





Decameron

NOVEM FABULÆ LUDI PERSONARUM UNUMQUE THESAURUM DESPERATUM

Aguelaine

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIEVALIS

Créditos

Creator et Vetus Narrator

Ricard Ibáñez

Auctor

Antonio Polo

Illustrator

Jaime García Mendoza

Compositor Texti

Aránzazu Blázquez Calvo

Emendator

Edén Claudio Ruiz

Revisores

Ricard Ibáñez, Luis Felipe García, Miguel Ángel Ruiz Díaz,
Pedro Nieto, Juan Pablo Fernández, Albert Tarrés,
Pablo Claudio Ganter

Translator Linguae Latinae

Juan Pablo Fernández

Collatores

Ricard Ibáñez (aventura **Traiectio Honorifica**, el gólem,
anexos «Madrid medieval» y «Oviedo medieval»), Miguel
Ángel Ruiz Díaz (hechizos cabalísticos, profesión de
cabalista, la pólvora y sus consecuencias), Soledad Gómez
(genios protectores, ciudad de Granada)

Cavia Cobaya (Ultima Necat)

Gabriel Doval, Luis Felipe «Tadevs» García, Francisco J.
«Conde Jayán» Gómez, Mario Grande, Verónica Gallego
Moreno, Pedro Javier Martínez (y sus jugadores Luis,
Chema, Maki y Athal), Francisco Ramiro, Raúl Serrano,
Santiago Vilar (y sus jugadores Logan, Hobbit, Edu y Blas)

Copyright © Nosolorol Ediciones 2016

Nosolorol Ediciones

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

Grati Aními

Un agradecimiento especial para Manuel J. Sueiro y Pedro J. Ramos, que han sabido siempre ser pacientes con este pobre y atareado escriba.

Este suplemento está dedicado a Ricard Ibáñez, que ofrece su pluma con la misma insistencia que ofrece su apoyo incondicional, y a Luis Felipe «Tadevs» García, que me convenció para que leyera menos la Wikipedia y escribiera más y luego se leyó todo esto de la D a la N. Aún siento vuestros alientos en mi nuca...

Nomina atque effigies

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

- ✧ **Ilustración 2 (pág. 6):** Javier Polo Blesa.
- ✧ **Ilustración 3 (pág. 14):** Jagoba Escanez.
- ✧ **Ilustración 5 (pág. 28):** Jorge Suárez Llano y Javier Fernández Mato.
- ✧ **Ilustración 6 (pág. 38):** Andrés Montañez, Alfonso Cabello Flores y Roberto Bravo.
- ✧ **Ilustración 8 (pág. 48):** Sergio Campos Ros y Zunbeltz Berriozabalgoitia.
- ✧ **Ilustración 10 (pág. 63):** Iván Abad Quiles y Daniel López Donate.
- ✧ **Ilustración 13 (pág. 76):** Albert Tarrés i Figueras y Carlos Javier Martínez Rosas.
- ✧ **Ilustración 15 (pág. 92):** Ricardo Fuente.
- ✧ **Ilustración 19 (pág. 127):** Jorge Mir Bel, Héctor Sevillano Pareja y Javier Sánchez Barba.
- ✧ **Ilustración 24 (pág. 151):** Daniel Cagigas.
- ✧ **Ilustración 26 (pág. 161):** Pablo García García.

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

- ✧ **De Ponte Toleti:** Gabriel Doval Caramés, Diana Martínez Rivas y Manuel Robador Merino.
- ✧ **Artzainaren Txirula:** Gorka de Ituroitz.
- ✧ **De Gallarda:** Ana Carmela Portalo y Sati.
- ✧ **De Aedibus Cobali:** Traso de Sagasta y Aldana.
- ✧ **Studium Granatum:** Javier Sánchez.

Index

PROEMIUM	5
FABULA I: PESTIS VENIT!.....	6
FABULA II: DE TRIBUS PRINCIPIBUS..	18
FABULA III: OUS DE DRAC	28
FABULA IV: DE PONTE TOLETI.....	38
FABULA V: ARTZAINAREN TXIRULA	48
FABULA VI: TRAIECTIO HONORIFICA ..	58
FABULA VII: DE GALLARDA	66
FABULA VIII: DE AEDIBUS COBALI....	76
FABULA IX: AYIN TACHATH AYIN.....	86
FABULA X: ULTIMA NECAT	96
Pars I: Al-Nqad al-Hakim.....	99
Pars II: Al-Ankabût.....	115
Pars III: Terra Nullius	126
Pars IV: Studium Granatum	139
Pars V: Ego Sum Gladius.....	147
Pars VI: De Insula Finis Mundi	156
Pars VII: Omnes Vulnerant, Ultima Necat	163
APPENDICES	168
Appendix I: Novae regulae	169
Nuevas profesiones.....	169
Nuevos hechizos	171
Nuevas criaturas	174
Appendix II: Additamentum breviarii	176
Hechizos adicionales	176
Bestiario adicional.....	182
Appendix III: Personae praegeneratae.....	185



Proemium

Pero si se siguiere mi parecer en esto, transcurriríamos esta cálida parte del día (...) contando cuentos, pues mientras uno narra puede ofrecer deleite a toda la compañía que escucha.

Decamerón
Giovanni Boccaccio

En 1348, cuando la peste negra causa estragos en Florencia y sus víctimas se cuentan por centenares, un grupo de jóvenes decide recluirse en una villa del campo y pasar el tiempo que les resta antes de volver contándose historias los unos a los otros, disfrutando de la compañía y del entorno. Este es, en resumen, la trama que sustenta el Decamerón de Boccaccio, una colección de cien cuentos escritos a mediados del siglo XIV considerada una de las obras maestras de la literatura medieval.

Salvando las distancias, lo que hacían estos jóvenes era jugar al rol: narraban sus historias, se divertían escuchándolas y todos se turnaban para participar en el divertimento. Solo les faltaban dados y un manual de juego, aunque seguro que algún lector los considera hasta elementos accesorios de una partida de rol. Al igual que el libro de Boccaccio, este suplemento que tienes en las manos es una colección de aventuras que esperamos puedas y quieras narrar en tu mesa de juego, y, aunque no son cien, creemos que te proporcionarán suficientes horas de diversión. Que os recluséis en una villa ya es algo opcional que está más allá de nuestro alcance.

Pero este libro no solo bebe del Decamerón: hay otro libro que ha influido en su escritura aún más que el clásico de Boccaccio, un libro que acaba de cumplir veinticinco años, igual que el juego para el que fue escrito, pues fue el primer suplemento que tuvo en su larga existencia. Se trata de una colección de aventuras mezcladas con artículos históricos que responde al nombre de Lilith, un libro que se ha convertido ya en un imprescindible del rol hispano, igual que su contenido. Y es que, al igual que aquel libro, este suplemento presenta una serie de aventuras mezcladas con anexos históricos que, por un lado, amplían los temas que se tratan en las aventuras y, por otro, ofrecen nuevas profesiones, hechizos y criaturas que puedes utilizar en tus propias partidas de **Aquelarre**.

Además, a la hora de escribir este particular Decamerón aquelarrero, hemos tenido siempre en mente la idea de que pudiera utilizarse de igual forma con el manual de reglas o con su versión Breviarium, pues, además de referencias a ambos libros en el texto (separadas por una barra: primero la página del manual de la tercera edición y luego la del Breviarium), también hemos añadido todo aquel hechizo o criatura que no apareciera en el Breviarium, para que así solo tengas que llevarte a tu partida el libro de reglas que tengas junto a este suplemento de aventuras. Más sencillo, imposible.

Por último, tenemos que mencionar para los más acérrimos seguidores del juego que la última aventura del libro es la campaña **Última Necat**, cuya primera parte conocerán muchos de los que fueron mecenas de la tercera edición de **Aquelarre**, pues se les regaló en su momento para que la probaran y nos hicieran llegar sus impresiones (en los créditos encontrarás mencionados a todos los que la jugaron y nos informaron de ello). Por fin, después de mucho tiempo, los personajes podrán continuar sus andanzas junto al extraño anciano Abu Alim en las tierras de Granada.

Sin nada más que añadir, esperamos que las aventuras os resulten entretenidas y que os diviertan, pues ese es el espíritu que subyace en todas ellas. Así que sentaos en corrillo ahora que el aire es cálido y la brisa es suave, bajo el arrullo de los frutales y la fuente del patio, pues es hora de contarnos cuentos.

Y que hasta el Diablo guarde silencio...

Fabula 3: Pestis Wenit!



Donde los protagonistas visitan Oviedo en mala fecha y peor porvenir y se ven obligados a lidiar con las garras intangibles de la pestilencia y sus secuaces.

¡Cuántos ilustres hombres, cuántas bellas damas, cuántos apuestos jóvenes a los que el propio Galeno, Hipócrates o Esculapio habrían considerado sanísimos comieron por la mañana con sus parientes, compañeros y amigos y luego, al llegar la tarde, cenaron con sus antepasados en el otro mundo!

Decamerón
Giovanni Boccaccio

Venida de Oriente, a mediados del siglo XIV la peste negra arrasó las tierras europeas matando a uno de cada tres habitantes, y no hubo aldea, ciudad o reino que se librara de sus mortíferas garras. La Península no fue una excepción y, aunque esta aventura tiene lugar varias décadas después, nada te impide cambiar la localización e incluso

el año, pues de forma cíclica, los reinos peninsulares sufren varias epidemias que diezman cada cierto tiempo a su población.

Se trata de una aventura pensada para tres o cuatro personajes jugadores con cierta experiencia y que no teman enfrentarse a las artimañas del Maligno, pues tendrán que tratar con sus secuaces.

El hedor de la podredumbre

Modificador de contagio: +10 %



orre el año de 1383 y los PJ se encuentran en la ciudad asturiana de Oviedo por motivos que interesan, en principio, solo a ellos, pues al tratarse de la ciudad más importante de Asturias, son muchos los atractivos que pueden haberlos traído hasta aquí: viaje, negocios, amores o trabajo. Puede incluso que se haya convertido en improvisado «centro de operaciones» del grupo, especialmente si han estado jugando las aventuras del suplemento **Asturies Medievalia**. En cualquier caso, los PJ llevan ya un tiempo viviendo en la ciudad y conocen sus entresijos.

Una tarde, antes del anochecer, cuando regresan de algún negocio, trabajo o divertimento que los ha tenido entretenidos durante todo el día, escuchan un sonido bastante habitual en las calles de una ciudad: el llanto de un bebé. En principio, como hemos dicho, no es de extrañar escuchar a un niño llorar, pero conforme los PJ siguen su camino, el llanto es cada vez más desesperado, y con una tirada de Empatía *fácil* (+25 %) les quedará claro que el crío que da semejantes alaridos está sufriendo considerablemente.

Si deciden dirigirse al origen del llanto, llegarán hasta una casona de dos plantas que se levanta a una calle de donde estaban, junto a la que se encuentran también algunos vecinos que han acudido extrañados por el desconsolado lloro que procede de su interior. Ya han llamado a los alguaciles, pero parece que están tardando, así que sería cuestión de ir pensando en acceder de alguna forma a la casa, a ver lo que está ocurriendo.

Las puertas y contraventanas están cerradas a cal y canto; si no fuera por el llanto del niño, todo el mundo pensaría que la casona está deshabitada. Se puede hacer una tirada de Forzar Mecanismos para tratar de abrir la puerta principal o una de Trepas para alcanzar el tejado y acceder por el patio interior. Deja que los PJ discutan alguna forma de entrar, pero si tardan demasiado, varios vecinos se apresuran a buscar un banco corrido con el que tratarán de derribar, como si se tratara de un improvisado ariete, la puerta de entrada (con o sin la ayuda de los PJ).

En cualquier caso, una vez dentro, lo primero que les llamará la atención es el hedor que reviste todas las estancias de la casa, un olor nauseabundo que cualquiera con los conocimientos adecuados (una tirada de Medicina o Sanar *fácil*, +25 %) podrá identificar con la fetidez que desprende la carne muerta. Y no es para menos, pues según se adentren en el interior de la casa encontrarán los cadáveres de la familia que vivía en su interior: padres, hijos, abuelos y sirvientes en diferentes estados de descomposición (aunque ninguno sobrepasa los dos días desde que fallecieron, como sabrán con otra tirada de Medicina). El llanto desconsolado procede de una habitación del piso superior, donde un bebé de no más de tres meses berrea mientras se agarra desesperado al pecho yermo de su madre, que yace muerta en el suelo. Si revisan al bebé (o a alguno de los fallecidos) y hacen una tercera tirada de Medicina, esta vez *fácil* (+25 %), la presencia de unas infectas bubas en determinadas partes del cuerpo delata la causa de la muerte: toda la familia ha sucumbido (el bebé lo hará en apenas dos horas) a la peste negra.

Cuando los PJ salgan a la calle, la noticia empieza a extenderse entre los vecinos y, con ella, la alarma, pues todo el mundo sabe que las epidemias de peste comienzan con cosas incluso más leves. Junto a los vecinos, llegados mientras los PJ estaban dentro de la casona, hay varios alguaciles acompañados por un hombre que pueden reconocer del tiempo que llevan viviendo en Oviedo (pueden hacer una tirada de Memoria *normal*, +0 %, o de Conocimiento de Área (Oviedo) *fácil*, +25 %): se trata de uno de los alcaldes de la ciudad, don Pedro José del Ramal, un tipo de barba y pelo dorados, rubicundo y grandilocuente que sirve de responsable de los alguaciles ante el Concejo de Oviedo. En cuanto se le informa de lo que ha ocurrido en el interior de la casa, manda llamar de inmediato a un tal maese Manuel, un hombre más alto que bajo, de pelo largo y rizado, barba corta y voz profunda al que los PJ pueden reconocer si han jugado la aventura **Fabula de Umbris** (página 492 del manual de juego), pues es el mercader madrileño que los contrató en su momento para ayudarlo a revender una vieja propiedad que tenía en Bu-llas. Ambos hombres deliberan gravemente apartados

del gentío durante un tiempo y luego ordenan que la casa sea clausurada, con el bebé y fallecidos dentro, y que las puertas de la ciudad se cierren sin demora y no se deje entrar ni salir a nadie, tal y como ordenan las leyes del reino y el sentido común. Una vez dadas dichas órdenes, los dos

hombres se retiran a las casas consistoriales para informar allí de lo sucedido al Concejo y al corregidor, que no tardan en ratificar las órdenes de don Pedro José.

Oviedo está cerrada a cal y canto: si la enfermedad está fuera, no va a entrar; si la enfermedad ya está dentro, no podrá salir. Esa es la ley.

La estela del cuarto jinete

Por desgracia para los pobladores de Oviedo, no ha sido el designio divino el causante de la epidemia en la ciudad, sino el diabólico, por obra, gracia y mano de maese Manuel, al que su amo y señor llama Orieus. Hace varios años que el comerciante madrileño se encuentra al servicio de Guland, el demonio de la enfermedad, y ya ha provocado varias epidemias y hambrunas en diversas zonas rurales (sin ir más lejos, provocó una al final de la aventura **Fabula de Umbris**, aunque de ella nunca supieron nada los PJ que participaron en la misma). Además, como prueba de fe ante su señor, el mercader padece la lepra que hace años le contagió un agote (enfermedad que oculta bajo sus ropajes, al menos de momento). En esta ocasión, maese Manuel está dispuesto a ir aún más lejos, pues pretende invocar a Guland en persona y ofrecerle las almas de los afectados por la epidemia que él mismo ha provocado al tiempo que la de don Pedro José del Ramal, un noble de quien se ha ganado la confianza y al que pretende destruir y sacrificar (como se puede ver en la descripción del Aquelarre a Guland, página 212/159 del manual, ambas cosas son pruebas exigidas por el demonio).

Por su parte, los PJ se encuentran encerrados en la ciudad, rodeados de enfermos y moribundos con la peste campando a sus anchas por entre sus calles y casas. Si quieren sobrevivir, no les quedará más remedio que buscar al responsable de la epidemia y acabar con él.

En esta sección describiremos los pasos que deberían seguir los PJ si quieren terminar con la epidemia en Oviedo, desde las primeras sospechas hasta su fatal desenlace. Además, en la sección «Convivir con la muerte» (página 13) te ofrecemos una tabla de encuentros para que adreces el día a día de los PJ en una ciudad sitiada por la enfermedad: te servirán para potenciar las sensaciones que pueden llegar a experimentar los PJ, al tiempo que te permitirán retardar o sosegar el natural impulso de los jugadores para intentar acabar con el problema en el menor tiempo posible. Lo adecuado sería que el primer día de epidemia los PJ empiecen a sospechar y que lleguen al enfrentamiento final con maese Manuel al finalizar el tercer o cuarto día: menos tiempo no les permitirá captar la angustia y ansiedad que esta aventura pretende provocar, y más tiempo significa más probabilidades de contagiarse y, por tanto, de morir de peste (aunque si ves que resisten bien la epidemia, puedes alargar más tiempo la aventura).

CONTAGIO Y EPIDEMIA

Durante el transcurso de la aventura, los PJ tienen muchas posibilidades de que se contagien de peste, pero no tantas como cabría esperar, ya que si le echas un vistazo a la descripción de la enfermedad en el manual de juego (página 105/93), verás que el porcentaje de contagio es del 75 %. Eso estaría bien para un contacto puntual con la enfermedad, pero no para sobrevivir a una epidemia que puede extenderse a lo largo de días, semanas o meses.

Así que en lo que respecta a esta aventura, cada amanecer el DJ hará una tirada de 1D100 por cada uno de los PJ, con una posibilidad de contagio del 5 %. Si durante el día anterior tuvieron un mayor contacto con enfermos o fallecidos por la enfermedad, el porcentaje se verá aumentado tal y como indica el modificador de contagio que aparece en todos los encuentros de la aventura (por ejemplo, el modificador de contagio de la introducción es de +10 %, por lo que todos los que entren en la casona a buscar al niño que llora tienen una posibilidad del 15 % de que al amanecer del día siguiente se hayan contagiado).

Una vez contagiado, el PJ deberá hacer una tirada de RES×3 para determinar el tipo de convalecencia que sufrirá. En este caso, si seguimos las reglas al pie de la letra, los PJ contagiados deberían retirarse del juego durante el tiempo que dure la convalecencia debido a las fiebres y el dolor, pero para evitarlo, simplemente otórgale un penalizador de -10 % acumulativo por día de convalecencia a todas sus tiradas hasta que se cure del todo o muera. Por ejemplo, si un PJ sufre la convalecencia mínima y la enfermedad le dura ocho días, el primer día tendrá un -10 % a sus tiradas, el segundo un -20 %, el tercero un -30 % y así sucesivamente.

Una vez haya enfermado un PJ, hay tres métodos de redimir o curar la enfermedad: ser tratado por un médico (consulta la página 103/92 del manual de juego), que alguien le lance un hechizo adecuado (como Expulsar Enfermedades o Hechizo Rojo) o que den con la fuente de la epidemia y la destruyan.

Truenda de Oviedo

Quizás los PJ quieran escapar de la ciudad en cuanto sepan que la peste campa por sus calles, lo cual no deja de ser natural, al fin y al cabo, pero eso daría al traste con la aventura, así que hay que hilar muy fino para tratar de evitarlo, a ser posible sin dañar demasiado a los PJ, que todavía tienen mucho sufrimiento por delante. En cualquier caso, para escapar tienen tres obstáculos que sortear, a cual más complicado.

El primero de ellos es, naturalmente, la muralla de la ciudad. Las puertas de acceso a Oviedo están cerradas a cal y canto, custodiadas además por guardias del Concejo, y nada los convencerá para que las abran, excepto el uso de hechizos mágicos adecuados o un salvoconducto firmado por el propio corregidor. Los PJ también pueden subir hasta el adarve de las murallas y deslizarse desde allí al exterior, bajando por la muralla con alguna cuerda, aunque en este caso primero tienen que sortear a los guardias que patrullan el adarve con

tiradas enfrentadas de Sigilo contra el Descubrir o el Escuchar de los guardias. Si lo consiguen, tendrán que bajar de la muralla con tiradas de Tregar, a lo que se le une un último contratiempo, y es que maese Manuel tiene a sus órdenes a varios silfos a los que ha ordenado vigilar las murallas para evitar que nadie escape por allí, así que en cuanto comiencen a descender por las cuerdas, los silfos se acercarán a ellos convertidos en enormes ráfagas de aire (sin delatar, por tanto, su procedencia demoníaca): si algún PJ está bajando, tendrá que hacer una tirada de FUE×2 para agarrarse bien a la cuerda; en caso de fallar, caerá al suelo a menos que saque una tirada de DES×1 para regresar de nuevo a la seguridad del adarve. Si falla también esta segunda tirada, sufrirá un daño de caída de doce varas (4D6 PD en una localización aleatoria sin tener en cuenta la armadura).

Si consiguen salir de Oviedo, los PJ tendrán que enfrentarse al segundo contratiempo, que es un cordón de seguridad que el corregidor ha montado alrededor de la ciudad. Se trata

LA CIUDAD DE OVIEDO

Es la ciudad más importante de Asturias, que alberga unas seis mil quinientas almas y cuenta con tres zonas muy definidas a nivel social: el barrio real, el barrio comercial y el barrio religioso. En los arrabales se agrupan miserablemente los menos afortunados, más allá de la seguridad de las murallas, junto a monasterios que se alzan en las cercanías.

El barrio real alberga los palacios que ocupaban el rey y sus cortesanos en los tiempos en que la ciudad era capital de un reino. Ahora viven en ellos nobleza menor y burgueses ricos (más o menos, corresponde a la parroquia de Santa María de la Corte).

El barrio comercial alberga las casas y talleres de los artesanos de los diferentes gremios, así como los puestos y tiendas de los comerciantes y, sobre todo, las casas de cambio. Su corazón es la Rúa de los Cambiadores, por donde pasaba el viejo Camino de Santiago (corresponde a la parroquia de San Juan).

Por último, el barrio religioso gira en torno a la iglesia (que en el siglo XIV se está convirtiendo en catedral) de San Salvador, que contiene el Arca Santa. Desaparecida la nobleza principal, son los religiosos los que mandan en la ciudad, ya sea el obispo desde su sede, ya el abad benedictino de San Vicente o la abadesa clarisa de San Pelayo (este convento es lugar de retiro de damas de la nobleza). Estos tres pinchan y cortan todo lo importante de la ciudad, por mucho que contra ellos se

encabrite el Concejo. Su parroquia no podía ser otra que la de San Tirso.

Hay cuatro parroquias en la ciudad, cada una con el nombre de la iglesia que la encabeza:

- ✧ **Santa María de la Corte**, la parroquia aristocrática por excelencia, donde se reúnen los poderosos laicos, en clara competencia con San Tirso, donde están los religiosos. En la parroquia está el monasterio de las hermanas clarisas de San Pelayo.
- ✧ **San Juan**, en la calle del mismo nombre, donde se encuentra el hospital de peregrinos. La iglesia que da nombre a la parroquia es sede de numerosas cofradías y tumbas de gente de renombre. En ella viven los comerciantes y artesanos menores.
- ✧ **San Tirso**, la más antigua, en cuyos soportales hacen mentidero los vecinos. Esta parroquia alberga en su recinto la iglesia (algún día catedral) de San Salvador, el palacio del obispo, el monasterio de San Vicente y la cofradía del gremio de alfayates y sastres (el más poderoso de la ciudad).
- ✧ **San Isidoro del Mercado**, en la zona conocida como de la Viña, donde residen los campesinos, jornaleros y gente humilde en general.

Puedes encontrar más información sobre Oviedo y la región de Asturias en el suplemento **Asturies Medievalia**.

de hombres del rey montados a caballo, bien pertrechados y equipados, que tienen órdenes de detener a todos aquellos que hayan salido de la ciudad y obligarlos a regresar cargados de cepos y cadenas, por las buenas o por las malas. Para que no los encuentren, los PJ deberán hacer tiradas de Sigilo contra el Escuchar o el Descubrir de la gente del rey, que patrullan regularmente las cercanías de la muralla y tienen órdenes de matar a todo aquel que no se detenga si le dan el alto o que no quiera regresar a Oviedo. También realizan frecuentes tiradas de Rastrear para localizar posibles rastros de fugitivos y seguirlos para abatirlos por quebrantar las normativas reales.

De todas formas, si a pesar de estas defensas mundanas los PJ consiguen escapar de Oviedo, aún te queda un as en la manga, pues maese Manuel no está dispuesto a que nadie huya de la trampa que ha montado en la ciudad: ha solicitado la servidumbre de tres olocantos (página 300 del manual de juego y 184 de este libro), que, camuflados como los árboles que simulan ser, vigilan por si localizan a algún fugitivo y se acercan a él con Sigilo para abatirlo con su aguijón venenoso. Los olocantos son el último recurso contra los que traten de huir, así que no los utilices si no es obligatorio, pues harán pensar a los PJ que la peste en la ciudad no es tan natural como puede parecer.

La olla de la bruja

Modificador de contagio: +0 % (por suerte, maese Manuel aún no había activado el hechizo)



n caso de que los PJ decidan no huir de la ciudad (o lo hayan intentado pero les haya resultado imposible), no les queda otra que tratar de sobrevivir a la epidemia o ayudar a sus vecinos dentro de sus posibilidades, aunque en poco tiempo descubrirán que la peste que asola la villa tiene una procedencia mucho menos natural de lo que se podía pensar en un principio.

Para extender la peste por Oviedo, maese Manuel ha hecho uso de un poderoso hechizo que el mismo Guland le enseñó hace tiempo, la Maldición de la Bruja (página 220 del manual de juego y 178 de este libro). Tras muchos esfuerzos consiguió hacerse con los ingredientes necesarios, incluida la sangre de una sombra (no preguntes: es una historia muy larga), con los que elaboró la olla que hace falta para llevar a cabo el hechizo. Después sobornó a varios trabajadores del Concejo (a los que luego eliminó discretamente) para que la enterraran en la plaza que había delante de la casona en la que los PJ encontraron a la familia fallecida, las primeras víctimas de la maldición.

Por desgracia, el hechizo tiene un alcance reducido, pues solo afecta a lo que se puede ver desde la plaza, que dentro de una ciudad no es gran cosa. Y, bueno, aunque la gente puede contagiarse de la peste de la forma normal una vez activada la maldición, maese Manuel va a intentar acelerar un poco las cosas, para lo que necesita volver a enterrar otra olla en una zona céntrica, activarla y esperar a que empiecen a enfermar los habitantes de Oviedo.

Aquí es donde entran los PJ. En algún momento en que anden deambulando durante la noche por la ciudad (quizás vienen de alguna jarana nocturna o, más probablemente, de algún intento fallido de escapar de la ciudad), escucharán el ruido de gente cavando, lo que no deja de ser raro en mitad de una ciudad y durante la noche. Si se acercan, se encontrarán a cinco forzudos braceros con picos y palas abriendo un agujero en una de las plazas más

concurridas de Oviedo, aunque a estas horas esté completamente vacía. Los hombres no son gente violenta ni nada por el estilo, son simples peones contratados para que realicen un trabajo bien pagado, que en este caso es hacer un agujero en la plaza, meter dentro un pesado paquete que tienen junto a ellos y luego volver a tapar el agujero. Por tanto, si los PJ se acercan a ellos, no reaccionarán de mala manera, pues nada malo hacen, solo su trabajo. En lo que respecta al motivo de por qué lo hacen, no podrán serles de mucha ayuda, pues nadie se lo explicó, solo que cavaran y enterrarán. El pagador, un alguacil de la villa, se les presentó en su lugar de trabajo y les dio unos buenos maravedíes para hacer lo que están viendo, sin otra explicación que eso es lo que mandaba el Concejo, y como ellos no se meten en los asuntos de los poderosos y tampoco había mala fe en la tarea asignada, aquí están, picando y cavando.

Otro cantar es el pesado paquete que tienen que enterrar, un saco de lona encerada que pesa lo suyo y que se encuentra atado con una gruesa cuerda de cáñamo. En su interior, una olla de barro llena de extraños mejunjes, hierbas y una carne medio podrida, que una tirada de Medicina puede identificar como humana (y un crítico, acotar aún más la información: es carne de un niño de muy poca edad). Este descubrimiento sorprenderá a los PJ y, aún más si cabe, a los trabajadores, pues aquí huele a magia negrísima. Y no es para menos, pues una tirada de Conocimiento Mágico *muy difícil* (-50 %) revelará que la olla es en realidad el componente del hechizo Maldición de la Bruja, un conjuro que permite a un seguidor del demonio provocar, entre otras cosas, tempestades, desastres y, naturalmente, epidemias de peste. En todo caso, aunque no hayan superado la tirada, debe resultarles claro que enterrar una olla llena de porquerías en mitad de una plaza huele a conjuro que tira de espaldas.

Si le preguntan por el alguacil, aseguran no conocer su nombre, pero sí que les pueden hacer una breve descripción del mismo: de cierta edad, curtido, ojos claros, voz grave y de una altura considerable. Poco más podrán decir de él.

La búsqueda de un alguacil

Modificador de contagio: +10 %



Si los PJ desean llegar al meollo del asunto, el siguiente paso es seguir la pista del alguacil que contrató a los trabajadores para que enterraran la extraña olla en la plaza y del que solo cuentan con una breve descripción. Para dar con él, podrán utilizar varias habilidades o capacidades que les permitirán encontrarlo con mayor o menor rapidez, aunque como DJ debes tener presente que el tiempo corre en su contra durante toda la aventura.

- ✧ **Conocimiento de Área (Oviedo):** Si los PJ han nacido en Oviedo o llevan viviendo en la ciudad cierto tiempo, dispondrán de la competencia Conocimiento de Área (Oviedo), que les permitirá localizar al alguacil con una tirada *difícil* (-25 %).
- ✧ **Callejear:** Si los PJ no disponen de la competencia Conocimiento de Área (Oviedo), pueden tratar de patearse determinados lugares de la ciudad en los que puedan informarse de qué alguacil puede corresponder a la descripción que tienen. Para eso pueden hacer una tirada *difícil* (-25 %) de Elocuencia cada cuatro horas de visitas a tabernas, mancebías, garitos o posadas. Si obtienen un crítico, habrán conseguido la dirección del alguacil, y con un éxito normal, habrán dado con alguien que sabe de quién hablan, pero al que deberán sobornar convenientemente, lo que requiere otra tirada de Comerciar.
- ✧ **Contactos:** Si alguno de los PJ posee una profesión relacionada con el mundillo en el que puede moverse un alguacil (como alguacil, ladrón, malsín, mendigo, *muccadim* o ramera), puede hacer una tirada normal de Elocuencia para relacionarse con gentes de su misma ralea y que le informen de quién es el misterioso personaje al que buscan.
- ✧ **Magia:** Por último, no hay que descartar que algún PJ disponga del hechizo adecuado para localizar a un alguacil rápidamente, o al menos facilitarle la búsqueda. Algunos

ejemplos de hechizos son la invocación de un demonio elemental o un lutín para que se encarguen ellos de localizar al alguacil, Inquisición (página 183 del manual de juego) o Vino de la Verdad (página 201) para interrogar a alguien que pueda conocerlo, Leche de Sapiencia (página 169/141) para aumentar la competencia en Conocimiento de Área (Oviedo) o incluso Visión de Futuro (página 186/149) para vislumbrar el futuro, en el que es posible que el PJ pueda haberse encontrado con el alguacil ayudado precisamente por este hechizo (sí, lo sé, suena un poco paradójico, pero esa es la gracia del asunto).

En cualquier caso, al final terminarán dando con el paradero del alguacil, uno de los tenientes del cuerpo que responde al nombre de Antón de Corredera, un viejo y curtido perro guardián al servicio del Concejo, conocido entre sus compañeros y las gentes de mal vivir por su personalidad seria y por su altura, ya que saca al menos varios palmos al más alto de los alguaciles de Oviedo.

Por desgracia para los PJ, Antón yace en el cuartucho de la casa de vecinos que le sirve de hogar más muerto que vivo, enfermo de peste y a punto de dejar atrás su carcasa mortal para ir a saludar a San Pedro. Lo de la peste es un regalo de última hora que maese Manuel le ha procurado en secreto para no dejar cabos sueltos.

Una vez que conozcan su identidad, no les será difícil dar con su vivienda, ni tampoco acceder a ella, pues la puerta está abierta, aunque una cruz pintada en la madera advierte de que dentro yace un afectado por la plaga. Efectivamente, allí está Antón, tirado en el suelo entre sus vómitos y sus excrementos, dando sus últimos resuellos. Hablar con él será extremadamente difícil, pues sus ojos ya solo ven un túnel de luz, pero no todo está perdido: una tirada de Elocuencia *muy difícil* (-50 %) o de Mando *normal* (+0 %) puede sacarlo de su ensimismamiento el tiempo justo para decir un solo nombre, el de don Pedro José del Ramal, dicho lo cual expira de mala manera, quizás pringando a los PJ más cercanos con los esputos de sangre en su último estertor.

Una visita a don Pedro

Modificador de contagio: +5 %



Tras hablar *in articulo mortis* con Antón de Corredera, los PJ ya tienen un primer sospechoso, un nombre que se corresponde con el del responsable de los alguaciles de la ciudad, el alcaide don Pedro José del Ramal, al que puede incluso que recuerden haber visto al comienzo de la aventura en las inmediaciones de la primera casa sacudida por la plaga. Pero una cosa es conocerlo y otra, encontrarlo. En el Concejo hace días que no aparece, lo que tampoco es raro, pues la gran mayoría de los responsables de la ciudad se han atrincherado en sus casas y no pisan la calle ni para ver si llueve. La casa de don Pedro José del Ramal está en la parroquia de Santa María de la Corte, como es habitual en gentes de elevada posición, donde vive junto a su esposa y una hija, un dato que cualquier vecino puede proporcionarles

fácilmente. Lo que ya no les resultará tan sencillo a los PJ es entrar a verlo, pues si intentan hablar con él, sus criados les negarán la entrada: el señor ha dado orden de no dejar entrar a nadie. También es verdad que no está en casa, pero eso es algo que los PJ no tienen por qué saber en este preciso momento.

Pueden tratar de colarse dentro, pero quizás les resulte más útil vigilar las idas y venidas de sus habitantes, ya que en este caso descubrirán que a lo largo del día son habituales las llegadas de carruajes de ciertos visitantes que, tras pasar una hora o dos en el interior de la casa, la abandonan igual que como han venido. Si los PJ hacen una tirada de Descubrir sobre los carruajes, verán que están ocupados invariablemente por un médico (los ropajes lo delatan) y, si hacen una tirada de Conocimiento de Área (Oviedo), los reconocerán como algunos de los más afamados doctores de la ciudad. Quizás eso les dé la idea

de hacerse pasar ellos mismos por médicos o de interrogar a los doctores para saber lo que está ocurriendo dentro de la casa de don Pedro.

Y es que Dios o el Diablo han querido darle una soberana lección al responsable de alguaciles: su única hija, que cuenta tan solo nueve primaveras, se ha contagiado y anda ahora postrada en su lecho, debatiéndose entre la vida y la muerte. Por eso entran tantos médicos en la casa, todos ellos pagados por la familia para encontrar una cura o al menos aliviar en lo posible el trance a la pequeña. También por eso no se encuentra don Pedro José en la casa, que en cuanto se enteró de que su querida hija había enfermado, salió al encuentro de maese Manuel, pues, sabiendo como sabe que es persona instruida en oscuros conocimientos, busca convencerlo para que salve a su hija. Esto es precisamente lo que el brujo quería para dar paso a la última parte de su plan de invocación.

La única persona en la casa que conoce el paradero de don Pedro José del Ramal y su intención de traer a un «curandero

excepcional» es su esposa, Rudesinda de la Torre, que no sale desde hace días de la habitación de su hija, consumida por la pena que le supone la enfermedad de su niña y la desaparición de su marido, que abandonó la casa hace tiempo y aún no ha regresado. Para conseguir esa información, lo ideal sería que los PJ se hicieran pasar por médicos y, una vez en la habitación, interrogaran a la mujer con buenas o malas artes. Claro que si consiguen curar a la chiquilla (hechizos y rituales de fe hay para ello, recordémoslo), Rudesinda les dará encantada la información, y así de paso pueden ir a avisar a su marido de que ya no hará falta que venga el tal curandero.

Existen, cómo no, otras opciones para averiguar el paradero de don Pedro José, aunque pueden ser más o menos rebuscadas, según el ingenio de los PJ: hacerse pasar por nobles que buscan al responsable de alguaciles, espiar por la casa, utilizar la magia, engañar a la esposa o, directamente, el tan recurrido asalto frontal con interrogatorio final, aunque queda tremendamente feo hacerle eso a la madre con la niña moribunda delante.

La casa del terror

Modificador de contagio: +0 %



os PJ ya tienen el paradero de don Pedro José del Ramal, del que pueden o no sospechar que es el autor de la pestífera plaga, aunque, si recuerdan la escena fuera de la casa del comienzo de la aventura, quizás le achaquen aviesas intenciones al que por entonces lo acompañaba. Y harán bien, como verán a continuación.

Don Pedro José se ha dirigido, como hemos dicho, a la vivienda de maese Manuel, una vieja casona en el barrio de San Juan, muy bien dispuesta para sus intenciones, pues las casas colindantes están abandonadas y, además, cuenta con un hermoso y oscuro sótano en el que llevar a cabo sus maldades sin preocuparse de interrupciones. Al menos de momento.

No te vamos a dar el mapa de la casona, más que nada porque nada hay de interesante en ella, solo el sótano. Es un viejo edificio de dos plantas, sin patio, con estancias prácticamente desocupadas, y aparte de viejos muebles, mucho polvo y bastante mugre, poco hay que mencionar. Pero en cuanto los PJ se acerquen un poco a la puerta que conduce al sótano y tengan éxito en una tirada de Escuchar *fácil* (+25 %), oirán gritos sofocados que proceden del otro lado. La puerta es de madera recia y pueden tratar de echarla abajo, lo que requiere una tirada de FUE×2, o forzar la cerradura con una tirada de Forzar Mecanismos *difícil* (-25 %), que es mucho más complicado pero más discreto, pues, como veremos a continuación, maese Manuel no está solo.

Al otro lado de la puerta hay una docena de resbaladizos escalones de piedra que descienden, desgastados por el uso y la humedad (lo que puede hacer *difícil*, -25 %, llevar a cabo alguna acción física violenta sobre ellos, como combatir, correr o saltar), y conducen a un sótano bastante amplio sostenido por cuatro pilastras que posiblemente, en el pasado, sirviera de bodega para algún comerciante de vinos de la ciudad.

Allí se encuentra maese Manuel, acompañado de otras dos personas. A sus pies, junto a una hoguera en el suelo,

está don Pedro José del Ramal, desnudo y cubierto de heridas producidas por cortes y latigazos, con la boca amordazada pero aullando de agonía cada vez que el brujo clava algo en un muñeco que sujeta en las manos. En la pared del fondo se puede ver una burda pintura que representa una figura con multitud de caras por todo el cuerpo y que una tirada de Conocimiento Mágico *muy difícil* (-50 %) permite reconocer como Guland, demonio de la envidia y la enfermedad. Como reza el dicho: rojo, espeso y en un cáliz, sangre seguro.

Las tres figuras se encuentran de espaldas a la puerta de entrada, situada a unas quince varas de ellos, lo que sin lugar a duda facilitará las cosas a los PJ que quieran utilizar técnicas más sigilosas (y eso sin mencionar las sombras titilantes de las figuras y los pilares que la hoguera proyecta en las paredes, que pueden resultarles también de ayuda). Lo de utilizar el sigilo no es para menos, pues las dos personas que acompañan a maese Manuel son en realidad dos *vidalots* asalvajados (página 379 del manual de juego y 184 de este libro) que Guland ha cedido al brujo para que le sirvan de protectores. Estos llevan la cabeza al descubierto y disponen, literalmente, de ojos en la nuca, por lo que será hartito complicado sorprenderlos. Estas dos criaturas salvajes solo están para servir de alivio guerrero a los jugadores y es posible que caigan a las primeras de cambio, pues, en cuanto detecten intrusos, se abalanzarán gritando contra ellos empuñando sendos garrotes.

Más complicado lo tienen con maese Manuel. Hace ya un buen rato se untó su Ungüento de Bruja para doblar su IRR, por lo que durante una hora tiene 180 % en dicha característica, lo que le suponen 36 Puntos de Concentración, aunque ha tenido que gastar 3 para lanzar el hechizo Tormento (página 199/153 del manual de juego) con el que está torturando a don Pedro José. En cuanto vea que sus *vidalots* se dirigen hacia los intrusos, maese Manuel invocará la presencia de un silfo sirviente, para lo que solo tiene que pronunciar su nombre (Azodnem) y hacer una tirada de IRR con un +25 % adicional, pues el brujo cuenta con una gema

de Alimento de Guland (página 187 del manual de juego y 176 de este libro). En los asaltos siguientes se dedicará a lanzar Mal de Ojo (página 175/145) sobre los PJ y atacará con sus propias armas. Si lo vencen, con su último aliento le lanzará una Maldición (página 170/142) al que le haya propinado el golpe de gracia, y en este caso no necesitará utilizar componentes, pues es la rabia y el don de Guland lo que impulsa su lanzamiento.

Si consiguen acabar o reducir a los *vidalots* y a maese Manuel, el aquelarre que estaba llevando a cabo quedará anulado y la ciudad poco a poco recuperará la normalidad, aunque por don Pedro José poco podrán hacer, ya que las heridas que ha sufrido

durante el aquelarre a Guland lo han dejado tan malherido que morirá al amanecer. Pero si fallan o titubean demasiado antes de abordar al diabolista, este terminará finalmente con la vida de don Pedro José y el aquelarre habrá llegado a su final, momento en el que podrán contemplar extasiados (y con una pérdida considerable de RR) cómo la figura de la pared cobra vida y se transforma en el verdadero Guland, que viene a «bendecir» a su seguidor y, de paso, arrasar con nueve décimas partes de las almas de la ciudad en una noche delirante de enfermedad y peste, PJ incluidos.

Convivir con la muerte



sta aventura, vista en perspectiva, es bastante lineal en lo esencial: se trata de ir de A a B pasando por C y por D. Pero alrededor de los PJ las cosas no son tan sencillas, pues se encuentran en una ciudad asediada por la peste, donde la más mínima traza de humanidad y decoro se irá degradando conforme pasan los días, como podrán comprobar (si no se convierten también en obligados protagonistas de la plaga).

