje por tierras murcianas, teniendo que hacer noche en la ciudad de Lorca. Sin mayores problemas, se instalan por una cantidad razonable en la posada «El Cuervo borracho», regentada por maese Pedro Jiménez.

Intrigas

Hay un par de cosas, sin embargo, que los Pj (nuevos en la villa) desconocen: Acaba de llegar un nuevo Corregidor a la ciudad, llamado Diego de Córdoba. La misión del nuevo Corregidor consiste en investigar los supuestos fraudes que el Concejo de la ciudad viene realizando de un tiempo a esta parte. El Tesorero Real sospecha que la ciudad no paga a la Corona todo lo que le corresponde.

En efecto, varios de los miembros del Consejo, en complicidad con el Merino y el Mayordomo, han estado escatimando fondos, tanto del fondo público como de los impuestos reales. Si el nuevo Corregidor descubre la verdad lo más probable es que acaben con sus posesiones confiscadas, y ellos mismos condenados a muerte por traición. Desesperados, los implicados deciden asesinarlo. Debe ser un asesinato en el cual no puedan ser involucrados... quizá llevado a cabo por un grupo de forasteros... Por otro lado, el Corregidor, que no se fía de nadie, se ha hecho acompañar de tres hombres de confianza, terriblemente fieles a su persona...

Abusos

Mientras los Pj cenan sin problemas en la posada, cualquiera de ellos que pase una tirada de Percepción x 3 se dará cuenta que están siendo observados por un desconocido embozado en una capa, que esta interrogando a maese Pedro Jiménez. Una tirada de Psicología con un bonus del 25% le confirmara que, en efecto, hablan de ellos.

Nota para el Dj: El hombre embozado no es otro que Fernando Martínez, jefe de la milicia de la ciudad y mano derecha del Merino. Acaba de encontrar los hombres que necesitaba...

Fernando saldrá a la calle, donde le están esperando quince hombres, volverá a entrar y arrestará a los Pj sin más ceremonias. Si puede improvisar algún motivo en ese momento, mejor. Si no, les detendrá de todos modos, acusándoles de robo (no importa que). Procurará cogerlos vivos, pero de todos modos no vacilará en matar o malherir a alguno para amansar a los demás.

Nota para el Dj: si esto ultimo es imposible, porque los Pj están muy armados o son muy brutos, Fernando y sus chicos siempre pueden optar por detenerlos de noche, irrumpiendo en su habitación mientras duermen.

Los Pj serán desarmados, atados y escoltados por los soldados hacia el calabozo. Por el camino, dos de los guardias comentaran entre sí que «ya están hartos de hacer lo mismo una y otra vez». Una tirada de Psicología, sin embargo, hará que los Pj se den cuenta de que parece haberlo dicho únicamente para que los Pj lo escuchen...

Algunas explicaciones

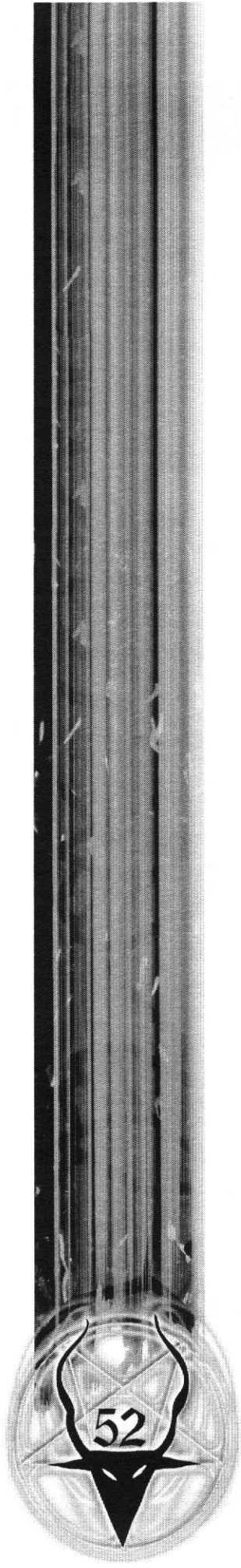
Los Pj son conducidos, por callejuelas secundarias, a un viejo edificio de aspecto vagamente eclesiástico, y arrojados sobre las frías losas de una especie de bodega, acondicionada como celda, situada en el sótano del mismo, sin que se les den explicaciones ni los traten con miramientos. La única fuente de luz es una estrecha ventana, que al parecer da a un patio interior. Al cabo de poco, sin embargo, los Pj oirán un susurro que desde el otro lado de la puerta intenta llamar su atención. Les informará que es un amigo, y que pasará a verlos más tarde.

En efecto, una hora después la puerta se abrirá con cuidado, y el carcelero que les instala en tan confortable lugar entrará en la celda. Se presentará como Iñigo, y explicará a los Pj que han sido víctimas de un complot, el cual ya ha sido llevado a cabo otras veces con éxito.

Según él, el Merino de la ciudad y maese Pedro son viejos amigos, y llevan a medias un lucrativo negocio: cada cierto tiempo, la guardia de la ciudad, por orden del Merino, hace detener a varios forasteros de los que se hospedan en «El Cuervo Borracho». Maese Pedro los acusa formalmente de robo, y el Merino los condena siempre a unas semanas en el cepo y a la expulsión de la ciudad. Las posesiones de los forasteros son repartidas entre ambos amigos. Los forasteros nunca han vuelto para pedir justicia, por lo que el carcelero cree que son asesinados fuera de la ciudad por los sicarios del Merino. Iñigo dirá a los Pj que esta harto de esta situación, y que ha reunido pruebas que demuestran la culpabilidad de ambos. Si los Pj quisieran, él podría facilitarles los medios para huir. Entonces tendrían que ponerse en contacto con el nuevo Corregidor, que es un hombre justo y que tiene poder para arrestar a esos dos malhechores. El se siente vigilado, pues sabe que están empezando a desconfiar de su persona, y no se atreve a hacerlo por si mismo. Respecto a como llegar hasta el Corregidor, Iñigo parece tenerlo todo previsto: explicará que dicho personaje se encuentra en este momento durmiendo en un palacio cercano al edificio donde se encuentran ahora, el cual pertenece a la municipalidad. Iñigo propone ayudar al grupo dejando abiertas las puertas de la celda, del almacén donde están sus posesiones y la de la salida. A partir de ahí, los Pj tendrán que desenvolverse por si mismos, a intentar llegar hasta el Corregidor antes de que les alcancen los sicarios del Merino. Les suplicará que esperen un poco antes de iniciar la fuga, ya que el va a esconderse en el agujero más profundo que sea capaz de encontrar. Si presiente que algún Pj planea aprovechar la confusión para salir por patas, le recomendará que no lo haga: su cabeza sería puesta a precio por la autoridad, y no tardará en rodar por el polvo de la plaza... Esta historia tan bonita se vendrá abajo si un Pj medianamente inteligente pasa una tirada de Psicología, que le hará darse cuenta de que el hombre no dice toda la verdad...

Otras explicaciones

Los Pj harán muy bien en olerse algo podrido en toda esta historia, ya que es en gran parte falsa. En realidad, como ya dijimos anteriormente, no es mas que un montaje



para asesinar al nuevo Corregidor. Parte de sus hombres han sido sobornados, y tienen ordenes de matarlo en sus habitaciones nada más se da la voz de alarma. La guardia del edificio procurará no impedir la fuga de los Pj, antes bien, alentaría atacando a los rezagados. Salir del edificio por otro lado es muy difícil, por no decir imposible. Aún a sabiendas de que están siguiendo el juego a sus enemigos, la mejor opción de los Pj es fugarse. En caso contrario se exponen a ser asesinados sin piedad.

La huída

Las explicaciones de Iñigo son escuetas y muy claras: el grupo debe avanzar por un pasillo donde se encuentran otras celdas, hasta llegar a una puerta situada justo enfrente de su celda. Allí hay un almacén donde hay algunas herramientas, cuerdas, antorchas, etc. Ningún arma, salvo las de los Pj, que se encuentran junto con el resto de su equipo en un rincón. Mas allá hay dos puertas: una conduce a una especie de cuarto de guardia, donde una veintena de soldados esperan pacientemente a que los Pj se decidan a salir. La otra puerta da a un patio interior, que hay que atravesar para entrar en el edificio de enfrente. El Corregidor duerme en una de las habitaciones del primer piso. En el patio esperan otros diez soldados, semi ocultos entre las sombras (pero visibles con una tirada de Otear). El plan de los conjurados es muy sencillo. Cuando los Pj salgan al patio dejarán que avancen unos pasos y los atacarán, dando la señal de alarma. Será la señal para que sus compañeros del cuarto de guardia salgan también, atacando a los Pj por la espalda. Entre la confusión varios asesinos irrumpirán en las habitaciones del Corregidor y lo acuchillarán sin piedad. Luego explicarán al Rey que su representante fue asesinado por un grupo de individuos desconocidos, que a su vez fueron abatidos por las armas de sus leales servidores del municipio de Lorca.

Si los Pj caen en la trampa, oirán al llegar al patio un grito que dice alarma, intrusos!, seguido muy poco después por otro que dice auxilio, están matando al Corregidor! Si el grupo intenta huir será presa fácil de los ballesteros, que tirarán a matar. Si por el contrario se lanzan hacia donde se oyen los gritos, se encontrarán al Corregidor luchando junto a tres hombres con su librea contra media docena de soldados de la milicia disfrazados. Uno de ellos es Fernando Martínez. La ayuda de los Pj puede ser decisiva, y ayudará a diferenciar los amigos de los enemigos.

Conclusión

El resultado de esta aventura depende mucho de las acciones del grupo, y puede influir en posteriores aventuras: los Pj pueden desde escabullirse de la encerrona (por ejemplo, obligando a Iñigo a que confiese las verdades) hasta abrirse paso luchando y huir de Lorca, desentendiéndose de las intrigas locales.