Para representar esa espiral de degeneración y ambientar al mismo tiempo los estragos que causa la epidemia, aquí tienes una tabla de diversos sucesos que tendrán lugar ante los ojos de los PJ, sucesos basados en las propias experiencias de Boccaccio, tal y como narra en la introducción a su *Decamerón*. El primer día de la plaga (o sea, el día después de acceder a la casona donde llora el niño), haz una tirada en la tabla de sucesos y aplica el resultado según te convenga a lo largo de ese día. El segundo día haz dos tiradas, el tercero tres y así sucesivamente hasta un máximo de cinco tiradas diarias. Da igual que los resultados se repitan, pero recuerda que cada suceso posee un modificador de contagio que deberás tener en cuenta a la hora de hacer la tirada de la mañana siguiente para comprobar si alguno de tus PJ ha contraído la peste.

- ✦ **Ataque a judíos:** Si por algo se caracteriza el ser humano, da igual su condición y procedencia, es por encontrar culpables a mano siempre que le es necesario. En la Edad Media el pato lo solían pagar casi siempre los mismos, o sea, los judíos, y esta ocasión no iba a ser menos, pues, de buenas a primeras, un grupo de exaltados se dirige a las viviendas de los judíos para tomarse la justicia por su mano, maltratando de palabra y de obra a cuanto hebreo encuentran a su paso. Es cosa de los PJ si se meten por medio, aunque si alguno de ellos es de etnia judía, es posible que también reciba lo suyo por encontrarse en las cercanías.
- ✦ **Cadáveres apilados:** Al doblar un recodo y entrar en una pequeña calle, los PJ se encuentran una escena verdaderamente dantesca. Delante de las puertas de las casas se apilan cadáveres: algunas tienen uno o dos delante, mientras que otras se ven bloqueadas por los restos de toda una familia (padres, abuelos, niños e incluso criados). Allí seguirán hasta que un grupo de faquines del Concejo (véase el suceso «Transporte de féretros») los recoja y los cargue en carros.

TABLA DE SUCESOS

D100	Suceso	Modificador de contagio
01-03	Cadáveres devorados	+10 %
04-08	Festejo decadente	+0 %
09-11	Propietario expulsado	+0 %
12-26	Procesión	+0 %
27-29	Gritos y lloros	+10 %
30-32	Criados ladrones	+5 %
33-38	Transporte de féretros	+5 %
39-42	Casa tapiada	+5 %
43-48	Cadáveres apilados	+10 %
49-54	Fosa común	+5 %
55-60	Carretas de enfermos	+5 %
61-63	Hoguera de ropa	+5 %
64-78	Médicos con séquito	+0 %
79-92	Predicador	+0 %
93-95	Fuga de la cárcel	+0 %
96-00	Ataque a judíos	+0 %

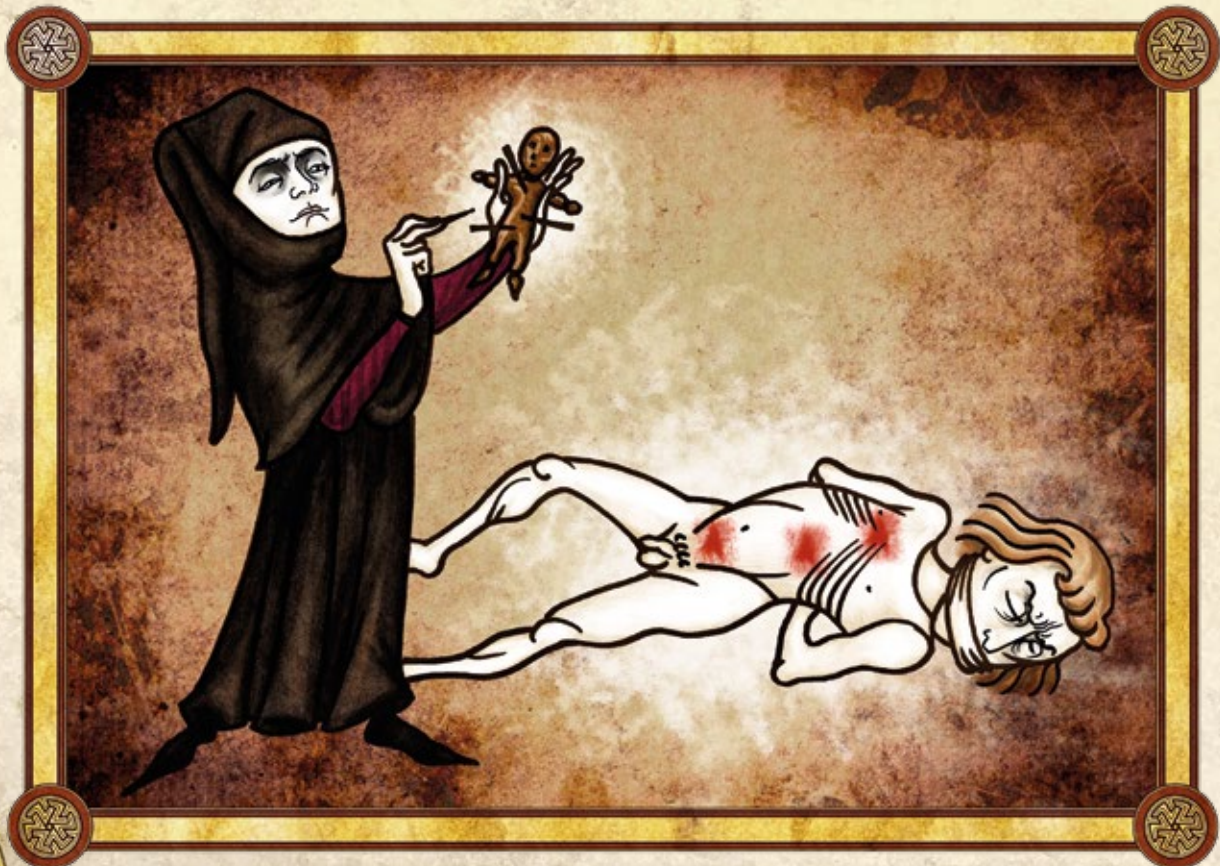
- ✦ **Cadáveres devorados:** Los PJ se topan con varios cadáveres que están siendo devorados por perros o incluso por los cerdos que el Concejo de la ciudad libera por las noches para que limpien las calles de porquerías. Existe una pequeña posibilidad (10 %) de que los animales posean la rabia, que también se ha extendido por la ciudad, y ataquen a los PJ en cuanto los vean. Puedes encontrar las características de perros y cerdos en las páginas 380-381/212-213 del manual de juego.
- ✦ **Carretas de enfermos:** A lo largo de una epidemia, los sepulcros y sus carros no solo se utilizaban para llevar cadáveres a fosas comunes, también para cargar enfermos, de grado o a la fuerza, y llevarlos a lazaretos de la ciudad, como medida de prevención para evitar que la enfermedad se extendiera más que para tratar de curarlos, que muchas veces llegaban muertos directamente o empeoraban, ya fuera por el

traqueteo del viaje o porque el carro se hubiera utilizado antes para transportar cadáveres y no había sido limpiado en condiciones.

- ✧ **Casa tapiada:** Cuando la peste acababa con la vida de todos los miembros de una misma familia, era costumbre que gentes del Concejo vinieran para tapiar las puertas y ventanas de la ciudad, normalmente dejando los cadáveres de los enfermos en su interior (e incluso a alguno de ellos todavía vivo). Pero si la situación se descontrolaba y el Concejo se veía sobrepasado, eran los propios vecinos de la familia los que tapiaban directamente la casa, y eso es precisamente lo que han presenciado los PJ.
- ✧ **Criados ladrones:** Cuando la peste entra por la puerta, la caridad sale por la ventana, y los PJ son testigos de ello. Cuando pasan cerca de una casona, escuchan en su interior grandes gritos y alaridos junto con voces de «¡Ladrones!». Y es que en su interior, el dueño, moribundo y enfermo, asiste espantado al saqueo de sus pertenencias por sus propios criados, que no han esperado ni a que fallezca para llevar a cabo tan ingrata tarea. Como ocurre con otros sucesos, en la mano de los PJ está hacer como si no hubiera pasado nada, darles una buena lección a los criados o, directamente, unirse al saqueo.
- ✧ **Festejo decadente:** No es un misterio que, en tiempos de grandes catástrofes y calamidades, hay personas que tratan de esquivar la angustia y el dolor que estas les producen solazándose en orgías y festejos (al fin y al cabo, alrededor de ello gira el *Decamerón* de Boccaccio). Esto es precisamente lo que se encuentran los PJ: una muchedumbre borracha perdida festejando los

que pueden ser sus últimos días en el mundo y dando rienda suelta a sus más bajos instintos a plena luz del día y en medio de la calle. Que los PJ se unan o no a ellos es asunto suyo.

- ✧ **Fosa común:** Ya sea en el cementerio de alguna iglesia o incluso en un muladar abandonado, un grupo de faquines (véase el suceso «Transporte de féretros») trabaja con picos y palas para abrir una gran fosa común en la que enterrar a decenas de cadáveres, que esperan su turno en un dantesco montón junto a los trabajadores.
- ✧ **Fuga de la cárcel:** Ya tenga lugar porque la peste se ha cebado con los guardias o porque los propios presos se han amotinado para no morir como perros dentro de sus paredes, decenas de prisioneros de la cárcel del Concejo han conseguido escapar del edificio, un suceso al que asisten sorprendidos los propios PJ, que pueden decidir recapturarlos a cambio de una posible recompensa, o directamente dejarlo estar, que ya bastante tienen ellos con lo que tienen.
- ✧ **Gritos y lloros:** Como ocurre al comienzo de la aventura, los PJ pasan junto a una casa en la que se escuchan los gritos y el llanto de uno o varios niños. Si se atreven a entrar, encontrarán a chiquillos de entre dos y diez años solos o alrededor del cadáver de uno de sus hermanos; sus padres puede que hayan muerto de peste o hasta puede que hayan huido, dejando a su prole abandonada a su mísera suerte.
- ✧ **Hoguera de ropa:** En mitad de una de las plazas de la ciudad, los PJ se topan con una muchedumbre alrededor de una gran hoguera. Se trata de la quema por parte de las autoridades de una gran cantidad de ropa perteneciente a



Fabula I: Pestis Venit!

enfermos y fallecidos, tanto prendas de vestir como ropa de cama. Esta costumbre se realizaba para impedir que gentes aprovechadas vendieran esas ropas y con ello propagaran aún más la enfermedad por la ciudad.

- ✧ **Médicos con séquito:** Aunque las causas de la peste eran aún desconocidas para la profesión médica de la época, eran muchos los que solicitaban la asistencia de médicos, que acudían enfundados en trajes que les cubrían todo el cuerpo y con las famosas máscaras de largos picos, en cuyos extremos quemaban hierbas aromáticas con las que pretendían evitar el contagio (normalmente lo conseguían, aunque solía deberse sobre todo a que nunca tocaban a los enfermos). Los PJ pueden encontrarse a uno de estos médicos camino de la casa de algún noble o rico comerciante, acompañado por todo un séquito de ayudantes y criados.
- ✧ **Predicador:** En el Medievo es un hecho que, en cuanto la muerte se ceba con una ciudad o región, aparecen hasta de debajo de las piedras predicadores anunciando el apocalipsis. Y Oviedo no iba a ser menos. En una de las plazas de la ciudad, los PJ se encontrarán precisamente a uno de ellos, un frailecillo de una orden menor haciendo grandes aspavientos y recitando versículos del Apocalipsis como si no hubiera un mañana, y, a juzgar por lo que cuenta, parece que no lo va a haber.
- ✧ **Procesión:** Los PJ se encuentran con una improvisada procesión religiosa que intenta ganarse el favor del Altísimo

para que termine la plaga (¡ay, si supieran la verdad!). La escena es la habitual: una imagen sobre unas andas que cargan creyentes, sacerdotes con incensarios o portando grandes cruces, muchos penitentes clamando al cielo o fustigándose las espaldas y grandes lloros y lamentos.

- ✧ **Propietario expulsado:** Durante la epidemia, es habitual que un hombre que viva solo, acompañado únicamente por sus criados, contemple desesperado cómo estos lo abandonan o sucumben a la enfermedad. Y tampoco es nada raro que, aprovechando tal circunstancia, haya aprovechados que echen a la calle al legítimo propietario de una casa para pasar ellos a vivir dentro, que es precisamente con lo que se topan los PJ en una de las calles de la ciudad. Pueden hacer como que el asunto no va con ellos o darle su merecido a los tunantes que han echado al hombre, según lo que les pida el cuerpo.
- ✧ **Transporte de féretros:** Durante una epidemia, el Concejo solía pagarle un sueldo a individuos de baja estofa para que hicieran de sepultureros temporales durante el tiempo que durara la plaga. Lo habitual es que estos esportilleros fúnebres, llamados faquines, no sobrevivieran a la enfermedad, pues se encontraban en permanente contacto con los fallecidos. Si tiene lugar este suceso, los PJ se toparán con un grupo de faquines que conducen al cementerio de la iglesia más cercana un grupo de féretros (muchos de ellos aún sin cerrar) sobre un carro.

Consecuencias y contingencias



unque la aventura es ciertamente lineal, hay momentos a lo largo de ella en la que los PJ pueden salir por peteneras. Para evitarlo, aquí tienes una serie de consejos.

- ✧ **Si espían a don Pedro José y a maese Manuel:** Un PJ es, por defecto, curioso y paranoico, y si nada más empezar la aventura le echa el ojo a don Pedro José y al tipo que lo acompaña, igual en lugar de irse a la cama decida seguirlos por ver quiénes diantres son estos dos. En esta ocasión, el DJ lo tiene fácil: ambos se marchan al Concejo para avisar de lo ocurrido y, tras varias horas reunidos allí, se retiran a casa de don Pedro José. Y ya está. Pis, pas. Aquí no hay nada que ver, así que dispérsense. Ya llegará luego el chirriar de dientes.
- ✧ **Si se les muere el alguacil:** Como se dice en la aventura, Antón de Corredera, el alguacil que encargó a los trabajadores que enterraran la olla de la bruja en el centro de Oviedo,

está con una pierna aquí y la otra en el más allá, con lo que cabe la posibilidad de que se les muera a los PJ antes de que estos puedan sonsacarle el nombre de don Pedro José. Si eso es así, deja alguna pista por el cuartucho en el que vive, por ejemplo, en forma de nota firmada por un tal «P. J.», o haz incluso que alguna vecina haya visto al finado hablando con el noble. Tú decides.

- ✧ **Si Rudesinda no les da la información:** La escena que transcurre en el interior de la casa de don Pedro José puede ser la más delicada de la aventura, pues la única persona que sabe el paradero del noble es su esposa, Rudesinda de la Torre, y los PJ igual deben hilar muy fino para obtener la respuesta que necesitan. Claro que esto lo sabemos tú y yo, querido DJ. Si la cosa se tuerce, también algún criado puede conocer su paradero o la consabida y tan manida nota que dejó el marido a su esposa también puede servir. Pero espero que no tengamos que llegar a eso, vive Dios.

Conclusión y recompensas



na vez que los PJ interrumpan el aquejarre a Gulland y acaben con la vida de maese Manuel, la peste irá desapareciendo gradualmente de la ciudad. A partir de ahora, nadie más se contagiará, y los que hayan enfermado reducirán en un grado su nivel de convalecencia y no tendrán probabilidad alguna de morir, ni siquiera aunque el bubón no estalle. Eso será un alivio

para los PJ enfermos, qué duda cabe, pero además recibirán los siguientes Puntos de Aprendizaje:

- ✧ Por encontrar la fuente de la epidemia y erradicarla: 30 PAP.
- ✧ Si han logrado llegar al final con la mínima violencia posible: +10 PAP.
- ✧ Por buenas ideas y mejor interpretación: +5 PAP.

Dramatis personae

GUARDIAS DEL CONCEJO

Para proteger, servir y evitar que nadie escape.

FUE: 12	Altura: 1,75 varas
AGI: 15	Peso: 160 libras
HAB: 13	RR: 65 %
RES: 15	IRR: 35 %
PER: 15	Aspecto: 11-16
COM: 10	Templanza: 50 %
CUL: 10	

Protección: Gambeson reforzado (3 puntos de protección) y capete (2 puntos de protección).

Armas: Lanza larga 55 % (1D8+2+1D4), cuchillo 45 % (2D3).

Competencias: Conocimiento de Área (Oviedo) 50 %, Correr 40 %, Descubrir 50 %, Escuchar 50 %.

HOMBRES DEL REY

Tienen órdenes y van a cumplirlas.

FUE: 15	Altura: 1,72 varas
AGI: 17	Peso: 165 libras
HAB: 20	RR: 75 %
RES: 20	IRR: 25 %
PER: 20	Aspecto: 11-16
COM: 10	Templanza: 60 %
CUL: 10	

Protección: Loriga de malla (5 puntos de protección) y bacinete (4 puntos de protección).

Armas: Espada de mano 75 % (1D8+1+1D6), daga 55 % (2D3+1D6), ballesta 70 % (1D10+1D6) y escudo de metal 70 %.

Competencias: Conocimiento de Área (Oviedo) 60 %, Correr 50 %, Descubrir 70 %, Escuchar 70 %, Montar 65 %, Rastrear 70 %.

OLOCANTOS

Apatrullando el bosque.

FUE: 40	Altura: 4 varas
AGI: 20	Peso: 2600 libras
HAB: 0	RR: 0 %
RES: 45	IRR: 175 %
PER: 25	
COM: 0	
CUL: 0	

Protección: Piel gruesa (7 puntos de protección).

Armas: Aguijón 65 % (1D10+5D6+veneno).

Competencias: Sigilo 65 %.

Hechizos: Carecen.

Poderes especiales:

* **Aguijón venenoso:** Todo aquel que sea herido debe superar una tirada de RES×2 o quedará paralizado durante 1D6 horas. Si el olocanto mantiene el aguijón clavado en su víctima, le irá drenando cada asalto 1D10 puntos de Resistencia de manera automática.

VIDALOTS

Guardaespaldas del brujo.

FUE: 25	Altura: 1,90 varas
AGI: 15	Peso: 150 libras
HAB: 15	RR: 0 %
RES: 23	IRR: 195 %

PER: 25
COM: 5
CUL: 5

Protección: Ninguna.

Armas: Garrote 60 % (1D8+2D6), pelea 45 % (1D3+2D6).

Competencias: Descubrir 80 %, Escuchar 80 %.

Hechizos: Carecen.

Poderes especiales:

* **Ojos en la espalda:** Como los *vidalots* llevan la cabeza descubierta, la cara de mujer que tienen en la parte posterior impide que se les pueda sorprender.

SILFO

Invocado, que es participio.

FUE: 40	Altura: Variable
AGI: 30	Peso: Carece
HAB: 20	RR: 0 %
RES: 35	IRR: 150 %
PER: 15	
COM: 1	
CUL: 15	

Protección: Protección mágica (es inmune a las armas que no sean mágicas).

Armas: Carece.

Competencias: Descubrir 65 %.

Hechizos: Carece.

Poderes especiales:

* **Control del viento:** Durante el combate, el silfo se dedicará a levantar en el aire a un PJ por asalto y lanzarlo contra la pared. Para evitar ser levantado, hay que realizar una tirada enfrentada de la FUE×2 del PJ contra la FUE×2 del silfo; si vence este último, lo arroja contra la pared, lo que le provoca 5D6 PD, aunque la armadura protege. El silfo siempre atacará al que le parezca que puede ser más peligroso para su amo.

MAESE MANUEL ORIEUS

Brujo, comerciante y mala persona en general.

FUE: 15	Altura: 1,70 varas
AGI: 14	Peso: 160 libras
HAB: 16	RR: 10 %
RES: 18	IRR: 180 %*
PER: 20	
COM: 20	
CUL: 20	

Protección: Ropas gruesas (1 punto de protección).

Armas: Estoque 65 % (1D8+1D4), estilete 60 % (1D3+1+1D4).

Competencias: Alquimia 85 %, Astrología 80 %, Comerciar 95 %, Conocimiento Mágico 100 %, Conocimiento Mineral 50 %, Conocimiento Vegetal 50 %, Corte 45 %, Descubrir 70 %, Elocuencia 95 %, Empatía 55 %, Escuchar 70 %, Leer y Escribir 60 %, Sanar 40 %, Tormento 75 %.

Hechizos: Alimento de Guland (la gema que posee vale mil maravías), Invocar Silfos, Mal de Ojo, Maldición, Tormento, Ungüento de Bruja.

* Este valor se ve modificado por el Ungüento de Bruja, como se dice en la aventura.

Anexo: La peste negra

*Llegó la mortífera peste, que, o por obra de los astros celestes
o por nuestras iniquidades, fue enviada por justa ira de Dios
sobre los mortales para nuestra enmienda.*

*Decamerón
Giovanni Boccaccio*



En la actualidad, la procedencia de la enfermedad conocida como peste es bien sabida: la portan determinados roedores, como las ratas, que la transmiten a los humanos gracias a sus pulgas, aunque también es posible contagiarse por contacto con un enfermo de peste. Estos conocimientos eran desconocidos en el siglo XIV.

En la Edad Media, el término *pestis* y *pestilentia* se aplicaban de forma indistinta a cualquier enfermedad epidémica que provocara una alta mortalidad en una población. La gente común la llamaba «peste negra» por las hemorragias negruzcas que producía en la piel, lo que indicaba una peste pulmonar o hemorrágica, que se produce cuando la peste bubónica alcanza los pulmones, y que contagia la enfermedad a través de la saliva (simplemente hablando o tosiendo a una persona sana).

Se creía que la causa principal de su aparición era la simple voluntad divina, aunque eso no impedía que los médicos se ocuparan de ellas, pues consideraban las pestes una condición universal del aire atribuible a causas celestes (influjo de los diferentes planetas, signos zodiacales y cometas), junto a las que también había una serie de causas terrestres (exhalaciones telúricas o hídricas). Por último, también se tenían en cuenta las causas humanas, que suponía proyectar la angustia social generada por la presencia de una epidemia sobre grupos o chivos expiatorios concretos (en la Edad Media, ese papel solía recaer en los judíos).

Teniendo en cuenta todo ello, la peste se producía cuando la sangre estaba en «mal estado» o, la teoría más extendida, cuando el aire sufría un cambio contranatural, o sea, se corrompía. El signo principal que se observaba en el entorno físico de la epidemia era el mal olor del aire, por lo que eran habituales como medidas de prevención el intento de eliminar cualquier tipo de hedor, perfumando el ambiente para reforzar su resistencia a la corrupción. Las habitaciones, casas y ciudades se mantenían bien ventiladas y libres de basura (sobre todo, estiércol y vísceras animales) y se quemaban hierbas aromáticas, además de fumigar con vinagre para purificar el aire. También se solía administrar triaca y otros supuestos antidotos contra la enfermedad, además de administrar sangrías. Los barcos, viajeros y mercancías debían estar en cuarentena.

Teniendo en cuenta, pues, que era el aire el principal responsable de la aparición de una epidemia de peste en una localidad (siempre según el particular punto de vista de la medicina medieval), una persona sana podía infectarse si se relacionaba con enfermos, que podían transmitir la dolencia por diferentes vías que tuvieran más o menos relación con el aire, como el aliento, exhalaciones cutáneas, miradas, objetos personales, distancia, etcétera. Una vez que una persona quedaba infectada por el aire pestilente, este penetraba en su interior e, incapaz de resistir la corrupción, se generaba una «materia venenosa» junto al pulmón y el corazón que

poco a poco infectaba la totalidad del cuerpo, corrompiendo todos los órganos que alcanzaba hasta provocar la muerte.

A su vez, los «vapores venenosos» que exhalaban los cuerpos infectados transmitían la peste de una persona a otra, una especie de semillas de pestilencia o miasmas que los cuerpos infectados arrojaban al aire. Para evitar que esto ocurriera, los enfermos eran aislados del resto, muchas veces confinados en lazaretos (donde se les provocaban sangrías, purgantes y electuarios, al tiempo que se maduraban los bubones con emplastos de higos y pistachos para luego abrirlos y curarlos), y se quemaban sus enseres y otras propiedades. Al mismo tiempo, en las ciudades se evitaban las aglomeraciones y se ponía en práctica el consejo *fugere cito, longe, et tarde reverti* («huye pronto y lejos, y regresa lo más tarde que puedas»).

Hoy en día sabemos que la peste negra llegó a Europa en 1347 en una docena de galeras procedentes de Caffa, una colonia genovesa de Crimea, adonde la llevaron soldados mongoles que comerciaban con pieles de marmota de Asia Central. Dichas galeras llegaron al puerto de Mesina con la mitad de sus tripulantes muertos y el resto, enfermos en su mayor parte, y aunque fueron expulsados de la ciudad con flechas ardientes y maquinarias de guerra, en pocas horas ya habían aparecido los primeros contagiados. Desde allí se extendió en poco tiempo a Constantinopla, Sicilia, Marsella, Córcega y Cerdeña. A mediados de 1348 ya se encontraba en Francia, Normandía, el sur de Inglaterra, el Sacro Imperio y las coronas de Castilla y Aragón.

En los reinos peninsulares, la peste comenzó en 1348 en la isla de Mallorca, y al año siguiente estaba ya en el Rosellón. Penetró gracias a los barcos que llegaban desde estos dos lugares, aunque hubo otra vía de expansión, desde el estrecho de Gibraltar, procedente de África.

En mayo de 1348 ya se encontraba en Barcelona, Tarragona y Valencia, siendo la corona de Aragón la que más sufrió la epidemia (en Barcelona y Valencia murió el 40 % de su población: unas veinte mil personas), lo que también enardeció el antisemitismo. En Castilla, gracias a la presencia de las grandes mesetas castellanas, desdobladas en buena parte, no sufrió el mismo impacto: las primeras noticias sobre su llegada datan de finales de 1348 en Galicia y en Portugal, aunque a mediados del 49 ya hubiera llegado a Toledo y en 1350 a Gibraltar, el punto más tardío al que llegó la enfermedad. Entre los fallecidos en dicha población se cuenta el rey Alfonso XI de Castilla, el único rey europeo fallecido por la peste.

A Navarra llegó en 1348, traída por los peregrinos que venían de Francia por el Camino de Santiago, y en pocas semanas afectó a todo el reino. En Granada, el contacto se produjo con Aragón, siendo uno de los principales afectados la ciudad de Almería, puerto comercial muy en contacto con Mallorca.

Fabula 33: De Tribus Principibus



En la que los protagonistas hacen
de salvadores y a punto están de
tener que ser salvados sin comerlo
ni beberlo.

*Irme quiero a tornar moro
allende la morería,
cristiano que allá pasare
yo le quitaré la vida.*

Romance del compañero, compañero

Esta aventura está basada en la leyenda de las Tres Princesas. Se trata de una aventura corta que puede jugarse en una única sesión y permite el uso de personajes jugadores de todo tipo y condición, pues prima mucho más el ingenio que las competencias, aunque cierta especialización en sigilo y comunicación pueden facilitarles la vida.

De todas formas, el combate final puede convertirse en una verdadera masacre si no toman precauciones (e incluso tomándolas).

Aunque se ambienta en la segunda mitad del siglo XIV en el reino nazarí, con pequeñas modificaciones se puede trasladar a cualquiera de los reinos peninsulares de la época.

El mercado de Salumbinya

Los PJ se encuentran en Salumbinya (la actual Salobreña), un pueblo grande situado al pie de una de las fortalezas costeras del reino nazarí de Granada. Pueden haber llegado por tierra o por mar, lo que nos es indiferente, al igual que el motivo exacto de su viaje (negocios, aventuras, placer, espionaje, etcétera). Una vez lo hayan decidido, o se lo hayas impuesto tú como DJ, infórmalos de que todos ellos andan paseando y admirando los puestos del *suq al-kebir* («mercado») de Salumbinya, un batiburrillo de voces, de colores y especialmente de olores, pues los aromas de los perfumes y las especias son tan intensos, o quizás más, que los colores de las sedas y las alfombras.

La multitud se agrupa como puede entre las estrechas calles de la medina, por lo que a los PJ se les hará muy lento y difícil el caminar, empujados en todo momento por el resto de vecinos. Además, recordemos la costumbre de los vendedores de meter literalmente sus productos bajo las narices de los posibles compradores. En cuanto menos se lo esperen, alguno de los PJ tendrá un tarro de canela abierta o una humeante bola de cuscús justo enfrente de su cara, mientras el vendedor le pregona las mil y una propiedades de la mercancía que tan orgulloso exhibe.

Deja que tus PJ se entretengan —o se agobien— paseando por el mercado, quizás comprando algo de equipo o simplemente observando las mercancías que se muestran en los puestos. En esas estarán cuando noten que la muchedumbre comienza a agolparse aún más, empujando y apretándose casi hasta la asfixia, pues al comienzo de la calle, un grupo de soldados del *al-qasar* («castillo») empuja al gentío para hacerse sitio y que así pueda pasar la comitiva que parecen estar custodiando.

Cuando estén cerca de los PJ (que en estos momentos estarán al borde de la lipotimia, entre codazos, pisotones y olor a sudor), pueden observar que los soldados, unos seis, rodean a un grupo de mujeres jóvenes que, entre risas y cuchicheos,

realizan sus compras por el mercado. Algunas de ellas son, sin lugar a dudas, hijas de algún potentado del pueblo, como demuestran la calidad de sus ropas y sus adornos; las demás tienen aspecto de sirvientas, pues están atentas en todo momento a la más mínima palabra de las jóvenes. Si los PJ llevan viviendo un tiempo en Salumbinya, han nacido aquí o deciden preguntar con educación a los pueblerinos que les están clavando los codos en el costado, sabrán que las mejor vestidas, tres jóvenes de gran belleza, son Zayda, Zorayda y Zorahayda, las hijas del señor de la fortaleza, Mohamed el Haygari.

Las chicas sonríen encantadas ante las mercancías de los puestos, sonrisas que rivalizan con las que muestran los vendedores que tienen la fortuna de ser escogidos por las jóvenes, aunque un PJ perceptivo que haga una tirada de Empatía *difícil* (–25 %) comprobará que no son muestras de verdadera alegría, pues las sonrisas de las jóvenes resultan ser más falsas que un dinar de madera. Muy risueñas se nos aparecen las tres niñas, que parecen estar a punto de cantar como si esto fuera un musical de Bollywood, aunque en el fondo no es precisamente alegría lo que inunda su corazón.

Justo cuando la comitiva con las jóvenes y sus sirvientas pasan junto a los PJ, todas ellas se quedarán mirando al extraño grupo que conforman, con las sonrisas congeladas en el rostro y los ojos abiertos de par en par (hombre, lo habitual es que un grupo de PJ de procedencia media tenga aspecto de forasteros hasta en el patio de su casa; si no es así, invéntate una razón por la que los PJ destaquen). Esa muestra de estupor (¿o quizás de esperanza?) durará poco menos que un segundo, y mientras siguen hacia delante, muchos serán los PJ que piensen que igual se han imaginado esas miradas de las jóvenes si no fuera porque una de ellas le susurra algo a una de sus sirvientas mientras continúa mirando al grupo. La comitiva se aleja entre la muchedumbre y poco podrán hacer para seguir a las jóvenes.

La historia de los hazzani

A continuación deja que los PJ decidan qué quieren hacer el resto del día en Salumbinya: pueden acudir a la mezquita aljama para orar si es que son religiosos y, además, musulmanes, darse un baño en un *hamman* o incluso acudir a alguna tetería de la medina para reposar el cuerpo y beber algo estimulante (el alcohol se consume, pero no está bien visto, ni siquiera aunque lo haga un cristiano). También pueden averiguar algo sobre las tres chicas, pero aparte de su nombre y procedencia, poco más sabrán (y avisamos que el alcázar está bien custodiado, por si se lían el turbante a la cabeza y se plantan allí «para ir a verlas»). De todas formas, vayan donde vayan y estén donde estén, a media tarde se presentará ante ellos una joven con un velo que le cubre buena parte de la cara. Responde al nombre de Salma y es, precisamente, la criada a la que cuchicheaba al oído la hija del Haygari cuando los vio en el mercado.

Salma es una chica tímida, pero hará cualquier cosa por sus señoras, y una de esas cosas es hacer de mensajera para las tres hermanas ante estos rudos aventureros (ya sean cristianos o moros, que para el caso es lo mismo). Para empezar, una vez les diga su nombre y que es sirvienta «de una muy alta señora», les pedirá a los *dhimmis* («no creyentes») que acudan con ella a un lugar más reservado, pues trae noticias de su señora que deberán escuchar lejos de oídos indiscretos. Una vez en algún reservado o rincón alejado de curiosos, Salma se quitará el velo (ahora ya sí que pueden reconocerla sin más problema como criada de las tres jóvenes) y les informará de que viene a verlos de parte de sus señoras, las hijas de Mohamed el Haygari, pues confían en que ellos sean los instrumentos que Alá ha tenido a bien mandar para poner fin a la ansiedad que consume sus corazones.

Y es que las tres chicas andan enamoradas de otros tres jóvenes, tres *hazzani* («juglares») que hace una semana actuaron para deleite del señor de la fortaleza y sus hijas; tal fue la delicadeza de sus cantos, la firmeza de sus voces y su maestría con el laúd, que cayeron rendidas en el acto (está visto que las niñas no han tenido muchos tratos con los habitantes que viven fuera de la fortaleza). A su padre, que no tiene un pelo de tonto, le bastó con un simple vistazo de los ojos encandilados y las boquitas entreabiertas de sus retoños para olerse el percal, y en cuanto terminó la actuación mandó despedir a los jóvenes, no sin antes pagarles lo convenido, pues una promesa es una promesa. A continuación ordenó que las niñas no salieran del alcázar sin su consentimiento y, aun así, siempre escoltadas por al menos seis de sus más leales soldados, confiando en que con unos días de reclusión y

vigilancia se les podría curar la tontería. Y claro, las jóvenes son jóvenes, y aunque quieren mucho a su padre, la naturaleza está llamando a sus puertas y la vena rebelde ha podido con ellas, así que planean escapar como sea del alcázar y acudir al encuentro de los *hazzani*, que se hospedan en una almunia en las afueras de Salumbinya, pues Salma consiguió hablar con ellos hace unos días y les convenció para que esperaran a las jóvenes en ese lugar. Aquí es donde entran los PJ: las hermanas necesitan a un grupo de extraños que, a cambio de una generosa recompensa, acepten participar en el plan que han urdido para salir de la fortaleza.

Salma se negará a continuar con el resto del mensaje, en el que se detalla el plan de fuga, a menos que los PJ prometan ayudar a las hermanas. Si desean saber en qué consiste la generosa recompensa, Salma les hablará de una maravillosa gargantilla de oro y plata, propiedad de la hija mayor, Zayda, que puede venderse fácilmente por unos treinta dinares de oro (mil ochenta maravedíes castellanos al cambio), como sabrá cualquiera que haga una tirada de Conocimiento Mineral o de Comerciar, la competencia que tenga más alta, tras escuchar la descripción que de ella haga la criada. La verdad es que es un buen pago por una simple fuga, vive Dios.

Si aceptan participar en el plan, Salma proseguirá la historia. Esta noche, las tres hermanas van a vestirse con ropas humildes para hacerse pasar por criadas y, durante el cambio del turno de guardia en la fortaleza, se escabullirán hasta un portillo trasero por donde los sirvientes acostumbran a entrar en el alcázar y que no suele cerrarse durante la noche, pues hay muchos de ellos que duermen con sus familias en el pueblo. El portillo está vigilado por una pareja de guardias a los que los PJ deberán distraer mientras las hermanas salen con los rostros tapados con velos. Luego, los PJ se reunirán con ellas al pie de la fortaleza y las acompañarán hasta la almunia de Tariq, una villa de recreo abandonada entre los campos de caña de azúcar que rodean Salumbinya, donde los tres *hazzani* esperan a sus amadas. Una vez allí, los PJ son libres de regresar a Salumbinya o irse adonde buenamente quieran, pues habrán cumplido con su trabajo.

Dicho esto, Salma se retirará de nuevo a la fortaleza, informándoles del lugar en el que se localiza el portillo de los sirvientes y la hora aproximada a la que intentarán salir sus señoras. Les pedirá especial discreción en sus cometidos, pues cualquier paso en falso dará la alerta en el alcázar y las jóvenes serán encerradas de nuevo por su padre (posiblemente con mayor celo) al tiempo que los PJ recibirán un castigo ejemplar por intentar ayudarlas a espaldas de Mohamed el Haygari.

El portillo de Salumbinya



s de esperar que a la hora convenida con Salma los PJ se dejen caer por el portillo de los sirvientes (si no es así, consulta la sección «Consecuencias y contingencias»). Se trata de una puerta abierta en la muralla de la fortaleza con el tamaño justo para que pase una mula cargada y que se encuentra vigilada por dos soldados. A estas horas de la noche, la única luz procede de un par de antorchas que iluminan ambos lados del portillo; ten muy en cuenta este dato, porque cualquier tirada que implique el uso de la vista, como Descubrir, Empatía o el combate, tendrá un hermoso penalizador de -25 %.

Dejamos en manos de los PJ (o del cerebro de los jugadores) la mejor forma de entretener a los dos soldados, aunque las posibilidades son variadas. A continuación te presentamos algunas:

- ✧ Pueden invitarlos a una ronda de bebidas, a una partida de algún juego de azar o hacerse pasar por borrachos amigables que molesten a los guardias. Teniendo en cuenta el poco tráfico que tiene el portillo a estas horas de la noche, lo más probable es que los dos soldados entren al trapo, permitiendo la salida de las jóvenes.
- ✧ Pueden convencerlos para que acudan a otro lugar por algún motivo «urgente» o por orden directa del Haygari, aunque eso requiere una tirada de Elocuencia *difícil* (-25 %), pues el señor de la fortaleza acostumbra a castigar muy duramente a quienes incumplen sus obligaciones (y las de estos dos están claras: custodiar el portillo durante la noche... y punto).
- ✧ También pueden recurrir al contante y sonante, que es llave de muchas cerraduras y puerta de muchas

conciencias. Para que los soldados acepten mirar para otro lado durante un rato, los PJ deberán hacer una tirada de Comerciar *difícil* (-25 %) y gastarse seis dinares (tres para cada guardia), lo que supone al cambio ciento ocho maravedíes.

- ✧ Otra opción es utilizar la siempre grata herramienta del sexo: si alguno de los PJ es de sexo femenino, puede intentar seducir a los guardias (tirada de Seducción, por favor) o, si no es el caso, pueden contratar a una o varias *djarias* («prostitutas») para que hagan el trabajo por ellos.
- ✧ Si en el grupo hay algún PJ que tenga conocimientos mágicos, puede contar con algún hechizo que lo ayude en estos menesteres: Polvos de Seducción, Encanto del Viajero, Deseo Carnal, Dominación, Manto de Sombras, Cadena de Silcharde o Cuerda de Cridavents son apuestas seguras en este caso.
- ✧ Por último, pueden recurrir al uso de competencias más castrenses, aunque esta es quizás la forma menos delicada de actuar. Deben hilar muy fino si quieren matar o dejar inconscientes a los guardias sin que den la alarma, pero si esa es la forma en que desean actuar, permíteselo, qué le vamos a hacer (si fallan, consulta la sección «Consecuencias y contingencias»).

Utilicen la forma que utilicen, es de esperar que consigan entretener a los soldados el tiempo suficiente para que las jóvenes aprovechen el descuido y salgan del alcázar envueltas en ropajes humildes y con el rostro semioculto con velos. Luego esperarán en una calleja cercana a que vuelvan los PJ y continuarán su camino hacia la almunia sin más contratiempos.

La almunia de Tariq



La porción de campo que rodea Salumbinya hacia el norte y el este, o sea, la parte que no da al Mediterráneo, es un manto de color verde formado por cultivos de caña de azúcar que alcanzan una altura superior a la de un hombre. Justo en el centro de uno de estos cañaverales se encuentra la almunia de Tariq, una vieja villa de descanso y cultivo que hace tiempo fue abandonada por sus dueños y donde se encuentran alojados los *hazzani* a la espera de las tres hijas del Haygari.

Tras continuar por un camino que discurre entre las cañas, los PJ y las jóvenes alcanzarán la almunia después de un par de horas de caminata, muy alejados ya de la medina. Es un edificio viejo al que le falta buena parte de sus paredes y techo tras haber sido utilizado por los lugareños como

cantera de material para sus propias casas, y lo poco que queda en pie está invadido por el polvo y las plantas. Allí dentro, alrededor de una fogata, se encuentran los tres juglares, que pasan el tiempo hablando, afinando sus voces y tocando diversos instrumentos. En cuanto lleguen los PJ, los *hazzani* se pondrán de pie y sonreirán al divisar junto a ellos a las tres jóvenes, hacia las que se dirigirán con los brazos abiertos; las chicas se lanzarán sobre ellos como posesas, ansiosas de abrazar a sus amados.

El aspecto de los juglares, que se llaman, por cierto, Ahmed, Dawud y Malik, es francamente regular, pues visten con ropas de muy diferente condición y estado que les dan un porte que deja bastante que desear. Además, en lo que respecta a su belleza, no es que sean precisamente unos adonis: tienen los largos cabellos enredados y grasientos, rostros

no demasiados agraciados y poseen olores corporales con personalidad propia. Vamos, entre tú y yo, los valores de Aspecto de estos jóvenes se encuentran entre 11 y 15 como mucho.

Con esto, los PJ pueden empezar a pensar que a las chicas les ha dado muy fuerte el enamoramiento o que los *hazzani* tienen cualidades ocultas que ellos no conocen (y en lo que no entraremos ahora a describir). Además, si alguno de los PJ tiene éxito en una tirada de Descubrir se percatará de un hecho cuando menos curioso: uno de los juglares, el que responde al nombre Ahmed, posee un laúd un tanto especial, decorado con filigranas que, previa tirada de Comerciar o Conocimiento Mineral, lo que sea mayor, parecen de plata auténtica, un instrumento que parece costar una pequeña fortuna y que resulta extraño que esté en manos de semejante gañán. Pero, bueno, hay más cosas entre el cielo y la tierra, querido DJ, de las que sueña tu filosofía, ¿o no? Si le preguntan, Ahmed les dirá que se trata del viejo laúd de su padre, también juglar

como él, que le legó tras su muerte (una tirada de Empatía determinará que dice la verdad, aunque no toda, claro).

Tras los abrazos, besos y carantoñas de rigor, los juglares se desharán en agradecimientos hacia los PJ, besándoles las manos y dando multitud de muestras de cariño para estos «adalides del verdadero amor», soltando la retahíla habitual de cursilerías propias de enamorados en semejante trance. Claro que cualquier PJ al que le dé por tener éxito en una tirada de Empatía *difícil* (-25 %) puede detectar cierto matiz sarcástico en tanta profusión de agradecimientos, como si los *hazzani* se estuvieran descojonando por dentro a costa de ellos (lo que, por cierto, no anda muy alejado de la realidad). Sea como sea, los PJ pueden tomar ahora dos rumbos diferentes: volver a Salumbinya (o a cualquier otro sitio) deseándoles las buenas noches a las tres parejas o hacer como que se van y, escondidos entre los cañaverales, ejercer el viejo oficio de *voyeur*, ya lo hagan por desconfianza, curiosidad o por simple morbo.

Escondidos entre las cañas

Si desean espiar a las tres parejas, los PJ pueden hacer como que se marchan y, una vez pierdan de vista la almunia, meterse entre los cañaverales y acercarse con todo el sigilo que puedan. Al ser de noche y tratarse de una vegetación tan espesa, las tiradas de Sigilo se realizan con una dificultad *muy fácil* (+50 %) (hoy lo estamos regalando, oiga), así que muy mal se les tiene que dar la labor de espía para que sean descubiertos. Una vez hayan superado la tirada, podrán vislumbrar entre los tallos de las cañas de azúcar a los seis jóvenes alrededor de la hoguera, sonriendo como bobas ellas y más felices que tres perdices ellos.

En un momento dado, Ahmed cogerá su laúd y, tras rasguear un par de acordes, comenzará a tocar una melodía ligera y muy lenta que suena con una gran belleza a oídos de los PJ, una melodía que se les mete en la cabeza y los deja embelesados. Tanto es así que deberán hacer inmediatamente una tirada de RR: todo aquel que la falle (y las tres hermanas han fallado sin remedio) quedará como petrificado en el acto, incapaz de apartarse del influjo de la música del laúd, aunque consciente en todo momento de lo que está ocurriendo. Los que tengan éxito tendrán solo un asalto para decidir lo que hacer, pues deberán repetir la tirada de RR cada asalto posterior hasta que fallen (momento en que también quedarán hechizados), hasta que se alejen lo suficiente para dejar de oír el instrumento o hasta que consigan de algún modo detener la tonada o evitar escucharla. Ha quedado patente que el instrumento de Ahmed es algo más que un simple laúd, y aunque es cierto que perteneció a su padre (que a su vez lo recibió de manos del mismísimo Astaroth, pues el papá era más satanista que un pentáculo invertido), no es cierto que se lo legara en el lecho de muerte, sino que se lo quitó él mismo de sus manos muertas tras apuñalarlo repetidas veces por la espalda. Cría cuervos y etcétera. Por cierto, todo aquel que tenga una IRR de 65 o menos ganará

automáticamente +5 de IRR; y si alguno de los PJ consigue resistir el tiempo suficiente el hechizo del laúd para escapar, verá aumentada su RR en +5.

Una vez que las tres hermanas han caído bajo el influjo de la música de Ahmed, los otros dos compañeros, que parecen ser inmunes a sus efectos, se arrojarán sobre ellas para saciar su lujuria en las formas más procaces que se les ocurran, y se les ocurren muchas, como verán los PJ, que seguirán paralizados entre los cañaverales el devenir de los funestos acontecimientos. En determinado momento, uno de ellos coge el testigo de la música del laúd, que no se ha detenido en todo este tiempo, para permitir que Ahmed se una a la múltiple violación con fuerzas renovadas. Cuando los tres juglares han visto saciados sus más bajos apetitos, uno de ellos saca una daga y les rebana el pescuezo a las muchachas sin contemplaciones. Las tres hermanas mueren desangradas con las sonrisas congeladas en sus jóvenes rostros mientras los PJ contemplan lo sucedido petrificados por la maldita música del laúd.

Tras cerciorarse de que las tres chicas han muerto, Ahmed dejará de tocar el instrumento, lo que liberará del hechizo a los PJ, que pueden continuar ocultos o mostrarse ante los juglares para cantarles las cuarenta y las cincuenta en do mayor por violadores, asesinos e hideputas, aunque deberán hacerlo con tiento, pues si Ahmed se percatara de que su actuación ha tenido público, volverá a rasguear las cuerdas del laúd y los PJ quedarán a merced de los *hazzani*, que no dudarán en darles matarile al ritmo de una cantiga. Pero si se lo montan bien, pueden acercarse a ellos de forma sigilosa y atacarlos sin darles la oportunidad de echarle la mano al instrumento infernal, lo que iniciará un combate normal. Si en vez de todo eso permanecen ocultos, contemplarán cómo los juglares recogen sus cosas, apagan la hoguera y se marchan riendo de la almunia sin darle mayor importancia a lo que han hecho esta noche.

El ataque de las mujeres serpiente

Sea como sea, hayan acabado con los juglares, los hayan atrapado o hayan decidido que era mejor irse, los PJ serán testigos de lo que ocurrirá a continuación: era tal el amor que las hermanas sentían por los juglares y tan descomunal el castigo sufrido por dicho amor, que alguien de los de arriba (o de los de abajo, vete tú a saber) ha decidido administrar un poco de justicia celestial (o infernal) encerrando los espíritus de las tres jóvenes en sus cuerpos, que se verán transformados en tragantías (página 363 del manual de juego y 184 de este libro) con la misión de vengarse de sus asesinos, aunque es tal la sed de carne humana de estas criaturas que también pagarán justos por pecadores (o, más en concreto, PJ por juglares).

Para empezar, y cuando menos se lo esperen los PJ (y los *hazzani*, si es que todavía están presentes), escucharán un trío de voces femeninas que se elevan de los cuerpos inertes de las muchachas. Si las miran, verán cómo han abierto los ojos y las bocas, de donde sale ese canto melodioso, que, al igual que la música del laúd, atraviesa la cabeza de todo aquel que lo escucha, dejándolo conmovido a la par que sorprendido (a nivel de reglas, los que escuchen este canto tienen un penalizador de -50 % a sus acciones y -20 % a sus tiradas de Iniciativa durante todo el tiempo que dure la música, y en este caso no hay tirada de RR que valga).

Luego, los cadáveres comenzarán a alzarse del suelo al tiempo que las delicadas piernas de las jóvenes se transforman en una larga cola de serpiente y sus hermosas bocas cantarinas se llenan de afilados dientes. Ser testigo de toda esta escena de

canto y transformación conlleva un aumento de +10 en IRR en todos aquellos que tengan una IRR de 80 o menos.

A continuación y sin dejar de cantar, las tres hermanas, convertidas ya en unas bellas y mortíferas tragantías, se abalanzarán sobre los juglares si es que siguen presentes (vivos o muertos, da igual). Si no, saciarán su hambre de carne humana con lo que tengan a mano (es decir, los PJ) para luego buscar a los tres *hazzani* y darles una ración de colmillo adolescente de primera categoría. Cuando combatan, las tragantías intentarán entrar en melé para usar con mayor efectividad su ataque de presa y de mordisco, y si alguna de ellas consigue abatir a un personaje, dedicará los siguientes 1D10 asaltos a darse un festín con sus entrañas, tiempo en el que no podrá cantar, pues tiene la boca llena de vísceras humanas (lo que puede darle cierto margen al resto de compañeros para huir, aunque recordamos que son tres las tragantías: mientras una come, las demás pueden seguir su canción como si nada pasara).

Si consiguen matar a las tres monstruosas hermanas, ahora sí morirán definitivamente, recuperando en poco tiempo el aspecto que tenían antes de su transformación. Una vez conseguido, los PJ serán libres de llevar a los juglares ante la presencia del Haygari (si es que consiguen apresarlos y mantenerlos con vida), de escapar de Salumbinya (¿cómo pueden explicar lo ocurrido esta noche de una manera más o menos coherente? No creo que el padre de las niñas tenga mucha paciencia con los que ayudaran a sus hijas a escapar de la fortaleza, la verdad) o de volver a la medina y hacer como si nada hubiera pasado. En todo caso, la aventura tocaría a su fin.

Si no se escondieron tras las cañas

Si, como dijimos anteriormente, los PJ dejaron a las tres jóvenes con los juglares a sus anchas, sin preocuparse de lo que ocurriera, esa noche podrán ir y venir adonde les plazca sin mayores contratiempos. Pero al día siguiente escucharán el angustioso relato de uno de los campesinos de Salumbinya, que esta misma madrugada, cuando acudía al tajo, encontró en la vieja almunia abandonada entre los cañaverales los cadáveres de tres jóvenes que estaban siendo devorados por tres monstruosidades del infierno, mitad serpientes, mitad demonios. Y algo de cierta debe de ser la historia del campesino, pues durante todo el día se escuchan relatos similares por toda la región e incluso parece que el número de víctimas ha crecido hasta cerca de la decena, tantas que el propio Mohamed el Haygari ha puesto precio a la cabeza de esos demonios, nada más y nada menos que veinte dinares de oro (trescientos sesenta maravedíes). Son muchos los que afirman que el propio Haygari acudiría a la caza de esas bestias si no fuera porque el dolor y la pena le atenazan el corazón, ya que durante la noche

sus hijas han desaparecido de la fortaleza y teme que hayan sido víctimas de esos monstruos.

Los PJ pueden convertirse entonces en cazadores de monstruos, para lo que deberán iniciar la búsqueda en la almunia de Tariq. Desde allí, con varias tiradas con éxito de Rastrear, llegarán hasta una vieja cueva en las laderas de las montañas en la que se ocultan las tres tragantías, unos sanguinarios monstruos con los bellos rostros de las hermanas cubiertos de sangre y largas colas de serpiente bajo las que se amontonan los restos de lo que fueran tres juglares junto a un viejo laúd destrozado casi por completo.

Si consiguen acabar con ellas, sus cadáveres se volverán a transformar en las jóvenes que antaño fueron. Su padre, quebrado por el dolor y la culpabilidad, pues piensa que todo esto se hubiera podido evitar si él hubiera estado mucho más atento a sus hijas, les ofrecerá la recompensa prometida y luego se retirará a sus aposentos, convirtiéndose de la noche a la mañana en un anciano quejumbroso y débil, una sombra del poderoso guerrero que una vez dominó la fortaleza de Salumbinya.

Consecuencias y contingencias

Durante la aventura, las acciones que lleven a cabo los PJ pueden modificar la línea de eventos de la aventura o producir resultados inesperados. Te detallamos algunos de dichos resultados, para que puedas continuar o ampliar la aventura desde el punto donde se haya visto modificada.

- ✧ Los PJ pueden decidir que, tras recibir la gargantilla de oro de Zayda como pago por ayudarlas a escapar, lo mejor es presentarse ante el señor Mohamed, entregarle la joya e informarle del plan de fuga de sus hijas. El Haygari se mostrará muy agradecido, les hará entrega de cuarenta dinares por la información (setecientos veinte maravedíes) y doblará la vigilancia sobre sus hijas para impedir la fuga. Claro que al final el destino no podrá ser burlado y, una semana después, las tres niñas se arrojarán desde una torre de la fortaleza, enfermas de amor. Morirán en el acto y transformarán en tragantías, para horror de los PJ, que se convertirán en el blanco de estas horrendas criaturas.
- ✧ También pueden quedarse con la gargantilla y, sin decir nada, huir de Salumbinya dejando a las hermanas sin escolta para esa noche. El resultado será el mismo: tras ser atrapadas por los guardias, serán encerradas con mayor celo por su padre y, una semana después, volarán desde las almenas y se transformarán en tres tragantías.
- ✧ Si durante la maniobra de distracción en el portillo los PJ no son lo suficientemente precavidos, alertarán a toda la fortaleza, que pueden llegar a atacarlos al creerlos enemigos del Haygari. Si no consiguen huir de Salumbinya, los apresarán y los llevarán ante el señor de la fortaleza, que mandará que sean encerrados hasta que confiesen para quién trabajan. Si dicen la verdad, Haygari los dejará marchar con una buena tunda de azotes en las espaldas y luego encerrará a sus hijas (provocando su fatídico final, como se ha visto antes); si cuentan alguna mentira (y muy bien lo tienen que hacer: deberán enfrentar una tirada de Elocuencia contra el 50 % que posee el Haygari

en Empatía), el señor los puede dejar marchar con algún castigo menor. Pocos días después, las hijas habrán convencido a otros incautos y conseguirán escapar del castillo, con lo que tendrá lugar el encuentro con los *hazzani* y sus consecuencias.

- ✧ También puede ocurrir que, una vez que las chicas hayan abandonado el alcázar, los PJ cometan algún error y se dé la voz de alarma en la fortaleza. En este caso, los PJ pueden huir por su cuenta, abandonando a su suerte a las jóvenes, o pueden continuar con la misión asignada, sirviendo de acompañantes a las tres hermanas hasta la almunia, aunque en este caso deberán recurrir a monturas o ir escondiéndose cada poco tiempo, pues los soldados los buscan por Salumbinya y los alrededores.
- ✧ Si una vez en la almunia los PJ deciden no dejar solas a las tres parejas (yo qué sé, simplemente por molestar), Ahmed sacará de todas formas su laúd y tocará ante ellos. El resultado será el mismo que si estuvieran escondidos, pero una vez terminen con las chicas, se dedicarán a jugar al medioevo con los PJ (nunca mejor dicho).
- ✧ Cabe la posibilidad de añadir un poco más al asunto de la almunia y los cañaverales, sobre todo si el DJ tiene prisa por acabar la aventura: puede hacer que las «princesas» se conviertan en tragantías mientras los PJ les están dando estiba a los juglares (digamos, al acabar el segundo o tercer asalto de combate contra los músicos), lo que generará un combate a tres bandas que puede convertirse en todo un acontecimiento, aunque también exigirá mayor trabajo de improvisación por parte del DJ.
- ✧ Otra opción es que a los PJ se les meta entre ceja y ceja quedarse con el laúd de Ahmed. No pasa nada: los *hazzani*, con el estilo de vida que llevan entre vagabundo y aventurero, duermen con un ojo abierto, y en cuanto los PJ lleven a cabo algún movimiento extraño, Ahmed comenzará a tocar el laúd, con las mismas consecuencias que en el punto anterior.

Conclusión y recompensas

Además de las posibles recompensas monetarias que los PJ hayan podido recibir a lo largo de la aventura, también ganarán los siguientes Puntos de Aprendizaje:

- ✧ Si consiguen acabar con las tragantías: 20 PAp.

- ✧ Si llevan a los juglares ante la justicia del Haygari para ser culpados de la muerte de las niñas: +10 PAp.
- ✧ Si consiguen no caer bajo los efectos del laúd de Ahmed: +10 PAp.
- ✧ Por una buena interpretación o por urdir algún buen plan: +10 PAp.

Dramatis personae

ZAYDA, ZORAYDA Y ZORAHAYDA

Tres eran, tres, las hijas del Haygari.

FUE:	5	Altura:	1,60 varas
AGI:	10	Peso:	100 libras
HAB:	12	RR:	40 %
RES:	10	IRR:	60 %
PER:	12	Aspecto:	18-20
COM:	15	Templanza:	35 %
CUL:	10		

Armas: Pelea 25 % (1D3).

Competencias: Sigilo 30 %, Escuchar 35 %.

AHMED, DAWUD Y MALIK

Los muy listos hazzani.

FUE:	10	Altura:	1,75 varas
AGI:	15	Peso:	150 libras
HAB:	15	RR:	20 %
RES:	15	IRR:	80 %
PER:	10	Aspecto:	11-15
COM:	20	Templanza:	55 %
CUL:	15		

Armas: Daga 55 % (2D3+1D4), bracamante 55 % (1D6+2+1D4).

Competencias: Cantar 55 %, Música 70 %, Leyendas 45 %, Conocimiento Mágico 25 %, Escuchar 40 %, Descubrir 45 %, Elocuencia 50 %.

SALMA

Criada tímida.

FUE:	8	Altura:	1,60 varas
AGI:	10	Peso:	100 varas
HAB:	12	RR:	50 %
RES:	10	IRR:	50 %
PER:	15	Aspecto:	14
COM:	10	Templanza:	40 %
CUL:	12		

Armas: Ninguna.

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

MOHAMED EL HAYGARI

El padre.

FUE:	15	Altura:	1,80 varas
AGI:	15	Peso:	160 libras
HAB:	20	RR:	70 %
RES:	20	IRR:	30 %
PER:	15	Aspecto:	16
COM:	15	Templanza:	60 %
CUL:	15		

Protección: Coracina (5 puntos de protección), yelmo (8 puntos de protección).

Armas: Saif 70 % (1D6+2+1D6), Arco Corto 65 % (1D6+1D4), Daga 55 % (2D3+1D6).

Competencias: Mando 70 %.

SOLDADOS

Profesionales de las guardias nocturnas.

FUE:	15	Altura:	1,75 varas
AGI:	10	Peso:	150 libras
HAB:	15	RR:	60 %
RES:	15	IRR:	40 %
PER:	15	Aspecto:	8-16
COM:	10	Templanza:	50 %
CUL:	10		

Armas: Saif 50 % (1D6+2+1D4).

Competencias: Escuchar 50 %, Descubrir 50 %.

TRAGANTÍAS

Hermanas en la vida y en la semimuerte.

FUE:	25	Altura:	4 varas
AGI:	25	Peso:	1000 libras
HAB:	5	RR:	0 %
RES:	25	IRR:	135 %
PER:	20	Aspecto:	No aplicable
COM:	25	Templanza:	80 %
CUL:	15		

Protección: Escamas en la cola (2 puntos de protección).

Armas: Mordisco 45 % (1D6+3), envolver con los anillos 45 % (2D6 por asalto)*.

Competencias: Cantar 95 %, Sigilo 80 %, Elocuencia 95 %.

Hechizos: Como ninguna de las tres hermanas conocía magia, las tragantías en las que se convierten tampoco saben hechizos.

Poderes especiales:

✧ **Canto:** Todo aquel que escuche su canción obtiene un penalizador de -20 a la Iniciativa y todas sus tiradas se verán reducidas en un -50 %.

* Para usar este poder, la tragantía debe realizar primero una acción de movimiento de melé (página 116/101 del manual de juego) y, a continuación, una de inmovilizar (página 120/106). En caso de conseguirlo, provoca 2D6 PD por asalto de forma automática, ignorando toda armadura.

Áneco: Salumbinya

Salumbinya es el nombre de un castillo en al-Ándalus, dependiente de la cora de Elvira junto al mar. En él hay abundantes platanales, caña de azúcar y encinares.

*Mu' yam al-buldan
Yaqt al Rumi*

Llamada también Xalanbania, Xalubinia o Madina Salawbinya, la población de Salumbinya, la actual Salobreña, es una de las más importantes del reino de Granada, especialmente durante el siglo xv, pues es una plaza fuerte que está relativamente cerca de la capital (a unas diecisiete leguas) y que forma parte del patrimonio privado de la familia real nazarí. A pesar de todo, su puerto no estuvo nunca muy bien considerado entre las gentes marineras, pues se encontraba en una bahía abierta con un calado muy bajo.

El hito principal de la población posiblemente sea el castillo, construido en un promontorio rocoso de unas cien varas de altura junto a la costa, justo enfrente de un pequeño islote, la Isla del Peñón. Es una fortaleza del siglo xii construida con mampostería y ladrillo sobre una fortificación preexistente y cuenta con unos pequeños jardines con fuentes, pues, además de su carácter militar, el castillo también sirve de residencia de verano del sultán y de prisión para miembros de la familia real nazarí y rivales políticos: allí estuvieron «alojados» Yusuf III, Mohamed el Zurdo y Muley Hacén. El primero de ellos, Yusuf III, fue desterrado por Mohamed VII a Salumbinya en 1392, y, cuando este último estaba a punto de morir en 1408, ordenó la ejecución de Yusuf, que pidió como último deseo concluir la partida de ajedrez que estaba jugando en ese momento para ganar con ello el tiempo suficiente para que sus partidarios llegasen a la fortaleza y lo proclamasen rey. Ya sabéis: triquiñuelas de la nobleza.

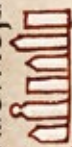
Por su parte, la población de Salumbinya, crecida a la sombra de la fortaleza, no está situada junto a la costa, sino tierra adentro, pues vive principalmente de la vega que rodea el río Guadalfeo (nombre árabe que significa «río de la Quebrada»), una zona de regadío especialmente fértil con

numerosas alquerías (o *quras*) y canales en la que se cultivan naranjas, plátanos, encinas, gusanos de seda (además de morera para alimentarlos), cominos y especialmente caña de azúcar, que luego es molida en los llamados ingenios de azúcar. Es curiosa la existencia de cultivos de caña en esta zona, pues, aunque es una planta introducida en la Península varios siglos atrás, durante la invasión musulmana, el único lugar de España (y del resto de Europa) donde ha conseguido arraigar y dar fruto es en la porción de costa que separa Malaqa (Málaga) y Motril, donde se encuentra precisamente Salumbinya.

La villa en sí está dividida en tres barrios adyacentes: el Albaicín, el Brocal y el Barrio de la Villa, todos ellos amurallados y con torreones erigidos en puntos estratégicos. Salumbinya cuenta con un juez (cadí), mezquita mayor (aljama), baños (*hamman*), puerto y cementerio (*maqbara*), además de tres puertas de entrada: la Puerta de la Medina, que es la principal; el Postigo del Mar, que está junto al castillo, y el Postigo del Tajo, que comunica la ciudad con el mar. Sus calles siguen la clásica disposición urbanística islámica, lo que en cristiano se traduce por callejas estrechas y sinuosas, un entramado urbano enmarañado y una población completamente adaptada al terreno sobre el que se asienta.

Para terminar, un último apunte: a pesar de lo que te hemos dicho aquí, si visitas Salobreña en la actualidad, te sorprenderá ver el castillo tierra adentro y la isla convertida en una gran peña en mitad de la playa. Y es que, durante la Edad Moderna, la fuerte deforestación que sufrió la vega de Salobreña aceleró de mala manera la erosión en la zona, y el río Guadalfeo transportó una gran cantidad de sedimentos hasta su desembocadura, lo que modificó la línea costera hasta adoptar la que vemos en la actualidad. Como ves, el cambio climático no es algo exclusivamente contemporáneo.

maqbara
(cementerio)



camino de almuñécar

alcázar
nazari

postigo
del mar

puerta de la medina

Aljama
(mezquita)

postigo
del tajo

torre de
granada

torre del
brocal

albaicín

torre la capita

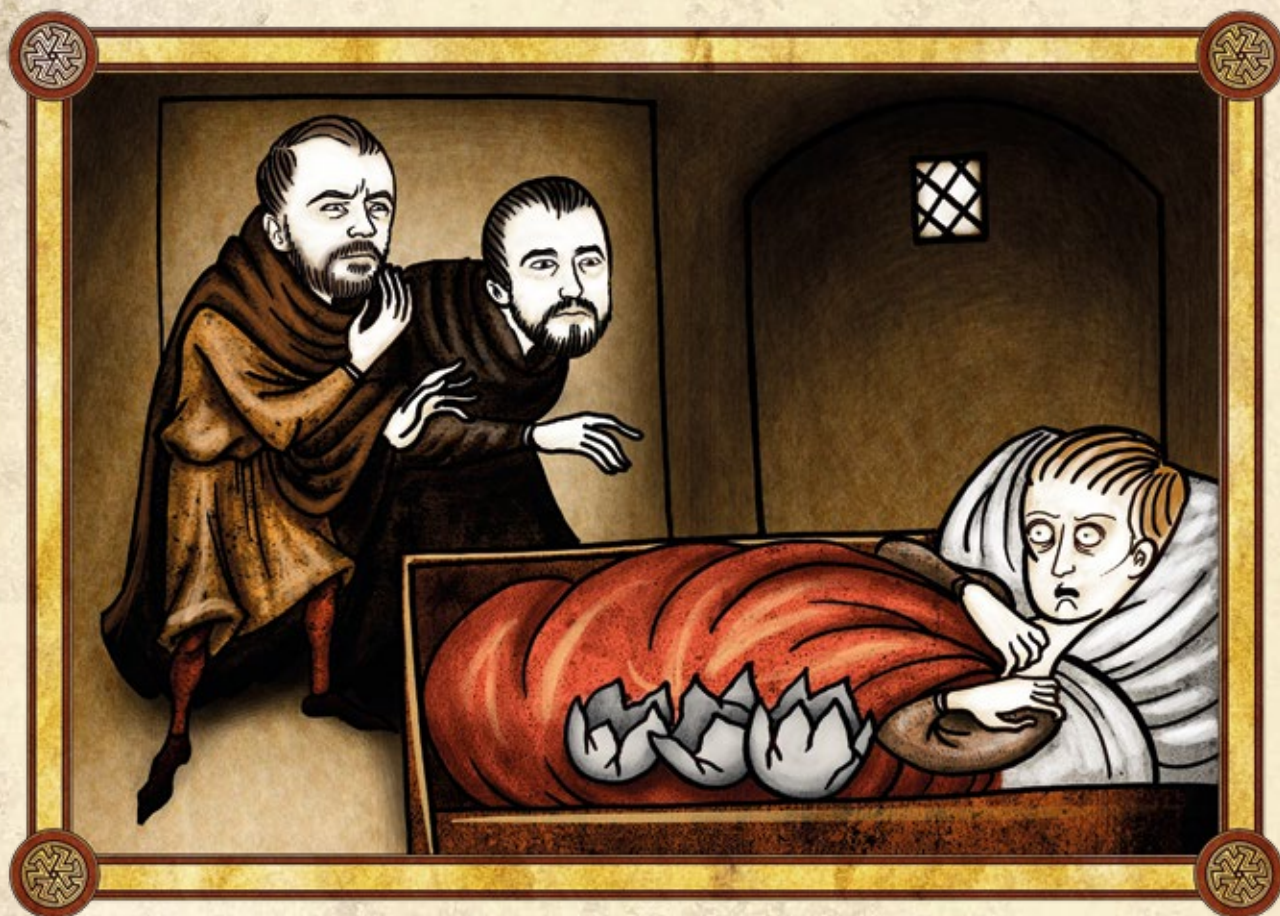


puerto

SALUDBINYA

siglos xiv - xv

Fabula 333: Dug de Drac



Un extraño asesinato, una cacería desesperada y una extraña criatura se dan la mano en esta aventura que oculta más de lo que parece.

*Él es el rey de todas las serpientes: como dice Avicena.
Y dice que las otras sierpes le an gran miedo
y le fuyen y mueren de su vista y de su resollo.*

*De proprietatibus rerum
Bartholomeus Anglicus*

Viajamos ahora hacia el norte, hacia Cataluña, con una aventura inspirada en la leyenda del dragón de Sant Llorenç del Munt que puede ambientarse en cualquier época del juego o estación del año (aunque aquí hemos supuesto que es otoño). Como el resto de fábulas, es un

escenario corto, perfecto para una única sesión. Da igual la condición social o profesión de los personajes jugadores, pero ayudaría mucho si cuentan con un cazador en el grupo y con alguien versado en las leyendas de la zona.

Los huecos de dragón

Los PJ les ha cogido la noche llegando al monasterio de Sant Llorenç del Munt, una pequeña abadía benedictina situada sobre la Mola, un monte de unas mil varas de altura que domina la comarca que separa el río Llobregat, al oeste, del Ripoll, al este. Quizás se encuentren de camino hacia Tarrasa o incluso a Matadepera, cuya silueta es visible al sur desde el monasterio en las últimas horas de la tarde.

El monasterio es bastante pequeño y tosco, construido con la piedra rojiza habitual en la zona y sin apenas decoración; su iglesia es de tres naves con unas pequeñas capillas dedicadas a Santa María, San Miguel Arcángel y, cómo no, a San Lorenzo. Alrededor de su entrada se encuentran las chozas y cabañas de los campesinos que trabajan al servicio de los monjes, pero aparte de eso no hay nada más construido en la cima desnuda del monte.

Si alguno de los PJ pertenece a la nobleza o es miembro de la Iglesia (ya sea sacerdote o monje), puede pasar la noche dentro del monasterio, pero única y exclusivamente el que ostente dicha condición, pues para alojarlos es necesario buscarle una celda y no pueden acoger a más personas, lo que significa que aquellos que no sean ni nobles ni eclesiásticos tendrán que buscarse la vida fuera del monasterio, entre las casas humildes de los campesinos. Por suerte para ellos, es habitual recibir la visita de viajeros y caminantes, y en una de las casuchas que rodean la abadía hay una especie de albergue improvisado en el que pueden descansar durante la noche. No es gran cosa, la verdad, pues viene a ser poco más que una sala vacía en la que dejar caer una manta para dormir, pero al menos está bajo techo, cuenta con una chimenea que calienta la estancia y permite albergar hasta veinte visitantes. No es necesario que paguen nada por pasar la noche, aunque es costumbre dejar en el cepillo de la iglesia algo de limosna por la caridad recibida: un croat (tres maravedíes) es suficiente, aunque nada les impide dejar más o menos (incluso nada).

En el interior del albergue hay ya algunos viajeros que duermen sobre sus mantas o que charlan en voz baja junto a la chimenea, que es la única fuente de iluminación en la sala. Los PJ pueden preparar sus cosas para dormir o, si lo desean,

unirse a la conversación, que trata sobre el clima otoñal («*És la pitjor tardor que es recorda*», «Es el peor otoño que se recuerda»), los problemas entre reinos («*Castella ens vol sotmetre, tot un treball de Sísif*», «Castilla intenta someternos, pero verdes las han segado») o los habituales chismes de la comarca («*Diuen que l'Enriqueta va anar a fer la bugada a la riera amb en Pere*», «Dicen que la Enriqueta se fue al río a lavar con el Pere»). En cualquier caso, cuando lleven cierto tiempo dentro de la sala, se darán cuenta con una tirada de Descubrir que uno de los viajeros, uno que se mantiene apartado del resto y apoyado en un rincón, no les quita el ojo de encima. Una vez que lo sepan pueden acudir a hablar con él o, si no, esperar, ya que al final será el desconocido el que se acerque a ellos.

Es difícil precisar el oficio o profesión del hombre, pues sus ropas están muy gastadas y raídas, aunque no tanto como para parecer un mendigo. Su pelo, alborotado, se ve sucio del viaje, pero no más que al resto. En cualquier caso, ya se hayan aproximado los PJ a él o viceversa, el desconocido se presentará como Albert de Tarrés y dirá que anda buscando comprador para un «grande et increíble tesoro» que tiene en su poder, dicho lo cual echa mano a una manta que tiene liada junto a él y, extendiéndola, les muestra su contenido: «Huevos del dragón de Sant Llorenç, a solo diez croats (treinta maravedíes) por huevo».

Si los jugadores hacen una tirada de Leyendas, *fácil* (+25 %) para aquellos que sean catalanes, sabrán que en la cercana Cova del Drac habitaba hace siglos un fiero dragón que mantenía aterrorizada a la comarca, pero que Guifré el Pilós, Conde de Barcelona, acabó con su vida hace tiempo.

Y bueno, efectivamente, arropados por la manta se ven tres huevos de tamaño normal, aunque de un extraño color oscuro, lo que puede resultarles raro a aquellos que tengan éxito en una tirada de Conocimiento Mágico, pues sabrán que se dice que los dragones nacen de unos huevos de color rojizo del tamaño de un huevo de paloma. Además, si logran otro éxito, pero esta vez en Conocimiento Animal, se darán cuenta de que se trata de huevos normales de gallina pintados con alguna sustancia oscura (posiblemente estiércol, si hacemos caso al olor). De todas formas, por mucho que se lo digan a Albert, él

sigue erre que erre, asegurando que se trata de huevos de dragón que «encontré no muy lejos de aquí, los últimos huevos del dragón de Sant Llorenç», y es tan testarudo y se cree tanto sus mentiras que sería necesario tener éxito en una tirada de Empatía *muy difícil* (-50 %) para ver que, efectivamente, está mintiendo.

En cualquier caso, Albert se pondrá algo pesado con los PJ, tratará por todos los medios de que le compren al menos alguno de los huevos y no les dejará descansar hasta que no lo consiga o hasta que uno de los PJ lo amenace o lo intimide, momento en que el pobre loco se dará la vuelta, se irá a su rincón y se echará a dormir, aunque de cuando en cuando lo podrán escuchar rezongar por lo bajo («Son huevos de dragón, claro que sí...»).

Un cadáver en el desayuno

El resto de la noche transcurrirá de manera tranquila. Cuando llegue Completas (alrededor de las 9 de la noche), uno de los campesinos del monasterio entrará en el albergue y apagará la chimenea, tras lo cual los pocos viajeros que continuaban despiertos se echarán sobre sus mantas para dormir, y nadie los molestará hasta Prima (a eso de las 6 de mañana), cuando el mismo campesino volverá al albergue para abrir las ventanas y airear la estancia. Los viajeros se irán levantado con los primeros rayos de luz que alcanzan la Mola y muchos comenzarán a recoger sus cosas o a comer algo de las raciones que llevan encima, aunque no es difícil advertir que uno de ellos sigue todavía echado en su rincón, muy quieto. Terriblemente quieto.

Se trata, como ya habrán adivinado, de Albert de Tarrés, que ha pasado a mejor vida en la misma postura que estaba cuando se durmió: acurrucado y mirando hacia la pared, con el rostro lívido y ceniciento y los ojos abiertos y espantados. Entre sus frías manos aún sostiene la manta que les enseñó a los PJ la noche anterior, pero en su interior ya no hay huevos que valgan, solo cáscaras vacías. Y lo que es peor: no parece haber yemas ni claras manchando la manta o las manos del pobre infeliz. Como si los huevos solo hubieran albergado aire... o, quizás, tuvieran algo que se ha escapado. No tarda en escucharse en voz alta la palabra que muchos tienen ya en la cabeza: «Dragones».

Entre los viajeros que se alojaban en el albergue comienzan a escucharse murmullos, que van creciendo en volumen hasta convertirse en debates y discusiones en voz alta, pues todos ellos están seguros de que el malogrado Albert no mentía y que esos huevos eran de verdad de dragón, tres crías que han acabado con él y luego han huido. Como dice uno de ellos, un mayoral de tez curtida, barba espesa y ojos fieros: «Ahí fuera hay tres engendros del Demonio que van a causar muchos problemas en la comarca como no sean cazados lo antes posible, así que propongo hacer una batida ahora mismo para aplastar a las sierpes», una declaración con la que todos están de acuerdo. Si los PJ tienen éxito en una tirada de Empatía, detectarán entre los presentes algo de miedo ante la tarea, pero también mucho de codicia, pues tres crías de dragón seguro que valen una fortuna si se sabe dar con el comprador adecuado. El más codicioso de todos es el curtido mayoral, conocido como Jordi el Zamarreta, que no tardará mucho en formar un grupo con otros tres y salir echando humo en busca de los bichos.

Tampoco pasará demasiado tiempo antes de que se presente el abad de Sant Llorenç del Munt, pues en cuanto se supo que había fallecido uno de los viajeros en el albergue fue

avisado de lo ocurrido. Nada más aparecer, el resto de viajeros y algunos de los campesinos presentes tratan de explicarle atropelladamente lo ocurrido, pero tal algarabía de voces lo único que hace es enfadarlo, así que, tras ordenar silencio y señalar a uno de los PJ (el que parezca más decente, si es que eso es posible), le exige que le cuente lo ocurrido despacito y con su mejor verbo.

Una vez terminada la explicación del PJ (interrumpida en ocasiones por los murmullos de «dragones», «demonio», etcétera), el abad parece tomar una decisión, aunque antes ordena a dos monjes que retiren el cuerpo del pobre Albert y lo lleven al monasterio, donde lo prepararán para enterrarlo en la zona del cementerio destinada a campesinos y viajeros. Luego le pide al PJ que lo acompañe; si lo desea, también puede hacerlo el resto del grupo.

Tras abandonar el albergue, los lleva al monasterio, donde se reúne con ellos en un rincón tranquilo del claustro. Allí vuelve a pedirles que le cuenten la historia y que traten de no dejarse nada, pues es asunto serio y se teme que con siniestras repercusiones. Déjales que se recreen en su relato lo que quieran, pero una vez terminado, el abad solicita silencio y musita una oración. Él ve muy raro lo ocurrido; tras varias décadas viviendo en la cima de la Mola, ha escuchado la leyenda del dragón de Sant Llorenç en infinidad de ocasiones, pero duda mucho que lo que vendía el finado Albert fueran de verdad huevos de dragón, aunque tampoco puede negar lo evidente, y es que hay un cadáver en su monasterio. Lo más probable es que al viajero le diera algún fuerte dolor en el pecho y Dios se llevara su alma, cosas así ocurren a veces, o que lo matara una persona utilizando algún veneno o brujería, pero le escama que no haya ni rastro de los huevos, solo sus cáscaras vacías. Lo que es peor es que la historia de lo que ha ocurrido esta noche se extenderá por la comarca, adornada y magnificada por decenas de voces, y dentro de poco seguro que alguien jurará haber visto al dragón, y el terror se adueñará de los campos y sus feligreses.

Como los PJ no parecen ser del lugar (y, por tanto, lo más parecido a una visión imparcial de la que puede hacer uso el abad) e incluso pueden tener aspecto de ser gentes aguerridas y curtidas, les pide que indaguen lo ocurrido, que investiguen qué pasó en el albergue durante la noche y que den con el responsable: «Si es un hombre, como temo, traédme para que se haga justicia. Y si no lo es, aunque lo dudo, traed su cadáver, y que Dios os conceda fuerzas para abatirlo». En cualquier caso, él sabrá ser generoso con los que lo ayuden a silenciar el rumor del dragón.

El infortunio de maese Albert



amos a retroceder unos días en el tiempo para contarte por fin lo que ha ocurrido en el albergue durante la nefasta noche.

En realidad, Albert de Tarrés era un ladronzuelo de poca monta y peor fortuna que llevaba un tiempo vagando por la Cataluña de la época, sobreviviendo a base de timos, pequeñas estafas y algún que otro engaño. Tras salir precipitadamente de la última población en la que vivió, hace una semana llegó a la comarca y escuchó en el pueblo de Mura la leyenda del dragón de Sant Llorenç. Como ya había hecho en otras ocasiones, con mayor o menor suerte, Albert trató de aprovecharse de la credulidad de las gentes y decidió inventarse unos huevos de dragón para así quitarle unas monedas a algún infeliz. Robó tres huevos, los embadurnó con estiércol de cochiguera e intentó endosárselos a los que encontrara en su camino hacia Matadepera.

Lo que el desafortunado pilluelo no sabía es lo que contenían realmente los huevos. Dos de los que robó eran realmente huevos de gallina, pero el tercero había dejado de ser de gallina la noche en que una culebra se coló en el gallinero y, en lugar de darse un festín con los huevos, incubó uno de ellos,

convirtiéndolo en un huevo de basilisco (página 365/203 del manual de juego). Nunca fue más cierta la frase de que el demonio está en los detalles.

A la mañana siguiente, Albert continuó su camino por los montes de Sant Llorenç sin sospechar que en la manta que llevaba encima se ocultaba una criatura tremendamente peligrosa. Aunque intentó vender a los viajeros que se encontraba por el camino alguno de los huevos, para cuando llegó al monasterio aún no lo había conseguido, y esa misma noche, tras intentarlo con los PJ, el basilisco por fin rompió el cascarón y, sin dudarlo, mordió a Albert, que se despertó lo suficiente para ver lo que había dentro del huevo y morir a continuación. La criatura rompió luego los otros huevos y se alimentó de ellos, fortaleciéndose tanto como para escapar del albergue y huir hacia las espesuras de Sant Llorenç, con la pretensión de anidar en ellos.

Así que el abad estaba en lo cierto cuando afirmaba que no creía que al viajero lo hubiera matado una cría de dragón, pero se equivocaba al pensar que podía haber sido un humano. Lo que anda por entre las rocas y árboles del monte de la Mola es, quizás, aún peor que un dragón.

La batalla



nte los PJ se extiende la tarea de averiguar qué o quién acabó con la vida del desdichado Albert, una actividad que les va a llevar todo el día y de la que puede que no salgan con vida, que no es asunto baladí tener que vérselas con un basilisco. Dividiremos la caza y captura del culpable de la muerte en varias escenas para facilitar la labor del DJ, y aunque no hagamos mención en ningún momento del tiempo exacto que transcurre entre ellas, el DJ debe calcularlo *grosso modo* según las acciones de los personajes y ofrecerles a sus jugadores la sensación de que el día va pasando mientras se encargan de localizar al culpable.

Si crees que los PJ no poseen las habilidades necesarias para afrontar la búsqueda y localización de la bestia causante de la muerte del viajero, siempre pueden recurrir a la ayuda de Joan el Lobero, un curtido cazador de la zona que de cuando en cuando

ayuda al abad, y es precisamente este el que puede sugerirles que hablen con él si necesitan la ayuda de un experto de la zona.

Por cierto, la zona que rodea el monasterio es un importante desnivel, pues, como dijimos al principio, se encuentra sobre la cima de la Mola, una montaña que domina toda la comarca y desde donde incluso se puede divisar el macizo de Montserrat; al igual que allí, aquí la orografía también es bastante escarpada, llena de riscos, vaguadas, canales, torrenteras, roquedos, abrigos, cuevas y conglomerados en forma de monolitos, erosionados por la acción del viento y el agua. Y entre roca y roca, bosques de encinas y pinos, con algún que otro roble, brezo y madroño, por donde campan a sus anchas jabalíes, ardillas, conejos, garduñas, ginetas, zorros y tejones.

Así que tras esta breve reseña turístico-medieval de la Mola y sus laderas, proseguimos.

El lugar del crimen



as cosas hay que empezarlas por el principio y qué mejor lugar para ello que el mismo sitio donde apareció el cadáver de Albert. Lo cierto es que poco hay que ver, pues en el rincón solo queda la vieja manta y las cáscaras de huevo rotas. Si hacen una tirada de Descubrir, pueden encontrar pequeñas manchas de huevo debajo de la manta, las pocas que dejó el basilisco cuando se alimentó de sus «hermanos». Pero

más importante es realizar una tirada de Rastrear *muy difícil* (~50 %), ya que con ella podrán localizar un pequeño rastro que abandona el rincón y sale por la puerta del albergue. Es un rastro leve, pequeñísimo y medio oculto entre tantas idas y venidas que han tenido lugar hoy en el albergue (por eso la dificultad de la tirada es algo elevada), pero si además de tener éxito consiguen un crítico, también detectarán las extrañas formas que tienen las huellas (en este caso,

LA COLA Y EL
MONASTERIO DE
SANT LORENÇ
DEL MUNT



una tirada de Conocimiento Animal añadirá la información de que parecen ser huellas de gallo o gallina).