- Si los Pj ayudan a Diego de Córdoba este, agradecido, les recompensará con ricas vestiduras, armas y equipo, así como con una pequeña compensación monetaria. Si se distinguen especialmente en la pelea, incluso es posible que les ofrezca entrar a su servicio.
- Si por el contrario los Pj son atrapados y el Corregidor es asesinado, los Pj serán acusados del hecho, y ejecutados... por el propio Merino de la ciudad.
- Si los Pj son atrapados pero el Corregidor sale vivo del atentado, escuchará las explicaciones de los Pj, y si se le logra convencer de su inocencia les dejará marchar... Como muestra de clemencia, es posible incluso que cure las heridas de los más graves.

Sea como fuere, los Pj ganaran cada uno 25 P. Ap. por jugar esta pequeña aventura. Si alguno destaca especialmente en ella, puede ganar hasta 15 P. Ap. más.

Diego de Córdoba



FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)

Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%

Hechizos: Carece

Iñigo



FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)

Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%

Hechizos: Carece

Fernando Martínez



FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)

Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%

Milicia de la ciudad



FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)

Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%

Ballesteros del rey



FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)

Maza 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%



Trovas para un mal señor

Aventura para un grupo poco numeroso de Pjs (de 3 a 5), en su mayoría soldados o que pudieran pasar como tales (almogávares, cazadores, piratas, bandidos...), aunque también puede complementar el grupo algún personaje menos violento, como un juglar, escriba, fraile o goliardo. Por el contrario, por razones de coherencia, no debería haber entre los Pjs ningún miembro de la nobleza ni estudioso de la magia.

Una última cosa y ya empezamos: en esta ocasión, y por una vez, los Pjs están del lado del "malo". Es decir, que se les ordenará hacer cosas claramente injustas. Que se nieguen a hacerlas o no, ya es su problema, y las consecuencias de ello en su momento se verán... Que no pretenda este juego ser moralista, librenos Domine...

Introducción

(Señorío de los Guevara, en algún lugar del reino de Navarra, en el año de Nuestro Señor de 1331)

«Hay que comer, a ser posible todos los días, y si hay que elegir entre ser víctima o verdugo, es casi mejor ser lo segundo, que luego tiempo habrá, a la hora de la muerte, de pasar cuentas con algún cura tripón que nos garantice la absolución a cambio de una buena contribución a la Iglesia». Estos pensamientos (u otros muy parecidos) son los que sin duda pueden consolar a los miembros del grupo al servicio, desde finales del otoño, de don Nuño de Guevara, señor de uno de los innumerables feudos que hay en el norte de Pamplona. Aunque nominalmente es vasallo del rey de Francia, en la práctica poco o nada se interesan los herederos de Carlomagno por este pequeño reino más allá de los Pirineos y así el poder de los pequeños nobles es literalmente absoluto. Y don Nuño, que bien sabe eso, mal ejerce de amo. Sus soldados son una pandilla de matones que obran con total impunidad, conscientes no sólo de que no recibirán castigo de su señor, sino de que hasta pueda que éste les conceda su gracia, pues le divierten las tropelías de sus hombres y las juzga buenas y oportunas, pues así se le enseña al nacido siervo cual es su lugar y su condición.

Nota para el Dj: puede que los Pjs no estén a gusto con ese amo... Remitirse entonces al primer párrafo de esta introducción. Ya se sabe, hay que comer...

La justicia del rey

Malas nuevas

En estos días don Nuño no está precisamente contento, pues hace apenas unas horas ha llegado un tal Pedro de Enríquez, criado de Gonzalo, el tío de Nuño, que vive en Pamplona. Traía una carta con lacre y sello (que quizá leyó para su amo alguno de los Pjs que sepa Leer, habilidad que Nuño no se ha preocupado nunca en aprender) en la que su pariente informaba al señor de que se ande con ojo, pues varios de sus vasallos se habían quejado de sus malos actos al senescal del rey y ya iba en camino un representante real para que investigase la acusación... Nuño estalló en cólera al oír aquello y en su

rabieta quiso al punto ir a la aldea a arrancarle la piel a tiras a varios de sus siervos por pensar siquiera en irle a contar cuentos a sus mayores y aún más por hacerlo...

Pero Patricio Aragonés, su fiel consejero, pronto supo disuadirle. Tiempo habrá de venganzas y de saldar deudas. Lo primero es lo primero, antes del martes está el lunes, y hay que preparar el recibimiento del representante real como es debido...

Y así están las cosas, con el castillo patas arriba, con los sirvientes que limpian telarañas ancestrales, zurcen tapices, airean los manteles de lino y acomodan la mejor de las estancias para tan ilustre visita. Con el cocinero que organiza la despensa, para que esté llena de todo lo necesario, y con los hombres de Nuño que exprimen al pueblo para obtener todo lo necesario para la celebración y el banquete.



Todos menos algunos hombres. Los menos conocidos en el pueblo, los más nuevos al servicio de don Nuño (lo has adivinado: los Pjs, junto a Pedro de Enriquez, el criado que ha venido de Pamplona con las malas noticias), tienen otra misión: averiguar quién encabezó la representación que se quejó de don Nuño y nada más que eso: que, como ha dicho Patricio, tiempo habrá de arreglar las cuentas, cuando el enviado del rey se haya ido...

Preguntas y respuestas

Los Pjs pueden realizar esta misión juntos o por separado, de la forma que quieran o puedan. El Dj deberá tener los detalles muy presentes, que no es lo mismo que un grupo de tipos armados hasta los dientes intenten hacerse los simpáticos en la posada del pueblo haciendo preguntas del estilo "¿alguien sabe quién ha sido el hipeputa que se ha ido a Pamplona a quejarse de mi señor?" a que un par de forasteros por separado, tras haber emborrachado a conciencia a uno o dos de los habituales de la taberna, se dediquen a chismorrear sobre las últimas novedades, que buena cosa es recordar que los borrachos y los niños no saben mentir. Seducir alguna mozuela más o menos tontina o pillar al primero que pase, llevarle a rastras a un lugar discreto y hacerle hablar a base de intimidación o de hostias (no consagradas precisamente), también puede servir. Según uno u otro método, el Dj hará a los jugadores tirar por la competencia más apropiada (Elocuencia, Seducción, Mando o incluso Tortura si son tan brutos) junto con unos bonus o malus que pueden oscilar entre un +/-50%, según lo bien o mal que se lo monten.

Los Pjs pueden averiguar así, además del escaso aprecio que los del lugar sienten hacia su señor (en concreto, los más comedidos opinan que su madre no lo sacó por el agujero correcto a la hora de parirlo y que, por lo tanto en lugar de ser parido fue c***, lo que explica su forma de ser...), que le tienen más miedo que al mismísimo Satanás en persona... y que uno de los pocos que aún se atreven a levantar la voz contra él es Bidabe, el cazador, que vive con su mujer Batirce en el bosque. Él y algunos más se escaparon del feudo a finales de la primavera, acabada la siega, y viajaron como buhoneros hasta Pamplona, hasta la casa del obispo, donde reside el regente. Pues hay que gritar bien alto, si eres pequeño, para que el oído de los grandes se entere... Tampoco es que se haya dado mucha prisa su señoría en acudir, que han pasado largamente dos estaciones... pero más vale tarde que nunca y así se enterará el mal señor de cómo hay que tratar a los nacidos libres.

Si los Pjs se interesan más sobre el tal Bidabe, éste tiene fama de buena persona y mejor rastreador, pero también de cazador furtivo. Es decir, que gusta de poner sus trampas y cobrar sus piezas en los bosques de su señor, y eso no será muy bueno para él si lo cogen... Y su mujer es buena curandera y aún mejor partera y hay quien dice que, además, es sorguiña... que en el lenguaje de las gentes del norte es lo mismo que bruja...

Una vez hayan conseguido los Pjs la información, pueden correr a decírsela a su señor... o no hacerlo. Pues no les costará mucho convencerse de lo que ya sabían: de que las quejas son justas y de que don Nuño es en verdad un amo cruel e injusto. Si tienen la conciencia bien entrenada (o muda, ciega y sorda) y susurran el nombre de Bidabe a su señor, se llevarán una propinilla de 15 coronas de plata (30 maravedís castellanos, al cambio) y quizá su confianza... Si callan, sea por ignorancia o por escrúpulos, será Enriquez el que dará la tan preciada información... y el que se llevará la recompensa.

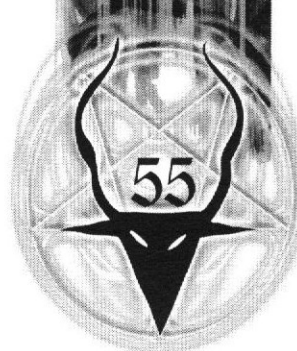
La celebración...

Un par de días más tarde llega al feudo el abate Jean de Plesis, párroco de San Juan de Luz, en teoría de camino a su parroquia y en la práctica cortesano astuto e intrigante, que bien aprendida tiene la lección de que ejercer la clerecía honrada no da apenas para comer... Así que pasa sin fijarse demasiado en las pobres cabañas de los siervos de la gleba, pero se fija en lo altas que están las mieses. No ve los enflaquecidos rostros que lo miran anhelantes, sino el tamaño y gordura del ganado. Ya está calculando el soborno que ha de recibir de Nuño, pues es hombre ambicioso, para gran alegría de don Nuño, que sabe que se podrán entender...

El señor de Guevara recibe al buen abate y a su escaso séquito (un criado, un soldado, dos caballos y dos mulas) con la mejor de las sonrisas, ordena que la jornada siguiente sea día de fiestas para agasajar a su invitado y que se prepare un banquete con lo mejor de su despensa. Si los Pjs se han ganado el favor de su señor, ejercen de criados o saben de juglaría o juegos de manos, podrán asistir al banquete. En caso contrario, tendrán que contentarse con ver pasar los platos y devorar luego las sobras, que sin duda las habrá.