En caso de que hayan fallado la tirada de Rastrear y no cuenten con la ayuda de Joan el Lobero, que no desesperen, pues si deciden repetir la tirada, en esta ocasión con una dificultad *difícil* (-25 %), en la parte exterior del albergue descubrirán las mismas huellas (y si es un crítico, también verán su extraña forma). Además, también les permitirá seguirlas, pues se alejan de la zona del monasterio y las casas, en dirección sur.

Si lo desean, tienen la posibilidad de inspeccionar el cuerpo del desdichado Albert, que está siendo lavado en una improvisada enfermería dentro del monasterio, aunque antes

deberán obtener el permiso del abad, lo que requiere una tirada de Elocuencia, pues el monje no entiende qué tienen que hacer mirando el cadáver (la era de la criminología moderna está todavía a años luz). Si consiguen el beneplácito del abad o se cuelan de alguna forma en la enfermería, podrán revisar a Albert con tranquilidad mientras yace desnudo sobre una mesa de madera, pero a menos que superen una tirada de Descubrir *difícil* (-25 %), no les servirá de mucho. En caso de tener éxito, encontrarán dos pequeñas heridas en el dorso de la mano: se trata del mordisco del basilisco, que, recordemos, tiene cabeza de serpiente y, por tanto, dientes de serpiente.

La roca del Colom



Como hemos dicho, las huellas que salían del albergue y luego del monasterio se dirigen hacia el sur, a través de la zona más o menos llana que es la cima de la Mola. Los PJ pueden seguirlas sin problemas, porque es lugar con poca vegetación y donde pastan algunos de los animales del monasterio (burros, caballos y vacas sobre todo), pero una vez recorridas unas trescientas varas, el suelo comienza a volverse más escabroso y con mayor abundancia de arbustos y árboles, hasta acabar en la cima de una enorme roca redondeada por la erosión entre cuyas grietas crecen más arbustos y desde donde se divisa buena parte de la comarca, incluyendo el pueblo de Matadepera en la lejanía. En la zona la llaman la Roc Colom («Roca Paloma») y las huellas llegan hasta aquí y desaparecen: al parecer, el bichejo que andan persiguiendo se volatilizó al filo de la roca o, lo más probable, se lanzó hacia los árboles que hay a unas treinta varas más abajo.

Los PJ tienen dos opciones: intentar bajar hasta el pie de la roca por algún sendero cercano, en cuyo caso van a retrasarse mucho hasta que lo localicen (y, además, la dificultad de la tirada de Rastrear para volver a localizar las huellas del basilisco será *difícil*, -25 %), o descender por ella, lo que es

mucho más complicado pero más rápido y, a la larga, igual hasta más provechoso.

Con las reglas en la mano, se necesitarían diez tiradas de Trepar para bajar la Roc Colom (página 87/77 del manual de juego), pero vamos a reducirlas solo a tres, que se realizarán a dificultad *normal* (+0 %), a menos que cuenten con cuerdas, en cuyo caso serán tiradas *fáciles* (+25 %). Un fallo no indica que el PJ caiga, sino que no se moverá, pudiendo repetir la tirada al siguiente asalto; pero una pifia sí que supone una caída, y el daño sufrido será mayor cuantas más tiradas le quedaran para bajar la roca: si pifia en su primera tirada, sufrirá un daño de 8D6, una pifia en la segunda serían 4D6 y una en la tercera serían 2D6. Además, recuerda que una tirada con éxito de Saltar le permitiría reducir el daño a la mitad (redondeando hacia arriba).

Si consiguen llegar hasta la base de la roca, ya sea escalando o buscando un sendero lateral, pueden volver a repetir la tirada de Rastrear para localizar de nuevo las huellas del animalaje, aunque si bajaron por un sendero lateral, la tirada se realizará a una dificultad *difícil* (-25 %), ya que no pueden calcular correctamente desde dónde saltó el basilisco. Tras encontrarlas, pueden seguirlas hacia el oeste por unas abruptas veredas y pendientes.

Zamarreta y sus zamarretanos



Las huellas del basilisco prosiguen hacia el oeste de la Mola entre pendientes, arbustos y trochas naturales, esquivando la caprichosa orografía del terreno durante un largo trecho hasta descender al cauce de un arroyuelo que baja desde la Mola. Allí los PJ se darán de bruces con Zamarreta y los demás desaharrapados que se fueron con él en cuanto se descubrió el cadáver de Albert, ávidos por cazar al dragón de Sant Llorenç. Se encuentran apiñados junto a la corriente del arroyo, rodeando el cuerpo de uno de ellos, que anda tirado en la tierra.

En cuanto los PJ hagan acto de presencia, Zamarreta se levantará y los increpará para que se vayan de allí, pues «nada tienen que hacer aquí más que estorbar», lo que lleva a los PJ a otra disyuntiva: o se quedan para ver lo que ha pasado, lo que exige una tirada de Elocuencia para convencer a Zamarreta y poder acercarse, o siguen su camino, para lo que deberás pasar a la siguiente sección. Recuerda que en este último caso, cuando estén a punto de atrapar al basilisco, Zamarreta y los suyos, tres tipos de mal carácter, se les echarán encima en lo más delicado del asunto, pues no quieren que otros se lleven el mérito y la fortuna de atrapar al «dragón».

Supongamos que logran convencer a Zamarreta de que pueden ser de utilidad y se acercan al grupo de mayores, a cuyos pies yace el cadáver de uno de ellos. Según les cuentan sus compañeros, se encontraban batiendo la zona del arroyo cuando escucharon un grito agónico y al llegar se lo encontraron allí tirado, tieso como un palo, con la piel cenicienta y los ojos abiertos de terror. Si esta vez inspeccionan el cuerpo, por muy buena que sea la tirada no hallarán las mismas heridas que tenía Albert, ya que en este caso el pastor no ha muerto a consecuencia de un mordisco

del basilisco, sino de una simple mirada. El bichejo es una caja de sorpresas.

Los PJ deberían tratar a los mayores con pies de plomo, pues un desaire, una mala palabra o una pifia en las tiradas de Elocuencia supondrían un brote de ira por parte de Zamarreta, al que le puede la codicia, y en su mente, por mucho que los traten con corrección, el grupo de PJ no es más que una banda de aprovechados y arribistas que lo único que tratan es de quitarle su tesoro. Así que mucho cuidado, no vaya a ser que de las palabras se pase a los hechos y al final tengan que vérselas con el mayoral y sus tres compañeros.

La Cova del Drac



En cualquier caso, ya hayan seguido su camino o se detuvieran a ver lo que le había ocurrido al compañero de Zamarreta, para seguir la pista del basilisco va a ser necesaria otra tirada de Rastrear. Si la fallan, siempre pueden recurrir al Lobero (si es que va con ellos) o convencer al mayoral y a los suyos de que los ayuden a localizar el rastro de la criatura, aunque esto último exigirá una tirada de Elocuencia *difícil* (-25 %), pues, como ya hemos dicho, no están ellos muy por la labor de echarle una mano a nadie.

Si localizan el rastro, pueden seguirlo: se dirige ahora pendiente arriba, hacia el norte, siguiendo el cauce del arroyuelo hasta terminar llegando a las inmediaciones de la denominada Cova del Drac («Cueva del Dragón»). En realidad no se trata de una cueva en el sentido literal del término, sino de dos enormes monolitos de conglomerado rocoso muy unidos, por entre los cuales se abre una estrecha grieta que, según la leyenda, era la morada del legendario dragón de Sant Llorenç, lo que pueden saber si le preguntan a alguien de la zona (como al Lobero) o si tienen éxito en una tirada de Leyendas *difícil* (-25 %), o *normal* (+0 %) para los que procedan de Cataluña.

Lo que es indudable es que el rastro se dirige hacia la grieta y penetra en su interior, así que parece que el bicho que buscan está dentro de la Cova. Ahora es cuando más fino deberán hilar los PJ, ya que cualquier fallo en sus tiradas puede suponer tener que vérselas con el basilisco, que con lanzar una simple mirada ya causa 4D10 PD, ahí es nada. Pero antes de que decidan lo que quieren hacer, déjales que hagan una tirada de Descubrir *difícil* (-25 %): el que tenga éxito detectará un leve destello que parece provenir del interior de la grieta (es el basilisco, cuyo cuerpo reluce levemente). Te recordamos, además, que puede que todavía tengan pendiente el asunto Zamarreta, y qué mejor momento que este para que se presente de improviso con ganas de molerle el lomo a los PJ por entrometidos y ladrones.

Todo aquel que quiera acercarse a la Cova deberá hacer una tirada de Sigilo, aunque recomendamos que la haga el DJ en secreto y que, a menos que alguien saque una pifia, no se lo tenga muy en cuenta. Desde la abertura de la grieta y vislumbrando el interior, los PJ pueden distinguir el cuerpo de un extraño ser reluciente que dormita a la sombra de los monolitos: una especie de serpiente con patas y cabeza de gallo y dos alas como de murciélago. Una tirada de Leyendas permitirá saber que se trata en realidad de un basilisco, un animal fantástico especialmente venenoso y capaz de dañar a una persona mirándola (vamos, que no hace falta que te mire a los ojos, sino simplemente mirarte), así que hay que andar con pies de plomo. Si alguien que haya superado la tirada de Leyendas hace también otra de Conocimiento Mágico, sabrá además que su sangre y su veneno son componentes necesarios para algunos determinados hechizos. Lo que sí tendrán que tirar todos los que lo vean es IRR: los que fallen aumentarán su IRR en +1D10 puntos.

Tratar con un basilisco, aunque sea poco más que un recién nacido como es este caso, es un asunto peliagudo, pues, como hemos dicho, con que centre cada asalto su mirada en un personaje, puede diezmar fácilmente a un grupo entero en pocos segundos. La mejor táctica es el subterfugio: ya sea usando armas a distancia (está a poco más de diez varas) o acercándose lo suficiente para llevar a cabo un ataque por sorpresa (lo que exige una tirada enfrentada entre el Sigilo del que se acerque y el Escuchar del basilisco), y teniendo en cuenta que es un animal muy menudo, un único golpe puede abatirlo. Usa la tabla de modificadores al combate (página 126/111 del manual de juego) para aumentar el ataque por la sorpresa y reducirlo por el tamaño del bicho y que recen por matarlo de un único golpe: en caso contrario, el basilisco se revolverá y empezará a mirar y morder a diestro y siniestro, y entonces se las verán muy negras.

Si consiguen abatirlo, solo les quedará llevarle el cuerpo del animal al abad para demostrarle qué es lo que acabó con la vida del pobre Albert.

Consecuencias y contingencias



Como pasa siempre, tus jugadores pueden irse por los cerros de Úbeda durante la aventura. En el caso de que te suceda, aquí tienes algunas sugerencias que pueden serte de utilidad:

- ✧ «**Mi posición me lo exige**»: Como dijimos al comienzo de la aventura, los personajes de clase social noble o de profesión eclesiástica pueden dormir dentro del monasterio. En caso de que todos los PJ caigan dentro de ese rango, está claro que no conocerán a Albert ni tampoco podrá intentar venderles los huevos. Pero el resto de la aventura es prácticamente igual: simplemente, el abad los reúne, los informa de la aparición de un cadáver en el albergue y les pide que investiguen.
- ✧ «**Mira lo que hago con tus huevos**»: Cabe la posibilidad de que los PJ se cansen de Albert y su insistencia en la venta de los huevos y en un arrebato de furia le estrellen los tres huevos en la cabeza. En este caso, Albert se retirará a su rincón y se echará a dormir refunfuñando de estos «hombres malinos et diabólicos». Al día siguiente, amanecerá igual, pues entre los pliegues de su zamarra llevaba otro que, casualmente, era el de basilisco.
- ✧ «**¿Y si de verdad son de dragón?**»: Lo vemos difícil, pero es posible que algún PJ le compre a Albert los huevos, quizás porque sea muy crédulo o simplemente para que se calle. En este caso, ocurrirá lo mismo que en el punto anterior: Albert tiene otro guardado que es el de basilisco.

- ✧ «**Me da igual que esto sea un albergue: tú haces la primera**»: Los viejos hábitos son difíciles de erradicar y puede que el grupo de PJ decida hacer guardia a pesar de estar hospedado en un albergue. En este caso, el PJ que haga la primera guardia deberá hacer una tirada de Escuchar: si tiene éxito, escuchará un leve gemido procedente del rincón donde se encuentra Albert. Si acude hasta allí, puede hacer otra tirada de Descubrir para vislumbrar brevemente una sombra que se escabulle por debajo de la puerta del albergue. Albert, por cierto, ya estará fiambre para entonces, lo que posiblemente adelante los acontecimientos de la aventura (aunque si tratan de hacer tiradas de Rastrear durante la noche, tendrán una dificultad *muy difícil*, -50 %).
- ✧ «**Mira, Zamarreta, me tienes ya hasta la...**»: El papel que juega Zamarreta y sus hombres en la aventura es un poco difuso, la verdad, y está hecho adrede, pues deben convertirse en una especie de comodín del DJ. Si te das cuenta, la aventura puede jugarse perfectamente sin que tenga lugar combate alguno, pero hay grupos de jugadores a los que les gusta animar las cosas o que se las animen. En ese caso, el DJ puede utilizar a los zamarretanos precisamente para eso: un grupo de PNJ dispuestos a calentarles la badana a los PJ, a ponerles las cosas difíciles o simplemente a estorbarles. Incluso, si las cosas surgen así y al DJ le gusta la idea, Zamarreta puede hasta convertirse en amigo de los PJ y ayudarlos en su tarea. Aunque esa no es la misión para la que fue creado, nada impide que sea así.

Conclusión y recompensas



Una vez los PJ consigan abatir a la criatura, solo queda informar al abad de lo sucedido y llevarle el cadáver del basilisco para que vea con sus ojos al responsable de la muerte del viajero. El monje reconoce también al animal y sabe lo dañino que es, por lo que siente un gran alivio al ver que han conseguido matar a esta pernicioso sierpe. Les recompensará con una bolsa con cien croats de plata (trescientos maravedíes), les permitirá quedarse con el cuerpo de la criatura (si encuentran al comprador adecuado, pueden sacar por él hasta mil maravedíes más, aunque recomendamos que su sola localización sea una aventura por sí misma y que no se resuelva simplemente tirando dados) y les dará a todos ellos su bendición, lo que no es moco de pavo, pues el monje conoce los rituales de fe hasta

quartus ordo, así que puede bendecirles de forma perpetua un arma, una cruz, una redoma de agua, etcétera (consulta la página 258/181 del manual para más información). Ni que decir tiene que pueden quedarse en el monasterio el tiempo que necesiten, alojados en esta ocasión dentro de este, que, aunque es modesto, compartirá con los PJ lo poco que tienen en agradecimiento por la hazaña realizada.

En cuanto a las recompensas en forma de Puntos de Aprendizaje, los PJ recibirán las siguientes:

- ✧ Por acabar con el basilisco: 30 PAP.
- ✧ Si encuentran alguna forma ingeniosa de acabar con él sin poner en demasiado peligro su vida: +10 PAP.
- ✧ Por la interpretación del jugador: +/-10 PAP.

Dramatis personae

ALBERT DE TARRÉS

Viajero desafortunado.

FUE:	10	Altura:	1,65 varas
AGI:	11	Peso:	140 libras
HAB:	15	RR:	70 %
RES:	15	IRR:	30 %
PER:	20	Aspecto:	15
COM:	14	Templanza:	55 %
CUL:	18		

Protección: Ninguna.

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

Competencias: Artesanía (cantería) 80 %, Comerciar 45 %, Conocimiento Mineral 55 %, Descubrir 45 %, Enseñar 30 %, Leer y Escribir 30 %, Mando 40 %, Memoria 40 %, Tregar 50 %.

JOAN EL LOBERO

Montero veterano.

FUE:	10	Altura:	1,70 varas
AGI:	15	Peso:	120 libras
HAB:	15	RR:	60 %
RES:	15	IRR:	40 %
PER:	20	Aspecto:	11
COM:	10	Templanza:	60 %
CUL:	10		

Protección: Ninguna.

Armas: Arco corto 80 % (1D6+1D6), bracamante 50 % (1D6+2+1D4).

Competencias: Conocimiento Animal 70 %, Conocimiento de Área (comarca de Sant Llorenç) 65 %, Conocimiento Vegetal 40 %, Descubrir 65 %, Escuchar 80 %, Lanzar 55 %, Rastrear 80 %, Sigilo 80 %, Tregar 50 %.

JORDI EL ZAMARRETA

Pastor ambulante con tan poco ganado como mucha ambición.

FUE:	20	Altura:	1,85 varas
AGI:	15	Peso:	180 libras
HAB:	15	RR:	55 %
RES:	20	IRR:	45 %
PER:	15	Aspecto:	16
COM:	15	Templanza:	70 %
CUL:	12		

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

Armas: Honda 70 % (1D3+2+1D4), clava 60 % (1D6+1D6).

Competencias: Conocimiento Animal 80 %, Correr 40 %, Descubrir 50 %, Elocuencia 40 %, Empatía 50 %, Escuchar 45 %, Lanzar 60 %, Leyendas 45 %, Rastrear 60 %, Sigilo 40 %.

COMPañEROS DE ZAMARRETA

Zamarretanos varios.

FUE:	15	Altura:	1,70 varas
AGI:	12	Peso:	130 libras
HAB:	15	RR:	50 %
RES:	15	IRR:	50 %
PER:	15	Aspecto:	9-15
COM:	10	Templanza:	50 %
CUL:	8		

Protección: Ninguna.

Armas: Bracamante 45 % (1D6+2+1D4).

Competencias: Conocimiento Animal 50 %, Conocimiento de Área (comarca de Sant Llorenç) 35 %, Descubrir 45 %, Escuchar 50 %.

BASILISCO

Chiquito pero matón.

FUE:	1	Altura:	0,5 pie
AGI:	25	Peso:	5 onzas
RES:	8	RR:	0 %
PER:	15	IRR:	150 %

Protección: Carece.

Armas: Mordedura 65 % (1 + Veneno), mirada 50 % (4D10).

Competencias: Sigilo 99 %, Escuchar 30 %, Descubrir 30 %.

Poderes especiales:

- ✧ **Mordedura venenosa:** La mordedura de un basilisco solo hace 1 punto de daño, pero provoca una muerte súbita por el veneno que contiene. No existe tirada alguna que pueda salvar a la víctima.
- ✧ **Mirada de basilisco:** La simple mirada de un basilisco puede dañar a su víctima e incluso matarla.

Enredo: La caza en la Edad Media

*La caza es arte et sabiduría de guerrear et de vencer,
de los que deben los reyes ser mucho sabidores.*

*Partidas: partida II, ley XX
Alfonso X*

La caza es una de las principales actividades económicas de la Edad Media no solo a nivel peninsular, sino europeo, tanto la caza menor (liebres, perdices, etcétera) como la mayor, también llamada «montería» o «venatoria», en la que se trata de abatir a animales de un mayor tamaño y peligro, como ciervos, lobos, osos y jabalíes.

La practicaban, con muy distinta finalidad todos los estamentos sociales de la época. Por un lado, los campesinos y monjes la utilizaban principalmente para conseguir alimento y pieles, aunque también existía la figura del cazador profesional que los pueblos, aldeas y concejos acostumbraban a contratar para eliminar alimañas y depredadores peligrosos (sobre todo lobos) o que capturaban animales para despiecearlos y así surtir de existencias a los gremios peleteros.

Por otro lado también la practicaban con el mismo empeño los señores y nobles de la época, aunque en su caso era un divertimento, una forma de esparcimiento que, según aseguraban, mejoraba la salud, favorecía el sueño y el apetito, preparaba para la guerra, entrenaba a los jinetes, mejoraba el estado de ánimo y combatía el ocio, que, se decía, era antesala de la melancolía y el pecado. Para ellos solo existían dos tipos de caza: la montería y la cetrería.

La primera, como vimos al principio, es la caza mayor o venatoria, práctica obligada en la formación de los jóvenes aristócratas y de los reyes, pues sirve como una especie de entrenamiento para la guerra. Se practica en el monte, en los roquedales y en la espesura de los bosques. Para llevarla a cabo se requería cierta formación técnica y algo de práctica, pues era necesario aprender a emitir los diferentes sonidos del cuerno o bocina, preparar y adiestrar a los perros en sus lides, conocer el terreno donde tendría lugar la montería, saber fabricar e instalar de forma correcta todo tipo de trampas, redes y lazos y, por último, demostrar cierta habilidad en el descuartizamiento de las piezas abatidas.

Existían diversas técnicas de montería, pero lo habitual era utilizar una de las dos siguientes:

✦ **Batida:** También llamada «caza clamorosa», es la más utilizada por los cazadores de los reinos peninsulares de la Edad Media. Junto al noble participan todo tipo de sirvientes de clase social inferior que asumen determinados puestos durante la batida: los avistadores (o rastreadores) se internan en el monte con un sabueso o podenco sujeto con una correa para localizar el rastro de la pieza; una vez localizada, los ojeadores (u «omes de bocerío») se ayudaban de otros perros (como galgos) para obligar a los animales a salir de los encames y dirigirse a través de unas zonas delimitadas del monte (vocerías) hasta el lugar donde espera el noble (las armadas), donde abatía al animal ayudado por perros

especializados en esas lides (mastines, lebreles, dogos y alanos), encargados de sujetar a la pieza mientras el montero le da el golpe de gracia. Además, era habitual que en esas armadas también se instalaran trampas para matar o dañar a la bestia en cuanto hiciera acto de presencia.

✦ **Rececho:** Este es el otro sistema, que consistía en localizar el rastro de un animal procurando que no advirtiese la presencia del cazador, que se acercaba sigilosamente hasta él y lo remataba con un venablo, jabalina, espada, arco o ballesta. Había una técnica similar, llamada aguado, en la que el montero esperaba a que pasara la pieza para proceder al ataque.

Como hemos dicho antes, además de la montería cabe mencionar también la cetrería (o arte de volatería), un tipo de caza muy habitual entre la alta nobleza en la que se utilizan aves para abatir a las presas. Este tipo de cacería llegó a la Península por el norte, tras las invasiones germanas, y por el sur, con la llegada de los árabes, aunque estos últimos impusieron su estilo, un arte mucho más refinado en lo que lo más importante no era el trofeo conseguido, sino las aves que poseía el cetrero y la manera que tenía de amaestrarlas.

Al contrario que la montería, que, como dijimos, tenía lugar en bosques y montes, la cetrería se practicaba en lugares húmedos, en riberas de río o en llanuras, y existían dos modalidades según el lugar donde tuviera lugar la actividad: la cetrería de alto vuelo (o altanería), que requería de amplias llanuras, y la de bajo vuelo, que tenía lugar en terrenos llenos de matorrales y abundante vegetación.

Las aves utilizadas en la cetrería varían a lo largo de la Edad Media atendiendo a gustos y modas, pero lo habitual es utilizar águilas, avutardas, gavilanes, azores o halcones, siendo este último el ave estrella durante la baja Edad Media en todas sus diferentes variedades (sacre, peregrino, gerifalte, borní, alcotán, esmerejón, neblí o baharí, tagarote y alfaneque). Junto a las aves, también era necesario adiestrar perros para que ayudasen a dominar las presas abatidas (liebres, perdices, garzas, faisanes, palomas, etcétera), caballos y contar con los utensilios típicos del arte de la cetrería: caperuzas, pihuelas y guantes para proteger el puño del cetrero.

Al tratarse, pues, la caza de una de las principales actividades de la sociedad del Medievo, también se encontraba regulada por todo tipo de disposiciones y leyes (recordemos que Alfonso X en sus *Partidas* también recogió algunas normas sobre la cacería), en las que se dictaminaba quién podía realizar estas actividades, dónde podía practicarlas, las presas que se podían abatir y la manera de decidir a quién pertenece una presa cuando tiene lugar alguna disputa de esa índole durante una cacería.

Fabula 35: De Ponte Toleti



Fábula esta en la que serán los
propios aventureros los encargados
de engañar a los crédulos. Y al
menos de intentarlo.

*Vi una ciudad de puntillas
y fabricada en un huso;
que si en ella bajo, ruedo,
y trepo en ella si subo.*

Francisco DE QUEVEDO

Esta aventura está basada en la leyenda del puente de San Martín. Como buena parte de las fábulas de este libro, es una aventura corta que puede jugarse en una sola sesión. Transcurre en Toledo en el año 1390, aunque no existen demasiados problemas para modificarla al gusto del director de juego. Ha sido diseñada para unos cuatro o cinco

personajes jugadores que no necesitan tener conocimientos mágicos, pues se trata de una aventura mundana sin ninguna relación con el mundo irracional (a menos que el DJ quiera añadirla: véase la sección «Consecuencias y contingencias»).

Un puente de Toledo



a aventura comienza cuando los PJ se aproximan a media mañana de un nublado día de febrero a la ciudad castellana de Toledo por el camino de Guadalupe, que viene por el oeste, desde donde pueden contemplar la vieja capital visigoda encajonada sobre el Tajo, con el alcázar y la catedral dominando el horizonte en varias leguas a la redonda. El camino los lleva directamente hasta el cortado por el que transcurre el curso del río, donde un viejo puente, el puente de San Martín, debería permitir el acceso a la ciudad. Digo debería porque el estado en el que se encuentra en la actualidad, en pleno proceso de reconstrucción y cubierto de andamiajes, hace imposible el que se transite por él, lo que obligará a los PJ a rodear buena parte del río hasta encontrar otro puente que les permita hacer su entrada en Toledo.

Pero antes de dejar la obra atrás, los PJ pueden reposarse un rato a fin de recuperar fuerzas y emprender el tramo final de su viaje. Justo a la entrada del puente, a la sombra de una torre albarrana fortificada que da acceso al mismo, se han construido unas chozas de adobe y carrizo en las que conversan y dan cuenta de algunas magras viandas los trabajadores del puente, que se están tomando un descanso para reponer fuerzas y continuar el trabajo.

Si lo desean, los PJ pueden compartir sus raciones con los curtidos operarios y enterarse de algunos rumores sobre la ciudad, aunque casi todos giran alrededor del gran poder que ha alcanzado allí la figura del Arzobispo de Toledo, don Pedro Tenorio, dueño y señor de la plaza, su verdadero gobernante por encima del corregidor, de los nobles y de los gremios, y que actualmente dedica todos sus esfuerzos a la construcción del claustro de la catedral y de este puente.

Esos rumores los llevarán, si lo desean, a interrogar a alguno de los trabajadores sobre las obras del puente. Estos no tendrán ningún problema es contarles la historia de cómo, en la guerra de Pedro el Cruel contra su hermanastro,

Enrique de Trastámara, hace ya unas décadas, los defensores de Toledo, para evitar que los enemigos penetraran en la ciudad, colocaron varias minas de pólvora y volaron la parte central del puente, lo que impidió el acceso por ese punto. Han pasado ya muchos años y el arzobispo don Pedro Tenorio ha decidido reconstruirlo, pues, además de recuperar un viejo bastión defensivo de la ciudad, el pontazgo (un impuesto de entrada en la ciudad) que piensa cobrar a todo aquel que acceda con mercancías a Toledo por el puente le reportará grandes ganancias a la Iglesia y, de carambola, a él mismo.

Mientras hablan, cualquier PJ que haga una tirada de Artesanía (cantería) o CUL×2 (lo que sea mayor) puede advertir que los andamios que cubren el puente resultan algo confusos y caóticos, como si más que permitir que los trabajadores se muevan por entre las obras estuvieran reforzando zonas que, en principio, parecen ya concluidas. Si alguno pregunta a los trabajadores por esa extraña colocación del andamiaje, todos negarán saber nada y, en último término, los remitirán al maestro alarife de las obras, el toledano Gabriel Doval Caramés, que se encuentra ahora mismo dirigiendo el alzado de unas dovelas al otro lado de la torre albarrana que da acceso al puente.

Si los PJ poseen la suficiente curiosidad para buscar al maestro alarife, lo encontrarán justo donde les han indicado: nada más traspasar la torre, supervisando el trabajo de unos canteros que, mediante poleas y cuerdas, se encuentran alzando unas pesadas dovelas de piedra desde el mismo cauce del río Tajo. Si lo interrumpen antes de que el trabajo esté terminado, les pedirá silencio levantando un dedo sin mirarlos siquiera. Si hablan con él cuando el trabajo del alzado haya sido concluido, no tendrá ningún problema en hablar con ellos.

Gabriel Doval Caramés es un hombre pequeño, recio y duro, con la piel curtida de trabajar al aire libre y las manos encallecidas del trabajo de cantería, pues antes

de ser maestro alarife Gabriel era simple cantero y ha tenido que doblar muchas veces el espinazo para traer el pan a casa.

Tiene fama de honrado y trabajador serio entre los miembros del gremio de alarifes de la ciudad, y esa ha sido la principal razón de que el

Arzobispo haya decidido confiarle la reconstrucción del puente de San Martín.

Gabriel responderá a cualquier pregunta que quieran hacerle los PJ con educación y corrección, aunque una tirada de Empatía les permitirá observar que, tras esa fachada de seriedad y buenas maneras, Gabriel oculta una profunda preocupación, como deja entrever su ceño fruncido y su rictus ligeramente contraído.

Si en algún momento los PJ sacan a colación el asunto de la extraña disposición del andamiaje, Gabriel dará largas, hablará de un nuevo sistema que está llevando a cabo, lo que es claramente (al menos para los que superen una tirada de Empatía) una mentira como la torre de la catedral. Pero si intentan ir más allá y sonsacarle la verdad al alarife, un hecho fortuito lo impedirá, y es que precisamente en el momento en que Gabriel se disponga a sincerarse con ellos, los gritos de varios trabajadores les llamarán la atención. A varios pasos de donde se encuentran se ha roto la sujeción que mantenía en pie varios andamios y uno de los trabajadores cuelga del vacío sujeto tan solo con una mano de una traviesa. Y, oh, fatalidad, resulta que los PJ son los que más cerca se encuentran del infeliz, así que es de esperar que acudan raudos y veloces al rescate.

Para llegar al trabajador antes de que se suelte de la traviesa, los PJ deberán tener éxito en una tirada de Correr para llegar a él antes de que la pérfida gravedad haga su miserable

trabajo. Si lo consiguen, luego deberán izar al desdichado usando la fuerza. Para ello, una tirada de FUE×3; en el caso de que hayan conseguido llegar hasta el trabajador varios de los PJ (o sea, que varios hayan superado la tirada de Correr), la tirada de FUE la hará el que tenga mayor puntuación en la característica, pero por cada PJ por encima del primero, el multiplicador de la tirada aumentará en uno. En resumen, si consiguen llegar dos PJ, se hará una tirada de FUE×4; si llegan tres, será de FUE×5, etcétera. Con un éxito en esta segunda tirada, conseguirán salvarle la vida al trabajador cogiéndolo al vuelo.

Gabriel se deshará en muestras de gratitud hacia los PJ, y no digamos ya el pobre trabajador, que con el susto está blanco como la cal y sin poder decir palabra. Como premio por tamaña muestra de valor y heroísmo, Gabriel desea que se conviertan en invitados suyos durante el tiempo que vayan pasar en Toledo, para lo cual manda llamar a Ibrahim, un escuchimizado muchacho esclavo de apenas diez años.

En realidad, Ibrahim pertenece al Arzobispo, que se lo ha cedido al maestro alarife durante el tiempo que dure la obra para que le sirva de criado, además de mensajero y correveidile, pues Gabriel está obligado a notificar diariamente a don Pedro Tenorio cualquier asunto relacionado con la obra del puente. Además, aunque esto lo mantendrá en secreto al menos de momento, los PJ lo han impresionado por percatarse de la extraña disposición de los andamiajes y desea utilizarlos en un plan que ha urdido su esposa.

Pero de eso hablaremos más tarde: ahora mismo, Gabriel le ordena a Ibrahim que acompañe a sus invitados hasta su casa, donde su esposa debe darles alojamiento y sustento durante el tiempo que haga falta.

Secretos de matrimonio

Ibrahim, que habla un castellano perfecto (fue vendido junto a su madre al Arzobispo, y por entonces tenía poco más de dos años), les pide a los PJ que lo sigan, pues la casa del maestro no se encuentra muy lejos, pero el trasiego de personas, animales y carros en algunas calles estrechas de la población puede llegar a despistarlos. Tras dejar atrás el puente en construcción, Ibrahim echa a andar por un camino que bordea toda la zona sur de Toledo hasta llegar a otro puente, el de Alcántara, desde el que pueden acceder sin problemas a la ciudad por la puerta del mismo nombre. Una vez allí, tras mucho callejear y esquivar gente, el esclavillo los conduce a la calle de Santo Tomé, desde donde podrán acceder a una estrecha calleja sin salida que la gente denomina, no sin razón, la calleja del Alarife.

Justo al principio de ella se abre la puerta del hogar de Gabriel Doval Caramés, una casa de tres plantas que el alarife comparte con su mujer y sus dos hijas, de cinco y tres años, además del bueno de Ibrahim. La primera planta está dedicada a llevar los asuntos relativos a su oficio,

mientras que la segunda alberga las habitaciones y cuartos privados de la familia. La tercera y última planta es una especie de buhardilla en la que se pueden acomodar hasta seis personas con tranquilidad, y será allí adonde los conduzca el esclavo, para luego avisar a su ama e informarle de quiénes son esos desconocidos.

Diana Martínez Rivas es la humilde esposa de Gabriel, una campesina nacida en una población cercana a Toledo y con quien se casó hace ya diez años. Es mujer de anchas caderas y busto generoso, quizás no demasiado agraciada, pero con cierta chispa en el hablar y en los movimientos, bastante carisma y mucha simpatía, lo que significa que no pondrá ninguna pega a la idea de alojar en su casa a un grupo de desconocidos. Además, ya se huele el verdadero motivo que ha tenido el alarife para meter a esta tropa en casa, y no puede estar más que encantada.

Tras las presentaciones de rigor y el habitual acomodo en la buhardilla de la casa, los PJ podrán degustar un opíparo almuerzo servido por doña Diana, que piensa agasajarlos como

los invitados de honor que son. Terminada la comida, los PJ son libres de ir y venir por la ciudad como mejor gusten, aunque Diana les recordará que regresen a la hora de la cena, que será al anochecer. Por lo demás, deja que tus personajes decidan lo que piensan hacer durante la tarde en Toledo: visitar la catedral o el alcázar, buscar una buena taberna o burdel, investigar alguna posible misión bien remunerada, adquirir equipo, etcétera. Vamos, lo habitual en un grupo de PJ recién llegados a una ciudad. Eso sí, durante la tarde el tiempo en la ciudad ha ido empeorando a ojos vistas y a última hora comenzará a llover cada vez con más fuerza hasta que en pocas horas se desata una terrible tormenta.

Ya durante la noche, una vez regresen a la casa de Gabriel y Diana, los empapados PJ se encontrarán también una cena muy bien servida y abundante. Durante la misma, Gabriel y Diana se mostrarán muy simpáticos, aunque una tirada de Empatía volverá a mostrar intranquilidad, aunque ahora en ambos esposos. Una vez terminada la cena, Gabriel les pedirá que se queden junto a él unos minutos antes de retirarse a la buhardilla, pues desea compartir con ellos una preocupación que le nubla el corazón y que ellos pueden contribuir a que desaparezca. Así que, mientras se acomodan junto a la chimenea atendidos por Ibrahim, que está sirviéndoles algunas golosinas, el alarife les comenta su problema.

Gabriel recibió el encargo de la reconstrucción del puente de San Martín hace varios meses y en principio la obra transcurría sin incidentes, pero hace unas semanas el alarife se percató de que había cometido un pequeño error en el cálculo de pesos de los pilares del puente, un error que ya es imposible remediar, y aunque la obra estará terminada para la fecha prevista, en el momento que la estructura soporte más peso de la cuenta (como, por ejemplo, el paso de un carro con alguna mercancía pesada) todo se vendrá abajo. Desde el momento en que fue consciente del error en la construcción, se debate entre dos terribles alternativas: puede avisar al Arzobispo de lo ocurrido, lo que obligaría a retrasar la apertura del puente, con el consiguiente aumento del gasto y su pérdida de credibilidad (raro sería que no supusiera el final de su carrera como alarife), pero la otra alternativa es callar, terminar la obra como estaba previsto y rezar para que un milagro evite que el puente no se desmorone de buenas a primeras y se lleve con él su credibilidad y la vida de a saber cuántas personas.

Días después de percatarse del terrible error en los cálculos, su mujer Diana, que de tonta no tiene un pelo y conoce a su marido como la palma de su mano, convenció a Gabriel para que le contara qué es lo que lo tenía tan preocupado, y como el alarife nunca ha sabido mentirle a su parienta, le explicó lo que estaba ocurriendo con la obra del puente de San Martín y el terrible dilema en que se encontraba por un simple error de cálculo. Diana, tras darle muchas vueltas al asunto, parece que ha encontrado una solución: destruir el puente de tal forma que parezca un accidente fortuito. De esa forma, Gabriel podrá volver a reconstruirlo sin que su honra y su profesionalidad queden en entredicho. Para conseguirlo le ha pedido a su marido que embree y rellene de estopa la cimbra que sustenta el arco central del puente de tal forma que, si se le prende fuego a ese punto, el incendio subsiguiente destruiría la cincha y el andamiaje que la rodea, lo que derrumbaría en pocos minutos la parte central del puente. Para hacerlo, Gabriel había llegado a pensar en llevar a cabo el sabotaje él mismo, pero sería muy arriesgado, pues la obra está custodiada por algunos hombres del Arzobispo para evitar el robo nocturno de materiales, y si fuera descubierto, el plan no serviría de nada y su reputación terminaría igualmente por los suelos.

Así que, llegados a este punto, debería quedarles claro a los PJ qué es lo que desea el matrimonio de ellos: que se conviertan por una noche en saboteadores de puentes a cambio, les dirá Gabriel, de una buena suma, pues el Arzobispo le ha pagado con generosidad y puede compartir con ellos el dinero; al fin y al cabo, de nada le sirve si pierde su reputación. Si están interesados en saber a cuánto dinero se refiere, el alarife abrirá una arqueta y les mostrará el contenido: treinta doblas de oro recién acuñadas (al cambio, mil ochenta maravedíes de vellón) que serán todas suyas si llevan a cabo al encargo con total satisfacción. Eso sí, les suplicará que, si son detenidos o sorprendidos durante la tarea, se inventen una historia más o menos verosímil que no lo implique a él.

Por último, Diana les dirá que es necesario llevar a cabo el sabotaje esta misma noche, pues con la tormenta que está cayendo sobre Toledo, mañana por la mañana todo el mundo pensará que ha sido un rayo el causante del destrozo.

Una noche toledana



legados a este punto, y mientras los PJ deciden cómo van a llevar a cabo el encargo del alarife (en caso de que finalmente decidan hacerlo, claro, que igual les da un pronto y dejan a Gabriel con dos palmos de narices), creemos llegado el momento de explicarle al DJ un aspecto del asunto que el propio alarife desconoce, al igual que su mujer: y es que Ibrahim, aparte de esclavo del Arzobispo, criado de Gabriel y chico de los recados, trabaja de espía para un rival

del alarife, Manuel Robador Merino, que a cambio de tenerlo bien informado de las idas y venidas de Gabriel, le paga con algún que otro maravedí, que el muchacho guarda en una baldosa suelta de su habitación de la segunda planta. El tal Manuel es también alarife toledano, considerado un maestro del arte por la mitad del gremio local... y tenido por plagiador y deshonesto por la otra mitad, que es casualmente la que no se pliega a sus designios y sus sobornos. Desde que Gabriel le arrebatara el contrato de

obra del puente de San Martín («con malas y sibilinas artes», asegura), Manuel anda buscando la forma de desprestigiarlo y recuperar la obra, para lo que se aseguró de contar con un par de ojos y oídos dentro de la casa del alarife. Esta noche, tras muchos meses de espera, por fin ha llegado la hora de su venganza, y piensa cumplirla caiga quien caiga.

Por eso, como decimos, mientras los PJ se preparan para sabotear el puente, Ibrahim abandonará la casa en silencio y acudirá raudo y veloz a ver a Manuel, al que informará de los planes que tiene su actual amo respecto a la destrucción del puente. Al Robador le queda claro que no va a tener otra oportunidad como esta, y que si consigue demostrar que Gabriel piensa «destruir el puente para aumentar el coste de su reconstrucción, con gran beneficio para su fortuna personal» (que es el motivo que piensa esgrimir ante el Arzobispo si consigue su propósito de dejar al maestro alarife con el culo al aire), quedará patente que el próximo contrato que lleve a cabo don Pedro Tenorio lo hará exclusivamente con él. Así que, acompañado por un grupo de sus criados y hombres de confianza, Manuel Robador Merino abandona su casa para dirigirse bajo la lluvia, los truenos y los relámpagos al puente de San Martín para liarla parda. Y por si no lo habíamos dicho, Ibrahim, tras informar rápidamente a Manuel, volverá como una centella a casa de su amo para que nadie note su ausencia, y allí estará cuando los PJ vayan a salir.

Pero volvamos a casa de Gabriel, donde suponemos que los PJ andan preparando el trabajo encomendado. Para empezar, Diana les hará entrega de dos antorchas embreadas para cada uno, además de un yesquero. Al mismo tiempo, y haciendo uso de una pizarra y trozo de tiza, Gabriel les hará un pequeño croquis: el puente tiene cinco arcos sobre el Tajo, siendo el central el mayor de todos ellos. En la parte externa de la ciudad hay una torre albarrana que da acceso al puente (la torre que ya conocen, pues es por donde entraron a la obra esa misma mañana), mientras que en la parte interna solo hay un pequeño portillo en las murallas que conduce directamente a la torre hexagonal que da acceso al puente. La cimbra preparada para que sea prendida es la que corresponde al arco central y que estará seca a pesar de la tormenta, pues el propio arco la protege de la lluvia. Para acceder allí deberán andar por los andamiajes laterales del puente, que sí se encuentran a la intemperie, por lo que les recomienda precaución extrema, ya que estarán muy resbaladizos debido al agua que está cayendo. Una vez prendan fuego a la cimbra (que deberían hacer coincidir con algún trueno especialmente fuerte, pero eso es cosa de ellos), deberán abandonar el puente lo antes posible, ya que la brea prenderá bastante rápido y, además, el fuego puede llamar la atención de los hombres del Arzobispo, y no les interesa que los pillen con las manos en la masa.