Se ha dispuesto una gran mesa en forma de "T" en el salón principal del castillo. En la cabecera están el señor junto con su invitado; a los lados, los vasallos principales. Tras cada uno de los comensales hay un criado, dispuesto a servir vino o a retirar el plato cuando se requiera. Es un banquete sencillo, de apenas una quincena de comensales, que comen en su mayoría en cuencos de madera y beben de jarras del mismo material. Solamente el señor y su invitado tienen platos y copas de oro, aunque el buen abate rechaza amablemente la suya, pues prefiere la propia, que es de finísimo cristal... A don Nuño se le escapa la sutileza, pero aquellos Pjs que contemplan la escena y pasen una tirada de CUL x 3, sonreirán por lo bajo: pues es cosa bien sabida que la pureza del cristal no soporta la podredumbre del veneno y que la más mínima gota de ponzoña hará que el cristal se resquebraje en mil pedazos. Parece que el clérigo no está dispuesto a correr riesgos...

El banquete empieza con algo de fruta (peras y manzanas), a modo de entrante, para asentar el estómago. Luego se sirve un caldo de carne, muy sustancioso, que se sirve humeante en escudillas de madera untadas de ajo y enlozadas con una rebanada de pan de centeno y trigo... Buena manera de comer pan para los que carecen de buena dentadura, que son la mayoría en estos tiempos que corren. El plato principal es el asado, que en esta ocasión es de cerdo, sacrificado para el evento, como se apresura a añadir don Nuño. Y el clérigo se lleva la copa a los labios para disimular una sonrisa pues, al decir esto, el señor feudal se ha delatado, ya que tales preparativos no se improvisan, sino que se realizan con varios días de antelación. Es obvio que era esperado, es obvio que se conoce el motivo de su visita. Complementan la comida huevos cocidos y queso y se bebe el vino de la tierra, áspero y honrado. La sala está muy caldeada y los vapores del mucho beber y aún más comer pronto enrojecen las mejillas de los comensales, que van dejando la mesa como si hubieran comido en ella una piara de cerdos. El clérigo come con moderación, no exenta de apetito, aunque en lugar de las manos prefiere usar una de horquillas italianas de oro que tan de moda se están poniendo en la corte borgoñona, a la que llama "tenedor".





Para refrescar un poco el ambiente, Nuño manda abrir la puerta que comunica el salón con el patio de armas, aunque quizá no sea la mejor de las ideas...

... Y la protesta

Los Pjs, como dijimos, pueden estar presentes en el banquete o haber ido a la caza y captura de algún trozo de asado que vaya en ruta de camino de la cocina a la sala... O estar de guardia en el patio del castillo, junto a la puerta... Bueno, más cerca del fuego que de la puerta, que anochece temprano y refresca. Las puertas están entreabiertas, pues se está en paz y el señor quiere demostrarle a su invitado que nada ha de temer. Pero Patricio no se fía y piensa que los revoltosos pueden tener la osadía de hacer de las suyas. De ahí el refuerzo de la guardia.

Y bien que ha pensado, pues Bidabe reunirá a una docena de los más atrevidos y los encabezará hacia el castillo, mientras gritan «¡Justicia del rey!» e intentan irrumpir en la sala, donde sabe que se encuentra el representante real. Los Pjs y los demás soldados que están de vigilancia (media docena en total) tienen órdenes de impedirlo.

Eso puede hacerse de varias maneras:

Sencillo y nada complicado método de cerrar las puertas en las narices: si algún Pj está mínimamente alerta y pasa una tirada de Otear verá venir a los aldeanos, que avanzan en silencio, los muy... Con ello podrá dar la voz de alarma y el grupo de soldados tirará 1D10 en el primer asalto (*ver más adelante*). En caso contrario, los siervos serán detectados cuando lleguen al círculo de penumbra que forma la hoguera.

► La lucha por las puertas: los miembros de ambos bandos tirarán al empezar cada asalto por su Agilidad +1D5. Aquellos que lleguen a 25 en el primer asalto se colocarán en el umbral, pudiendo, según a qué bando pertenezcan, empujar la puerta para cerrarla y barrar el paso o para abrirla y entrar. En el turno siguiente serán los que lleguen o pasen de 20, en el turno siguiente los de 10 y en el siguiente ya habrán llegado todos, hasta los cojos...

► Los miembros de ambos bandos deberán hacer una tirada de 1D10 más la suma de sus fuerzas menos la suma de las fuerzas del bando contrario. El que saque mayor resultado empujará la puerta en la dirección que desea, "restando" los éxitos de su oponente si los tiene. Un bando que consiga dos éxitos o un crítico, logra su objetivo una vez superados los éxitos del bando oponente. En caso de que no halla oposición en el otro lado (por ejemplo, durante el primer asalto), se consigue un éxito automático.

Al inicio de la acción, las puertas están entreabiertas, a efectos de juego, en posición 0.

Ejemplo Como la cosa está un poco liada y yo me explico igual que un libro cerrado, vamos a suponer un caso práctico:

Supongamos (aunque es mucho suponer) que uno de los Pjs está por la labor, pasa la correspondiente tirada, ve a los aldeanos y da la señal de alarma, con lo que su grupo tira 1D10. De todos modos, solamente él y otro de los soldados llegan a las puertas y empiezan a empujarlas sin oposición. La puerta está en posición 1 a favor de los defensores. En el siguiente asalto llegan hasta las puertas tres campesinos por un lado (que suman una Fuerza de 45) y dos soldados más; lo que, unido a la Fuerza (15 en el caso del Pj) de sus compañeros, hace un total de 51. Los campesinos sacan 6 en el D10 y los soldados, 4:

Campeños: $45 - 51 + 6 = 0$

Soldados: $51 - 45 + 4 = 10$

Los soldados consiguen un segundo éxito y la puerta se cierra y se atranca. Si hubieran ganado los campesinos, hubieran restado el éxito anterior de los soldados y la puerta volvería a estar en posición 0 para ambos bandos. Si los campesinos hubieran logrado dos éxitos, las puertas se habrían abierto de par en par.

Otras soluciones que tiene un Pj imaginativo para resolver la papeleta son acallar a la gente a base de labia (tiradas de Elocuencia o Mando, según interpretación del jugador) o bien a base de repartir algo de "leña" para que los siervos se vayan a su casa calentitos. Lo que no estaría nada mal... si no fuera por la prohibición expresa de Nuño de que se derrame sangre en presencia de su invitado: que si hay que convencer al hombre de que todo va a la perfección, no quedaría muy bien que le salpique sangre campesina, por muy revoltosa que sea...

Nota: en el caso que no haya ningún Pj en el patio cuando lleguen los campesinos, los soldados de guardia lograrán finalmente cerrarles la puerta, no sin antes saltar un par de dientes con los mangos de las lanzas... Claro que ellos tampoco se irán con las manos vacías, que uno saldrá con una mala brecha en la cabeza y un par más con narices rotas y ojos morados...

Y en estas que eso... que bonito espectáculo el que verá el representante del rey... a no ser que alguno de los Pjs, más despierto que los demás, se apresure a cerrar las puertas del salón, aunque nada podrá ahogar los gritos de los aldeanos. Sin embargo, Jean de Plesis tiene la conciencia bien entrenada, y sus sentidos aún más, y no oye ni ve lo que no le interesa. Así que continuará comiendo con total serenidad a no ser que los miembros de la protesta logren llegar hasta su vera. Entonces no tendrá más remedio que escucharlos.

La justicia del hombre

Decepciones

El clérigo gozará durante un par de días de la hospitalidad de don Nuño, al cabo de los cuales se irá con grandes promesas de amistad por parte del señor feudal... y con la bolsa considerablemente más llena que cuando entró, gracias al soborno recibido para que emita un juicio favorable... En estos dos días no saldrá del castillo, para chasco de las gentes del pueblo, que esperaban que los convocara en asamblea para oír sus quejas. Por su parte, los soldados de Nuño abortarán dos intentos de los campesinos de llegar hasta de Plesis, al interceptar un mensaje mal escrito, que le intentará hacer llegar una de las criadas del castillo, y ahuyentar a Bidabe, que tratará de saltar por la noche los muros del castillo, pero que tendrá que desistir al darse la voz de alarma. Si el Dj lo desea, puede hacer que los Pjs participen más o menos activamente en ambos hechos.

El castigo

Inmediatamente después de que el representante real desaparezca por el último recodo del camino, Nuño se girará con una mueca mezcla de satisfacción y rabia y rugirá:

—¡Y ahora, traedme a ese Bidabe!

Patricio hará llamar a los notables de entre los siervos, que acudirán al castillo temerosos de sus vidas y sabiendo que, si no van por su propio pie, los soldados los llevarán a rastras... después de saquear sus casas, quizás. Todos excepto Bidabe, al que nadie dice haber visto desde hace un par de días. Nuño, muy gravemente, les dirá que ha recibido una queja muy seria por parte del representante del rey: según parece, varios habitantes de su feudo fueron vistos en Pamplona a principios del verano... cuando es cosa sabida que un siervo no puede ausentarse del feudo donde vive sin el permiso de su señor, permiso que él no

concedió. Dejará que sus vasallos traguen saliva (y quizás alguno se orine en las calzas) antes de proseguir:

—*Bien sabéis que la ley me autoriza a castigaros severamente, hasta con la muerte si lo juzgo necesario, pues aquel siervo que abandona la tierra sin permiso puede ser muerto por cualquier buen cristiano con quien se tropiece y durante mil días tal hecho es considerado justicia, no delito. Pero también sabéis que soy como un padre para vosotros, hijitos míos, y un padre castiga para corregir, pero no mata. Así que me limitaré a dejaros a vosotros, como primeros entre los vuestros que sois, unos días en el cepo, para que el frío, la sed y el hambre os hagan reflexionar. Aunque aquellos que quieran mi perdón pueden ayudarme a pagar los gastos que la ilustre visita nos ha ocasionado, que han sido muchos, pese a que somos un feudo pobre. Y no os castigaré más, pues bien sé que no fuisteis vosotros los culpables, sino otro. Una mala persona que os ha metido ideas raras en la cabeza. Alguien que ha osado incluso intentar asesinar a mi invitado, aquí, dentro de los muros del castillo... Bidabe es el culpable y deberá pagar con su vida... ¡O estoy equivocado!*

Y los notables, cobardemente, exclamarán que en verdad su señor es justo y que todo ha sido como él acaba de decir, que el perverso Bidabe los engañó o quizás los hechizó con la ayuda de la bruja de su mujer... Y aún irán alabando a Nuño mientras los soldados los arrastran por el patio y los aprisionan en el cepo. Aunque quizá se les atasquen las alabanzas cuando los soldados y los criados del castillo empiecen a divertirse con los pobres desgraciados arrojándoles excrementos, piedras y basura y trayendo a la cabra para que les lama la planta de los pies. (Costumbre muy graciosa, para quien la ve, y muy extendida en la época: la cabra tiene la lengua áspera como la lija, lame con fruición la planta de los pies porque la encuentra salada y la deja en carne viva al ir despegándola...). Por ello se apresurarán a enviar recado para que se le pague al de Cueva los dineros que pide (que en total son casi el doble de los que se ha llevado de Plesis, dato que se facilita amablemente por si algún Pj tiene curiosidad y pregunta).