Con esta última advertencia está todo dicho en la casa del alarife: ya es hora de que los PJ se ganen el pan con el sudor de su frente (o algo parecido).

El camino que conduce desde la casa de Gabriel hasta el puente de San Martín es relativamente corto, aunque

con la que está cayendo, que es de noche y que se encuentran en una ciudad desconocida (o eso suponemos), si el DJ es especialmente malévolo, los podría obligar a realizar una tirada de Memoria para recordar el camino que tomó Ibrahim esta mañana para llevarlos a casa del alarife. Sea como sea, tienen ante sí dos alternativas: intentar llegar al puente desde dentro de la ciudad o salir por una de las puertas, seguir el curso del Tajo y acceder al puente por la torre albarrana como esta mañana. Veamos las diferencias que pueden encontrar en ambas alternativas:

✧ **Acceso desde el interior de Toledo:** En este caso, los PJ acudirán al portillo de la muralla que conduce al puente de San Martín. El problema es que el portillo, al conducir directamente al puente, está custodiado por dos hombres del Arzobispo, lo que hace difícil, aunque no imposible, traspasarlo sin ser advertido: se puede engañar a los guardias para que se alejen un instante del portillo, se les puede engatusar para que descuiden la entrada lo suficiente para permitir a un personaje colarse, se les pueden dejar inconscientes o incluso, si son muy bravos y un poco cazurros, pueden atacarlos directamente. Una vez pasado el portillo, no tendrán más problemas para llegar al puente, pues debajo del arco que traspasa la torre de acceso no hay más guardias.

✧ **Acceso desde el exterior de Toledo:** Si desean llegar al puente a través de la torre exterior, los PJ deberán desandar los pasos de esa mañana, salir de la ciudad (no será muy difícil, porque la puerta se mantiene abierta, aunque custodiada, para permitir el paso de gente de los alrededores) y llegar hasta la torre. Aunque en principio la alternativa de llegar por el exterior puede parecer igual que la anterior, hay cambios sustanciales. Para empezar, también hay dos hombres del Arzobispo custodiando la puerta de la torre, pero en este caso se encuentran dentro de las chozas de los trabajadores para poder protegerse de la lluvia. Eso facilita mucho la entrada: con una tirada con éxito de Sigilo pueden deslizarse sin demasiados problemas ante las chozas y llegar al puente.

Otra opción para aquellos grupos en los que el sigilo no sea su fuerte es tratar de alcanzar el puente bordeando la torre por el lateral: dicho en corto, colgarse del precipicio del Tajo y alcanzar el andamiaje lateral a fuerza de músculo y tesón, aunque se trata de una tarea bastante complicada (recordamos que está lloviendo a mares) y para conseguirlo hay que superar una tirada de Trepas *difícil* (-25 %).

Una vez hayan conseguido solventar el problema de llegar al andamiaje del puente, sea por el punto que sea, los PJ tendrán que vérselas ahora con el andamiaje húmedo, la lluvia y los bandazos del viento. Andar por los andamios laterales no suele suponer ningún peligro, pero esta noche los elementos están en contra, lo que exigirá hacer una tirada de Trepas por cada uno de los que acudan a la cimbra central: si tienen éxito, llegarán sin más problemas al centro del puente; si fallan, resbalarán y deberán hacer otra tirada de DES×3 para agarrarse a un travesaño. Si fallan la segunda tirada, me temo que les espera una buena caída hasta el Tajo (véase «Inventando el *punting*» en «Consecuencias y contingencias»).

En todo caso, suponiendo que hayan tenido éxito en las tiradas requeridas, los PJ (al menos los que se hayan atrevido a pasar por el andamiaje) estarán en una plataforma

de madera bajo el arco central; por encima de ellos se extiende la cincha de madera embreada y preparada con estopa.

Tajos sobre el Tajo



legado a este punto, el DJ puede tomar dos líneas de narración: la sencilla y la difícil. La primera de ellas es por si los PJ se han visto muy perjudicados hasta alcanzar el arco y están muy tocados (lo que, sinceramente, dudamos, a excepción de los grupos muy cafres). En este caso, simplemente tienen que prender fuego a la cincha y salir de allí cagando leches (repetiendo las mismas tiradas de Tregar al pasar por el andamiaje que explicamos antes). Al salir del puente (por el lado que sea) será cuando se encuentren con Manuel y sus hombres, posiblemente acompañados por los hombres del Arzobispo.

Si escoges la línea difícil, que es la que sinceramente recomendamos, la cosa se les va a complicar un pelín. Para empezar, justo cuando empiecen a prender fuego a la cincha embreada, Manuel y sus hombres harán acto de presencia, ya sea en el mismo lugar donde se encuentran los PJ (justo debajo del arco central) o en los andamiajes laterales del puente cuando los PJ intenten salir de allí. En todo caso, el fuego no espera a nadie y en 2D10+2 asaltos el puente comenzará a venirse abajo por acción del andamiaje en llamas.

Manuel intentará no participar en ningún conflicto físico y se limitará a azuzar a sus hombres (que son, en número, tantos como PJ más dos) contra ellos. Si la cosa se pone fea, intentará huir del lugar lo más rápido que pueda.

Si la confrontación tiene lugar justo debajo del arco central, los personajes pueden combatir sin muchos problemas iluminados por las llamas que se extienden sobre sus cabezas, que no molestarán demasiado (excepto algún trozo de madera que cae y el humo, que puede irritarles los ojos), hasta que pasen los 2D10+2 asaltos de los que hablamos antes, cuando la caída del puente es inminente y todos los asaltos las piedras, los maderos y los escombros que caen se convierten en trampas mortales: todos los que combatan bajo el arco central tienen una probabilidad del 25 % de sufrir un impacto de uno de esos escombros, que les provocará 2D10 PD; este porcentaje irá aumentando en +10 % cada asalto posterior (35 % el segundo asalto, 45 % el tercero y así sucesivamente). Además, el entarimado sobre el que combaten tampoco durará eternamente y una vez que pasen esos 2D10+2 asaltos desde el momento en que prenden la estopa, hay una probabilidad del 5 % de que la madera ceda bajo los pies del desdichado y se precipite al Tajo (véase «Inventando el *puenting*»). Esta probabilidad irá aumentando en +10 % cada asalto posterior (15 % el segundo asalto, 25 % el tercero, etcétera).

En caso de que los PJ se enfrenten a los hombres de Manuel en los andamiajes laterales, el combate tiene varias diferencias significativas: para empezar, solo se puede combatir uno a uno, por lo que será el primero de la fila de los PJ el que pueda combatir contra el primero de la fila de los hombres de Manuel. Además, recordamos la lluvia y los maderos mojados, por lo que cada asalto de combate tanto los hombres de Manuel como los propios PJ deberán hacer una tirada de Tregar como antes y, si se falla, una de DES×3 para agarrarse a un travesaño: el PJ no cae al río, pero quedará a merced de su enemigo si este ha superado la tirada. Además, si se obtiene alguna pifia en las tiradas de combate, la caída está asegurada.

Todo se complica aún más cuando pasen los 2D10+2 asaltos que indican el comienzo del fin del puente: a partir de este momento, existe un 5 % de posibilidad (que aumentará en +5 % cada asalto posterior) de que el andamiaje sobre el que se encuentra un personaje en concreto se derrumbe, dando con él en el Tajo. Será necesario tirar por cada uno de los PJ y de los hombres de Manuel, estén o no participando en el combate. También pueden intentar huir por los andamiajes opuestos al lugar por el que llegan los hombres de Manuel (quizás la opción más sensata después de todo), y dado que estos no llevan armas de ataque a distancia, no podrán hacer otra cosa más que seguirlos: repetimos en este caso las mismas tiradas que para llegar, o sea, tirada de Tregar por cada uno de los PJ y de los hombres de Manuel y, en caso de fallar, otra de DES×3.

No nos olvidemos de los hombres que el Arzobispo ha puesto a vigilar en las entradas: Manuel y su gente los han convencido (o sea, sobornado, para qué nos vamos a engañar) para que les dejen entrar a «inspeccionar el puente», pues temen que las lluvias provoquen daños. Por tanto, cuando los PJ abandonen la obra en llamas, pueden darse de bruces con los guardias del Arzobispo. En caso de que salgan por la zona por la que haya entrado Manuel, él estará allí junto a los guardias gritándoles que los detengan (para luego salir del lugar como alma que lleva el diablo); en caso de que salgan por la zona opuesta al lugar en el que se encuentra Manuel, tendrán que esquivar de alguna manera a los guardias, que pueden haber escuchado el incendio o el ruido de la pelea dentro de los andamios (el DJ puede hacer tiradas de Escuchar por los hombres del Arzobispo o decidir que han oído el tumulto de forma directa, lo que le dicte su humor y su conciencia). En todo caso, es un escollo más que los PJ deberán salvar para alejarse del lugar lo más rápido (y espero que con la mayor discreción) posible.

Consecuencias y contingencias

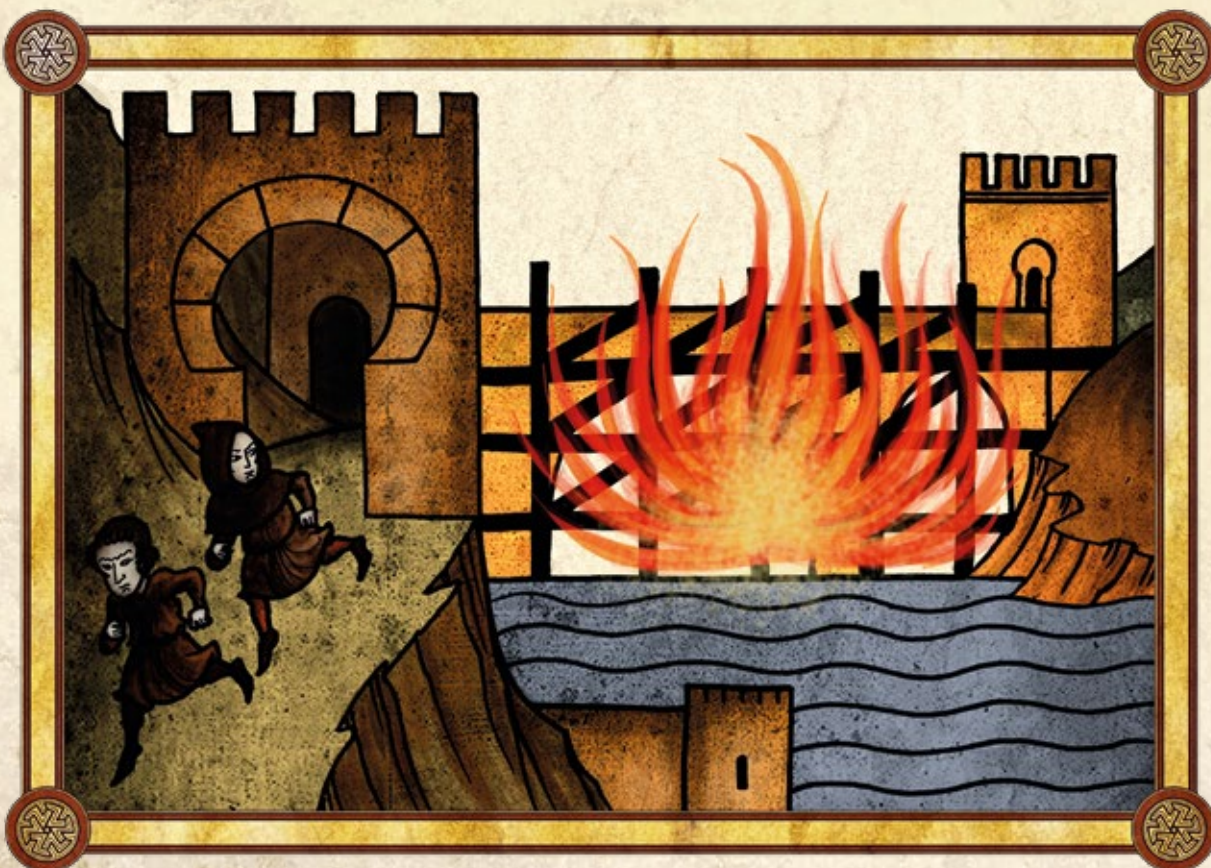
Como sucede con cualquier aventura, del tipo que sea, es posible que los jugadores no se ciñan a la misma y se vayan a buscar las habichuelas por otros derroteros diferentes a los aquí marcados. Si así fuera, aquí te ofrecemos algunas alternativas para reconducir la aventura en determinados momentos, que, aunque no pretenden cubrir todas las posibilidades, al menos pueden ayudar al DJ en las que creemos las más probables.

★ **Pasando del puente un quintal:** La aventura presupone que los PJ se interesan por el puente en obras nada más llegar a Toledo, pero es posible que tengan más prisa por traspasar las puertas de la ciudad que por detenerse a hablar con los trabajadores sobre el puente en el que trabajan, o incluso que no lleguen a percatarse de las peculiaridades del andamiaje de la obra, lo que significa que no hablarán con Gabriel Doval Caramés. Pero no todo está perdido, querido DJ, pues ¿quién nos dice a nosotros que el bueno del alarife no pregunte esa misma noche en varias posadas por algún grupo de recién llegados a la ciudad que quieran ganarse algunos maravedíes en un asunto delicado? Como buenos PJ que son, seguro que no se resisten a tan suculenta recompensa.

★ **El desdichado se precipita:** Si, a pesar de las buenas intenciones de los PJ, no consiguen sacar las tiradas necesarias para salvar al trabajador que está a punto de desplomarse al Tajo (o si, sencillamente, en un alarde de maldad malvada maligna dejan al desgraciado a su suerte), no tiene por qué pasar nada: Gabriel se habrá sentido igualmente interesado en ellos, pues se han percatado de la extraña disposición del andamiaje, por lo que esa misma noche les enviará igualmente al criado a la posada en la que estén parando para hacerles llegar el plan de su esposa.

★ **Posada, dulce posada:** También puede suceder que los PJ no quieran irse a vivir con el maestro alarife y su mujer (de desconfiados y paranoicos está el mundo lleno). Al igual que ocurría en el punto anterior, Gabriel simplemente mandará llamarlos a la posada en la que paren mediante Ibrahim, en principio con la excusa de regalarles una cena, aunque la realidad es bien distinta.

★ **¿Adónde va Ibrahim?:** Puede que alguno de los PJ, desconfiado como buen PJ, intente no perder de vista a Ibrahim mientras Gabriel les cuenta lo que le preocupa.



En este caso, cuando Ibrahim salga de casa habrá que realizar un enfrentamiento de competencias entre el Sigilo del muchacho y el Descubrir del PJ. Si consigue advertir su salida de la casa, puede optar por seguirlo, lo que requiere otra tirada, en este caso de Sigilo *difícil* (-25 %), para no ser descubierto por el esclavo, que va atento a si alguien lo está siguiendo. Si Ibrahim advierte que es seguido, echará a correr; efectivamente, tirada de Correr del PJ para continuar la persecución: si consigue superar tres tiradas consecutivas de Correr, no lo perderá de vista y verá cómo se cuela en una casa desconocida para él (la de Manuel). En este caso, hay que recompensar tamaña muestra de cabezonería: a partir de ahora, los PJ pueden preguntar a Gabriel a quién pertenece la casa, lo que supone que ahora acudan al puente sospechando que alguien puede esperarlos allí o presentarse cuando menos lo esperen, y tomar las medidas oportunas.

- ✧ **Soplones y chivatos:** Si los PJ son apresados por los soldados mientras llevan a cabo el sabotaje del puente, ya sea antes o después de prender fuego a la cincha, nada los obliga a guardar silencio sobre el verdadero cerebro del plan (especialmente si el DJ es maquiavélico y les da una vuelta de Tormento a los PJ en prisión). En este caso, Gabriel será apresado por orden del Arzobispo y, tras pasar una noche de interrogatorio y torturas en el alcázar real, será condenado a pagar de su bolsillo la reconstrucción del puente (que, naturalmente, llevará a cabo otro alarife) y a diez años de destierro de la ciudad. Para los PJ el DJ deberá consultar las reglas de juicios y condenas (página 439/232 del manual de juego).
- ✧ **Inventando el puenting:** Puede darse el caso de que algún PJ decida huir del puente en llamas por las bravas, ya sea por decisión propia u obligado por las circunstancias, y termine precipitándose al Tajo. Lo cierto es que el río no es un cauce muy crecido y, además, las rocas que bordean la corriente son todo un peligro. Así que, en caso de que se tiren o la mala suerte les haga caer desde el puente, deberán hacer una tirada de Saltar,

y aún mejor si utilizan su Suerte en dicha tirada, pues si fallan, me temo que no habrá piedad para el desplomado, que se dejará la vida destrozado contra las rocas del cauce. Si la superan, caerán con más o menos gracia al río, sufriendo 5D6 PD (que quedarán reducidos a 3D6 si hacen otra tirada de Saltar con éxito, lo que significa que se zambullen con más habilidad). De todas formas, una zambullida en el Tajo con suerte no quiere decir que se acaben los problemas, pues hay que salir del mismo, lo que se conseguirá con una tirada de Nadar. A menos, claro está, que el desafortunado lleve una armadura que se lo impida...

- ✧ **Un poco de magia en el guiso:** Si eres de los que piensan que una aventura de **Aquelarre** no es nada sin un toque irracional, puedes modificar los cimientos sobre los que se sustenta la fábula de la siguiente manera: el diseño del puente se basa en unas notas de una copia incompleta del Zohar procedente de una biblioteca de una secta radical judaica de Toledo y que Gabriel ha incorporado en su esquema gracias a pequeñas «proposiciones» dichas al vuelo que su esclavo le ha indicado como sin querer. Pero lo cierto es que Ibrahim sigue las órdenes del enemigo de Gabriel, Manuel Robador Merino, un judío converso que es el único superviviente de la vieja secta judaica: de esta forma, el puente no se derrumbará porque esté mal construido, sino porque Manuel lo ha convertido en una suerte de trampa mágica para castigar a los toledanos. Si utilizas esta idea, lo primero sería conseguir que los PJ «detecten» la maldad inherente al puente (rumores de que está maldito, extrañas marcas de cantero, ciertos conocimientos mágicos aplicados a la disposición de los andamiajes...), para poder luego informar a Gabriel, que los contrata en este caso para destruir el puente antes de que pueda causar más infortunios. Y si aún deseas añadirle más irracionalidad al asunto, cambia a los hombres de Manuel por un gólem (véase página 175), aunque eso también añade más dificultad al combate final.

Conclusión y recompensas



a aventura tiene un final muy claro y marcado que indica si se ha llevado con éxito, pero existen algunos posibles finales alternativos, que pueden ser:

- ✧ Si incendian el puente, salen de allí con la mayor discreción y consiguen que el nombre de Gabriel Doval Caramés no quede relacionado en forma alguna, recibirán el pago convenido, además de 40 PAp para cada uno de ellos.
- ✧ Si incendian el puente, consiguen no implicar a Gabriel, pero la montan bien montada, con soldados buscándolos por las calles o con una pila de cadáveres flotando en el Tajo,

también recibirán el pago convenido por el alarife, pero solo tendrán 30 PAp cada uno.

- ✧ Si incendian el puente pero no consiguen ocultar la implicación de Gabriel en todo ello, no cobrarán ni un maravedí y tan solo recibirán 20 PAp cada uno.
- ✧ Si no llegan ni tan siquiera a incendiar el puente, aunque no meten a Gabriel en berenjenales, se les dará 10 PAp por las molestias.
- ✧ Y en el caso de no consigan quemar el puente y además, de carambola, metan a Gabriel en follones, me temo que no pillarán ni contante ni sonante, o sea, ni un maravedí ni tampoco Punto alguno de Aprendizaje.

Dramatis personae

GABRIEL DOVAL CARAMÉS

Maestro alarife del puente de San Martín.

FUE: 10 **Altura:** 1,65 varas
AGI: 11 **Peso:** 140 libras
HAB: 15 **RR:** 70 %
RES: 15 **IRR:** 30 %
PER: 20 **Aspecto:** 15
COM: 14 **Templanza:** 55 %
CUL: 18

Protección: Ninguna.

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

Competencias: Artesanía (cantería) 80 %, Comerciar 45 %, Conocimiento Mineral 55 %, Descubrir 45 %, Enseñar 30 %, Leer y Escribir 30 %, Mando 40 %, Memoria 40 %, Tregar 50 %.

IBRAHIM

Esclavo del maestro alarife.

FUE: 5 **Altura:** 1,35 varas
AGI: 20 **Peso:** 80 libras
HAB: 10 **RR:** 40 %
RES: 7 **IRR:** 60 %
PER: 15 **Aspecto:** 16
COM: 10 **Templanza:** 65 %
CUL: 8

Protección: Ninguna.

Armas: Cuchillo 15 % (1D6).

Competencias: Conocimiento de Área (Toledo) 35 %, Correr 60 %, Descubrir 45 %, Escamotear 35 %, Escuchar 35 %, Esquivar 40 %, Sigilo 45 %.

DIANA MARTÍNEZ RIVAS

Esposa del maestro alarife.

FUE: 10 **Altura:** 1,60 varas
AGI: 10 **Peso:** 120 libras
HAB: 12 **RR:** 50 %
RES: 15 **IRR:** 50 %
PER: 20 **Aspecto:** 17
COM: 15 **Templanza:** 50 %
CUL: 10

Protección: Ninguna.

Armas: Cuchillo 30 % (1D6).

Competencias: Artesanía (cocina) 65 %, Comerciar 30 %, Degustar 35 %, Descubrir 45 %, Empatía 65 %.

HOMBRES DE MANUEL

FUE: 15 **Altura:** 1,75 varas
AGI: 15 **Peso:** 180 libras
HAB: 15 **RR:** 50 %

RES: 15 **IRR:** 50 %
PER: 10 **Aspecto:** 10-15
COM: 10 **Templanza:** 50 %
CUL: 8

Protección: Ninguna.

Armas: Cuchillo 40 % (1D6+1D4), clava 50 % (1D6+1D4).

Competencias: Descubrir 40 %, Escuchar 40 %, Tregar 40 %.

HOMBRES DE ARMAS DEL ARZOBISPO

FUE: 16 **Altura:** 1,75 varas
AGI: 15 **Peso:** 180 libras
HAB: 16 **RR:** 50 %
RES: 17 **IRR:** 50 %
PER: 12 **Aspecto:** 10-16
COM: 10 **Templanza:** 55 %
CUL: 7

Protección: Gambeson reforzado (3 puntos de protección) y bacinete (4 puntos de protección).

Armas: Lanza larga 55 % (1D8+2+1D4), cuchillo 40 % (1D6+1D4), ballesta 40 % (1D10).

Competencias: Descubrir 40 %, Escuchar 40 %.

MANUEL ROBADOR MERINO

Maestro alarife rival.

FUE: 12 **Altura:** 1,70 varas
AGI: 12 **Peso:** 160 libras
HAB: 15 **RR:** 55 %
RES: 15 **IRR:** 45 %
PER: 18 **Aspecto:** 12
COM: 20 **Templanza:** 45 %
CUL: 16

Protección: Ninguna.

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

Competencias: Artesanía (Cantería) 70 %, Comerciar 60 %, Conocimiento Mineral 50 %, Corte 40 %, Elocuencia 50 %, Enseñar 30 %, Leer y Escribir 30 %, Mando 50 %.

TRABAJADORES Y OBREROS

FUE: 17 **Altura:** 1,75 varas
AGI: 15 **Peso:** 180 libras
HAB: 15 **RR:** 50 %
RES: 20 **IRR:** 50 %
PER: 10 **Aspecto:** 10-15
COM: 10 **Templanza:** 55 %
CUL: 10

Protección: Ninguna.

Armas: Cuchillo 50 % (1D6+1D4).

Competencias: Artesanía (Cantería) 60 %, Conocimiento Mineral 60 %, Juego 25 %, Tregar 50 %.

Anero: Constructores medievales

*La báscula y las balanzas justas pertenecen al Señor,
y son obra suya todas las pesas de la bolsa.*

Proverbios 16, 11



asi todos los historiadores consideran la construcción como la actividad económica no relacionada con la agricultura más importante de la Edad Media, pues allí donde existiera una agrupación humana de cualquier tamaño, ya fuese aldea, pueblo, villa, ciudad o monasterio, siempre había necesidad de edificar viviendas, levantar puentes, construir iglesias o erigir castillos, utilizando para ello los materiales constructivos más fácilmente localizables en la zona, que en la Península Ibérica suelen ser la piedra, la madera, el barro (ya sea como ladrillo o tapial), la caña, la cal, el yeso y el mortero, aunque cada región favorece el empleo de un tipo de material en detrimento de otros.

Como el resto de oficios de la época, los canteros y albañiles también se agrupaban en gremios para proteger y controlar con mayor facilidad su actividad. El primer gremio fue creado en Barcelona en el año 1211, pues Aragón siempre fomentó este tipo de instituciones, al contrario que Castilla, que, a pesar de estar documentada la existencia de dichos gremios en sus ciudades desde el siglo XIII, no les otorga realidad legal hasta finales del siglo XV.

Dentro del gremio existían diferentes jerarquías basadas en el conocimiento del oficio que tuviera cada trabajador y se esperaba que cada una de ellas realizara unas tareas específicas. Esta jerarquía es la siguiente:

- ✧ **Aprendiz:** Todo aquel que quisiera ejercer el oficio de albañil o cantero debía ingresar como aprendiz (también llamado «criado») al servicio de un maestro, mediante contrato ante notario público firmado por el aspirante (o sus familiares) y el maestro. Este último se comprometía a enseñarle el oficio durante el tiempo estipulado en el contrato (que variaba según la ciudad, pero solían ser unos nueve años) y debía proporcionarle las herramientas necesarias para ejercer su trabajo (picos, martillos y escoplas), materiales que el aprendiz debía devolver en perfecto estado una vez terminado el periodo de aprendizaje.
- ✧ A cambio de la enseñanza, el aprendiz se comprometía por su parte a ayudar al maestro en todo lo que este le mandase (ya fuera relativo al oficio o no) y prometer que no se pondría a las órdenes de otro maestro durante el tiempo de enseñanza, que le fuera fiel y que cuidara sus herramientas. Aunque lo habitual era que el aprendiz viviera en casa del maestro, que le daba la comida y el vestido que necesitara, también existían aprendizajes externos, en los que el maestro pagaba una cantidad al aprendiz para que subsistiera mientras aprendía el oficio.

✧ **Oficial:** Una vez terminado el periodo estipulado de enseñanza, el maestro le entregaba una carta de aprendizaje y el gremio lo registraba en el libro de oficiales, alcanzando el segundo grado del oficio. El oficial ya poseía libertad para ofrecer su trabajo y contratarse con el maestro que más le conveniera, fuera el que le enseñó el oficio u otro, pues era ya un trabajador asalariado que trabaja a las órdenes de un maestro, aunque aún no podía contratar obras ni trabajar para dos maestros al mismo tiempo.

✧ **Maestro:** Una vez pasados tres años como oficial, el albañil tenía la posibilidad de ascender a la maestría del oficio, aunque la mayor parte de ellos permanecían toda su vida como oficiales, ya fuera porque no eran capaces de superar la prueba de maestría o por no disponer del dinero suficiente para efectuar el examen (la cuota por el derecho a examen acostumbraba a ser bastante elevada).

Este examen se realizaba ante los alarifes (las autoridades del gremio) y ante representantes del cabildo de la ciudad, y constaba de dos partes: una teórica, con preguntas acerca de los conocimientos y secretos del oficio (que debían contestarse mediante cálculos, dibujos o la resolución de ciertos problemas), y otra parte práctica, que tenía lugar en una obra. Si aprobaba el examen, el albañil era declarado maestro y se le hacía entrega de la Carta de Examen, donde se consignaba el tipo de arte u oficio para el que era apto, el derecho a ejecutar dicho oficio y el permiso para abrir su propio taller y tener aprendices.

✧ **Alarife:** Aunque la maestría era el mayor grado dentro del gremio, todos los maestros tenían voto para elegir a los alarifes (llamados también veedores), que eran considerados por sus compañeros como los maestros más hábiles, honrados o ancianos. Solía haber dos en cada gremio y el puesto solo duraba un año, tiempo que debían dedicar a cuidar el cumplimiento de las ordenanzas sobre construcción en la ciudad, vigilar e inspeccionar los trabajos que se estaban llevando a cabo en su interior, y examinar a los aspirantes a maestros.

Aunque hemos hablado principalmente de canteros (los que trabajan la piedra) y de albañiles (los que construyen edificios), los gremios medievales albergaban otro tipo de oficios muy vinculados con la construcción, como los carpinteros (encargados de colocar cubiertas, marcos, etcétera), los cavadores (los que realizan los sótanos, cavas y zanjas de un edificio), los soladores (que se dedican a solar los pisos y revestirlos de ladrillos), etcétera.

Fabula V: Artzainaren Txirula



Cuando las leyendas del brumoso Norte
se convierten en terribles realidades,
lo más saludable es estar lejos.
Si es que es posible.

*Landa ederetan eperak dantzaz,
pagadiuetan usotak;*

orain emen dan ederena da

Mari Otalarakoa.

Canción popular vasca

En esta ocasión la aventura se basa en la leyenda de la pastora flautista y transcurre en Irugoiti, en la anteiglesia de Orozco, en pleno País Vasco, y como no podía ser de otra manera tratándose de dicha región, la magia y lo sobrenatural tendrán un mayor protagonismo, así que no estaría de más que los personajes jugadores ya hubieran tenido algún que otro encontronazo con la parte más irracional del mundo. Tampoco vendría mal que alguno fuese de procedencia vasca, aunque recomendamos que no directamente de la región en la que transcurre la fábula.

Al contrario que otras aventuras, en las que los PJ se involucran en la trama casi desde el principio, en esta pueden pasar un par de días hasta que eso ocurra de forma obligatoria (cuando el padre Santiago solicite de manera directa que lo ayuden), pero nada impide que comiencen las pesquisas o se inmiscuyan en los asuntos de don Gorka antes, lo que puede hacer irrelevante que el sacerdote tenga que pedirles su ayuda.

Una pequeña introducción

La leyenda cuenta que hace muchos años vivía en la comarca de la anteiglesia de Orozco una dulce pastorcilla de tanta bondad como belleza, conocida en todos los pueblos y caseríos de la región. Sus rebaños estaban siempre bien cuidados, sus quesos poseían un sabor espléndido y no dejaba pasar día o noche en que no diera las gracias por los dones recibidos a Nuestra Señora de Amboto. Era tan grande su fe que un buen día, mientras pastoreaba junto al mazgo del Itxina, se le apareció la Dama para concederle un regalo: una chirula que ella misma había construido con madera de haya.

La pastorcilla, dando enormes muestras de agradecimiento, cogió la chirula y comenzó a tocarla dulcemente. Al momento todo su rebaño bailaba al compás de la flauta, pues el instrumento era mágico, como todo lo que fabrica Nuestra Señora, y nadie que escuchara su suave canto podía resistirse al impulso de bailar mientras continuara sonando.

Por desgracia, no mucho después de aquello, llegó a oídos de un sacerdote de la comarca la existencia de la chirula mágica, y no dudó en mandar apresar a la pastorcilla por bruja y adoradora de falsos dioses. Esta hubiera terminado sus días en la hoguera si no hubiera sido por el regalo de la Dama, pues esa misma noche, sin dejar de tocar su chirula para que sus captores bailaran a su son, la pastorcilla huyó al monte y nunca más se supo de ella.

Hasta aquí cuenta la leyenda.

Por otro lado, la historia nos dice que durante generaciones la anteiglesia de Orozco perteneció a la casa del señor de Aiara-Ayala, pero hace unos cuarenta años, el último de ellos, Juan Sánchez el Negro, murió sin dejar descendencia y el señorío fue comprado por la favorita del rey de Castilla, doña Leonor de Guzmán, que se lo legó a ciertos parientes a cambio de prebendas y mercedes. En la actualidad, el señor del valle es don Gorka de Ituroitz, aunque no lo será por mucho tiempo más, pues todos saben que ha aparecido un descendiente lejano de los Aiara-Ayala, Fernán Pérez, y que más pronto que tarde el propio rey Enrique II le devolverá señorío y bienes, y el ilustre don Gorka se va a quedar con un buen palmo de narices. Aunque nunca fue muy buen señor, la ira, la codicia y la rabia que le ha provocado la futura pérdida de sus propiedades ha agriado aún más su carácter, y anda ahora de pueblo en pueblo y de caserío en caserío insultando, acosando y violentando a los lugareños, a los que considera en cierta forma culpables de su situación.

Durante una de sus correrías ha oído hablar de la flauta de la pastora, que toda voluntad doblegaba, una leyenda que muchos mantienen que no solo fue real, sino que su protagonista aún vive por los parajes cercanos a Irugoiti. Don Gorka, acosado por su destino, está dispuesto a agarrarse a un clavo ardiendo con tal de evitar la pérdida de sus posesiones.

Y los PJ, sin comerlo ni beberlo, van a ser testigos y protagonistas de excepción del encuentro de la leyenda y la historia en los valles de Orozco.

Una noche en Irugoiti

La aventura comienza a mediados del año 1370, cuando los PJ llegan al anochecer a Irugoiti, una de las pequeñas aldeas que salpican la comarca de la anteiglesia de Orozco (también denominado valle de Orozco, a pesar de que son varios valles). Antes de empezar a jugar, el DJ debe haber decidido los motivos concretos que llevan a los PJ a visitar la población, ya que se trata de una

pequeña aldea alejada de las rutas principales, tanto que el camino que lleva a Irugoiti termina precisamente en el pueblo. Quizás se han perdido en sus viajes, quizás han venido a traer algún objeto a alguien del pueblo, quizás algún extraño rumor los ha convencido para visitar el pueblo o puede que les haya tocado viajar aquí en el ejercicio de su profesión (un médico ha tenido que venir a ver a un enfermo, un cortesano a ver las tierras

que le dan rentas, un comerciante porque visita esta población en su deambular para comprar pieles y queso, etcétera). En todo caso, lo cierto es que al anochecer los PJ están en Irugoiti.

Los habitantes de la aldea son en su mayor parte pastores de ovejas lachas, criadas más por su leche que por su lana, pues sirve para fabricar un tipo de queso graso de sabor muy intenso. Por eso, Irugoiti no es la habitual aldea de viviendas concentradas en un punto, sino más bien una serie de cabañas y caseríos dispersos por toda la zona cuyo centro es la pequeña iglesia de San Lorenzo de Irugoiti (de no más de quince varas de longitud), rodeada de unas cinco o seis casas más. Es precisamente allí donde muere el camino que han recorrido los PJ.

Jinetes de malas nue bras

La misma noche que los PJ llegan a Irugoiti, un grupo de jinetes al servicio de don Gorka se acerca a la aldea. Si los PJ hacen guardia, el que esté despierto en la segunda guardia puede hacer una tirada de Escuchar para oír a lo lejos el retumbar de cascos de caballos que parecen dirigirse al pueblo. En cualquier caso, pasados unos minutos, tanto los PJ como el resto de lugareños despertarán con el estruendo de las monturas en el silencio de la noche.

Los aldeanos salen asustados a la calle para observar la llegada de seis jinetes que iluminan su camino con antorchas. Una vez que estén más cerca, quedará claro que son gentes de armas, pues visten gambesones reforzados y en el cinto llevan algunas armas de soldado. Si, antes de que lleguen, los PJ les preguntan a los lugareños quiénes son esos jinetes, les responderán que se trata de hombres del señor del lugar, aunque no les dará tiempo a proporcionarles mucha más información.

Los jinetes detienen sus monturas justo delante de la iglesia de San Lorenzo y sin tan siquiera bajarse de los caballos, levantan bien las antorchas para verles las caras a los lugareños y les empiezan a hablar con tono rudo. Solo hablarán en euskera, así que si ninguno de los PJ conoce dicha lengua, tendrán que preguntar más tarde lo que querían los soldados.

Los hombres del señor se limitan a hacer dos preguntas, que repetirán varias veces. Una de ellas es: «*Non dago Mariñe?*» («¿Dónde está Mariñe?») y la otra: «*Non dago artzaina?*» («¿Dónde está la pastora?»). Ambas recibirán como respuesta el silencio de los lugareños, un silencio que parece enfadar aún más a los soldados, que vuelven a repetir las preguntas en un tono mucho menos calmado, aunque con idénticos resultados.

Si en algún momento los PJ deciden intervenir, los soldados les pedirán en un castellano con fuerte acento vasco que se retiren, que aquí no se les ha perdido nada a un puñado de forasteros. En todo caso, uno de los soldados bajará del caballo y, tras coger del cuello a uno de los pastores de Irugoiti, le repetirá las mismas preguntas a grito pelado. De nuevo, un silencio como respuesta. Así que el soldado echa mano al cuchillo que lleva al cinto y se lo pone al pastor delante de los ojos. Puede que ahora

los PJ sí decidan intervenir (si no lo han hecho antes), pero antes de que la cosa pase a mayores, ya sea por culpa de los soldados o de los PJ, una voz resuena bajo el pórtico

de la iglesia: «*Hemen ez dakigu edozein Mariñe!*» («¡Aquí no conocemos a ninguna Mariñe!»).

El que ha hablado no es otro que el cura, el padre Santiago, un hombre ya bastante mayor pero que aún conserva algo de nervio y robustez. Está claro que hace algunas décadas, el cura tuvo que haber sido un hombre bastante alto y fornido.

El soldado asiente ante las palabras del cura y volviendo de nuevo a su montura le dice: «*Hala esango diot neure jaunari. Baina agian zerorrek errepikatu behardo diozu*» («Así se lo diré a mi señor. Aunque quizás tengas que repetírselo tú mismo»). Dicho esto, espolea a su caballo y los seis jinetes, con sus antorchas aún en la mano, abandonan el pueblo tal y como llegaron.

Tras lo ocurrido, las gentes del lugar se retiran a sus caseríos sin abrir la boca y no contestarán a ninguna pregunta que les hagan los PJ, más allá de traducir al castellano lo que se ha dicho allí. Una tirada de Empatía dejará patente que los aldeanos saben más de lo que dicen (o, más bien, de lo que callan), pero no habrá manera de sonsacarles nada. El único con el que podrán hablar es con el padre Santiago, que aunque en principio se hace de rogar, un poco de labia (y una tirada de Elocuencia con éxito) podrá desentumecerle la lengua y hacer que les cuente quién es el señor del lugar y por qué trata así a los lugareños, aunque por el momento no dirá nada ni de la tal Mariñe ni de su localización: sobre eso asegura no saber nada de nada, y aunque una tirada de Empatía difícil (-25 %) les hará saber que miente, por mucho que insistan no les va a decir más.

Y es que el padre Santiago, de constitución recia, cierta altura y bastante enérgico para su edad (más cerca de los setenta que de los sesenta), se ve a sí mismo como protector de las gentes del lugar, y aunque en la comarca casi nadie lo recuerda (en Irugoiti, por ejemplo, nadie, excepto él y un hojalatero errante que conoceremos en breve), hace años se enamoró perdidamente de la pastora de la leyenda, de nombre Mariñe, y cuando ella lo rechazó, fue también él quien la acusó de bruja ante las autoridades eclesiásticas. Cuando se supo que iba a pagar por el crimen con su vida, el padre Santiago se arrepintió de lo que había hecho y le hizo llegar la flauta mágica, con la que pudo escapar de su cautiverio. Desde entonces, ha permanecido en contacto con Mariñe y sabe que una vieja sorguiña que vive junto a las *atxas* del Itxina es en realidad la pastora de la leyenda, a la que visita cuando puede para saber si necesita algo.

El forjador errante

Al día siguiente, por la mañana, llega a Irugoiti una extraña figura. Es un hombre robusto, recio y algo achaparrado, de espesa barba y de pelo rizado y enmarañado, que lleva a las espaldas un enorme fardo del que cuelgan todo tipo de útiles de cocina de hierro y bronce. Es un hojalatero ambulante conocido en toda la comarca como Ganter *Beraiek* («el Hojalatero»), aunque él prefiere llamarse «Forjador».

En cuanto la nueva de la llegada del Forjador se extiende por los caseríos, son muchas las mujeres que se acercan a él para ver su género o para llevarle algún utensilio que necesite un apaño o una reparación. También se le acercan multitud de niños, pues Ganter es famoso por su sentido del humor y por su risa estridente, y le encanta hacer piruetas y contar chistes mientras repara alguna olla o alisa alguna paleta para disfrute de los jóvenes asistentes.

Los PJ, si lo desean, pueden relacionarse con Ganter libremente. Si intentan comerciar con él, recuerda que cuenta con un género bastante limitado, aunque en un caso de emergencia pueden recurrir a él para que les arregle alguna armadura o arma (aunque será poco más que un remiendo). Si tratan de hablar con él o intentan sonsacarle algo, siempre contesta con frases jocosas y chanzas.

Como ya se ha dicho, Ganter el Forjador es un tipo algo achaparrado y robusto, con una abundante cabellera rizada y una espesa

barba. Lo que nadie sabe es que en realidad Ganter es un *iditxa* (página 374/206 del manual de juego), un espíritu burlón de los bosques, quizás un poco más cuerdo que el resto de sus congéneres, y cuyo verdadero nombre es Crom *Boteretsu* («el Poderoso»). Desde que la escuchó una noche en su juventud, Crom quedó prendado de la dulce música que Mariñe, la pastora, arranca a su flauta, y no suele separarse de los bosques que rodean la cabaña de la vieja sorguiña, pero de vez en cuando adopta la forma del hojalatero Ganter y viaja de pueblo en pueblo arreglando y vendiendo utensilios de cocina para obtener dinero con el que comprarle a la pastora alimentos y bienes que le sean útiles. Una vez que consigue lo que necesita, se los lleva a la sorguiña y vuelve a los bosques de las *atxas* para seguir disfrutando de la música de la chirula de la pastora.

Por el momento, el DJ puede utilizar a Ganter como alivio cómico en la partida, ya sea de forma visible (contándole chistes a los personajes, haciendo piruetas, comportándose de una manera errática y loca, etcétera) o llevando a cabo alguna que otra travesura sin que los PJ lo vean, sobre todo si alguno de ellos lo ha molestado o se ha dirigido a él de manera poco apropiada. En este último caso no dudará en hacer uso de sus hechizos (especialmente de Bebedizo de Sueños y de Travesura; te recordamos que, al tratarse de una criatura irracional, no necesita componentes ni gesticular para lanzar sus hechizos).