La caza

Una partida de soldados (por ejemplo, los Pjs, especialmente si tienen un buen porcentaje en Rastrear o similar) entrará en el bosque, acompañada por un campesino (asustado o con ansias de agradar, cosas que en estas tierras se parecen mucho), que les guiará hasta la cabaña de Bidabe y Batirce. Las órdenes de Nuño han sido de lo más clarito: hay que traerlo vivo. No tiene por qué estar intacto, pero sí razonablemente vivo, que su muerte habrá de ser muy, muy lenta... Y, ya puestos, que también se aprese a su mujer. Que si dicen que es bruja, se organizará un quemadero para ella. Así, antes de que le sean arrancados los ojos, el furtivo verá como muere su compañera...

Sin embargo, cuando el grupo llegue a la cabaña, se la encontrará vacía: Bidabe y Batirce, que no son precisamente tontos, las han visto venir y han huido. Bueno, lo cierto es que la cabaña no ha quedado completamente vacía... El cazador ha tenido el detallazo de dejar preparadas un par de trampas... Aquél que abra la puerta tirará al mismo tiempo de la cuerda que está atada a ella, con lo que deshará el nudo que sostiene un rastrillo de maderos afilados, con un par de piedras atadas para que caiga más recio... Rastrillo que causará 2D6 de daño al incauto que se le ocurra quedarse en el umbral en plan pasmarote... (Localización: pecho o superior, o en el brazo o pierna que corresponda si el tipo fue de listillo y



empujó desde un lado).

La ventana es una entrada un poco más segura... si antes uno no mete la pata (nunca mejor dicho) en el agujero que se ha cavado ante ella... En ese agujero hay un par de estaquitas bien afiladas... y bien untadas con excrementos del propio Bidabe (daño 1D4 en localizaciones 9 ó 0 y 45% de posibilidades de ser infectado de tétanos. *(Consultar el apartado Enfermedad pá. 53 en el manual)*).

Dentro de la cabaña poca cosa más hay: algo de ropa, pieles a medio curtir, un arco roto, algunas trampas viejas, que prueban que Bidabe es un cazador furtivo, y una amplia colección de hierbas, pociones y ungüentos más o menos raros, que a su vez atestiguan que Batirce, la compañera del cazador, es sin duda una bruja.

Bueno será llevar pruebas de culpabilidad al señor, pero mejor cosa sería traerle a los culpables... Así que es bastante probable que los Pjs intenten buscar el rastro de la parejita. Hay un rastro muy claro, tan claro que da un bonus de +25% a quien lo siga... Parece como si se hubiese dejado las señales a posta... (Cosa que así ha sido, por cierto). Termina en el río, a diez minutos de la cabaña, y los Pjs pueden dedicar todo el tiempo que quieran a chapotear por él, subiendo o bajando y buscando más huellas, porque termina allí.

Si no se fían y especifican que siguen buscando rastros y pasan otra tirada por Rastrear con un malus de -25%, descubrirán un segundo rastro, bastante menos visible, como si alguien hubiera intentado disimular las huellas de su paso... Si lo siguen (más o menos regocijados) se encontrarán con una trampa de lazo al cabo de un ratito (la típica trampa en la que uno coloca el pie y se queda colgado cabeza abajo). Las huellas desaparecen por completo a partir de ese punto.

El castigo

Es de suponer que los Pjs vuelvan con el rabo entre las piernas (y las manos más o menos vacías) al castillo. Las explicaciones y excusas que den, así como su comportamiento anterior, determinarán el grado de cólera en que montará Nuño. Puede optar por encerrarlos a pan y agua, para que aprendan a obedecerle, con hacer que el castellano del castillo los apalee o limitarse a ordenar que se encarguen ellos de hacer la guardia esa noche. Que una velada al sereno y con el estómago vacío ayuda mucho a templar los espíritus... Luego, al amanecer, ya se montará una cacería como Dios manda, con perros y lo que haga falta, para sacar a ese mal nacido del escondrijo en el que se haya metido.

Por desgracia, el "mal nacido" tiene ideas propias y planea nuevamente intentar colarse dentro del castillo por la noche, pero esta vez no para pedir justicia, sino para tomarla de su propia mano. Ya que lo van a cazar como a una bestia... por lo menos que tengan motivos para ello. Si por una de esas casualidades de la vida los Pjs estaban de guardia, tendrán la opción de tratar de detenerlo... o de hacer la vista gorda si están hartos de Nuño.

A no ser que la participación de los Pjs obligue a otra cosa, Nuño acabará siendo herido y capturado por los hombres de Nuño. Éste ordenará un castigo ejemplar: a Bidabe le serán cortadas las manos y los pies en la plaza del pueblo, a la vista de todos los suyos. Y luego será arrastrado por el caballo de Nuño por las calles del pueblo y los campos que lo rodean y su piltrafa sangrante arrojada al estercolero, para que la devoren las ratas. Que no es propio de los que planean traiciones contra su señor natural el tener entierro cristiano...

Esa medianoche, aquellos Pjs que pasen una tirada de IRR con un malus de -25% se darán cuenta de que, por un

instante, las bestias enmudecen, la luna se enrojece como si estuviera ensangrentada y recorre la tierra un viento frío que hiela la médula y deja escarcha en el corazón.

Y aquellos que pasen una tirada de Conocimiento mágico sabrán que son signos inequívocos de que alguien, en la Tierra, ha hecho una petición al Infierno...

¡Batirce! ¡La compañera de Bidabe! Nadie sabrá encontrarla. Como si se la hubiera tragado la tierra, dirán los supersticiosos. Como si hubiera huido para no acabar tostada, dirán los necios. Y los sabios... callarán.

La justicia del Diablo

El juglar

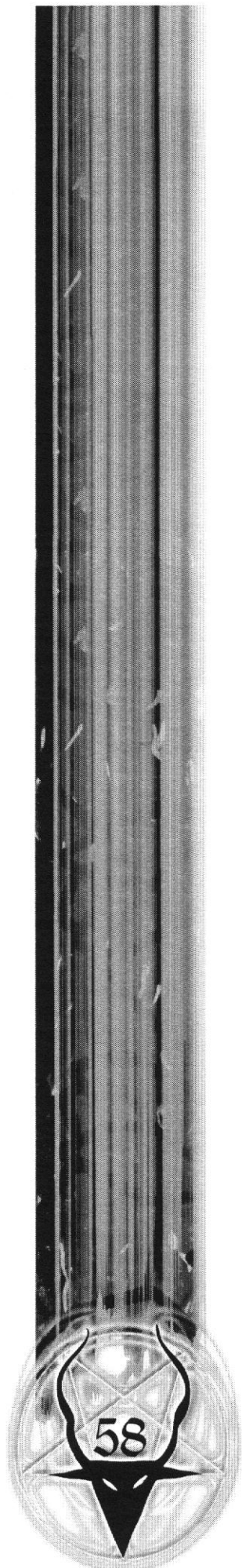
El día amanece gris, como cargado de amenazas. Las mujeres se santiguan, pero Nuño está contento. Y ordena que bajen soldados al pueblo y que traigan querellantes, pues va a hacer justicia. Sus vasallos hace tiempo que han aprendido que no es buena cosa acudir a él en busca de arbitrio de sus litigios, pues el señor de Guevara juzga según la tradición y su capricho, que no según una ley que desconoce o una razón que no escucha. Pues es noble por nacimiento y señor del territorio por derecho de armas. Y el que es dueño de la tierra, también lo es de los que sobre ella habitan. Y con las posesiones propias, cada uno hace lo que quiere. El ladrón pierde la mano; el furtivo, los dedos; el blasfemo, la lengua y el bandido, la vida. En ocasiones marca al fuego a sus víctimas, las muele a palos o simplemente las deja días o semanas en el cepo de la plaza de la aldea. Según le diviertan o le aburran, absuelve o condena, multa o premia. Y el coro de aduladores que le sirve le ríe sus gracias...

Y recordemos que, entre el coro de aduladores, están los Pjs, a los que, por cierto, Patricio manda a que traigan gente sobre la que hacer justicia. Si los Pjs andan faltos de escrúpulos, solamente tienen que agarrar a cualquier desgraciado con la menor de las excusas (como suelen hacer los otros soldados). Si, por el contrario, aún tienen conciencia, tendrán problemas en encontrar "candidatos". Por lo menos, hasta que vean al juglar. Está en la plaza del pueblo, mal vestido con ropas hechas de mil y una telas, cada una de un color diferente. Lleva el rostro empolvado de blanco, los ojos tiznados de negro y una gran sonrisa de bermellón pintada sobre los labios. Lo primero que llamará la atención del grupo es que no tiene al típico corro de gente alrededor que le ría las gracias o le tire piedras si no sabe de su oficio. Al contrario. Los que empiezan a acercarse con curiosidad mudan de aspecto cuando le oyen un par de estrofas, y se alejan luego de él, como si estuviera apestado.

El motivo lo entenderán los Pjs si se acercan y escuchan lo que canta el juglar:

*Justicia habrá que pedir al rey,
ya que somos sus vasallos,
y de don Nuño de Guevara
que mal señor ha resultado:
Que nos corre nuestras tierras
y nos roba nuestro campo,
fuérçannos nuestras mujeres
a tuerto y desaguizado,
hace mil y una vergüenzas
que es una vergüença contallo.*

Y tras ello, el muy estúpido se gira y mira de fijo a los Pjs mientras sonríe de oreja a oreja con sus labios pintados... Si los del grupo quieren cumplir con su obligación hacia su señor, deberían detener en el acto al juglar, romperle



el laúd en la cabeza y conducirlo a base de bofetadas y empujones a presencia de Nuño. Si, por el contrario, empiezan a estar hartos del de Cueva y deciden hacer la vista gorda, otros serán los que apresarán al loco del laúd, ya que éste no parará de cantar su inoportuna canción hasta que consiga ser apresado.

El señor feudal querrá escuchar la canción de labios del juglar y éste tendrá la desfachatez de repetirla, alegremente y sin balbuceos. Pocas horas después estará en la plaza del pueblo, atado a una rueda de carro, con la lengua arrancada y los labios cortados en un espantoso remedo de sonrisa. Y al día siguiente el verdugo del señorío le ha de quebrar con una maza todos los huesos del cuerpo. Pues grande ha sido la insolencia del juglar, pero más grande ha sido la cólera de Nuño.

Lo normal sería que los ociosos se divirtieran con el condenado y, aunque alguno de los soldados y criados del castillo así lo hace, en general la gente del pueblo se niega a participar en ello y, salvo algún que otro necio adulador, todos evitan la plaza y se encierran en sus casas. E incluso los que tratan de atormentarlo dejan pronto de hacerlo.

Hay algo raro en sus ojos de loco, en su sonrisa sangrante, en el que no grite ni llore ni suplique...

Un soldado de Nuño hace guardia por la noche junto al condenado. Puede que sea uno de los Pjs o puede que el grupo decida rescatarlo, ya que es un pobre loco que va a morir por decir la verdad en voz alta, como quiso hacer Bidabe. Pero el juglar no querrá. Aunque le corten las ligaduras, se negará a moverse, meneando vigorosamente la cabeza. Tendrán que llevárselo a rastras y aún así volverá a la plaza cuando lo suelten. Pura y simplemente, quiere que lo maten por la mañana... Así que lo más seguro es que los Pjs terminen por decirle que, si lo que quiere es que lo maten, pues no serán ellos los que le nieguen el gusto...

La ejecución

Por la mañana, los siervos del feudo son dispensados de sus obligaciones para asistir a la ejecución. Poca bizarría queda ya en el desgarrado juglar, que cuelga de la gran rueda de carro, brazos y piernas bien extendidos, con la sangrante mueca cortada en su rostro. Y sin embargo, algo de vida ha de quedar en él, pese al dolor de sus heridas, lo incómodo de su postura y el calor y las moscas que lo atormentan. Pues gira la cabeza vivamente, cuando los soldados abren paso al señor, que se instala cómodamente en un palio de madera, ante su víctima. Y ésta mira con insolencia y burla al que ha decidido su muerte. Y aquellos que contemplan la escena y pasen una tirada de Otear (con bonus de +25, que es cosa notoria) se darán cuenta de que es Nuño de Cueva el que palidece y aparta la mirada, no el juglar. Si además pasan tirada de Psicología, verán también que hay miedo en los ojos del noble... no en los del juglar. Y con ira el señor alza la mano y con ojos desorbitados y respiración agitada ve cómo el verdugo se adelanta despacio, cómo alza el pesado martillo de herrero, cómo lo descarga astillando el primer hueso...

Y entonces Nuño de Cueva empieza a reír. Con unas carcajadas que poco o nada tienen de humanas. Mientras su víctima, hasta entonces en silencio, aúlla y gime de dolor y miedo, vomitando rugidos de su boca mutilada. Y las risas de uno y los aullidos del otro enloquecen al verdugo que, como un poseso, empieza a gritar a su vez, golpeando una y otra vez a su víctima hasta convertirla en un despojo sangrante de jirones de carne y huesos astillados. Y súbitamente cesa todo sonido: tanto carcajadas del

señor como aullidos de su nueva víctima. Y todos los que contemplan el suplicio ven, horrorizados, cómo ya no es el juglar el que cuelga como un muñeco roto de la rueda, sino ¡Nuño de Cueva! Con la lengua arrancada, los labios cortados, los huesos astillados. Y se oye otra vez la misma risa enloquecida, ¡y todos pueden ver que es el juglar el que está en el palio del señor feudal! Sin dejar de reír, los rasgos del juglar empezarán a desdibujarse y, antes de que se den cuenta los presentes, estarán contemplando su verdadera forma, que es la de un demonio de patas de cabra, ojos amarillos y cuernos retorcidos.

(Tiradita de IRR con malus de -50%, ganancia de 2D10 si no pasan la tirada, gracias).

Y mientras la muchedumbre, enloquecida, huye a todo correr de la plaza para refugiarse donde pueda, aquellos Pjs que tengan suficiente serenidad para quedarse hasta el final verán cómo el demonio mira a alguien entre la multitud antes de transformarse nuevamente, esta vez en paloma negra, y alzar el vuelo lanzando un extraño chillido. Una tirada de Conocimiento mágico identificará al diablo en cuestión como Bileto, secretario personal de Belzebuth. Si además pasan una tirada de Otear, podrán seguir la dirección de los ojos del demonio y distinguir entre la muchedumbre que huye a una mujer inmóvil que, con la cabeza alta, con la dignidad de una reina, mira con los ojos secos y serenos al despojo sangrante que antes fuera Nuño, señor de Cueva. Y no les costará mucho darse cuenta de que esa mujer no puede ser otra que Batirce, la bruja, la hechicera, la compañera de Bidabe, el que una vez creyó en la justicia del rey.

La maldición del hombre mosca

(Historieta moralista con tintes macabros a modo de epílogo que hasta podría ser jugada de forma independiente, especialmente si los Pjs cambiaron de bando a mitad de la aventura y se encargaron personalmente de ayudar a Bidabe a abrir un acceso nuevo en las tripas a don Nuño Cueva).

A río revuelto...

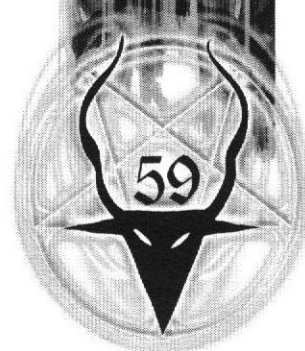
Varios soldados acaban de decidir que no es buena cosa para su salud seguir en esta tierra donde campan a sus anchas los demonios, así que se está produciendo una desbandada. Algunos huyen con lo puesto, otros (más despabilados) "pasan cuentas" antes sobre lo que se les debe saqueando el castillo. Los Pjs pueden sumarse alegremente tanto al primer grupo como al segundo... pero tienen una tercera opción.

Y es que Patricio, el consejero de Nuño, piensa deprisa y tiene ideas propias. Quizá el rey sepa apreciar a quien sabe mantenerse en su lugar, a pesar del Cielo o del Infierno. Y si no lo hace, quizá lo haga el próximo señor de esta tierra, que Nuño murió sin hijos y sin testar. Y, mientras tanto, una buena parte de las rentas del señorío puede ir a parar a su bolsa, que nadie se pondrá a echar cuentas tras lo que acaba de suceder.

Así que ha reunido a un grupito de soldados, prometiéndoles "el oro y el moro" y lo que haga falta, para que se queden en el señorío, le ayuden a seguir manteniendo en vereda a los siervos y eviten el saqueo sistemático del castillo (para empezar). Si los Pjs quieren, pueden aceptar su propuesta. En ese caso, la aventura continúa...

La maldición

Pues el lector se habrá dado cuenta de que Patricio es tan culpable o más que Nuño y el castigo del Diablo no sería completo si se limitara a uno solo de los dos...





Esa misma noche (en concreto, hacia la medianoche, que es la hora del Diablo y de las brujas que lo adoran) el castillo se despertará con los gritos angustiados de Patricio. Aquellos que irrumpen en su habitación no lo encontrarán luchando contra ninguna bestia salvaje, sino en medio de las sábanas revueltas de su cama, mojadas por su sudor y sus orines, jadeando, presa de un absoluto terror que se negará a explicar. «Una pesadilla» será lo único que los Pjs podrán sacarle y, aún así, con gran dificultad. Los días siguientes no serán de los mejores, precisamente. El agua del pozo del castillo tendrá un sabor salobre, como el de la sangre, y quien la beba irá flojo de vientre y no saciará su sed. Por las noches se verán reflejos extraños en el cielo, como si los demonios bailaran entorno al feudo. Las cosechas se malograrán. Una extraña plaga caerá sobre las bestias. Los siervos intentarán marcharse del señorío y los soldados tendrán que impedirlo por la fuerza... Eso, los que no deserten, pues todos están cada vez más convencidos de que el feudo está maldito. Puede que los Pjs piensen que la culpable de todo es la bruja Batirce, pero, por mucho que busquen, no la encontrarán: como si se la hubiera tragado la tierra. Patricio se muestra cada vez más apático, parece enfermo. Pronto es incapaz de levantarse de la cama. Y empiezan a abundar las moscas... Primero son pocas; luego, cada vez son más, al final, rondan por el castillo en auténticos enjambres, poniendo sus larvas en los lugares más insospechados. Aquellos que pasen una tirada de Conocimiento mágico con un malus de -25% sabrán que Belzebuth procede de "Baal-Zebouth" —que significa, literalmente, "Señor de las Moscas"— y que éstas son uno de sus principales atributos. Y si averiguaron que Bileto, el demonio que provocó la muerte de don Nuño, es secretario de dicho diablo... puede que entonces se pongan un poquillo nerviosos.