Llega don Gorka

A última hora de la tarde de ese mismo día hacen acto de presencia en Irugoiti los mismos seis jinetes que vinieron ayer noche, pero esta vez van acompañados por don Gorka de Ituroitz, un hombre enjuto que luce una fina perilla de malo de vodevil. Viste mejores trajes que sus acompañantes y porta armas de una calidad superior, así que debe quedar claro desde el principio que se trata de un personaje de una clase social superior al resto.

Nada más llegar, y con la noche a punto de caer sobre el valle, la única preocupación de don Gorka es buscar acomodo, para lo que decide «acogerse» a la hospitalidad de alguno de los habitantes del pueblo (a fin de cuentas, sigue siendo el señor de Orozco y nadie va a negarle dormir bajo techado), aunque, al contrario que los PJ, él no dormirá en un establo, sino en la estancia principal de la casa, cedida voluntariamente por su dueño, que pasará esa noche junto a su familia entre los fardos de heno del corral.

De altura media, aunque magro de carnes, don Gorka es el típico villano de película: perilla cuidada sobre unos labios finos, ojeras pronunciadas y nariz aguileña. Tiene bastante mal carácter, y aunque acostumbra a contenerse, en ocasiones tiene accesos de ira que lo vuelven tremendamente peligroso. Y que Enrique II esté a punto de entregarle su señorío a un presunto descendiente de los Aiara-Ayala solo ha servido para que su frágil autodomnio se encuentre en el filo de la navaja.

Presenta a don Gorka como un personaje peligroso, pero no de forma directa, al menos al principio: igual los PJ lo ven maltratar a su caballo o patear a un perro, o hasta castigar a uno de sus hombres por alguna infracción; pueden detectar algunos tics

nerviosos casi imperceptibles (como que juguetea en todo momento con el pomo de su espada) o directamente pueden hacer una tirada de Empatía para saber que don Gorka está más allá que acá y que cualquier día le da un parraque y no deja títtere con cabeza. En resumen: es mejor tenerlo lejos que cerca.

Al día siguiente, don Gorka comienza temprano su tarea. Sus soldados recorren los caseríos cercanos para informar a sus habitantes de que acudan a mediodía al pórtico de la iglesia de San Lorenzo por orden de su legítimo señor. Al único al que no le dicen nada es al padre Santiago, pues don Gorka no tiene poder sobre él (el sacerdote solo responde ante el arcipreste de Orozco y el obispo de Calahorra). Ganter el Forjador también acude, más que nada porque trabaja en mitad del pueblo.

A la hora convenida, la mayor parte de los habitantes de Irugoiti se encuentran delante de la iglesia, donde también están don Gorka, montado a caballo, y sus hombres. Desde su montura, se dirige a sus vasallos en castellano y les cuenta que, como ya saben, pues anoche estuvieron aquí sus hombres, anda buscando a una anciana de nombre Mariñe que antaño fue pastora pero que ahora realiza brujerías y tratos infernales por los que debe pagar ante la justicia. Le consta que vive en Irugoiti o en los alrededores y se mostrará generoso con todo aquel que acuda a él para informarle del actual paradero de la vieja pastora. Va a estar el resto de la jornada parando en una de las casas del pueblo, donde podrán encontrarlo los que deseen recibir la generosa recompensa (cien maravedíes en moneda o en algún tipo de género, por si los PJ quieren saberlo). Dicho esto, termina la locución y la gente de Irugoiti vuelve a sus quehaceres habituales.

Si los PJ acuden a esta reunión, una vez que don Gorka mencione a la vieja pastora, pueden hacer una tirada de *Leyendas difícil* (-25 %) (o *normal*, +0 %, si son de procedencia vasca)¹: si tienen éxito, pueden relacionar a la pastora con la que se menciona en la leyenda que aparece en la introducción de la aventura (página 49), una historia que tuvo lugar, como mínimo, hace varias décadas si no más.

Tal y como ha dicho, don Gorka permanecerá en la casa del pueblo donde se aloja, pero ninguno de los habitantes acudirá a verlo: todos saben a quién anda buscando el señor, pero nadie sabe dónde se encuentra ahora Mariñe. Si los PJ los interrogan, pueden conseguir que les mencionen el tema de la leyenda, pero ni mucho menos sabrán tampoco dónde se encuentra. Los únicos que lo saben son el padre Santiago y Ganter, pero ninguno de los dos dirá nada..., al menos de momento.

El final de Ganter

Conforme van pasando las horas, el humor de don Gorka se ensombrece más aún si cabe, y cuando se pone el sol es consciente de que siendo benevolente no va a conseguir nada. Así que es hora de quitarse el guante de seda y enfundarse otro de hierro. Mientras él se queda en la casa del pueblo, envía a sus hombres a diferentes caseríos de la zona para que interroguen a sus habitantes.

Unas horas después, los soldados van regresando para informar a su señor. Cinco de ellos no han averiguado nada: la gente del pueblo sabe quién es Mariñe, pero no conocen su paradero. Sin embargo, uno de ellos ha averiguado algo más: el viejo pastor al que torturó tampoco sabía dónde se encontraba ahora Mariñe, pero está seguro de que el hojalatero sí lo sabe, pues es persona muy viajada y en ocasiones lo ha escuchado silbar tonadas que le recuerdan mucho a las que tocaba antaño la pastora con su chirula. Don Gorka sabe que es una pista frágil y posiblemente inventada, pero menos da una piedra. Así que ordena a sus hombres que lo acompañen para hablar con el forjador errante.

Ganter es persona habituada a dormir al raso e incluso lo prefiere cuando el tiempo no es demasiado malo, y así lo está haciendo ahora en Irugoiti: durante la noche descansa en un viejo corral abandonado cercano a la iglesia sin más tejado que las estrellas, de modo que no le resultará demasiado complicado a don Gorka dar con él. Tras ordenar a sus hombres que lo sujeten, lo interroga y, al comprobar que no parece estar dispuesto a soltar prenda, al señor del valle le entra un pronto y ordena darle una paliza de muy señor mío. Tal y como se dijo antes, el hojalatero es mucho más de lo que aparenta, y cuanto trata

de defenderse con los hechizos que conoce y cambiar de forma para adquirir una más terrorífica, don Gorka no tiene ninguna duda de que el desdichado es una criatura infernal y que, por tanto, sabe algo, con lo que de la paliza se pasa a la tortura y al final Ganter confiesa lo que sabe: Mariñe vive en una choza de pastores no muy lejos de aquí, junto a las *atxas* del Itxina. El señor del valle le agradece la información, le abre el cuello con su daga y luego lo deja muerto en mitad del corral.

Al día siguiente, a primera hora de la mañana, los lugareños descubren el cuerpo de Ganter en mitad de un enorme charco de sangre. Saben que es el hojalatero por sus ropas y sus herramientas, pues su cara ahora es totalmente calva y no tiene más rasgos que dos ojos y una boca fina. Naturalmente, cualquiera que vea en lo que se ha convertido Ganter (bueno, no es que se haya convertido en nada, es su verdadero rostro, pero tampoco es necesario que lo sepan) deberá hacer una tirada de IRR: en caso de fallar, gana +1D10 puntos de IRR.

Llegados a este punto, y tras comprobar que don Gorka y sus hombres han abandonado Irugoiti en cuanto salió el sol, el padre Santiago no tiene ninguna duda de que el señor del valle ha averiguado el paradero de la vieja pastora. Desesperado, su primera intención es acudir lo más rápido posible a su cabaña para avisarla, y es en este momento en el que solicitará la ayuda de los PJ (en caso, claro está, de que todavía no se hubieran implicado en la trama). Les contará la historia de Mariñe y su relación con ella y les pedirá que lo acompañen hasta las *atxas* del Itxina para avisarla antes de que la encuentre don Gorka y así poder salvarla por segunda vez.

Las atxas del Itxina

Al sureste de Irugoiti se encuentra el macizo de Itxina, una impresionante e inhóspita meseta caliza surcada por multitud de hoyas (o *trokas*, como las llaman los pastores), cuevas y simas, una montaña que es visible en todo momento desde el pueblo, con sus paredes rocosas llenas de grietas y hendiduras de aspecto inaccesible. Justo al norte del Itxina, en la zona más cercana a Irugoiti, se encuentran las *atxas*, unas espectaculares agujas calcáreas a cuyos pies nace el manantial de Aldabibe con las aguas subterráneas que emergen del macizo de Itxina.

Como ya dijimos, hacia allí se dirigirá el padre Santiago acompañado por los PJ, que llegarán tras hora y media de ligera ascensión entre bosquecillos de hayas. Las *atxas* son enormes afloramientos de la misma roca caliza de la que está formado el Itxina, como si un leñador gigantesco lo hubiera desgajado de la meseta con un certero hachazo. Allí las hayas comienzan a ralear, y justo al lado de uno de los manantiales de aguas que emergen de la *atxas* se encuentra una vieja cabaña de madera destartada junto a un corral en el que pacen tranquilamente cuatro reses. Es la cabaña de Mariñe, y a pesar de los intentos del padre Santiago, don Gorka ha llegado antes que él, como demuestran los siete caballos que hay atados junto a un árbol.

¹ *Addenda*: Si el DJ lo estima conveniente, puede cambiar a lo largo de la aventura las tiradas de *Leyendas* por *Teología* (pagana) (véase el suplemento *Ars Malefica*).

Por suerte, la vieja pastora no es tonta del todo y en cuanto escuchó los cascos de los caballos se olió problemas, así que salió de la cabaña y se internó entre las *atxas*, buscando cobijo en la cueva de Supelegor, al otro lado del macizo de Itxina. Tras alcanzar la cabaña de Mariñe, don Gorka mandó registrarla, y al no encontrar a la pastora ni tampoco su flauta, decidió buscar su rastro y seguirla, lo que lo obligó a dejar aquí los caballos, pues era necesario internarse en un territorio demasiado agreste y escarpado para las monturas. Al cuidado de los animales quedaron dos de sus hombres, que estarán pendientes también por si se acerca alguien más o por si regresa la vieja Mariñe.

A menos que los PJ le aconsejen lo contrario, cuando el padre Santiago llegue a la cabaña entrará en ella sin dudarle, donde se encuentran los hombres de don Gorka comiendo algo de carne seca que han encontrado en una despensa. No piensan hablar ni de dónde está su señor, ni de la pastora, ni de nada, y se volverán

muy violentos si el sacerdote y los PJ no se marchan con viento fresco de vuelta al pueblo o si se les increpa demasiado, y aunque no pasarán de empujar o insultar al padre Santiago, puede que con los PJ no tengan tantos miramientos. La única forma de conseguir que les cuenten dónde está don Gorka es mediante el soborno o la tortura (lo que exige una tirada de Elocuencia o Tormento, según el método escogido). Otra opción es buscar ellos mismos el rastro que ha dejado el señor del valle con una tirada de Rastrear, pero en caso de que los dos hombres de armas se den cuenta de las intenciones de los PJ, harán todo lo posible por detenerlos.

Por cierto, por si les interesa, detrás de la casa de Mariñe, sobre una piedra plana, hay varias entrañas de vaca al sol. Con una tirada de Leyendas *difícil* (-25 %) (o *normal*, +0 %, si se es vasco) sabrán que se trata de una ofrenda habitual a Mari, la Dama de Amboto. Está claro que Mariñe no ha abandonado sus viejas costumbres.

La cueva de Supelegor



El rastro de Mariñe y de don Gorka conduce hasta la cueva de Supelegor siguiendo un tortuoso sendero, tan agreste, lleno de rocas y piedras de punta que les llevará casi otra hora y media alcanzar la entrada. El paraje en el que se sitúa la caverna es una hoya en la que solo se escucha el graznido de los muchos cuervos que anidan en la zona y donde se abre la entrada a la caverna de Supelegor: un gigantesco agujero de casi veinte varas de altura por otras tantas de anchura, una especie de boca gigantesca que conduce hacia el oscuro interior del macizo de Itxina. Además, si se fijan bien y tienen éxito en una tirada de Descubrir, verán sobre la entrada una pequeña hoz clavada en la roca, pues es costumbre en Euskadi colocar una en los lugares que sirven de alojamiento a la Dama de Amboto (para saber esto hay que hacer también una tirada de Leyendas *normal*, +0 %, o *fácil*, +25 %, si el PJ procede del País Vasco).

La cueva de Supelegor no es muy complicada de recorrer, pues tiene unas pendientes suaves y prácticamente no tiene estalagmitas ni estalactitas. Además, hay varias claraboyas que arrojan luz del exterior a las cavernas internas, y las únicas criaturas que habitan su interior son los innumerables murciélagos que cuelgan de su techo, que aparte de darle algún que otro susto a los personajes o de tirarles sobre la cabeza algo de guano, son inofensivos.

Tras varias bifurcaciones y una ligera subida, la cueva se ensancha en un punto por donde entra la luz del sol desde una oquedad medio tapada por la vegetación. Allí se encuentra finalmente Mariñe, junto a un pozo natural que hay en el suelo (oscuro como boca de ídem), y frente a ella, acorralándola, don Gorka y cuatro de sus hombres, que la conminan a que les entregue la flauta de una vez a cambio de que le perdonen la vida. La vieja pastora primero se hará la inocente, pero una vez comprenda que el enloquecido señor no piensa salir de allí sin la flauta y que está dispuesto a todo por conseguirla, no tendrá más remedio que sacarla y tocarla para poner a don Gorka y a los soldados a bailar como posesos y así poder escapar de sus garras.

Los PJ pueden hacer tiradas de Escuchar desde que entran en la cueva de Supelegor para oír la conversación entre la pastora y el señor. Cuando entren la dificultad será *muy difícil* (-50 %), la siguiente será *difícil* (-25 %) y la tercera será *normal* (+0 %): cuantas más tiradas fallen, más tardarán en llegar hasta don Gorka, lo que significa que, si tienen éxito en las tres, los alcanzarán cuando el enloquecido señor comience a pedirle la flauta, mientras que si las fallan todas, solo llegarán cuando Mariñe ya esté tocándola.

Llegando a este punto, la conclusión de la aventura parece lógica: Mariñe no va a darle la flauta a don Gorka y el señor no piensa marcharse de aquí sin ella, así que el conflicto está asegurado. Las cosas marcharán de la siguiente manera, aunque ha de quedar claro que los PJ pueden variar el orden de los sucesos según las acciones que lleven a cabo:

- ✧ Como ya se ha dicho, Mariñe sacará la chirula y comenzará a tocarla. En cuanto lo haga, todos los que la escuchen deberán hacer una tirada de RR: los que fallen comenzarán a bailar. El efecto de la flauta es muy parecido al del hechizo Danza (página 192/151), aunque en lugar de arrojar polvos, lo que se hace es tocar un instrumento. No hagas tiradas por los PNJ: los cuatro soldados fallarán sus tiradas de RR, con lo que empezarán a bailar, pero don Gorka la superará, con lo que no se verá afectado. La tirada de RR se puede repetir cada asalto que esté sonando la música, con los mismos resultados: un fallo es un asalto bailando.
- ✧ Don Gorka, al ver finalmente el objeto que tanto ansía en manos de la vieja pastora, se abalanza sobre ella para arrebatárselo. Si los PJ no lo impiden, lo conseguirá en un asalto y en el siguiente degollará a Mariñe y la empujará al pozo, para luego marcharse de la cueva o para enfrentarse a los PJ. Si el padre Santiago está con ellos, tras la muerte de Mariñe se arrojará sobre don Gorka, que no tendrá reparo alguno en hacerle lo mismo que a la pastora: abrirle el cuello y al pozo.
- ✧ Tras la muerte de Mariñe y del sacerdote, deja que pasen algunos asaltos para que don Gorka y sus hombres se enfrenten a los PJ de manera verbal o a hostia limpia. Transcurrido ese tiempo, y da igual si don Gorka

acizo de itxina



sigue vivo, del pozo sale una abominación trepando por sus paredes: la vieja pastora, con los ojos rojos y las fauces llenas de afilados dientes de animal, es ahora medio mujer medio bestia, con garras de fiera y patas de cabra. Y es que Mariñe siempre ha sido fiel seguidora de la Dama y esta ha decidido vengar su muerte, que para más inri ha tenido lugar en su propia casa, como es la cueva de Supelgor, así que ha convertido a la pastora en una lamia (o *lamiña*, como la llaman por aquí). En cuanto la vean, deberán hacer todos una tirada de IRR: el que falle aumentará la IRR en +1D10.

- ✧ Mariñe la lamia está dispuesta a recuperar su flauta, así que lo primero que hará una vez haya salido del pozo

será usar su canto hipnótico para atraer a los presentes hasta ella. Si don Gorka o el que posea en ese momento la flauta falla la tirada de RR, se acercará hasta ella, le arrebatará la flauta y luego lo atacará con sus garras. Le da igual que sea don Gorka o un PJ: ahora ya no distingue amigos de enemigos. Si esta táctica falla, atacará con sus garras, con sus mordiscos y utilizando sus hechizos (recuerda que ahora es criatura irracional y no necesita componentes) hasta conseguir el objetivo de recuperar la flauta o muera (de nuevo) en el proceso. En cuanto la recupere, sea de la forma que sea, se volverá a arrojar al pozo para no ser vista nunca más.

Consecuencias y contingencias



Como siempre ocurre, a lo largo de la aventura los PJ pueden tomar decisiones que se alejen de lo establecido en las líneas anteriores. Algunas de ellas son las siguientes:

- ✧ «Yo a ese lo mato»: Puede que durante la primera visita de los soldados de don Gorka al pueblo, los PJ terminen combatiendo contra ellos e incluso matando a uno o más. En ese caso, don Gorka vendrá también al día siguiente con otros seis soldados, pero ahora ya tendrá dos objetivos: encontrar a Mariñe y castigar a los PJ. Y no tiene que ser por ese orden.
- ✧ «Ese me da mala espina»: Hasta que muere a manos de don Gorka, los PJ pueden relacionarse con Ganter durante un día completo, un tiempo en el que puede pasar cualquier cosa. Una de ellas es que crean que el hojalatero oculta algo (lo que es verdad, aunque no lo que ellos creen). Si tratan de hacerle algún tipo de daño o de vigilarlo, haz simplemente que se comporte de la forma más normal posible. Al fin y al cabo, Ganter está aquí por cuestiones de trabajo y nadie tiene que saber que es un *iditxa* hasta que no llegue el momento.
- ✧ «Yo le cuento a este cualquier cosa»: Puede que tras escuchar de boca de don Gorka que se ofrece una recompensa por la localización de Mariñe, los PJ decidan cobrarla ellos, aunque ni tan siquiera sepan quién es Mariñe o dónde se

encuentra. En este caso lo tienes fácil: no les va a pagar hasta que compruebe que es cierta la información que le dan. Y en caso de que no lo sea, pues igual que en el punto de más arriba: don Gorka tiene ahora más enemigos a los que abatir.

- ✧ «¿Dónde van estos a estas horas?»: En el caso de que los PJ estén vigilando la casa donde se hospeda don Gorka, verán que tras el anochecer, los seis soldados salen de la misma y se separan para dirigirse a lugares distintos de la zona; de esta forma, si tratan de seguir a uno o a dos de ellos, podrán evitar que torturen a alguno de los lugareños, pero a menos que sean capaces de seguir a los seis soldados, uno de ellos conseguirá la información y se la dará a don Gorka.
- ✧ «¿Qué quieren estos de Ganter?»: Si son testigos de cómo don Gorka acude al encuentro de Ganter para sonsacarle dónde está Mariñe, puede que intenten acudir en ayuda del hojalatero. Puedes hacer dos cosas: o llegan tarde y don Gorka ya ha conseguido que le diga dónde está la pastora o salvan al *iditxa in extremis*, aunque lo único que conseguirán es que don Gorka obtenga la información de otra persona (quizás otro pastor o incluso el propio padre Santiago). Claro que en este último caso se ganarán un poderoso aliado para el resto de la aventura, pues el *iditxa* ahora acompañará a los PJ ayudándolos en todo lo que pueda.

Conclusión y recompensas



La aventura terminará cuando la lamia muera o se arroje al pozo tras recuperar la flauta, y será entonces la hora de recibir los correspondientes Puntos de Aprendizaje y quizás algo más, según se hayan comportado en la aventura:

- ✧ Por terminar la aventura: 20 PAP.
- ✧ Si evitan que don Gorka se haga con la flauta: 10 PAP.
- ✧ Si evitan que don Gorka mate a Mariñe: 10 PAP. Si además se han comportado bien con Mariñe y han tratado de

ayudarla, obtendrán el favor de la Dama de Amboto, que se traduce en un aumento de +5 % a su Suerte siempre que se encuentren dentro de Euskadi.

- ✧ Por interpretación del jugador: +/-10 PAP.
- ✧ Si los PJ terminan la aventura con la flauta de Mariñe y tratan de utilizarla, en cuanto la toquen se romperá en mil pedazos provocando un estallido seco que dejará sordo durante 1D10 días al PJ que la estuviera utilizando. Los regalos de la Dama son regalos muy personales, y no son para cualquiera.

Dramatis personae

PADRE SANTIAGO

Un viejo sacerdote con un pasado desconocido.

FUE:	12	Altura:	1,80 varas
AGI:	8	Peso:	180 libras
HAB:	12	RR:	70 %
RES:	10	IRR:	30 %
PER:	10	Aspecto:	16
COM:	18	Templanza:	70 %
CUL:	17		

Protección: Carece.

Armas: Pelea 30 % (1D3).

Competencias: Conocimiento Animal 45 %, Conocimiento de Área (anteiglesia de Orozco) 75 %, Conocimiento Mágico 30 %, Descubrir 35 %, Elocuencia 60 %, Empatía 70 %, Escuchar 40 %, Leer y Escribir 55 %, Leyendas 30 %, Sanar 45 %, Teología 70 %.

GANTER BERAIEK, EL FORJADOR

También conocido como Crom Boteretz.

FUE:	20	Altura:	1,55 varas
AGI:	30	Peso:	130 libras
HAB:	15	RR:	0 %
RES:	20	IRR:	200 %
PER:	20	Aspecto:	Variable
COM:	15	Templanza:	55 %
CUL:	10		

Protección: Carece.

Armas: Martillo de hojalatero 50 % (1D6+1D6).

Competencias: Artesanía (hojalatería) 70 %, Comerciar 40 %, Conocimiento de Área (anteiglesia de Orozco) 80 %, Conocimiento Mágico 50 %, Descubrir 50 %, Escamotear 50 %, Escuchar 50 %, Esquivar 99 %, Leyendas 50 %, Saltar 40 %, Sigilo 65 %.

Hechizos: Bebedizo de Sueños, Bolsa de Duendes, Danza, Manto de Sombras, Travesura.

Poderes especiales:

* **Multiforme:** Puede transformarse en cualquier tipo de criatura con una acción normal, aunque mantiene en todo momento el mismo volumen y características.

DON GORKA DE ITUROITZ

El señor de Orozco con un grave problema de autocontención.

FUE:	14	Altura:	1,75 varas
AGI:	15	Peso:	140 libras
HAB:	15	RR:	60 %
RES:	15	IRR:	40 %
PER:	20	Aspecto:	14
COM:	15	Templanza:	50 %
CUL:	12		

Protección: Loriga de mallas (5 puntos de protección), escudo de metal 80 %.

Armas: Espada de mano 80 % (1D8+1+1D4), daga 70 % (2D3+1D4).

Competencias: Cabalgar 80 %, Conocimiento de Área (anteiglesia de Orozco) 40 %, Corte 65 %, Descubrir 75 %, Empatía 55 %, Escuchar 60 %, Mando 75 %, Tormento 45 %.

PASTORES

Habitantes de Irugoit y alrededores.

FUE:	14	Altura:	1,70 varas
AGI:	14	Peso:	130 libras
HAB:	12	RR:	40 %
RES:	15	IRR:	60 %
PER:	15	Aspecto:	9-16
COM:	12	Templanza:	50 %
CUL:	10		

Protección: Carecen.

Armas: Cuchillo 40 % (1D6), honda 45 % (1D3+3+1D4).

Competencias: Conocimiento Animal 50 %, Conocimiento de Área (anteiglesia de Orozco) 45 %, Descubrir 50 %, Escuchar 45 %, Leyendas 30 %, Sanar 30 %.

SOLDADOS DE DON GORKA DE ITUROITZ

Gentes de armas de poca paciencia y mal carácter.

FUE:	15	Altura:	1,70 varas
AGI:	13	Peso:	160 libras
HAB:	15	RR:	60 %
RES:	15	IRR:	40 %
PER:	15	Aspecto:	9-16
COM:	10	Templanza:	55 %
CUL:	10		

Protección: Gambeson reforzado (3 puntos de protección).

Armas: Maza de armas 50 % (1D8+2+1D4), Cuchillo 40 % (1D6+1D4).

Competencias: Cabalgar 50 %, Conocimiento de Área (anteiglesia de Orozco) 45 %, Correr 40 %, Descubrir 55 %, Escuchar 50 %, Juego 50 %, Mando 40 %, Rastrear 35 %, Sanar 35 %, Tormento 50 %.

MARIÑE

La vieja pastora.

FUE:	7	Altura:	1,60 varas
AGI:	8	Peso:	85 libras
HAB:	12	RR:	0 %
RES:	10	IRR:	100 %
PER:	12	Aspecto:	11
COM:	15	Templanza:	70 %
CUL:	14		

Protección: Carece.

Armas: Pelea 20 % (1D3-1D4).

Competencias: Alquimia 60 %, Astrología 50 %, Conocimiento Animal 35 %, Conocimiento de Área (anteiglesia de Orozco) 50 %, Conocimiento Mágico 75 %, Conocimiento Vegetal 55 %, Descubrir 45 %, Empatía 70 %, Escuchar 45 %, Leyendas 50 %, Música 70 %, Sanar 65 %.

Hechizos: Bebedizo de Sueños, Dolores de Parto, Fertilidad, Fortuna, Guarda contra Embrujos, Licor Sedante, Mal de Ojo, Mal del Tullido, Medalla de Virilidad, Saber de Partera, Sueño Reparador, Revocar Maldición, Travesura, Virtud de Doncella.

Poderes especiales:

* **Chirula de Amboto:** La flauta que lleva Mariñe tiene el mismo efecto que el hechizo Danza cuando se toca.

MARINÉ LA LAMINA

La muerte ha sido solo el principio...

FUE:	25	Altura:	1,65 varas
AGI:	23	Peso:	100 varas
HAB:	10	RR:	0 %
RES:	35	IRR:	175 %
PER:	20		
COM:	15		
CUL:	7		

Protección: Carece.

Armas: Garras 65 % (1D8+2D6), mordisco 40 % (1D4+2D6).

Competencias: Las mismas que cuando estaba viva, a la que hay que sumar Cantar 75 %.

Hechizos: Los mismos que cuando estaba viva.

Poderes especiales:

✧ **Canto hipnótico:** Todo aquel que escuche el canto de una lamia debe hacer una tirada de RR para evitar quedar hipnotizado por la música y acercarse con desconfianza a ella.

Aneko: Pastores castellanos

*la dirade irurgetei urte
sartu nitzala pastore,
eguno bere eztoz nik izan
otzaz onenbat portune.*

Canción popular vasca

La vida de los pastores de la baja Edad Media es muy parecida a la de sus padres en épocas anteriores, pues, al igual que ellos, practican la trashumancia: en verano conducen sus rebaños a los pastos de montaña, más fríos y, por tanto, más abundantes, mientras que en invierno bajan a zonas de menor altitud. De esta forma pueden alimentar sin demasiadas dificultades a sus rebaños durante los doce meses del año.

Para conducir a los animales de sus terrenos invernales a los estivales y viceversa, los pastores utilizan todo tipo de vías pecuarias, formadas muchas de manera natural después de años sufriendo el paso del ganado, pero otras por la mano del hombre en el accidentado terreno de la Península. Estas vías pecuarias se dividen en varios tipos y son, de mayor a menor anchura, las siguientes: cañadas (75 varas de anchura), cordeles (38 varas), veredas (21 varas) y coladas (que cuentan con un máximo de 4 varas).

Estas vías, que pueden recibir muchos nombres (por ejemplo, fuera de Castilla eran *carreradas* en Cataluña, *cabañeras* en Aragón o *azadores reales* en Valencia), están delimitadas por mojones bien reconocibles.

Por otro lado, el ganado se agrupa en cabañas, un término que designa mil cabezas de animal, ya que en caso de no llegar a ese número se los llamaba «hato» o «manada». Cada cabaña cuenta con cincuenta moruecos (o sementales), veinticinco encerrados (animales que conducen al ganado en fila), un pastor (denominado también mayoral), cinco rabadanes (pastor que ayuda en sus tareas al mayoral), cinco zagales (jóvenes pastores), cinco mastines y varias acémilas cargadas con sal, un alimento muy importante para la nutrición del ganado. Las cabañas podían recorrer entre seis o siete leguas por una vía pecuaria en buenas condiciones, o entre dos o tres leguas si tenían que conducirse por terreno abierto.

Esto de abandonar la vía y entrar en terrenos privados tuvo que ser costumbre muy extendida, pues harto frecuentes eran los conflictos entre pastores y los dueños de las tierras por las que circulaban sus rebaños, tantos que la ley, siempre menesterosa con quienes más dineros procuraban al rey y al noble, permitía que los pastores crearan mestas locales, que venían a ser pequeños campos comunales a los

que acudía el ganado de un mismo municipio a pastar y donde eran vigilados por los mismos vecinos. Con el tiempo, estas mestas fueron cubriendo cada vez más territorio, hasta que en el siglo XIII vio la luz el Honrado Concejo de la Mesta de los Pastores de Castilla.

La Mesta, como era llamada para abreviar, fue la gran asociación ganadera de la Castilla medieval, creada por los grandes propietarios de ganado, los llamados Hermanos de la Mesta, procedentes en su mayor parte del norte del reino, pues en sus tierras la ganadería es mucho más importante que la agricultura. Poco después de ser creada, Alfonso X concedió a la Mesta el importante privilegio de obligar a que sus rebaños fueran vigilados en todo el reino de Castilla y que las cañadas, que ahora eran propiedad de la corona, fueran custodiadas y mantenidas por los «alcaldes entregadores de la Mesta».

Las principales cañadas reales de los últimos siglos del Medievo castellano eran tres: la leonesa, que desde León pasaba por Zamora, Salamanca, Béjar, Plasencia, Cáceres, Mérida y Badajoz; la segoviana, que tras pasar por Logroño, Burgos, Palencia, Segovia y Ávila llegaba hasta Béjar, aunque desde Talavera de la Reina partía un ramal que bajaba hasta Almadén y Andalucía; y la manchega, que comenzaba en la serranía de Cuenca y tras bajar a la Mancha se dividía en dos ramales, dirigiéndose uno a Murcia y el otro a Andalucía.

Pero no será la Mesta el único logro ganadero de la Castilla de los últimos siglos de la Edad Media, ya que también en el siglo XIII los rebaños de ovejas fueron evolucionando, seleccionando los mayores a los animales y cruzándolos con especies venidas desde África hasta crear la raza de la oveja merina, de lana mucho más fina que sus antepasadas y que permitió la expansión mercantil por toda Europa de la lana castellana. Tanta fue la importancia de la oveja merina que sus dueños contaban con privilegios reales tan abusivos que provocaron no pocos conflictos con los dueños de otros tipos de ganado y también con los agricultores, a los que se les obligaba a arrendar sus terrenos para convertirlos en pastos de los rebaños de ovejas merinas. A esto hay que añadir la picaresca de muchos de los alcaldes entregadores de la Mesta, que, bajo la excusa de cuidar y mantener las cañadas reales, aprovechaban la más mínima ocasión para ampliar su anchura y extensión de manera injustificada.

Fabula 53: Traiectio Honorifica



Un torneo es un gran acontecimiento y a uno de ellos acuden los personajes, aunque terminará siendo mucho más de lo que pensaban en un principio.

*Onesta gentil doncella,
si de mi no soys servida
ordenad vos la querella,
yo pondré luego la vida.*

Don Suero DE QUIÑONES

Aventura para un grupo de tres a cinco personajes jugadores, a ser posible con valores altos en las competencias de Descubrir, Elocuencia,

Empatía y Sigilo, pues pueden resultar a la larga mucho más útiles que las de combate o la propia magia.

Introducción histórica para el III

1 de enero de 1434 (Año Jacobeo)



urante su estancia en el castillo de la Mota (Medina del Campo), Juan II de Castilla recibió en audiencia al caballero leonés don Suero de Quiñones, vasallo del Condestable de Castilla, don Álvaro de Luna. Es don Suero un gran guerrero, pero algo peculiar, pues gusta de llevar en combate desnudo de armadura el brazo derecho (como prueba de valor) y tiene un sentido caballeresco bastante desusado. En 1431 comandaba las tropas de su señor en campaña contra Granada, y cuando a raíz de un terremoto hubo daños y derribos en la ciudad mora, ordenó a sus tropas retirarse «para no aprovecharse innoblemente de la mala suerte de otros», en lugar de aprovechar la debilidad del enemigo para atacar, como habría hecho cualquiera con menos sentido del honor y de la caballería.

El tal caballero solicitó al rey permiso para hacer un Paso Honroso, una parada caballeresca, para honrar a su dama, Leonor de Tovar, con la que estaba prometido. En prenda de su amor llevaba al cuello una argolla de esclavo cada jueves, día en el que, además, ayunaba. Para librarse de dicha prenda, él y nueve compañeros habían de quebrar, en buena lid, trescientas lanzas.

Al rey le hizo gracia el gesto y dio su venia. Se eligió como fecha de inicio de las justas el 10 de julio, y como lugar donde plantar las tiendas de los justadores, Puente de Órbigo, entre León y Astorga, paso obligado de los peregrinos del Camino de Santiago (y siendo Año Santo, muchos iba a haber). El desafío se pregonó por las cortes europeas, pues estaba abierto a todos los caballeros de la cristiandad. Y muchos acudieron a responder al desafío.

Introducción para los PJ



l grupo de PJ está al servicio del barón don Pedro de Navascos, un gentilhombre de la corte de la reina Blanca de Navarra y de su esposo Juan de Aragón. Don Pedro tiene un hijo, Juan Pérez, al que animó a que aprendiera a leer además de practicar con las armas, pues, según es su opinión, guerreros bravos hay muchos, pero guerreros letrados no tantos. Ahora maldice un poco el haberle animado a la cultura, pues le ha retornado el zagal, a sus diecisiete años y con las espuelas de caballero relucientes, con la cabeza llena de gestas heroicas de Lanzarote y Roldán, fruto de la mucha amistad que tuvo con un trovador del castillo de Bardena, donde sirvió como

paje y escudero. Mientras el buen barón está cavilando si encerrar a su hijo en un calabozo con doce putas que le quiten la tontería o hacer traer al trovadorucho para rebanarle el badajo y hacérselo comer luego con salsa de mostaza, llega la noticia del Paso Honroso a la corte y su hijo pide con gran alborozo permiso para ir a contender en tan gloriosa hazaña. El barón piensa que puede no ser mala idea, que bien que sabe lo que son, en realidad, estas paradas caballerescas, pero elige con sumo cuidado el pequeño séquito que su hijo ha de llevar: hombres (y puede que alguna mujer) bregados y listos a los que da tres órdenes: «Servid a mi hijo, cuidad de su vida, y por amor del Creador, ¡espabiladlo!»².

² Addenda: Juan Pérez, el hijo del señor de Navascos, puede ser llevado por un jugador o como PNJ. Sea como fuere, sus características se encuentran al final de la aventura (pág. 64).

El campamento

El día 9 de julio los PJ y don Juan llegan a Puente de Órbigo, un pequeño poblado en la orilla izquierda del río Órbigo junto a un puente de diecinueve arcos. Al lado se alza una ciudad de tiendas de campaña, toldos y chamizos que no cesa de crecer. Aquellos PJ con experiencia militar reconocerán en su distribución (y caótica organización) la típica de los campamentos de asedio. Por suerte, alguien ha tenido el buen sentido de poner las letrinas río abajo, que ya se sabe que si se ponen río arriba luego la sopa tiene mal sabor; por desgracia, no todos usan las letrinas, muchos prefieren hacer sus necesidades (o vaciar los orinales) donde les viene en gana. El campamento se divide por zonas según los lugares de procedencia de los caballeros y sus séquitos: castellanos, leoneses, aragoneses, navarros, catalanes, valencianos, portugueses, gallegos, franceses, alemanes, italianos, ingleses, etcétera. En cada sector no faltan tabernas, casas de juego y, por supuesto, burdeles. No hay un espacio común que haga de iglesia para rezar, pues la Iglesia desapruueba los torneos por considerarlos frívolos, pero no es raro que un señor traiga su propio sacerdote para que vaya rezando por él y por los suyos, y así aliviar la carga de sus pecados.

Don Juan se inscribe ante los jueces del torneo, Pero Barba y Gómez Arias de Quiñones, y los escribas del notario real, Pero Rodríguez de Lena, toman buena nota de su nombre y asignan a su séquito lugar donde aposentarse y alzar sus tiendas. También se le explican las normas por las que se regirá el Paso Honroso:

- ✧ Todo aquel hombre armado que quiera cruzar el puente del río Órbigo tendrá que enfrentarse en justa lid a don Suero o a alguno de sus nueve compañeros: Lope de Estúñiga, Diego de Bazán, Pedro de Nava, Suero Gómez, Sancho de Rabanal, López de Aller, Diego de Benavides, Pedro de los Ríos y Gómez de Villacorta.
- ✧ Si algún caballero no quiere pelear, puede desarmarse o dejar un guante como prenda de su cobardía y pasar vadeando el río. Del mismo modo, las damas pueden pasar dejando en prenda su guante derecho, que perderán a no ser que algún caballero justo por ellas y lo recupere. A los peregrinos desarmados se los preserva.
- ✧ Se justará con caballo, casco, escudo, loriga y lanza, a tres lanzas.

Los aguafiestas de los catalanes

Se está instalando el grupo cuando se escucha un gran revuelo en el campamento. Risas, gritos, abucheos, indignación; ha llegado el grupo de caballeros de la Corona de Aragón, que viajaban juntos: valencianos, aragoneses, catalanes y mallorquines. En el lugar que les ha sido asignado han desplegado carteles de batalla ofreciéndose a liberar a los peregrinos de Santiago del estorbo que suponía, a sus nobles fines, el paso y sus mantenedores. Los caballeros y sus séquitos se jactan ante todo el que los quiera escuchar de que en un solo día romperán las trescientas lanzas.

El motivo de semejante bravuconería se puede averiguar tomando vinos en cualquiera de las tabernas improvisadas con cualquier caballero leonés o castellano (puede que incluso alguno de los PJ sepa de qué va el negocio si supera

una tirada de Suerte): el Condestable de Castilla, don Álvaro de Luna, señor feudal de Suero de Quiñones, es a su vez hijo bastardo del noble aragonés Álvaro Martínez de Luna. Que un bastardo haya llegado a condestable es infamante y tiene como enemigos enconados a los infantes de Aragón, Enrique y Juan, hermanos del rey Alfonso V de Aragón, el Magnánimo (que a su vez es cuñado del rey de Castilla). Para vengar las ofensas ciertas o imaginadas rivalizan en grandeza: don Álvaro aprovechó las fiestas de Valladolid del año 1428 para engrandecerse frente a los aragoneses, pero esa grandeza se vio superada por el Paso de Fuerte Ventura, organizado por Enrique de Aragón. Y ahora don Álvaro, valiéndose de su caballero don Suero, pretende, con el Paso Honroso, rivalizar y vencer en grandeza y señorío a los infantes de Aragón. O eso creen estos, por lo menos.

Cosas que hacer en una ciudad de lienzos

Los caballeros no están continuamente combatiendo. De hecho, apenas hay dos combates de justas como Dios manda al día. Se respira un ambiente festivo, de feria. Está muy claro que los caballeros han venido a divertirse, y distracciones no les faltan, ni a ellos, ni a sus séquitos.

Se puede, por supuesto, beber. Se han montado mil y una tabernas improvisadas, en las que se puede, por supuesto, beber vino e hipocrás (aunque no apetece mucho beber vino caliente con especias, con este calor). Algunos sirven *mulsum* romano, que es vino malo aguado con mucha miel y especias, y que se sirve razonablemente fresco porque

ORGANIZACIÓN DE UN TORNEO MEDIEVAL

Los torneos se llevaban a cabo en recintos cerrados con vallas, a menudo ovalados. A su alrededor se alzaban las gradas de madera, fastuosas para la nobleza y mucho más sencillas para el populacho. Caballeros conocedores de las normas del torneo hacían de jueces, y sus decisiones nunca eran discutidas (o, al menos, no era cortés que lo fueran). Otra figura importante en un torneo era la del Rey de Armas, el heraldo que anunciaba el nombre y linaje de los contendientes.

Los torneos solían empezar con combates entre escuderos, armados con armas ligeras y protegidos con escasa armadura. Luego, los caballeros formaban dos bandos y se arremetían en una especie de batalla, con lanzas, espadas y mazas de entrenamiento. Con todo, estaba prohibido que varios atacaran a un mismo enemigo, así como los golpes en la cabeza. El plato fuerte de la jornada era la justa entre dos caballeros contendientes que arremetían entre sí, quizás la imagen más famosa que ha llegado a nuestros días de los torneos medievales.

tienen las barricadas en remojo en el río. También se puede encontrar sidra, y en los puestos de los alemanes e ingleses, cerveza.

Los caballeros se entrenan (y de paso compiten entre sí, a veces incluso apostando) con el juego de tablas, en el que los jinetes van derribando con lanza o espada diferentes tablas mientras van al galope, ganando el que más derribe en menos tiempo. Otros se distraen jugando a la palma³, de la que era aficionado Alfonso X el Sabio, o eso dicen. Y los más sesudos y meditativos siempre pueden jugar a los escaques (ajedrez).

Los villanos, por su parte, combaten entre sí practicando la lucha, desnudos de cintura para arriba, para que los golpes y magulladuras se vean mejor, ya sea con los puños desnudos o con palos o bastones. También se cruzan apuestas en las prácticas de tiro con ballesta y en el lanzamiento de bohordos (dardos como lanzas en miniatura).

Nobles y villanos practican, además, juegos de azar: los ricos, con dados, a ver quién saca la tirada más alta; los pobres, con tabas, que son los dados del pobre. También hay juglares que cantan cancioncillas o hacen ejercicios malabares con palos y pelotas para entretenimiento de los ociosos.

Y, por supuesto, donde hay hombres y vino, pues también hay putas. Muchas. Muchísimas. Algunas, organizadas en grupos, a modo de mancebía, con truhán que las protege y que vive de ellas. Otras, desgraciadas que merodean por el campamento abriéndose de piernas por un trozo de pan o un vaso de vino.

Un catalán demasiado bueno



El día 10 se inicia el Paso Honroso con el enfrentamiento de Suero de Quiñones con un caballero alemán, Arnald Rottenwald, enfrentamiento que gana el caballero leonés por dos lanzas rotas contra una. En los días siguientes se van produciendo los encuentros, y en ellos brilla con luz propia uno de los catalanes más fanfarrones, Asbert de Claramunt, que resulta ser virtualmente imbatible. No importa cuántos golpes reciba o cuántas lanzadas le den: se mantiene firme en su silla sin que parezca que los golpes le hagan ninguna mella. Además, cada vez que él sale a la lid, se enfurece el cielo. No siempre llueve, pero sí truena, aunque el cielo esté limpio de nubes.

¿Por qué es tan bueno? No es por tener a Dios de su lado. Más bien, por tener al Diablo. Y es que al servicio de Asbert se encuentra nada menos que un *esmolet* (página 338 del manual de juego y 182 de este libro) que conoce un hechizo prohibido tanto por el Cielo como por el Infierno: la Armadura de Dolor (página 171). Requisito imprescindible para el sortilegio es una víctima humana que esté en pecado por la religión que practique... Por suerte, ¡el campamento está lleno de mujeres pecadoras!

¿CÓMO METER A LOS PJ EN LA TRAMA?

Hay varios modos, y depende del DJ elegir cuál utilizar, según el que mejor se adapte a la psicología del grupo:

- ✦ Los jueces pueden encargar discretamente a los PJ que investiguen al tal Asbert. Nadie puede ser tan bueno. Para ello, alguno de los PJ tendría que tener un pasado militar y haber servido con uno de los jueces en el pasado. ¿Por qué los jueces no investigan al catalán directamente? Porque si lo hacen, con las tensiones que hay con los catalanes, podrían ser acusados de estar amañando las justas en contra de un triunfador que los molesta. Es mejor que lo haga alguien neutral, pues.
- ✦ Los mismos PJ pueden sentirse animados a investigar al ver lo bueno que es el catalán de las narices. Un encuentro de Asbert con su protegido Juan Pérez puede que les dé suficiente acicate.

³ *Addenda:* Juego antecedente de nuestro tenis actual, nada menos, y que se describe en el manual de juego (pág. 433).

★ Una tirada de Conocimiento Mágico puede revelar que alguien está usando un hechizo prohibido y por ello el Cielo protesta de tal modo (con truenos). Como el único que parece raro es el tal catalán, pues habría que investigarlo.

★ Uno de los PJ puede haberse encaprichado de una de las prostitutas y esta ha desaparecido.

ALGUNAS DISTAS

El tal Asbert tiene fama de sádico. Ninguna de las putas que contrataron sus hombres para que fuera a satisfacerlo a la tienda ha vuelto a ser vista, así que las furcias lo rehúyen, tanto a él como a sus hombres, que la noticia ha corrido como la pólvora. Los hombres de Asbert tienen ahora que raptar pecadoras y llevárselas a la viva fuerza antes de los combates.

Los hombres de Asbert no son precisamente discretos. Ha habido testigos tanto de sus raptos como de que echan al río los cadáveres de las furcias, pero todos son gente humilde que sabe que debe callar sobre las debilidades de los poderosos si no quiere que le corten la lengua o le hagan algo peor.

No es que las prostitutas desaparecidas se hayan esfumado. Sus cuerpos se pueden encontrar río abajo, donde el Órbigo hace un meandro. Todas han muerto a golpes y tienen unos cortes rarísimos en el cuerpo, formando figuras que una tirada de Conocimiento Mágico revelará como diabólicas.

REGISTRANDO LA TIENDA DE ASBERT DE CLARAMUNT

Matar mujeres de mala vida casi no es delito en la España del siglo xv, mucho menos si quien lo ha hecho es un noble. En cambio, amañar un torneo es un delito muchísimo más grave. Para encontrar pruebas de ello, los PJ tendrían que colarse en el pabellón de Asbert (grande como una cabaña pequeña), cuya entrada está siempre vigilada por un par de hombres de armas, pero uno siempre puede colarse por la parte de atrás, levantando la tela o haciéndole un corte. Serán necesarias tiradas de Sigilo, pero bueno...

Dentro de la tienda encontrarán las dos armaduras gemelas (puede incluso que una tenga una víctima dentro, si se acerca un combate para Asbert) y un cesto lleno de serpientes (pues el *esmolet* necesita sangre fresca de bicha para su hechizo). También encontrarán libros de magia, componentes mágicos y todas esas porquerías que señalan a un practicante de la brujería.

Lo que hagan los PJ depende de ellos, desde atacar a Asbert, su *esmolet* y sus ocho hombres de armas a pecho descubierto hasta denunciarlos a las autoridades del torneo. Sus pruebas tendrán que ser irrefutables, sin embargo, para que la justicia pueda intervenir. Quizás lo más sencillo sea boicotear el hechizo, asaltando la tienda donde está el *esmolet* con la víctima mientras Asbert está justando. O, algo más sutil, robarle la armadura o matarle todas las serpientes; o asesinar al *esmolet*, que muerto el perro, se acabó la rabia. En este caso, muerto el que hace la magia, pues como que no hay magia. Aunque matar a semejante engendro no será fácil por su protección a las heridas producidas por armas de metal y por su enorme fuerza.

REGLAS DE LOS TORNEOS MEDIEVALES SEGÚN GEOFFROI DE PURELLI

Serán dos contendientes montados a caballo que, armados con lanzas, tratarán de desarzonarse el uno al otro, eso es, descabalar al contrario.

Si el torneo es a sangre, el otro caballero desmontará para seguir la lucha ambos a pie, hasta que uno de los dos se rinda o muera. Si es torneo de exhibición, el que quede desarzonado o aquel al que se le hayan roto más lanzas (de tres pases de caballos) será declarado perdedor por los jueces. En ocasiones, sin embargo, el torneo se decide con un único envite entre dos caballeros.

Los caballeros justadores habrán de anunciar su nombre y su linaje, pues no está bien que se enfrenten dos contendientes de diferente estatus social.

Los justadores se arremeterán separados por una valla para evitar que los caballos choquen accidentalmente

entre sí. Cada torneo tiene un sistema de puntos, aunque varían de torneo a torneo según la conveniencia de los jueces o maestros del mismo. Sin embargo, lo que más puntos da siempre es golpear con la punta de la lanza contra el pecho o el escudo del contrario.

Un caballero será descalificado si mata el caballo del contrario (aunque sea por accidente).

Asimismo, si uno de los contendientes alza la visera de su celada, se considerará que se rinde y no se le atacará más bajo pena de ser expulsado del torneo.

El vencedor de un torneo se queda con las armas, armadura y montura de los que ha vencido. Es costumbre que al acabar el torneo los caballeros perdedores acuerden un pago a modo de rescate para que sus armas y caballo les sean devueltos.

Final histórico

Asbert de Claramunt murió de un lanzazo accidental que entrándole en un ojo le atravesó el cerebro. Fue la única víctima mortal del Paso Honroso y la Iglesia se negó a enterrarlo en suelo sagrado.

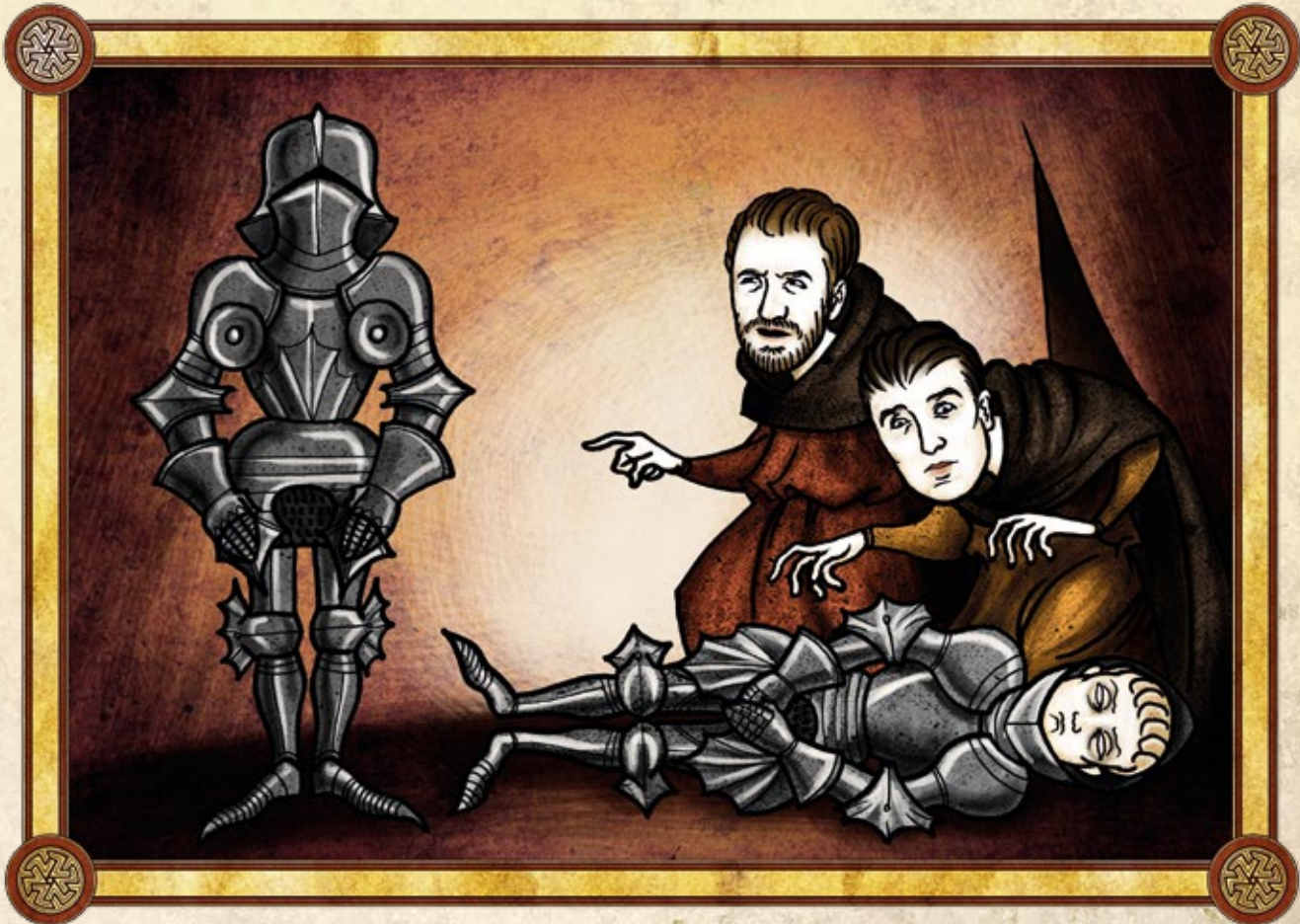
El 9 de agosto, después de treinta días de combates, fue herido Suero de Quiñones. Aunque no se habían roto las trescientas lanzas, los jueces dieron por finalizados los combates.

En total, a los diez justadores se enfrentaron sesenta y ocho caballeros aventureros de la Península y de Europa. La argolla, con una cinta azul, fue depositada como exvoto ante la tumba del apóstol Santiago, y en ella están inscritas las siguientes palabras:

*Si no os place corresponderme,
en verdad que no hay dicha para mí.*

Retcompensas

- ✧ Por jugar esta aventura: 20 PAp.
- ✧ Por descubrir, investigar y estropear los planes de Asbert: +30 PAp.



Dramatis personae

DON JUAN PÉREZ DE NAVASCOS

El hijo fantasioso del señor de Navascos.

FUE:	20	Altura:	1,79 varas
AGI:	15	Peso:	149 libras
HAB:	20	RR:	70 %
RES:	15	IRR:	30 %
PER:	5	Aspecto:	19
COM:	10	Templanza:	56 %
CUL:	15		

Protección: Loriga de malla (5 puntos de protección) y yelmo (8 puntos de protección).

Armas: Montante 70 % (1D10+2+1D6), espada 55 % (1D8+1+1D6), lanza de caballería 40 % (2D6+1D4).

Competencias: Cabalgar 45 %, Empatía 20 %, Leer y Escribir 35 %, Leyendas 60 %, Mando 40 %.

ASBERT DE CLARAMUNT

El extraño y misterioso caballero catalán.

FUE:	15	Altura:	1,65 varas
AGI:	15	Peso:	130 libras
HAB:	20	RR:	20 %
RES:	15	IRR:	80 %
PER:	10	Aspecto:	20
COM:	10	Templanza:	35 %
CUL:	10		

Protección: Loriga de malla (5 puntos de protección) y yelmo (8 puntos de protección).

Armas: Maza de armas 65 % (1D8+2+1D4), espada 50 % (1D8+1+1D4), lanza de caballería 65 % (2D6+1D6).

Competencias: Cabalgar 75 %, Esquivar 60 %, Mando 35 %, Tormento 60 %.

LAIETÀ

Un esmolet al servicio de Asbert.

FUE:	30	Altura:	1,85 varas
AGI:	10	Peso:	180 libras
HAB:	25	RR:	0 %
RES:	20	IRR:	170 %
PER:	10		
COM:	3		
CUL:	10		

Protección: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Pelea 50 % (1D3+3D6), maza 90 % (1D8+3D6).

Competencias: Alquimia 90 %, Artesanía 90 %, Conocimiento Mineral 75 %, Conocimiento Mágico 90 %.

Hechizos: Alma de Estatua, Arma Inquebrantable, Arma Invicta, Armadura de Dolor, Corazón de León, Intuir la Magia, Maldición del Hierro.

Poderes especiales:

✧ **Inmunidad al metal:** Los *esmolets* son inmunes a todo el daño que proceda de un arma u objeto de metal.

✧ **Imbuir magia:** Un *esmolet* tiene la facultad de introducir uno o varios de los hechizos que conoce dentro de un arma forjada por él.

HOMBRES DE ARMAS DE ASBERT

Pendencieros como su señor.

FUE:	12	Altura:	1,70 varas
AGI:	15	Peso:	150 libras
HAB:	15	RR:	40 %
RES:	15	IRR:	60 %
PER:	10	Aspecto:	Variable
COM:	5	Templanza:	50 %
CUL:	10		

Protección: Gambeson reforzado (3 puntos de protección) y capacete (2 puntos de protección).

Armas: Ballesta 60 % (1D10+1D4), bracamete 50 % (1D6+2+1D4).

Competencias: Descubrir 35 %, Sigilo 45 %, Tormento 60 %.

CABALLEROS JUSTADORES

Venidos de los cuatro confines del mundo.

FUE:	20	Altura:	1,60 varas
AGI:	20	Peso:	140 libras
HAB:	20	RR:	60 %
RES:	15	IRR:	40 %
PER:	10	Aspecto:	Variable
COM:	10	Templanza:	50 %
CUL:	5		

Protección: Loriga de malla (5 puntos de protección) y yelmo (8 puntos de protección).

Armas: Espada 75 % (1D8+1+1D6), lanza de caballería 50 % (2D6+1D6).

Competencias: Cabalgar 85 %, Esquivar 65 %, Mando 45 %.

Anejo: Los torneos medievales

*Cuando mandaba hacer muy honradas fiestas e procesiones,
mandaba hacer justas y torneos y juegos de cañas
y daba armas y caballos e ricas ropas e guarniciones
aquellos que estas cosas habian de hacer.*

*Crónica de don Pero Niño
Gutierre Díez de Games*



En la sociedad medieval, dividida en tres estamentos (*pugnatores, oratores y laboratores*), la vida de los nobles guerreros (y su obligación hacia la sociedad) era el combate, por lo que cuando no estaban guerreando estaban ejercitándose en el manejo de las armas.

En este sentido, los torneos proporcionaban a los jóvenes caballeros la oportunidad no solo de ejercitarse, sino también de hacerse un nombre demostrando su destreza con las armas y el caballo. Un campeón famoso podía conseguir el favor de un noble importante o incluso del mismo rey. Eso sin contar con el favor (más mundano pero quizás más satisfactorio) de las damas cortesanas. Ya se sabe, amor cortés y todo eso.

Entrenamiento, fama, un puesto en la corte, el favor de las damas... y dinero. En los torneos se podían ganar (o perder) auténticas fortunas. Un caballero francés, el Seigneur de Baudricourt, tuvo en más de una ocasión que hipotecar sus posesiones a los prestamistas para hacer frente a las deudas que contraía en los torneos (por suerte, su mujer era buena administradora, que más de una vez y más de dos le salvó la hacienda).

Además de perder dinero, el torneo conllevaba al justador el riesgo de perder la vida. Ciertamente es que las lanzas no tenían punta y que las espadas eran de madera y sin filo, pero, al empuñar esas armas llamadas «cortes», los accidentes eran moneda común: se cuenta que en un torneo en la ciudad alemana de Neuss murieron cerca de ochenta caballeros y escuderos, ¡y las crónicas no cuentan el número de heridos y descalabrados! Entre los heridos graves y muertos en los torneos se encuentran Godofredo de Mandeville, conde de Essex, pisoteado por el caballo contrario en 1216, o Robert de Clermont, hermano del rey de Francia, que en 1279, participando en su primer torneo, sufrió heridas en la cabeza que mermaron su capacidad mental para siempre (es decir, que lo volvieron idiota hasta su muerte). Y es que los franceses no tenían mucha suerte en las justas; que se lo digan si no al pobre Enrique II de Francia, al que una lanza rota le entró por el ojo en 1159.

Por esa razón, por lo de las muertes accidentales, la Iglesia estaba en contra de los torneos. También porque a sus ojos no fomentaban la galantería, la honradez y la generosidad, como se decía, sino el orgullo, la ira y la lujuria, así como la glotonería y el libertinaje en las fiestas y banquetes que tenían lugar acabados los torneos y en el que las damas agasajaban a sus campeones.

Fabula W33: De Gallarda



En medio de las montañas, los
aventureros encontrarán un refugio
hospitalario, pero, como siempre,
no todo lo que reluce es oro.

*¿Dónde vive la Gallarda,
madre, que es cosa muy linda?*

*La Gallarda, hijo mío,
vive en aquellas montañas.*

*¡No vayas allá, hijo mío,
por Dios y por vida mía,
que la Gallarda es muy pola
y a ti matarte querría!*

Romance de la Gallarda

Para esta aventura, basada libremente en el romance leonés de la Gallarda, el director de juego ha de hilar muy fino, pues es aventura de engaños, dobles juegos y traiciones, donde lo que aparenta ser es todo lo contrario y donde cualquier desliz puede llevar al traste la emoción y el suspense. Para jugar la aventura no se exige a los personajes

jugadores ningún tipo de profesión o nivel de competencias, y pueden ser miembros de cualquier nivel social.

Los títulos de los epígrafes proceden de la canción de Joaquín Díaz, La Gallarda, que desde aquí recomiendo escuchar encarecidamente.

Sube, caballero, sube, que aquí tienes tu dormida

En los montes entre León y Cantabria hay un lugar en el que se unen seis valles de montaña, un lugar recóndito y aislado si no fuera por un viejo camino por el que, de cuando en cuando, transitan peregrinos hacia Santiago, que está a cien leguas de distancia. No es el ramal principal ni tampoco uno secundario, sino un simple afluente del camino, pues en las tierras del Norte pocos son los senderos que no conducen a Santiago.

Justo allí, en esas tierras recónditas, se levanta Portilla, una aldea de ganaderos, porque las montañas dejan poco espacio al cultivo y el poco que hay sirve de pasto a los animales. Son unas siete u ocho casas junto a una torre defensiva y una vieja iglesia que acoge a los peregrinos y les da cobijo y cama para la noche. Pero en los últimos tiempos, todo parece abandonado en Portilla: los pocos animales que aún quedan vivos están famélicos, la iglesia abandonada y medio en ruinas, las casas cerradas a cal y canto, y cada vez son más escasos los peregrinos que paran allí. Una maldición ha caído sobre Portilla. O, más bien, se ha ido a vivir a ella.

Los PJ llegan a Portilla siguiendo el camino del que hemos hablado. No es necesario que se dirijan a Santiago, ya que los caminos caminos son y sirven para ir y para volver, y pueden estar utilizándolo para atravesar las montañas en dirección a Cantabria o quizás se encaminen a León a resolver algún asunto pendiente. En cualquier caso, el anochecer amenaza con sorprenderlos en plena montaña cuando, tras

un recodo del camino, vislumbran los tejados y casas de la aldea de Portilla.

Desde lejos, la esperanza de comer algo caliente y dormir bajo techo anima el espíritu, pero la ilusión se rompe en cuanto los PJ ponen un pie en la aldea: caminos embarrados con alguna que otra gallina muerta tiempo ha, casas con puertas desportilladas que se abren y cierran al vaivén del viento que las atraviesa, una iglesia abandonada de cuya portada hace tiempo que se desprendió la efigie de un santo que ahora yace desvalido en el barro (una efigie que, por la casulla de peregrino que viste y el niño que porta sobre los hombros, debe de ser San Cristóbal, patrón de los peregrinos, como sabrá cualquier PJ que haga una tirada de Teología). Los únicos habitantes de la aldea parecen ser unas vacas flacas que pacen entre los campos los escasos hierbajos de esta tierra yerma.

Mención aparte merece la torre construida a un lado de la aldea, no porque esté en mejores condiciones, que no es así, sino por la voluta de humo que se escapa de entre sus almenas, lo que parece indicar la existencia de habitantes. Es una torre de piedra cuadrada, con saeteras a media altura, una construcción levantada presumiblemente para defender la encrucijada de valles en los que se levanta Portilla y a sus habitantes.

Si los PJ se dirigen a la torre, encontrarán el portón de entrada cerrado, pero con tan solo llamar les abrirá la puerta un vejestorio contrahecho que, tras sorprenderse de la llegada de visitantes a la aldea, los invita a pasar a lo

que llama «la casa de la señora». El interior de la torre es tan espartano como el exterior: una habitación cuadrada con el suelo repleto de paja llena de aperos de labranza y para el ganado, con una mesa central en la que se apiñan seis mujeres más sufridas que viejas que cenan unos víveres escasos a la luz de la chimenea que arde en una esquina. El viejo los invita a sentarse con ellos a

la mesa y a compartir sus viandas, «pues ni las calamidades pueden quebrar nuestra hospitalidad».

Mientras los PJ deciden si sentarse con tan doliente compañía, por las escaleras que conducen al piso superior de la torre baja una mujer que antaño tuvo que ser muy hermosa y que aún hoy retiene bastante de aquella belleza, a pesar de los infortunios que el tiempo ha marcado en su rostro. Es la señora de la casa.

¿Qué es ego? ¿La mi Gallarda o toda tu gallardía?

Doña Ana Carmela Portalo nació hace veinticuatro años en León, hija de un gentilhombre de palacio que cuando cumplió los dieciséis la casó con don Cipriano de Vasterra, caballero secundón con pretensiones en la corte. Muy mal no le fue precisamente a don Cipriano, que tras su boda recibió el señorío de Portilla para su defensa y mantenimiento. Ana no pudo decir lo mismo.

Don Cipriano era hombre violento, jaranero y mujeriego, y no siempre en este orden. Cuando no estaba en la cama con alguna pastora del lugar (que acudía de grado o a la fuerza), bebía o cazaba, y si eso no le bastaba, golpeaba a su mujer

hasta cansarse. Así pasaron muchos años y Ana, tal y como le habían enseñado desde pequeña, se mordía la lengua para no gritar cuando su marido la pegaba y fingía mirar a otro lado cuando lo encontraba cohabitando con alguna labriega.

Pero entre borrachera y borrachera, don Cipriano también acudía al tálamo de su legítima, sobre todo si no había podido encontrar mejor compañía entre sus plebeyas. Además, era consciente de que debía engendrar un heredero, un hijo legítimo, pues no estaba dispuesto a que ninguno de los bastardos que había tenido con las campesinas heredara su escaso patrimonio. Por suerte, quiso Dios que Ana se quedara encinta y, a pesar de la mala vida que le había tenido en gracia sufrir, la señora de la casa se alegró

LA TORRE DE DOÑA ANA

La torre en la que vive doña Ana es muy sencilla, tanto que no es necesario incluir mapa alguno: son cinco niveles diferentes unidos por unas escaleras y que detallaremos a continuación de arriba abajo:

- ✧ **Almenas:** La cima de la torre está abierta al aire libre y rodeada de almenas. Casi nunca hay nadie de guardia, y aparte de los restos de una fogata y de la salida del tiro de la chimenea, no hay otra cosa que ver en este nivel.
- ✧ **Segunda planta:** Aquí se encuentra el dormitorio de doña Ana. Aparte de una cama sucia y deshecha, los únicos muebles son un arcón (con algo de ropa de mujer, pero apolillada), una mesa y una silla.
- ✧ **Primera planta:** Esta es una sala comunal con ocho jergones y poco más. Es donde suelen dormir las criadas y el portero de la torre, pero esta noche dormirán los PJ aquí y los sirvientes se retirarán a la planta baja.
- ✧ **Planta baja:** Aquí se encuentra el portón de madera de entrada a la torre, además de la chimenea y una

gran mesa. Es una sala con el suelo cubierto de paja (para calentar un poco la estancia) que sirve como comedor, cocina y sala común, todo en uno.

- ✧ **Sótano:** Debajo de la mesa de la planta baja, cubierta por la paja, hay una trampilla de madera cerrada con una cerradura; la llave la tiene colgando del cuello doña Ana, aunque se puede forzar con una tirada de Forzar Mecanismos difícil (-25 %). La trampilla da a una escalinata de piedra que baja hacia la oscuridad de un sótano con un olor nauseabundo, pues de las vigas de madera del techo cuelgan decenas de cabezas de hombres en diferentes estados de descomposición. Cualquiera que vea tan dantesca imagen deberá hacer una tirada de Templanza: si falla, vomitará, y si pifia, saldrá huyendo embargado por el terror y el asco. Además también hay un par de mesas llenas de restos sanguinolentos inidentificables y viejos libros repletos de anotaciones realizadas con sangre en un idioma desconocido, pues aquí baja doña Ana a encontrarse con Frimost y a que le enseñe los oscuros secretos del Infierno.

de llevar en su vientre a un hijo que podría aliviarle la carga que le suponía vivir junto al bestia de su marido.

Sin embargo, no le duraría la alegría demasiado, pues estando todavía de seis meses, una fatídica noche don Cipriano acudió a su cama borracho como una cuba. Por primera vez desde que se casaran, Ana se negó a plegarse a los deseos de su esposo, lo que enfadó sobremedida al caballero, que la sacó del tálamo de un puñetazo y le reventó la barriga a base de patadas, dejándola inconsciente en el suelo. Luego se largó a la cama de una criada.

Cuando Ana despertó, entre sus piernas corría la sangre y en medio de ella, el fruto de su vientre, inerte y muerto. Gritó como no había gritado nunca, se clavó las uñas en la cara y deseó, con toda su alma, matar a don Cipriano con ellas. Y como Dios no parecía haber escuchado sus años de ruegos y oraciones, el Diabolo estuvo presto para ayudarla, y cuando la señora abandonó la estancia en busca de su marido ya no era Ana la que bajaba corriendo la escalera, sino una gallarda (página 174) sedienta de venganza con la mitad del cuerpo transformada en cabra. Esa noche, la

antes conocida como Ana bebió la sangre de su marido utilizando su cabeza como copa y limpiándose la boca con su cabello.

En los meses siguientes, Ana acabó con casi todos los hombres del señorío, y los que consiguieron sobrevivir abandonaron aquella tierra dejada de la mano de Dios. Mientras la señora aprendía de boca de los demonios oscuros secretos, su señorío se iba marchitando día a día hasta llegar al momento actual, en el que solo habitan junto a la señora seis de sus sirvientas y un viejo criado al que Ana ha perdonado la vida por motivos que escapan incluso a su comprensión. Todos ellos saben que de las vigas de la bodega de la torre cuelgan las cabezas de las víctimas de la gallarda, que a su señora la visitan de noche oscuros y malévolos huéspedes y que no hay futuro en Portilla más que el que conduce a la tumba, pero tal es el temor a su ira que aguantan a su lado y la sirven lo mejor que pueden.

Y si para eso han de engañar a cualquier incauto que llame a su puerta, sea.

La Gallarda hace la cama, caballero bien venía



n cuanto la señora aparece en la escalera de la torre, se hace el silencio en la sala. Solo se escucha el crepitar de la leña en la chimenea y el sonido de los pasos de doña Ana bajando la escalera. Lleva un vestido largo hasta el suelo que ha visto tiempos mejores, pues se ve zurcido y desgastado; tiene el pelo recogido y una enorme tristeza en su mirada y ojos. Es la viva imagen del desconsuelo.

En cuanto termina de bajar, doña Ana ordena a las criadas que sirvan cuanto antes comida para los viajeros y les dejen sentarse en los escasos asientos que hay en la sala, a ser posible cerca de la chimenea para que se calienten los huesos, que a buen seguro llevarán maltrechos tras muchas horas de camino.

Las muchachas se dan toda la prisa posible en acatar las órdenes de su señora y, en silencio, van sirviéndoles a los PJ los magros víveres de que disponen: cebollas asadas, tasajo seco de ternera y un pan tan negro como duro. Harían bien en dar cuenta de los platos, pues es posible que sea la única comida que haya en todo el pueblo.

Mientras los PJ engullen lo que les han servido, doña Ana se sienta con ellos a la mesa sin decir palabra. En principio, dejará que sean los propios PJ los que den el primer paso y le pregunten lo que ha ocurrido en el pueblo y en la región; si ellos no lo hacen, llegará un momento en que doña Ana, toda lágrimas, tristeza y pena, les cuenta a estos pobres viajeros las vicisitudes de Portilla.

Todo empezó, comienza doña Ana, el día que llegó a Portilla la vieja Sancha. Nadie le preguntó de dónde venía o para qué, pues Portilla nunca estuvo sobrada de habitantes y un par de manos más, por muy ancianas que fueran, siempre

venían bien. Lo que nadie sabía es que, además de manos, la vieja Sancha tenía lengua de serpiente y ojos de lechuza, pues era bruja malvada al servicio de oscuros designios y horribles demonios. Al principio solo eran indicios, fastidios que parecían producto de la mala suerte más que de la mano del Maligno: leche cortada, algún animal enfermo, pequeños accidentes. Pero todo cambió el día que la vieja Sancha secuestró al pequeño de los Camacho, una familia de pastores del pueblo: dos días después de que desapareciera de su cuna, lo encontraron clavado en el tronco de un viejo árbol en la linde del bosque. El señor de Portilla, don Cipriano, el marido de doña Ana, entró en cólera ante tamaña monstruosidad y no paró hasta dar con el culpable, que no era otra, naturalmente, que la vieja Sancha. Cuando la tuvo delante de su espada, antes de que la ensartara como al mal bicho que era, la vieja Sancha invocó a su señor y don Cipriano falleció entre las fauces de algún engendro salido del Averno.

A partir de ahí, las cosas fueron de mal en peor. La vieja Sancha había desatado el Infierno en la Tierra y nadie le impedía llevar a cabo todas las tropelías y maldades que su señor ordenaba o que le pedía su propia y retorcida voluntad. Al final, uno a uno fueron muriendo todos los habitantes de Portilla, hombres y mujeres, y ellos consiguieron salvarse refugiándose en la torre de doña Ana, de donde salen únicamente en las horas en la que el sol está en todo lo alto, pues al llegar la oscuridad y la noche, la vieja Sancha y sus diabólicos sirvientes se adueñan de la región y ¡ay de aquellos a los que atrapen!, que morirán entre horribles dolores en las garras de tan malévolas mujeres.

Terminado su relato, lo habitual es que alguno o todos los PJ quieran terminar de una vez para siempre con la

vieja Sancha y con la maldición que se ha cernido sobre Portilla. Si no fuera así y se hicieran los suecos, doña Ana, con los ojos arrasados por las lágrimas, les suplicará que hagan todo lo posible por liberarlos de este horrible suplicio en el que viven, encerradas durante la noche y temerosas durante el día. La vieja vive en el sótano de una de las casas del pueblo y, si quieren, Ana les indicará dónde es, pero primero deben descansar, pues durante la noche la fuerza de la bruja es terrible y no podrán hacer nada contra ella.

Naturalmente, todo lo que ha dicho doña Ana es mentira, tan falsas sus palabras como sus lágrimas y sus súplicas. Nunca existió la vieja Sancha y la única responsable de todas las muertes en el pueblo es ella misma (las criadas y el portero han salvado la vida porque le son necesarios para mantener un poco decentada la torre, que si no...), pero sus ruegos han sonado hartos convincentes, en especial porque cualquier tirada de Empatía que puedan realizar los PJ para descubrir si miente la señora fallará automáticamente (un presente que Frimost ha concedido a su sirvienta). Pero a doña Ana le gusta jugar con sus presas igual que un gato juega con un ratón antes de devorarlo, y los pobres PJ ratones no saben que la gata de doña Ana solo se está afilando las uñas. Aunque tampoco ella es consciente de que no es

la única que tiene vela en este entierro, pero de eso ya hablaremos más tarde.

Una vez terminada la magra cena y doña Ana haya conseguido sacarles a los PJ la promesa de que se encargarán de la vieja Sancha, la señora ordenará a las criadas que preparen la planta primera de la torre para que los viajeros pasen la noche, que ya mañana, a la luz del nuevo sol, podrán liberarlas de la penuria en la que viven. Sus criadas, como si fueran una sola mujer, suben para preparar los catres en completo silencio, mientras el portero atranca la puerta y empuja la mesa delante de ella para bloquearla aún más.

Eso sí, durante la noche, doña Ana se asegurará de que uno de sus invitados sea objetivo de un hechizo de Dominación, a ser posible aquel que parezca más peligroso en combate: al tratarse de una criatura irracional, no necesita componente alguno para utilizarlo, pero también lo hará sin realizar gestos ni palabras, con lo que deberá hacer una tirada de IRR, que tiene a 135 %, con un penalizador de -65 %, lo que da un total de 75 %, más que suficiente para superarla, aunque si falla puede volver a intentarlo. Cada intento le quita 2 PC de los 27 que tiene. Cuando tenga éxito, la víctima debe hacer una tirada de RR (con -35 % debido a la alta IRR de doña Ana): si falla, quedará dominado por ella durante 1D3×10 días, suficientes para que utilice al PJ como peón en sus manejos.

Dame, caballero, dame, que a tí non te lo metía

La mañana siguiente, tras servirles un cuenco de leche caliente y una generosa rebanada de pan negro con algo de manteca, doña Ana les habla de nuevo de la conveniencia de acudir ahora, a pleno sol, en busca de la vieja Sancha, que duerme en el sótano de la casa que ella misma les indicará. Antes de salir pueden solicitar cualquier tipo de ayuda de la que dispongan las mujeres, pero nada hay más que lo que han visto, pues no disponen de armas ni de otros pertrechos, excepto su bendición y, como mucho, la promesa de algún encuentro amoroso por parte de alguna criada o hasta de la propia señora.

En cuanto los PJ abandonan la torre, doña Ana sube corriendo hasta las almenas, desde donde vigila el movimiento del grupo por el pueblo mientras se trasladan, o eso espera, a la casa que les indicó. Desde allí arriba domina todo el caserío y puede medio ocultarse entre las almenas, lo que es esencial para lo que tiene en mente.

La casa a la que se refirió doña Ana, y donde se supone que se encuentra oculta Sancha, es un viejo caserío con las contraventanas y la puerta claveteadas con maderos, cerca de la iglesia, cuya entrada se ve desde la parte superior de la torre. Deja que los PJ tomen las precauciones que vean necesarias, que se pertrechen con lo que crean conveniente o incluso que se lancen los hechizos que conozcan y sepan. Una vez que vayan a la puerta para acceder

a la casa, doña Ana hará su movimiento: observándolos desde las almenas de la torre utilizará el hechizo Anillo de Nigromancia para revivir los cadáveres de todos los que ha matado, cuyos cuerpos decapitados yacen dentro de la casa, y los obligará a salir y atacar a los PJ, apareciendo por la puerta o incluso por las ventanas, rompiendo los postigos y los maderos claveteados.

Se trata de una treintena de muertos que irán saliendo de forma escalonada de la casa. Muchos van armados con cuchillos o pequeñas hachas, aunque no las utilizarán para dañar a los PJ, pues doña Ana les ha ordenado apresarlos y asfixiarlos hasta dejarlos inconscientes. Para simular eso, las acciones de los muertos serán siempre las mismas: harán una acción normal para realizar un movimiento de melé y utilizarán la otra acción normal del asalto para defenderse parando con el hacha o el cuchillo el posible ataque del PJ. Una vez han conseguido entrar en melé sin que el PJ se zafe, al asalto siguiente realizan una acción extendida para inmovilizarlo: se hace una tirada enfrentada de FUE×5 entre los dos. Si gana el descabezado, el PJ quedará inmovilizado y sufrirá todos los asaltos 1D3 PD (sin tener en cuenta armadura ni otras protecciones) por el estrangulamiento. El PJ preso no podrá realizar otra acción más que la de liberarse, una acción defensiva extendida que le permite hacer de nuevo una tirada enfrentada de FUE×5 para salir de la presa. De todas formas, hay que tener en cuenta que hay una treintena de muertos y que todos ellos tratarán de inmovilizar a los PJ, con lo que si

un muerto intenta inmovilizar a un PJ que ya está apresado, su éxito será automático y le hará todos los asaltos 1D3 PD, y además sumará su Fuerza a la de su compañero en las tiradas de liberarse que haga el PJ.

Además de la oleada de decapitados zombis, los PJ deberán enfrentarse a otro pequeño inconveniente, y es que doña Ana, medio oculta entre las almenas de la torre, les lanzará hechizos de Saco de Quebradura de manera aleatoria (aunque nunca atacará al PJ al que le lanzó el hechizo Dominación), para dificultarles el combate contra

los muertos decapitados rompiéndoles brazos, piernas o conmocionándolos. Por último, como as en la manga, doña Ana utilizará al PJ que tiene dominado para hacer sucumbir al resto.

En cualquier caso, los muertos y doña Ana solo pretenden (al menos de momento) dejar a los PJ inconscientes: en cuanto uno de ellos cae, los muertos dirigen su atención hacia otro, y cuando todos estén inconscientes, será cuando llegue el momento de iniciar la última parte de esta extraña aventura.

Ahora de alta noche, la Gallarda se rebolvia



uando los PJ despiertan, se encuentran en una oscura habitación, atados de manos y pies encima de una enorme mesa de madera y completamente desnudos. Sobre ellos, dibujando en sus cuerpos con una fina pluma que le araña la piel, se encuentra doña Ana, igual de desnuda que ellos, aunque en su caso, del ombligo hacia abajo su cuerpo es muy parecido al de una cabra: pezuñas hendidas, pelaje oscuro y sexo animal. Y encima de todos ellos, dominando la estancia e iluminadas por la antorcha que arde en la pared, hay una treintena de cabezas en diferentes estados de putrefacción que cuelgan de las vigas de madera del techo. Son los recuerdos que doña Ana, la gallarda, atesora de todas sus víctimas: su marido, los campesinos de Portilla, algún peregrino que otro y, si no se andan con cuidado, puede que también las cabezas de los PJ masculinos del grupo.

Doña Ana no abrirá la boca durante el ritual que está realizando (básicamente es un sacrificio para agradar a Frimost: no busca más que complacer a su señor), excepto para insultarlos, escupirles y comentarles las cosas tan horribles que está pensando hacer con sus cuerpos antes de matarlos, lo que ocurrirá dentro de muchas y agónicas horas. Está disfrutando y no tiene prisa en que su diversión se termine, así que seguirá escribiendo sobre el cuerpo de los PJ los extraños símbolos sin preocuparse de lo que le digan, ya sean maldiciones, amenazas o súplicas.

Lo que no sabe ni ella ni ninguno de los PJ es que, mientras doña Ana está en el sótano de la torre jugando al medioevo con ellos, en la planta baja las seis criadas y el portero no están precisamente desocupados: los sirvientes de doña Ana ya están cansados de andar temerosos a la espera de que un buen día su señora les abra el cuello o los utilice en sus diabólicos rituales, así que han sacado fuerzas de flaqueza y han decidido aprovechar que su señora está entretenida con estos viajeros que tan acertadamente pasaron por Portilla. Sin que ninguno de los ocupantes del sótano lo apereciba, las criadas y el portero han bajado hasta la planta baja los muebles y jergones que había en las plantas superiores de la torre y luego han prendido fuego a la paja, quedándose fuera para ver el espectáculo. Con eso esperan quemar a la bruja de su señora.

Por desgracia, también morirán entre las llamas los viajeros, pero son daños colaterales que están dispuestos a asumir.

Cuando más entretenida esté la gallarda, que los PJ hagan una tirada de Escuchar: los que la superen oirán el crujir de la madera quemándose en el piso de arriba. Poco después, junto al sonido del incendio comenzará a llegarles el olor del humo e incluso la luz de las llamas que se filtra entre los tablones que separan el sótano y la planta superior.

En cuanto doña Ana sea consciente de lo que sucede, sus gritos y maldiciones arreciarán, pues ha comprendido que ha sido objeto de una traición por parte de sus sirvientes. Olvidándose por un momento de los PJ, va a tratar de salvar primero su culo para luego vengarse de sus malditos criados. Los sucesos dentro de la torre transcurrirán ahora de la siguiente manera:

- ✦ **Asalto 1:** Doña Ana sube las escaleras y abre la trampilla, solo para descubrir que toda la planta superior está en llamas. Ahogando más insultos y amenazas, los PJ la escuchan llamar a gritos a un tal «Sati».
- ✦ **Asalto 2:** Junto a doña Ana hace su aparición un ígneo, que es el tal Sati, un demonio del fuego que hace tiempo la señora aprendió a convocar y que Frimost le concedió para que le ayudara en caso de apuro.