La bestia

Entonces empezarán las muertes de animales. La primera será una mula, que un mozo de cuadras encontrará hecha pedacitos sangrantes repartidos por todo el establo... Pedacitos cubiertos de moscas, por supuesto. A la noche siguiente será un caballo. Un par de noches más tarde, le tocará el turno a Pedro de Enríquez (el criado que trajo el chivatazo desde Pamplona ¡recuerdan!), que será

encontrado cerca de las puertas del castillo, con un hatillo al lado lleno de cosas de valor que había robado. Es evidente que intentó huir del castillo y la muerte, de la que escapaba, se lo impidió. Patricio dará orden de que se haga acopio de víveres y se atranquen las puertas del castillo para que el demonio quede fuera, se canse y finalmente se largue. Esa misma noche morirá de la manera más horrible uno de los soldados que hacía guardia en las murallas. Si alguno de los Pjs intenta ir en su ayuda (guiado por sus gritos), puede llegar a tiempo para ver, previa tirada de Otear, una figura humana que huye de los despojos del soldado y entra en el castillo. Evidentemente, un registro, por muy minucioso que sea, no mostrará la más mínima señal de por dónde se pudo meter el endemoniado en cuestión... A no ser que sea uno de los habitantes del castillo, por supuesto.

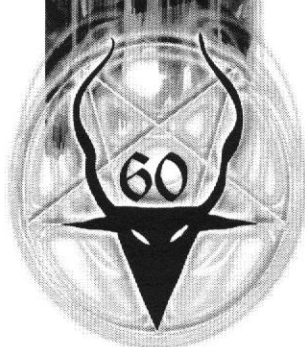
La revelación

Si alguno de los Pjs demostró en algún momento algo de escrúpulos o desagrado frente las acciones de don Nuño y su cuadrilla, hizo la vista gorda en algún momento o intentó ayudar más o menos discretamente a Bidabe, Batirce o al juglar, tendrá, una de esas noches, el siguiente sueño:

Se encuentra huyendo de una bestia feroz que intenta devorarlo. Está en el castillo, buscando la salida. De pronto, aparecen las puertas de la muralla ante él. Están abiertas, pero en el umbral está Batirce, la bruja. La mujer lo mira con ojos tristes y le dice «solamente los que ha matado pueden herirlo» antes de desvanecerse en una nube de humo que, cuando se disipa, revela que las puertas del castillo están cerradas. El Pj nota el aliento de la bestia en su espalda, se gira para ver una mosca gigante que se lanza sobre él... y se despierta.

El monstruo

Evidentemente, la "bestia" en cuestión no es otro que Patricio, poseído por el espíritu del Señor de las Moscas. Si los Pjs no sospechan de él antes (por el tema de estar enfermo y tal y tal), lo harán más o menos tarde, en especial cuando, entre desertiones y asesinatos, finalmente sólo queden ellos y el consejero. De verse descubierto, el "hombre mosca" lanzará la horrible carcajada que corresponde a estos casos, mientras se arranca los ojos con



sus propias manos... revelando que en las cuencas le han crecido ojos como de mosca. Aparte del asquito que pueda dar (tirada de IRR, pérdida de 1D10 si no se pasa), los Pjs descubrirán además que las armas normales no le hacen el menor daño: de las heridas no derrama sangre, sino un líquido lechoso, rezumante de larvas y pequeñas moscas, que se cierra enseguida. Y para postres, también descubrirán que ya no es tan debilucho como antes precisamente... (ver sus características en el Dramatis personae). Caso de que pretendan huir, tendrán que hacerlo a pie (que ya no quedan caballos) y la bestia los perseguirá para cumplir así con el castigo ordenado por sus amos infernales. La única manera de matarlo es resolver el enigma planteado por la aparición de Batirce: ningún arma puede dañarlo... excepto los huesos astillados de sus víctimas, que le causan 1D4 de daño más los bonus de Habilidad del que lo empuñe si los tiene (porcentaje para impactar: Cuchillo -25%). Bueno, también puede dañarlo la magia... Pero los Pjs no tienen, que bien claro lo dijimos al principio. Y los poderes de la fe (*Ver Ultraya*) pueden detenerlo... Claro que los Pjs no han hecho demasiadas buenas acciones últimamente... ¿o sí?

Nota para el Dj: la solución del enigma es algo rebuscada y muy avispados tienen que ser los jugadores si lo pillan a la primera. Si andan más perdidos que un hippy en la OTAN, el Dj puede hacerles tirar por CUL x 3 para darles alguna pista (estilo "¿Qué queda de un muerto?"), hacerles "recordar" algún detallito (previa tirada exitosa de Con. mágico) o bien sacarse de la manga algún curilla entendido en latines que les ayude con el enigma (hasta el cura de Sara, si está de humor: consulta el capítulo de Leyendas de Jentilen Lurra, apartado Atarrabi y Mikelats).

De una manera u otra, cuando acabe, todo el señorío de Guevara no será más que un lugar maldito, abandonado por los hombres y evitado por las bestias. Y donde, según se dice aún hoy, es posible oír en lo que antes fuera la plaza del pueblo la risa enloquecida del diablo... y los aullidos de dolor de sus víctimas.

Conclusión y recompensas

Los Pj ganarán 35 P. Ap por sobrevivir a esta aventura. Matar a Patricio les reportará 15 puntos más. Descubrir cómo hacerlo, 10 más. Y la buena interpretación, como siempre, puede ser recompensada con 10 puntitos extra.

Dramatis Personae

Nuño de Guevara



FUE	10	Tamaño	1'65 m.
AGI	12	Peso	90 kg.
HAB	10	Apariencia	Normal (14)
RES	15	Edad	35 años
PER	10		
COM	15	RR	60 %
CUL	10	IRR	40 %

Armas: Espada 50% (1D8+1)

Armadura: Ropa (lujosa) gruesa (prot. 1)

Competencias: Cabalgar 40%, Degustar 65%, Elocuencia 40%, Idioma castellano 100%, Mando 60%, Psicología 35%, Tortura 90%.

Hechizos: Carece

Nota: señor del feudo de Guevara, cruel, caprichoso y egoísta. El malo de nuestra historia...

Pedro de Enríquez



FUE	12	Altura	1'60 m.
AGI	15	Peso	55 kg.
HAB	20	Apariencia	Normal (15)
RES	14	Edad	21 años
PER	15		
COM	15	RR	45 %
CUL	10	IRR	55 %

Armas: Cuchillo 65% (2D6)

Pelea 80% (1D3)

Armadura: Ropa gruesa (prot. 1)

Competencias: Cabalgar 40%, Correr 70%, Elocuencia 45%, Esquivar 40%, Juego 50%, Robar 65%.

Hechizos: Carece

Nota: criado de Gonzalo, tío de don Nuño, que aprecia sus habilidades en lo que valen; pues, antes de entrar a su servicio, Pedro fue el ladronzuelo más ágil de manos y rápido de pies de toda la Navarrería. Tiene el vicio del juego y, para mantener su bolsa llena, gusta de hacer desaparecer la de los otros de cuando en cuando, "para no perder la costumbre", como dirá si se sincera con alguien. Es un bribón simpático, pero egoísta, solamente fiel a sí mismo y más falso que Judas cuando le conviene.

Patricio Aragonés



FUE	5	Tamaño	1'45 m.
AGI	15	Peso	51 kg.
HAB	15	Apariencia	Normal (15)
RES	12	Edad	41 años
PER	20		
COM	20	RR	70 %
CUL	15	IRR	30 %

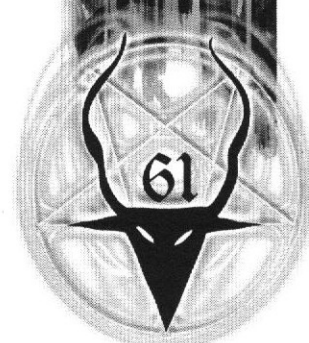
Armas: Daga 45% (2D3+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: locuencia 85%, Escuchar 40%, Otear 65%, Psicología 60%, Seducción 65%.

Hechizos: Carece

Notas: consejero y hombre de confianza de don Nuño, es en la práctica el verdadero amo del señorío. Le va muy bien que Nuño se desentienda de su buen o mal gobierno, pues así hace y deshace a su antojo. Evidentemente, parte de lo que sangra a los campesinos de su señor acaba en su bolsa, sin preocuparle poco ni mucho que un día, de tanto tirar de la cuerda, ésta se rompa. Que si los siervos se revolucionan y piden una cabeza, será la de su señor, no la suya, que gusta de mantenerse siempre discretamente en la sombra...



Patricio como «Hombre Mosca»



FUE	5/40	Altura	1'45 m.
AGI	15	Peso	51 kg.
HAB	15	Apariencia	Repugnante (1)
RES	12	Arm. natural	Invulnerabilidad
PER	10		
COM	0/20	RR	0 %
CUL	0/15	IRR	130 %

Armas: Pelea 60% (1D3+ variable)

Armadura: Carece

Competencias: Gruñir 90%, Babear 85%, Devorar gente cruda en el más puro estilo gore 99%.

Hechizos: Carece

Poderes: el hombre mosca es inmune a cualquier arma... excepto a los huesos de los que él mismo ha matado.

Soldados



FUE	12	Altura	1'70 m.
AGI	14	Peso	75 kg.
HAB	16	Apariencia	Variable (-)
RES	15	Edad	Variable
PER	10		
COM	10		
CUL	5	RR	60 %
		IRR	40 %

Armas: Cuchillo 40% (1D6+1D4)

Lanza 60% (1D6+1)

Ballesta 50% (1D10+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero con ref. (prot. 3)

Casco (prot. 2).

Competencias: Escondarse 40%, Escudo 50%, Saquear y burlarse de los campesinos 80%.

Hechizos: Carece

Jean de Plesis



FUE	5	Altura	1'55 m.
AGI	12	Peso	75 kg.
HAB	10	Apariencia	Normal (13)
RES	15	Edad	38
PER	20		
COM	20	RR	70 %
CUL	20	IRR	30 %

Armas: Daga 65% (2D3)

Armadura: Carece

Competencias: Castellano 90%, Discreción 60%, Elo-cuencia 90%, Latín 90%, Mando 75%, Otear 60%, Psicología 90%, Teología 75%.

Hechizos: Carece

Poderes: Carece, ya que es pecador.

Bidabe



FUE	15	Altura	1'70 m.
AGI	5	Peso	85 kg.
HAB	20	Apariencia	Normal (16)
RES	18	Edad	38
PER	20		
COM	5	RR	70 %
CUL	10	IRR	30 %

Armas: Arco largo 75% (1D10+1D6)

Cuchillo 60% (2D6)

Armadura: Peto de cuero (prot. 2)

Competencias: Con. animal 80%, Escondarse 75%, Escuchar 75%, Otear 60%, Rastrear 90%.

Hechizos: Carece

Poderes: Carisma con los animales (ver Rasgo de carácter 18 de la pág. 46 de Aquelarre).

Batirce



FUE	14	Altura	1'70 m.
AGI	10	Peso	85 kg.
HAB	15	Apariencia	Belleza Inhumana (23)
RES	10	Edad	35 años
PER	20		
COM	10	RR	7 %
CUL	20	IRR	193 %

Armas: Palo 50% (2D4+1)

Armadura: Ropa gruesa (prot. 1)

Competencias: Alquimia 85%, Con. mágico 92%, Con. animales 43%, Con. minerales 63%, Con. plantas 89%, Castellano 20%, Euskera 100%, Leyendas 90%, Medicina 67%, Primeros auxilios 53%, Psicología 130%.

Hechizos: Amuleto, Anulación de la maldición, Atracción sexual, Aumentar el conocimiento, Bálsamo de curación, Buen parto, Clarividencia, Conmoción, Curación de enfermedades, Curación de heridas graves, Detección de hechizos, Dominación, Fertilidad, Fidelidad, Frigidez, Impotencia, Invocación de demonios menores, Liberación, Mal de ojo, Maldición, Pacificación de fieras salvajes, Protección contra los demonios nocturnos, Protección mágica, Suerte, Sumisión, Ungüento de bruja, Virgindad, Virilidad.

Poderes: Carece

Campesinos



FUE	15	Altura	1'70 m.
AGI	12	Peso	65 kg.
HAB	10	Apariencia	Variable
RES	15	Edad	Variable
PER	10		
COM	5	RR	35 %
CUL	10	IRR	65 %

Armas: Aperos de labranza 40% (1D6)

Armadura: Peto de cuero (prot. 2)

Competencias: Conducir carro 40%, Conocimiento vegetal 45%, Agacharse servilmente al paso de su señor o de sus soldados 85%.

Hechizos: Carece



La Danza Macabra y otros relatos

"... Y la Muerte sonríe con su boca sin labios, y el pobre sonríe con ella, sabiendo que el poderoso se pudrirá bajo tierra de la misma manera que él..."

Cójanse las manos, señoras y señores. Formen círculo y empiencen a bailar. Rico y pobre, viejo y mancebo, doncella y matrona. La vieja puta descarnada inicia la Danza. Empieza la Danza Macabra..."

Este suplemento incluye la reedición de la campaña Danza Macabra, así como de los módulos *Entre las brumas*, *La ratonera*, *La posada de Alvar el Honesto* y *el Pacto*, publicados con la primera edición del juego, hace ya doce años; así como una aventura inédita de Ricard Ibáñez: *Trovas para un Mal Señor...*

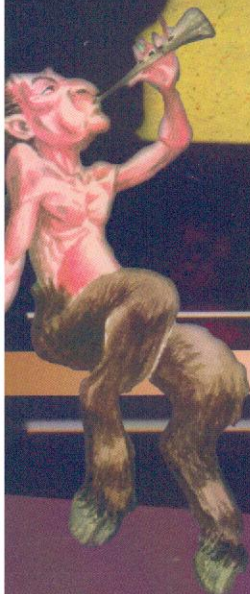


● 18 €



9788495949110

Quepuntoes



PNJ de La Ratonera:

Diego de Córdoba

FUE 20 Altura: 1'82 Peso: 60 kg.
AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Apariencia: 15
RES 17
PER 10
COM 5
CUL 5
Armas: Hacha de mano 75% (Daño: 1D8 + 1D6 + 2)
Escudo: 65%
Armadura: Cota de malla (Prot. 5), Casco (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 72%, Discreción 45%

Iñigo

FUE 17 Altura: 1'67 Peso: 75 kg
AGI 10 RR: 30% IRR: 70%
HAB 15 Apariencia: 2
RES 25
PER 10
COM 15
CUL 5
Armas: Cuchillo 45% (Daño 1D6 + 1D4)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Torturar 65%, Elocuencia 65%

Fernando Martínez

FUE 2° Altura: 1'93 Peso: 97 kg.
AGI 15 RR: 85% IRR: 15%
HAB 20 Apariencia: 5
RES 20
PER 15
COM 5
CUL 5
Armas: Espadón 80% (Daño 1D10 + 1D6 + 2).
Armadura: Cota de malla con refuerzos (Prot. 6), Casco (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 65%

Milicia de la Ciudad

FUE 12 Altura: 1'65 Peso: 65 kg.
AGI 15 RR: 50% IRR: 50%
HAB 15 Apariencia: 12
RES 15
PER 10
COM 5
CUL 5
Armas: Lanza 45% (Daño 1D6 + 1D4 + 1)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2), Casco (Prot. 2)
Competencias: Esquivar 40%

Ballesteros del Rey

FUE 15 Altura: 1'70 Peso: 65 kg.
AGI 12 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Apariencia: 10
RES 14
PER 10
COM 10
CUL 5
Armas: Espada 65% (Daño 1D8 + 1D4 + 1)
Escudo 50%
Ballesta 60% (Daño 1D10 + 1D4)
Armadura: Cota de Cuero con refuerzos (Prot. 3), Casco (Prot. 2)
Competencias: Esquivar 40% Otear 45%

PNJ de Una Noche en la Posada de Alvar el Honesto

Alvar

FUE 20 Altura: 1'80 Peso: 98 kg.
AGI 10 RR: 50% IRR: 50%

HAB 15 Apariencia: 12
 RES 20
 PER 10
 COM 20
 CUL 5
 Armas: Garrote 60% (Daño: 1D6 + 1D4)
 Armadura: Carece.
 Competencias: Psicología 45%, Comerciar 75%.

Bernarda

FUE 15 Altura: 1'75 Peso: 110 kg.
 AGI 10 RR: 50% IRR: 50%
 HAB 15 Apariencia: 8
 RES 20
 PER 15
 COM 5
 CUL 10
 Armas: Cuchillo de Cocina 30% (Daño: 1D6 + 1D4)
 Armadura: Carece.
 Competencias: Cocinar 75%

Blanca

FUE 10 Altura: 1'73 Peso: 65 kg.
 AGI 20 RR: 50% IRR: 50%
 HAB 15 Apariencia: 20
 RES 15
 PER 15
 COM 20
 CUL 5
 Armas: Pelea 65% (Daño: 1D3)
 Armadura: Carece.
 Competencias: Elocuencia 75%, Esquivar 70%

Roque

FUE 10 Altura: 1'68 Peso: 65 kg.
 AGI 15 RR: 50% IRR: 50%
 HAB 20 Apariencia: 13
 RES 15
 PER 20
 COM 10
 CUL 10
 Armas: Cuchillo 35% (Daño: 1D6)
 Armadura: Carece.
 Competencias: Conocimiento de los Animales 40%

Gontzal

FUE 20 Altura: 1'87 Peso: 85 kg.
 AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 20 Apariencia: 15
 RES 20
 PER 10
 COM 10
 CUL 5
 Armas: Espada Normal 65% (Daño: 1D8 + 1D6 + 1)
 Escudo 45%
 Armadura: Peto de Cuero con Refuerzos (Prot. 3), Casco (Prot. 2)
 Competencias: Discreción 35%, Saltar 40%, Tregar 40%

Beatriz

FUE 10 Altura: 1'57 Peso: 52 kg.
 AGI 20 RR: 50% IRR: 50%
 HAB 15 Apariencia: 23
 RES 15
 PER 20
 COM 10
 CUL 20
 Armas: Daga 40% (Daño: 2D3 + 1D4)
 Armadura: Carece.
 Competencias: Esquivar 40%

Arnau

FUE	5	Altura: 1'62	Peso: 78 kg.
AGI	10	RR: 25%	IRR: 75%
HAB	10	Apariencia: 12	
RES	10		
PER	15		
COM	20		
CUL	15		

Armas: Carece.

Armadura: Carece.

Competencias: Comerciar 60%.

Poncet

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

Armas: Espada Corta 45% (Daño: 1D6 + 1)

Armadura: Ropa Gruesa (Prot. 1)

Competencias: Discreción 45%, Esquivar 60%.

Julián de Malpartida

FUE	15	Altura: 1'78	Peso: 70 kg.
AGI	20	RR: 90%	IRR: 10%
HAB	15	Apariencia: 11	
RES	20		
PER	10		
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada Normal 65% (Daño: 1D8 + 1D4 + 1)

Cuchillo 45% (Daño: 1D6 + 1D4)

Escudo 40%

Armadura: Cota de Malla (Prot. 5), Casco (Prot. 2)

Competencias: Discreción 75%, Escuchar 35%.

Ramiro

FUE	5	Altura: 1'65	Peso: 55 kg.
AGI	15	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	20	Apariencia: 13	
RES	15		
PER	15		
COM	20		
CUL	10		

Armas: Daga 45% (Daño: 2D3 + 1D6)

Armadura: Carece.

Competencias: Esquivar 40%, Robar 64%

César

FUE	20	Altura: 1'81	Peso: 78 kg.
AGI	10	RR: 35%	IRR: 65%
HAB	10	Apariencia: 11	
RES	20		
PER	5		
COM	0		
CUL	5		

Armas: Cimitarra 40% (Daño: 1D6 + 2)

Armadura: Peto de Cuero (Prot. 2)

Competencias: Tortura 40%

Elvira

FUE	15	Altura: 1'45	Peso: 38 kg.
AGI	10	RR: 0%	IRR: 200%
HAB	10	Armadura Natural: 3 puntos por piel/corteza	
RES	30		
PER	15		

COM 5
CUL 5
Armas: Carece.
Armadura: Carece.
Competencias: Cantar 15%

Lope

FUE 10 Altura: 1'65 Peso: 70 kg.
AGI 15 RR: 50% IRR: 50%
HAB 15 Apariencia: 15
RES 15
PER 15
COM 20
CUL 15
Armas: Carece.
Armadura: Carece.
Competencias: Elocuencia 60%, Leyendas 75%

Mateo

FUE 10 Altura: 1'78 Peso: 65 kg.
AGI 15 RR: 50% IRR: 50%
HAB 20 Apariencia: 12
RES 15
PER 10
COM 5
CUL 20
Armas: Carece.
Armadura: Carece.
Competencias: Alquimia 40%, Astrología 60%, Escondese 65%.

Absalon ben Eleazar

FUE 5 Altura: 1'57 Peso: 45 kg.
AGI 10 RR: -75% IRR: 175%
HAB 15 Apariencia: 14
RES 15
PER 15
COM 10
CUL 20
Armas: Palo 40% (Daño: 1D4 + 1)
Armadura: Carece.
Competencias: Alquimia 100%, Astrología 70%, Conocimiento Mágico 80%, Elocuencia 40%, Psicología 60%, Medicina 70%, Teología (Hebrea) 90%.
Hechizos: Corrosión del Metal, Arma Irrompible, Aumentar Conocimiento, Detección de Venenos, Resistencia al Frío, Virilidad, Riqueza, Suerte, Curación de Enfermedades, Inmunidad al Fuego, Curación de Heridas Graves, Hablar mediante Sueños, Sumisión, Invulnerabilidad, Invocación de Animas, Protección Mágica, Conmoción, Teletransportación.

Koldo de Ituriotz

FUE 20 Altura: 1'88 Peso: 90 kg.
AGI 10 RR: -25% IRR: 125%
HAB 15 Apariencia: 10
RES 20
PER 15
COM 5
CUL 20
Armas: Espada Corta 60% (Daño: 1D6 + 1D4 + 1)
Armadura: Ropa Gruesa (Prot. 1)
Competencias: Alquimia 85%, Astrología 95%, Conocimiento de los Animales 75%, Conocimiento Mágico 90%, Leyendas 65%.
Hechizos: Corrosión del Metal, Arma Irrompible, Resistencia al Frío, Maldición, Riqueza, Inmunidad al Fuego, Curación de Heridas Graves, Arma Irrompible, Pacificación de Fieras Salvajes, Robar Fortaleza, Vuelo, Maldición del Lobisome, Invocar y Controlar Ígneos, Invocar a Frimost.

Igneo

FUE 17 Altura: 1'90 Peso: -
AGI 28 RR: 0% IRR: 325%
HAB 25 Armadura Natural: Inmune a todo lo que no sea la magia.
RES 12
PER 20

COM 0
 CUL 7
 Armas: Lanzar Bolas de Fuego 75% (Daño: 3D6)
 Hechizos: Carece.
 Poderes Especiales: Control del Fuego.

Miembros de la Fraternitas Vera Lucis

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

Armas: Espada Normal 60% (Daño: 1D8 + 1D4 + 1)
 Hacha de Mano 45% (Daño: 1D8 + 1D4 + 2)
 Espadón 40% (Daño: 1D10 + 1D4 + 2)
 Ballesta 40% (Daño: 1D10 + 1D4)
 Escudo 40%

Armadura: Cota de Malla (Prot. 5), Peto de Cuero con Refuerzos (Prot. 3), Casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 60%, Conocimiento Mágico 45%.

Mandrágoras

FUE 42 Altura: 5 m Peso: 1500 kg.
 AGI 5 RR: 0% IRR: 225%
 HAB 10 Armadura Natural: 12 puntos por corteza.
 RES 40
 PER 17
 COM 1
 CUL 8

Armas: Golpear con las Ramas 25% (Daño: 1D8 + 6D6): 12 ataques por asalto.

Competencias: Conocimiento Vegetal 98%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales: Una mandrágora no se desmaya hasta que no llega a 0 puntos de Resistencia. Entonces se seca y muere. Los puntos de Protección de la Mandrágora se reducen a 3 frente a un ataque de fuego.

PNJ de El Pacto

Alvar Fernández

FUE 15 Altura: 1'75 Peso: 71 kg.
 AGI 15 RR: 40% IRR: 60%
 HAB 10 Apariencia: 20
 RES 20
 PER 10
 COM 15
 CUL 15

Armas: Espada Normal 40% (Daño: 1D8 + 1)
 Lanza Larga 65% (Daño: 2D6 + 1D4)
 Escudo 40%

Armadura: Cota de Malla con Refuerzos (Prot. 6), Yelmo (Prot. 8)

Competencias: Cantar 60%, Discreción 45%

Doña Marina

FUE 10 Altura: 1'65 Peso: 70 kg.
 AGI 10 RR: 50% IRR: 50%
 HAB 15 Apariencia: 18
 RES 10
 PER 15
 COM 15
 CUL 10

Armas: Carece.

Armadura: Carece.

Competencias: Cantar 60%, Discreción 45%.

Fernando, Barón de Incinillas

FUE 20 Altura: 1'87 Peso: 98 kg.
 AGI 15 RR: 12% IRR: 88%
 HAB 20 Apariencia: 8

RES 20
PER 10
COM 10
CUL 5

Armas: Espadón 65% (Daño: 1D10 + 1D6 + 2)
Lanza Larga 40% (Daño: 2D6 + 1D4)

Armadura: Cota de Malla (Prot. 5), Casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 60%, Conocimiento Mágico 15%, Escuchar 45%, Rastrear 60%.

Soldados

FUE 15 Altura: 1' 65 Peso: 70 kg.
AGI 10 RR: 50% IRR: 50%
HAB 15 Apariencia: 10
RES 15
PER 10
COM 5
CUL 5

Armas: Espada Normal 40% (Daño: 1D8 + 1D4 + 1)
Ballesta 35% (Daño: 1D10 + 1D4)
Lanza Corta 40% (Daño: 1D6 + 1D4 + 1)

Armadura: Peto de Cuero con Refuerzos (Prot. 3), Casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 40%, Escuchar 40%, Otear 45%, Rastrear 30%.

Taurus

FUE 27 Altura: 1' 57 Peso: 60 kg.
AGI 20 RR: 0% IRR: 125%
HAB 15
RES 35
PER 10
COM 0
CUL 5

Armas: Hacha de Combate 90% (Daño: 1D10 + 2D6 + 1D4)

Armadura: Carece.

Competencias: Conocimiento Mágico 75%, Psicología 60%, Tortura 80%, Volar 90%.

Hechizos: Invocar Sombras, Invocar a Agaliareph, Lámpara de Búsqueda, Aumentar Conocimiento, Resistencia al Frío, Maldición, Inmunidad al Fuego, Arma Invencible, Invisibilidad, Sumisión, Aumentar Fuerza, Protección Mágica.

PNJ de Entre las Brumas...

Bandido Común

FUE 15 Altura: 1' 72
AGI 12 RR: 50% IRR: 50%
HAB 15
RES 15
PER 20
COM 13
CUL 10

Armas: Espada Normal 45% (Daño: 1D8 + 1D4 + 1)

Maza Pequeña 40% (Daño: 1D8 + 1D4 + 2)

Armadura: Peto de Cuero (Prot. 2)

Competencias: Esquivar 35%, Escondarse 40%, Rastrear 50%.

Ondina

FUE 30 Altura: 1' 62
AGI 32 RR: 0% IRR: 125%
HAB 28
RES 15
PER 7
COM 1
CUL 3

Armadura Natural: Inmune a armas no mágicas. Es inmune a cualquier tipo de agresión dentro de su estanque o del pozo del pueblo, salvo a algo sagrado.

Poderes Especiales: Control y Manipulación del Agua.

Tafall

FUE 10 Altura: 1' 72
AGI 10 RR: -25% IRR: 125%
HAB 10

RES 20
PER 10
COM 20
CUL 20

Armas: Palo 35% (Daño: 1D4 + 1)

Armadura: Carece.

Competencias: Alquimia 85%, Astrología 90%, Conocimiento Mágico 90%, Elocuencia 65%, Esquivar 35%.

Hechizos: Invocar a Silcharde, Invocar a Ondinas, Control sobre las Ondinas, Invulnerabilidad, Lámpara de Búsqueda, Filtro Amoroso, Sumisión, Invisibilidad, Conmoción.

Habitante de Dissort

FUE 15

AGI 12 RR: 0% IRR: 100%

HAB 18

RES 15

PER 15

COM 10

CUL 10

Armas: Palo 45% (Daño: 2D4 + 1)

Espada Normal 35% (Daño: 1D8 + 1D4 + 1)

Cuchillo 50% (Daño: 1D6 + 1D4)

Hacha 40% (Daño: 1D8 + 1D4 + 2)

Armadura: Carece.

Competencias: Escuchar 35%, Esquivar 40%, Otear 35%.

Nota: Hay casi 150 hombres y mujeres en Dissort. Lucharán fanáticamente, hasta la muerte. No se desmayarán por consecuencia de las heridas, a no ser que sus puntos de Resistencia lleguen a 0 o inferior. Jamás se rendirán.