Mientras esto sucede, comienzan a caer sobre los PJ restos ardiendo de madera del techo y de las vigas, además de trozos putrefactos de las cabezas que hay colgadas. Estos trozos producen 1D3 PD en una localización al azar y cada asalto caerán 1D3 trozos, que afectarán de forma aleatoria a los PJ. Si alguno de los trozos cae sobre sus brazos o piernas, los que se den cuenta de ello pueden hacer una tirada de AGI×3 para moverse de tal forma que el trozo en llamas caiga sobre las cuerdas que los sujetan. Si consiguen de esa forma liberar una mano, pueden soltarse, aunque se tarda un asalto en liberar una extremidad atada.

- ✦ **Asalto 3:** Sati utiliza sus poderes para abrir un pasadizo entre las llamas.
- ✦ **Asalto 4:** Doña Ana atraviesa toda la planta baja por el pasadizo que ha abierto Sati y consigue llegar al exterior.

El ígneo se queda en el interior utilizando sus poderes de control del fuego para intentar salvar la torre.

- ✧ Cualquier PJ que pase un asalto en la planta baja de la torre a partir de este momento sufre 1D6 PD debido al fuego y al calor, directamente a los PV; en el sótano este daño se reduce a 1. Lo bueno es que el pasadizo que abrió Sati entre las llamas sigue abierto.
- ✧ Si se preguntan dónde están las pertenencias de los PJ, se encuentran en la planta superior, pero para encontrarlas se requiere una tirada de Descubrir y para cogerlas deberán sortear las llamas, lo que significa que sufrirán otros 1D6 PD además de los habituales por pasar este asalto entre las llamas.
- ✧ **Asalto 5:** Una vez fuera, doña Ana descubre que aún están fuera las seis sirvientas y el portero, y, enloquecida por la traición de sus criados, se lanza hacia ellos dispuesta a matarlos.
- ✧ **Asalto 6 a 19:** Doña Ana destroza con sus garras a sus sirvientas, abriéndoles barrigas, seccionando manos y

desgarrando cuellos hasta convertirlos a todos en un amasijo de carne y sangre.

- ✧ **Asalto 20:** Llegados a este punto, la torre se colapsa sobre sí misma debido al incendio, atrapando a todos los que estuvieran en su interior: los PJ que todavía estuvieran en el sótano morirán automáticamente, mientras que los que ya estuvieran en la planta baja tienen derecho a una tirada de Correr o AGI×2 (la que ellos crean conveniente) para salir de la torre antes de que se les caiga encima y también los mate. En principio, el ígneo, Sati, también desaparecerá entre las piedras y llamas.

Los PJ que están fuera todavía tienen un escollo que salvar y es la presencia de doña Ana, que sigue allí dispuesta a acabar con sus vidas ahora que ha resuelto el problema de la traición de sus sirvientes. El combate se resuelve de la manera habitual, aunque recuerda que además de doña Ana, es posible que uno o todos los PJ estén desnudos (o sea, sin protección ni armas), y ellos no tienen garras que utilizar, como la gallarda. Y no nos olvidemos de los hechizos que domina la señora, como Anillo de Nigromancia (para levantar a los sirvientes que acaba de matar) o Saco de



Quebradura (para romperles algún que otro hueso). Además, si en algún momento ves que doña Ana no representa un enemigo a la altura de las capacidades de los PJ siempre puedes hacer que Sati salga de entre los escombros de la torre, y un ígneo capaz de lanzar bolas de fuego e inmune a todo el daño que no proceda de una fuente mágica siempre

es un oponente digno de tener en consideración.

La aventura terminará cuando consigan destruir a doña Ana, la gallarda. En el momento en que muera, Sati también desaparecerá, de regreso al abismo infernal del que procede.

Consecuencias y contingencias



Lo largo de la aventura, los jugadores pueden tomar algunas decisiones que los alejen de la trama central. Aquí tienes algunas notas sobre esas posibles variaciones:

✧ **Algún PJ decide investigar la torre durante la noche:** No sería raro que durante la noche que van a pasar durmiendo en la torre, alguno de los PJ decidiera investigar un poco por su cuenta, aunque poca cosa va a descubrir, ya que esa noche todos duermen y sería hartó complicado que encontrara y, sobre todo, que abriera la trampilla que conduce al sótano. Puede, eso sí, que llegue a descubrir el terrible secreto que oculta doña Ana debajo de su túnica (vamos, que es medio cabra), pero si se diera el caso, siempre puedes inventarte que fue una maldición que la viaja Sancha le envió a doña Ana y que ella oculta por vergüenza. De todas formas, por muchas tiradas de Empatía que hagan para descubrir la verdad de sus palabras, todas fallan automáticamente.

✧ **Si los PJ no acuden a la casa que doña Ana les indica:** Una vez fuera de la torre, los PJ pueden decidir no acudir de manera inmediata a la casa que les señaló la señora, sino investigar un poco por los alrededores. El resultado será el mismo: en lugar de que los muertos salgan de la casa, puedes hacer que surjan de la tierra en cualquier lugar del pueblo.

✧ **No hay manera de pararles los pies:** La aparición de los muertos decapitados es una forma enrevesada y retorcida que tiene doña Ana para capturar a los PJ más o menos enteros, pero puede darse el caso de que, a pesar de tener que vérselas con treinta muertos, los PJ logren sobrevivir a tan enorme horda zombi. En ese caso, la señora utilizará a su peón oculto, el PJ al que tiene dominado, para atraerlos de vuelta a la torre y, una vez allí, darles a beber alguna infusión o bebida que los deje inconscientes. No es tan dramático, la verdad, pero es igual de efectivo. Eso sí, si esta circunstancia llegara a ocurrir, regálales a los PJ 10 PAP extras, porque a buen seguro que se los habrán ganado.

De cien hombres que han entrado, solo él salió con vida



La principal recompensa de esta aventuras es, naturalmente, salir más o menos entero de este encuentro con tan malévol criatura. Además, los PJ ganarán los siguientes Puntos de Aprendizaje:

✧ Por destruir a la gallarda: 30 PAP.

✧ Si consiguen salvarle la vida a alguno de los sirvientes de doña Ana: +10 PAP.

✧ Por buena o mala interpretación: +/-10 PAP.

Dramatis personae

DOÑA ANA CARMELA PORTALO

La gallarda y toda su gallardía.

FUE:	25	Altura:	1,67 varas
AGI:	20	Peso:	110 libras
HAB:	20	RR:	0 %
RES:	25	IRR:	135 %
PER:	20	Aspecto:	19
COM:	20	Templanza:	75 %
CUL:	15		

Protección: Piel de cabra (1 punto de protección en las piernas).

Armas: Daga 40 % (2D3+1D6), garras 60 % (1D6+2D6).

Competencias: Alquimia 45 %, Astrología 40 %, Conocimiento de Área (Portilla) 50 %, Conocimiento Mágico 80 %, Corte 45 %, Descubrir 45 %, Disfrazarse 50 %, Elocuencia 70 %, Empatía 75 %, Escuchar 50 %, Leer y Escribir 30 %, Mando 30 %, Ocultar 35 %, Seducción 85 %, Sigilo 35 %.

Hechizos: Anillo de Nigromancia, Castigo de Frimost, Deseo Carnal, Dominación, Invocación de Igneos, Polvos de Seducción, Saco de Quebradura.

Poderes especiales:

✧ **Renacimiento violento:** Cuando doña Ana alcanza los 0 PV, no queda inconsciente y se dedicará entonces a maldecir, insultar y zaherir al que la esté atacando, conminándolo a que termine su trabajo de una vez y le propine el golpe de gracia. Si se la vuelve a atacar y se le hace algún punto de daño, recupera de forma inmediata todos sus PV perdidos. La única forma de acabar con ella es matándola de un único golpe o dejando que se desangre sola cuando está en PV negativos.

✧ **Lengua de Frimost:** Como fiel seguidora de Frimost, doña Ana ha recibido de este el don de poder mentir sin ser descubierta. Cualquier tirada de Empatía realizada para saber si miente falla de manera automática.

MUERTOS DECAPITADOS

Los restos descabezados de los lugareños de Portilla.

FUE:	20	Altura:	1,70 varas
AGI:	10	Peso:	90 libras
HAB:	10	RR:	0 %
RES:	12	IRR:	110 %
PER:	7		
COM:	1		
CUL:	-		

Protección: Carecen.

Armas: Cuchillo 50 % (2D3) o hacha 50 % (1D6+1D6), pelea 50 % (1D3+1D6).

Competencias: Correr 30 %.

Poderes especiales:

✧ **Resistencia al daño:** No pueden quedar inconscientes por efecto de sus heridas, ni tampoco reciben ningún penalizador al bonificador de daño.

✧ **Decapitación:** Al no tener cabeza, cualquier ataque que acierta en esa localización falla automáticamente. Además, no pueden quedar aturdidos.

SIRVIENTES DE DOÑA ANA

Las seis criadas y el portero.

FUE:	10	Altura:	1,60 varas
AGI:	10	Peso:	90 libras
HAB:	11	RR:	25 %
RES:	10	IRR:	75 %
PER:	10	Templanza:	45 %
COM:	8		
CUL:	7		

Protección: Carecen.

Armas: Cuchillo 30 % (2D3).

Competencias: Artesanía (cocina) 45 %, Conocimiento de Área (Portilla) 45 %, Descubrir 45 %, Escuchar 45 %.

SATI

Un ígneo al servicio de la señora.

FUE:	15	Altura:	1,67 varas
AGI:	25	Peso:	110 libras
HAB:	25	RR:	0 %
RES:	10	IRR:	135 %
PER:	15	Aspecto:	19
COM:	0	Templanza:	75 %
CUL:	5		

Protección: Protección mágica (solo puede ser dañado con magia).

Armas: Lanzar bolas de fuego 75 % (3D6).

Poderes especiales:

✧ **Control del fuego:** Un ígneo tiene el poder de crear, controlar y manipular a su gusto el fuego.

Enredo: La mujer noble

*Gallarda pone la cama,
caballero bien la guía,
puso colchones de lana,
sábanas de holanda fina,
en mitad de los colchones
un puñal de oro metía.*

Romance de la Gallarda

Aunque en el manual de juego hablamos largo y tendido sobre el papel de la mujer en la sociedad medieval (página 424/228 del manual de juego), nos gustaría detenernos ahora en un tipo de mujer muy concreta, y es la que forma parte de los estamentos nobiliarios, pues acostumbran a ser las protagonistas de infinidad de relatos y leyendas en su papel de damas o señoras.

Al igual que ocurre con el resto de mujeres, tengan la condición social que tengan, las que pertenecen a los estamentos nobiliarios en la Edad Media están relegadas a un segundo plano, pues la aristocracia de la época se asienta sobre las bases de la primogenitura y de la masculinidad: el primer hijo varón hereda a su padre, y únicamente cuando tiene lugar una ausencia completa de varones en un linaje, una hija podrá administrar el mayorazgo de su casa, aunque solo como transmisora. O sea, en cuanto se case, su hijo varón tenga mayoría de edad o algún pariente varón posea derechos sobre el mayorazgo, ella dejará de patentarlo y deberá entregárselo al hombre.

Puedes verlo como una especie de cadena: la mujer noble no es más que el eslabón que une a un hombre con otro hombre, a un padre con un hijo primogénito. Es precisamente por eso por lo que los nobles no solían dotar a sus hijas con villas o propiedades y solo lo hacían cuando la ausencia de herederos varones los obligaba.

La hija de un noble vive confinada en el ámbito doméstico, a la espera siempre del marido, educada para casarse, y solo cuando su padre procede a tramitar su matrimonio es cuando comienza a adquirir cierto protagonismo en la casa, pues gracias a estos enlaces las familias nobles pueden consolidar sus alianzas o incrementar la fortuna de su casa. Naturalmente, también será su padre el único capacitado para decidir con quién debe casarse o cómo debe gestionar su dote, el patrimonio que la novia entrega a su futuro marido y que en los círculos nobiliarios adquiere la forma de propiedades, villas, títulos o tierras en la mayor parte de las ocasiones.

Una vez casada, la mujer queda supeditada a su marido, que puede tenerle una mayor o menor estima, pues como ya se ha dicho, no son relaciones afectivas las que le han conducido al matrimonio. De todas formas, cuando la mujer posee una condición social superior a la del marido o su dote ha aumentado su prestigio y notoriedad, los esposos le tienen una mayor consideración, pues son conscientes de que han sido ellas, aunque fuera de manera involuntaria, las responsables de su fortuna.

De todas formas, también es cierto que, tras el matrimonio, la mujer comienza a disfrutar de una mayor libertad, pues ahora

ella es la encargada de organizar la casa, en ocasiones de forma independiente al marido, y cuenta para ello con sus propios sirvientes, secretarios, escribanos y hasta un presupuesto propio. Además, en caso de que el marido se ausente (viajes, guerras, etcétera), será ella la encargada de gobernar el señorío.

Mención aparte merece el papel de viuda, que es sin lugar a dudas el momento en que la mujer noble de la Edad Media alcanza la mayor cota de independencia y capacidad de gestión, sobre todo si el marido en su testamento también le encarga la custodia y la administración de los bienes de sus hijos menores de edad. Lo del testamento no es asunto baladí, que por entonces no era esto automático: si el marido no la nombraba a ella de forma directa en el testamento, los hijos quedaban a cargo de otros tutores, a menos que la madre solicitara la custodia mediante una carta de tutela que en ocasiones podía ser rechazada.

No obstante, el papel de viuda no era tampoco una perita en dulce: era bastante habitual que, cuando una mujer enviudaba y quedaba al cargo de un señorío y de los hijos menores de edad, los enemigos del fallecido aprovecharan el momento para reavivar viejas querellas o reclamar deudas, momento en el cual la viuda debería demostrar su capacidad de gestión y sus agallas si no quería sucumbir ante las amenazas de los hombres.

Fuera del ámbito doméstico y familiar, a nivel social la mujer noble del Medievo también estaba muy limitada, y las pocas que consiguieron abrirse un hueco en la vida pública de la época fue entrando al servicio en la corte, adoptando el papel de camareras, damas o dueñas de la reina, o fundando o dotando de presupuesto monasterios y conventos para así aumentar su prestigio y notoriedad.

Sobre esto último vamos a pararnos un poco más, ya que, visto el panorama que deben aguantar las mujeres de la aristocracia, no es de extrañar que fuera bastante frecuente asistir al ingreso de muchas de ellas a monasterios, sobre todo si no habían encontrado marido o no habían podido casarse, aportando sus padres una dote al convento igual que si se fuera un matrimonio, aunque de una cuantía algo inferior. Una vez dentro del convento, una mujer noble solía ocupar las más altas dignidades del mismo, como priora o superiora, y eso cuando no las ostentaban con carácter vitalicio si fue su familia la que fundara el convento. Eso sí, en la mayor parte de los casos, cuando una mujer era nombrada superiora, participaba en la gestión del convento y lo dirigía al mismo nivel que un abad podía hacerlo en un monasterio masculino.

Fabula W333: De Aedibus Gobali



No solo en los viejos bosques y fluídos
ríachuelos habita la Buena Gente,
que a veces también se aposentan
entre las calles de las ciudades.

Puesto y aprobado que los duendes ni son ángeles buenos, ni demonios, ni almas separadas, infiere el citado autor que son cierta especie de animales aéreos, engendrados por putrefacción del aire y vapores corrompidos. ¡Extraña consecuencia y desnuda de toda verosimilitud!

*Tentio crítico universal
Benito Jerónimo FEIJOO*

Cuando se habla de duendes y hadas, uno acostumbra a imaginarse verdes claros de un bosque o alegres riachuelos entre montañas, pero existen multitud de leyendas que transcurren en las calles y casas de las ciudades en las que son protagonistas absolutos, como la leyenda de la casa del duende, que con ligeras variantes se cuenta, entre otros lugares, en Madrid, en Córdoba o en Granada.

Basándonos libremente en esa leyenda, te presentamos una aventura para cuatro personajes jugadores con algo de experiencia en asuntos irracionales que tiene lugar en el Madrid medieval, en la que tendrán que hacer de cazafantasmas para un alto cargo de la corte castellana.

Al modo de introducción



iene la piel verde y verrugosa, los dientes podridos, una nariz del tamaño de una manzana y ha vivido en la Casa desde siempre. El día que entró su familia, ya estaba dentro. El día que su familia huyó de la guerra, se quedó en la Casa. El día que su familia regresó, con diferentes vestidos y costumbres, él la estaba esperando. Sabe que siempre han sido gentes distintas, con otros nombres y de modales diferentes, pero siempre han sido su familia. Y siempre han vivido en la Casa. En su Casa.

Además, en la Casa casi siempre había niños para jugar, niños que crecían y traían más niños, niños que lo miraban y se reían con sus bromas o lloraban asustados, niños que lo maltrataban, niños que lo mimaban y niños que a veces se iban para no volver. Pero no hace mucho llegó a la Casa un niño pequeño, enclenque y empapado en sangre, que decidió no irse nunca y no crecer. Y Martín Martinete fue feliz, pues ahora podría cuidar y jugar con el niño sin temor a que se fuera.

En realidad, la casa que tanto adora Martín, en la que lleva siglos viviendo, es un viejo caserón situado no muy lejos de la madrileña Puerta de Guadalajara, propiedad de un insigne caballero de la villa, don Traso de Sagasta y Aldana. Este cortesano residía en ella hasta no hace mucho, acompañado por su única hija, la dulce y sin par Clara. Pero la tragedia, como suele acontecer, vino a cebarse con ellos: un día llegó a la casa un lejano sobrino de don Traso que tenía asuntos que atender en la ciudad y cuando se marchó semanas después había dejado embarazada a la honesta Clara, que intentó ocultar por todos los medios su estado a ojos de su padre. Pero hay cosas que no se pueden esconder para siempre, y al final don Traso supo la verdad y prohibió a su hija que saliera de la casa hasta que aquel «fruto de la deshonra» naciera.

Cuando llegó el fatídico día, don Traso llamó a una comadrona de confianza para que asistiera el parto. Nada más nacer y después de que le cortaran el cordón umbilical, don Traso cogió a su nieto, lo llevó a un desván abandonado que había sobre las caballerizas y allí mismo lo ahogó con un cojín. Luego guardó el cuerpo en un viejo arcón lleno de mantas y ordenó a unos albañiles que tapiaran la puerta de acceso al desván. Cuando su hija le preguntó qué había hecho con su nieto, don Traso le dijo que allí no había tenido lugar nacimiento alguno y que no volviera a preguntarle nunca más por el niño, que a todos los efectos nunca había existido. Clara adivinó lo ocurrido y la felicidad abandonó para siempre aquella casa.

Fue entonces cuando comenzaron las noches de pesadillas. Los sirvientes de don Traso andaban como almas en pena por la casa, pues aseguraban que unos malos sueños les impedían dormir bien por las noches, y Clara apenas salía de su habitación. Cada día que pasaba se la veía más consumida, hasta que al final, unos meses después del nacimiento del niño, la hija de don Traso falleció. Fue entonces cuando el cortesano comenzó a sufrir las primeras pesadillas, en las que oía insistente el llanto de un niño que le impedía descansar. Al final, tuvo que marcharse del caserón junto a los pocos sirvientes que aún no se habían largado de la casa maldita.

Desde entonces, don Traso de Sagasta y Aldana ha intentado vender el viejo caserón, pero cualquier posible comprador ha desistido en su empeño tras pasar una noche bajo su techo, y aunque ponen todo tipo de excusas para revertir la transacción, el cortesano sabe que todos ellos escuchan por las noches el llanto de un niño en sus sueños, los lloros del nieto que él mismo asesinó movido por el orgullo. Solo le queda olvidarse de vender la vieja casa o intentar que alguien versado en asuntos sobrenaturales elimine de algún modo la maldición que ha caído sobre ella. Y no hace mucho le hablaron de ciertas personas...

Una extraña proposición

Tna tarde les sale al paso a los PJ un viejo criado en alguno de los lugares que acostumbren estos a visitar: su taberna habitual, la alcazaba, alguna de las muchas plazas de la ciudad, etcétera. La aventura da por supuesto que los PJ tienen algo de experiencia con el mundo sobrenatural, lo que les ha granjeado cierta fama entre determinados círculos de la época. Además, también suponemos que llevan algún tiempo asentados en la ciudad, el suficiente para que alguna gente sepa de su existencia.

En cualquier caso, el viejo criado viene en nombre de su señor, don Traso de Sagasta y Aldana, cortesano del señor de la plaza y asistente del rey cuando este digna con su presencia a la ciudad, que desea hablar con los PJ en la privacidad de su residencia para tratar cierto asunto de carácter delicado. El caserón en el que vive don Traso no está lejos de allí y no les llevará demasiado tiempo escuchar lo que tiene que proponerles.

La casa en la que vive actualmente el cortesano no se encuentra a más de un par de calles de allí, tal y como les dijo el criado, y es la vieja residencia que podría tener un caballero con pretensiones más que un verdadero noble. En cuanto llegan son recibidos por don Traso en persona, un hombre algo mayor, enjuto, de pelo y barba canos, pero con una obstinada severidad en los ojos. Les hará pasar al comedor de la casa, donde los agasajará con un almuerzo o cena de cierta enjundia, distrayéndolos con historias de sus antepasados y chismorreos de la villa. Terminado el ágape, el viejo cortesano les cuenta la proposición que tiene que hacerles.

Don Traso vivía hasta hace unos meses en un caserón situado cerca de la Puerta de Guadalajara junto a su única hija, pero tras la muerte de la joven, acontecida por unas fiebres debilitantes, los recuerdos le pesaban demasiado y decidió trasladarse a esta otra casa, mientras ponía a la venta el viejo caserón. Pero aunque ha tenido varios compradores, todos ellos han anulado la compra tras pasar una noche en la casa,

aludiendo a pretextos vagos pero que le han obligado, a costa de su honor, a devolverles el dinero recibido. Extrañado, ordenó a uno de sus criados a que regresara a la casa y durmiera en ella. Al día siguiente, le contó extrañas historias sobre pesadillas, ruidos sobrenaturales y presencias malignas en el caserón, y aunque él nunca fue una persona crédula, tampoco puede desestimar esa explicación. Aquí entran los PJ, pues don Traso quiere pedirles que, como gentes habituadas al trato con lo sobrenatural (o al menos así se lo han dicho), vayan a su antigua casa y pasen en ella las noches que necesiten hasta averiguar qué es lo que está ocurriendo realmente en ella y ponerle fin de una vez por todas.

A cambio, el cortesano les pagará de manera generosa (ciento cincuenta maravedíes por cabeza, que es el sueldo mensual de un soldado, más que suficiente por unos días de trabajo) y los alojará el tiempo que pasen en Madrid. También puede proporcionarles cualquier pieza de equipo básico que crean que pueden necesitar, como lámparas, aceite, odres, provisiones, alguna mula por si tienen que trasladar algo muy pesado, cosas así, nada de armas ni armaduras. Quizás quieran regatear algo más de dinero, pero en ningún caso pasará de los doscientos maravedíes por PJ.

Suponiendo que aceptan el encargo de don Traso (¿qué sentido tendría todo esto, verdad?), antes de dirigirse a la casa quizás quieran preguntar en el vecindario por ella y por su propietario, o puede que ellos mismos, si tienen la competencia de Conocimiento de Área (Madrid), ya hayan oído hablar del cortesano. En cualquier caso, la información que pueden obtener no es demasiado abundante: efectivamente, don Traso y su hija Clara vivían en la casa de la Puerta de Guadalajara, una familia honrada, muy amable con sus vecinos e intachable en sus costumbres, pero hará cosa de un año que se dejó de ver por el vecindario a la hija de don Traso, que al parecer había enfermado, y no se la volvió a ver hasta que no la sacaron metida en un ataúd. Unas semanas después, el cortesano se mudaba a otra residencia y ponía a la venta su antiguo caserón.

La casa del martinico

Como has podido leer en la introducción de la aventura, don Traso ha omitido cierta información que lo compromete gravemente: lo que de verdad ocurre en la casa es que su nieto fallecido ha embrujado el caserón y castiga a todos los que allí duermen, pues, convertido en un espanto (página 348 del manual de juego y 183 de este libro), aterroriza sus sueños y los consume, que fue precisamente lo que le ocurrió a su madre y comenzó a sucederle a su abuelo y asesino. Y para colmo de males, además del espanto, la casa es la residencia de un duende martinico (página 361 del manual de juego y 183 de este libro), que la habita desde hace siglos y que ha decidido proteger al espíritu del niño de todas las formas posibles, que en su caso son muchas y variadas.

Por tanto, antes de comenzar a describir las diferentes estancias de la casa, con las posibles incidencias y trampas que Martín Martinete, el martinico, puede llevar a cabo en ellas, te vamos a indicar una serie de «percances» que el duende puede realizar en cualquier parte de la misma (para algo puede volverse invisible a voluntad), para que las utilices cuando creas conveniente y así darle un toque de atención al grupo si comienzan a aburrirse o desvariar. De todas formas, trata de contenerte y pon en práctica las bromas del duende de manera gradual para evitar que el grupo salga corriendo de la casa al poco de entrar. Lo recomendable es que, antes de pasar su primera noche en la casa, tenga lugar uno o dos pequeños percances, y que al día siguiente, tras una noche de desasosiego y pesadillas (véase el poder «Descanso impedido» del espanto),

las bromas vayan incrementándose antes de que alcancen su cénit al atardecer del segundo día.

- ✧ En algún momento de tranquilidad o si alguno de los PJ se aleja del grupo, Martín le lanzará un hechizo de Bebedizo de Sueños: si tiene éxito en el lanzamiento (con un porcentaje de 150 % es difícil fallar), la víctima debe tirar RR con un -50 %. En caso de fallar la prueba de resistencia al hechizo, caerá dormida de inmediato y durante las siguientes 2D6 horas no habrá forma alguna de despertarla (excepto utilizando los hechizos de Vigor o Licor Sedante).
- ✧ Cuando los PJ estén con la mosca detrás de la oreja (sobre todo si se dan cuenta de que hay un desván oculto sobre las caballerizas), el duende puede desviar su atención utilizando el hechizo Falsas Visiones, que lanza con un porcentaje del 115 %. En este caso, todos los que fallen una tirada de RR con -50 % creerán ver a una mujer de belleza sobrehumana que les canta con una voz ultraterrena tan fascinante que quedarán embelesados durante 1D3 horas. Pasado ese tiempo, los que se hayan visto afectados por las visiones tendrán un horrible dolor de cabeza durante 2D10 horas, que conlleva una penalización de -10 % a todo lo que quieran hacer.
- ✧ Si alguno de los PJ está intentado llevar a cabo alguna acción delicada o peligrosa (por ejemplo, forzar una cerradura, hacer equilibrios en algún sitio elevado o lanzar algún hechizo), Martín lanzará el hechizo Travesura con un porcentaje de 150 %. La víctima debe hacer una tirada de RR con -50 % y si falla, cometerá algún desliz, despiste o tropiezo, lo que la obligará a realizar una tirada de HAB×3, AGI×3 o Templanza para no fallar de manera automática la tirada que está haciendo.

A menos que se indique lo contrario, todos los suelos están embaldosados con baldosas rojas de cerámica, algo desgastadas por el uso. Las paredes son de mortero encalado con algún que otro tapiz para decorar y calentar un poco las estancias, y las ventanas que dan a la calle tienen todas rejas con postigos de madera atrancados desde el interior (es imposible utilizar Forzar Mecanismos para abrirlas desde fuera) y cortinajes de lino. Ninguna de las ventanas tiene cristales, solo los postigos de madera.

1. ZAGUÁN

La entrada principal al caserón es por el zaguán (aunque existe una entrada secundaria en las caballerizas). La puerta está cerrada, pero con la llave que les ha facilitado don Traso se abre con facilidad (si, por el motivo que sea, desean forzar la cerradura, deberán hacer una tirada de Forzar Mecanismos *difícil*, -25 %). El interior está oscuro, como el resto de la casa, y la única luz que entra procede de la puerta que acaban de abrir.

Al contrario que la mayor parte de las habitaciones, el zaguán no tiene baldosas, sino piedras planas. A ambos lados de la entrada, en las paredes, hay sendos bancos corridos realizados con el mismo material que las paredes (mortero encalado). El acceso que da a la siguiente estancia, el pasillo, está bloqueado por una verja de hierro (de la que también tienen llave). Las que conducen a las estancias laterales son simples puertas de madera.

En cuanto entren en la casa, Martín se pondrá en movimiento. Lo primero que hará será lanzar un Mal de Ojo sobre cada uno de los PJ (tiene un 135 % para lanzarlo, así que es difícil que falle la tirada de lanzamiento). Todo aquel que falle una tirada de RR con -50 % se verá afectado por la maldición: en las siguientes 1D6 horas su posibilidad de obtener una pifia en una tirada aumentará en un +10 % (por ejemplo, si antes pifiaba con un 96-00, ahora lo hará con un 86-00). Martín tiene 30 PC y los va recuperando a un ritmo constante, así que intentará que los PJ se vean siempre afectados por el hechizo (si quieres simplificar el asunto, cada vez que algún PJ obtenga un resultado alto en una tirada hay un 80 % de que en ese momento esté afectado por el hechizo, con lo que cabe la posibilidad de que obtenga una pifia cuando menos se lo espere).

Lo siguiente que hará el duende será lanzar una Cerradura Maldita en cada una de las puertas de acceso de la casa (esta del zaguán y la de las caballerizas). La cerradura adoptará un color rojo oxidado: si tratan de abrirla con la llave, deben tirar HAB×3 o no lo conseguirán (y si pifian, la llave se rompe; recuerda, además, que pueden estar afectados por el Mal de Ojo, lo que aumenta las posibilidades de que saquen una pifia), y si tratan de forzarla, tendrán que superar una tirada de Forzar Mecanismos *muy difícil* (-50 %). De esta forma, Martín Martinete quiere obligarlos a que permanezcan en la casa lo suficiente para mantenerlos asustados: en cuanto vea que lo están y que desean escapar por todos los medios, anulará el efecto de la Cerradura Maldita y podrán abrir las puertas sin problemas.

2. PASILLO DE LA PLANTA BAJA

Esta estancia no tiene demasiado que reseñar, pues es poco más que un pasillo de distribución entre las diferentes habitaciones, con unas escaleras que conducen a la planta superior. La puerta que da al corral está cerrada con una barra de madera desde dentro; solo tienen que retirarla para salir afuera.

3. COMEDOR

Dominada por una enorme mesa frailer de madera, esta estancia sería antaño el comedor de la casa, aunque ahora no queda más que la mesa, pues fue lo único que don Traso no se llevó a su nueva casa: costaba más trabajo sacarla de aquí que comprar una nueva.

4. COCINA

Junto al comedor se encontraba la cocina del caserón, aunque aparte de algunos utensilios oxidados, mesas desportilladas y una chimenea llena de leña apilada, no queda nada más que indique su antigua función.

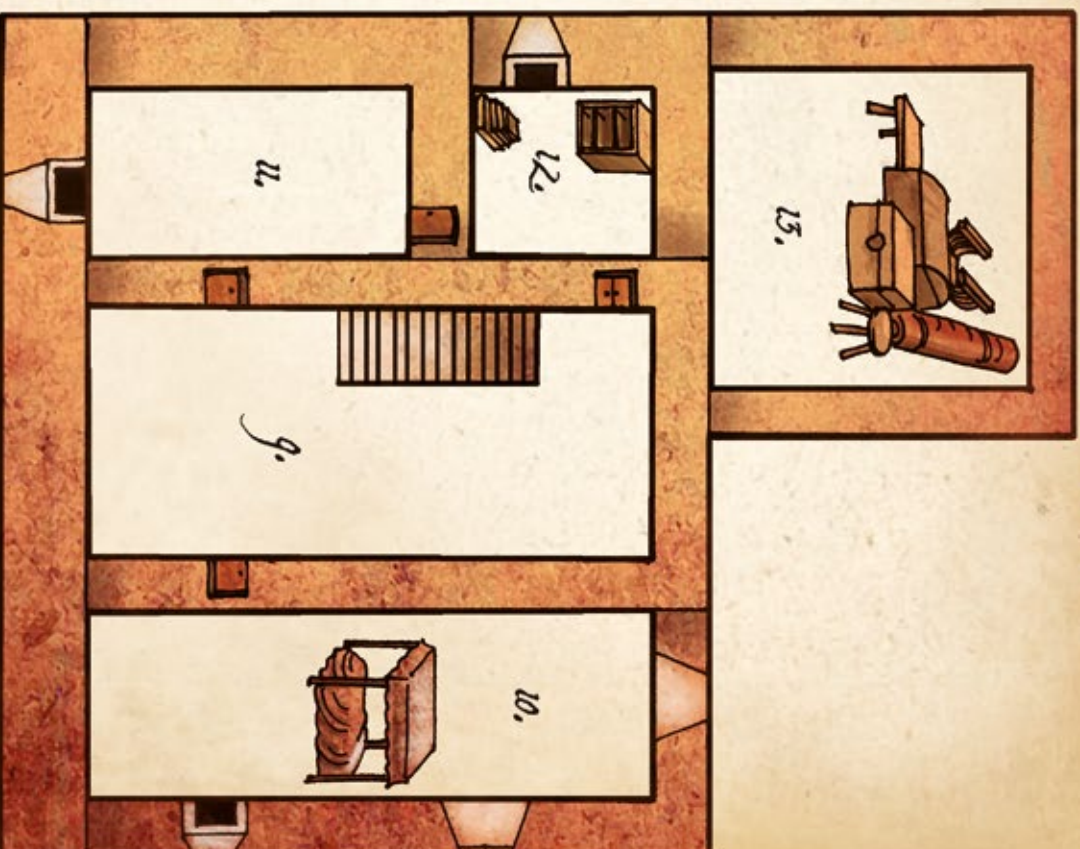
En este punto, Martín volverá a hacer de las suyas, pues si alguno de los PJ decide inspeccionar la chimenea y retirar la leña por si oculta algo, el duende lanzará un Aliento de Salamandra sobre la yesca y las pajuelas que hay justo debajo de los troncos, prendiéndolas de inmediato. En principio, si el PJ tiene la mano metida en el asunto, ese asalto sufrirá tan solo 1D3 PD por la llama, pero como en poco tiempo toda la leña que se almacenaba en la chimenea estará

PLANTA BAJA



- 1. zaguan
- 2. pasillo planta baja
- 3. comedor
- 4. cocina

PLANTA SUPERIOR



- 9. pasillo planta superior
- 10. dormitorio principal
- 11. dormitorio de clara
- 12. biblioteca
- 13. desvan

LA EXPANSIÓN DEL QUENOE

- 5. caballerizas
- 6. corral
- 7. sala principal
- 8. recámara de los sirvientes

ardiendo, si sigue tratando de revisar lo que hay allí dentro (hay jugadores muy obstinados), sufrirá 1D6 el siguiente asalto que esté en contacto con el fuego, 2D6 el segundo y 3D6 el tercero y sucesivos. De todas formas, no hay nada dentro de la chimenea, excepto el retorcido sentido del humor del duende.

5. CABALLERIZAS

La misma llave que abre la puerta principal, la del zaguán, abre también la doble puerta que conduce desde la calle a las caballerizas. Su interior tiene el suelo cubierto de paja, casi podrida después del tiempo que lleva aquí (lo que ha impedido que la estancia se convierta en el blanco del Aliento de Salamandra del duende), en las paredes hay varias argollas para atar las monturas y, adosados a los muros, pesebres de obra que antaño debían de contener la comida o el agua para los animales que habitaban la caballeriza.

6. CORRAL

Aunque en la época en que don Traso y su hija vivían en el caserón, esta zona de la casa, abierta al cielo y con el suelo de tierra, debía de servirles de corral para algunas gallinas, ahora no es más que un muladar donde se han ido acumulando los restos inservibles de muebles que don Traso decidió tirar cuando se marchó a otra casa.

7. SALA PRINCIPAL

En esta estancia era donde don Traso recibía a las visitas que acudían a la casa a hablar con él. En una esquina se encuentra una alfombra enrollada que antes cubría las baldosas del suelo, y todavía posee además un par de sillones para acomodo de las visitas.

8. RECÁMARA DE LOS SIRVIENTES

En esta habitación dormían las cuatro sirvientas que poseía don Traso para el mantenimiento de su casa. Ahora no quedan más que los cuatro jergones polvorientos.

9. PASILLO DE LA PLANTA SUPERIOR

Al igual que el de planta baja, esto es poco más que un pasillo donde acaban las escaleras y donde se abren las puertas del resto de estancias de la planta. No hay nada más que reseñar.

10. DORMITORIO PRINCIPAL

Este era el dormitorio de don Traso y es el único lugar de la casa que todavía cuenta con una cama, un enorme camastro con dosel de madera de tal tamaño que tampoco le traía cuenta al cortesano llevárselo a su nueva residencia. Aparte de esa cama, y un orinal de latón guardado debajo, no hay otro mueble en la estancia.

La habitación también posee una ventana que da sobre el corral y que, al contrario que las que dan a la calle, no cuenta con rejas, lo que la convierte en uno de los lugares preferidos por el duende para llevar a cabo sus travesuras. Si alguno de los PJ se asoma en algún momento a la ventana (o si, durante la noche, deciden hacer guardia, el duende hará ruido en los muebles que hay tirados en el corral para

que se asomen por aquí), Martín utilizará el hechizo *Cuerda de Cridavents* para levantar un pequeño vendaval justo detrás del PJ y empujarlo hacia el vacío: la víctima deberá hacer una tirada de FUE×3 para no verse arrastrada por la enorme corriente; si falla, cae sobre los muebles medio rotos y desportillados que hay en el corral, lo que supone sufrir 1D6 PD por la caída y, si falla una tirada de Suerte, clavarse 1D3 trozos de madera en el cuerpo, que le provocarán cada uno 1D3 PD adicionales.

11. DORMITORIO DE CLARA

Al otro lado del pasillo se encuentra el dormitorio de la hija de don Traso, Clara. Fue este el lugar donde nació el niño y donde falleció su madre, así que nada más entrar, todo aquel que tenga éxito en una tirada de IRR notará una ligera opresión en el corazón, la congoja y el dolor que se han almacenado entre estas cuatro paredes. Pero aparte de la pena que parece rezumar la estancia, no hay nada más en ella, ni muebles ni restos. Y Martín además no acostumbra a venir a ella, así que los PJ tampoco sufrirán ningún tipo de ataque por su parte si se quedan dentro.

12. BIBLIOTECA

Don Traso siempre fue un hombre versado, al que le gustaba distraer sus preocupaciones entre las páginas de algún libro. Por eso, igual que en su actual residencia, en la vieja tenía una biblioteca de unos cuarenta volúmenes (bastante importante para los cánones medievales), que guardaba en una estantería que es lo único que queda en la habitación, aunque ahora se encuentra vacía. De todas formas, en un rincón, apilados, hay varios volúmenes que don Traso descartó durante la mudanza al tratarse de libros repetidos o que estaban francamente en mal estado.

Si alguno de los PJ hace una tirada de Descubrir *difícil* (-25 %) en esta estancia, descubrirá unos leves arañosos en el suelo, como si hace tiempo se hubiera movido la estantería para algo. Si la retiran, detrás no descubrirán más que una pared estucada como las del resto de la casa, aunque una tirada de Conocimiento Mineral o de Descubrir *muy difícil* (-50 %) les permitirá advertir que el estuco es más reciente que el del resto de la casa. Y es que detrás de esta pared se encontraba la puerta que daba acceso al desván y que don Traso ordenó tapiar tras dejar en su interior el cadáver de su nieto. Si quieren, pueden derribar la pared, para lo que necesitarán las herramientas adecuadas (como un pico, aunque pueden improvisar algo parecido a ello con los restos de muebles que hay por la casa y una tirada de Artesanía). Tras diez minutos picando, descubrirán que detrás de la pared hay otra estancia oculta, y después de una hora de trabajo, abrirán un agujero lo suficientemente grande para poder atravesarlo y acceder al desván.

13. DESVÁN

Nada más entrar al desván, queda claro que aquí no ha entrado nadie en mucho tiempo. Hay varios arcones, tapices enrollados, muebles y todo tipo de utensilios abandonados, todo oculto bajo una espesa capa de polvo, que flota también por el aire iluminado por las antorchas o lámparas que los PJ han traído consigo, la única fuente de iluminación

con la que pueden contar, pues la estancia no tiene ventanas al exterior.

Debajo de algunos muebles se encuentra el arcón con los restos ressecos del nieto de don Traso, el cadáver de un niño que llevará muerto cosa de un año, como les indicará un éxito en una tirada de Medicina. La pequeña víctima está envuelta en unas telas de lino ensangrentadas que le sirven de sudario, las telas que se utilizaron durante el parto de su madre.

Si los PJ consiguen llegar hasta aquí, Martín Martinete hará todo lo posible por evitar que toquen el cadáver del niño.

Para empezar, lanzará el hechizo Velo de Muerte sobre el que vaya a coger el arcón donde está el cuerpo del bebé: si la víctima falla una tirada de RR con -50 %, caerá al suelo muerta... o, al menos, eso parecerá, ya que ni respirará ni reaccionará de manera alguna hasta pasadas 4D6 horas. Luego procederá a apagar las fuentes de iluminación que posean los PJ, lo que al duende no le afectará, puesto que ve perfectamente en la oscuridad. Una vez a oscuras, Martín se dedicará a clavar su estilete en los PJ al tiempo que les increpa a gritos que se marchen de la casa (para facilitar las cosas, incluso retirará los conjuros de Cerradura Maldita de las puertas de acceso).

Consecuencias y contingencias



Como ocurre en cualquier aventura, los PJ pueden desviarse de la línea narrativa aconsejada. Si eso ocurriera, comprueba el siguiente punto, que te puede servir para reconducir la historia.

- ✦ **La invisible presencia de los criados:** En ocasiones, olvidados por sus propios señores, los criados y sirvientes son una buena fuente de información si se les sabe sondear correctamente. Si a los PJ se les ocurre interrogar a los criados de don Traso, descubrirán que casi ninguno de ellos habitó en la casa de la Puerta de Guadalajara, a excepción de una vieja ama de llaves, pues el resto se mar-

chó poco después de la mudanza. Tratar con ella es difícil: le es extremadamente leal a su señor, y será necesaria una tirada de Elocuencia *muy difícil* (-50 %) para que cuente algo. Y es que la señorita Clara se quedó embarazada de un primo suyo que andaba de visita en Madrid, y cuando su padre se enteró la encerró en la casa. Aunque el niño no llegó a nacer, pues Clara sufrió un aborto antes de que el embarazo llegara a término y el niño no consiguió sobrevivir. Al menos, eso es lo único que sabe la vieja ama, y les hará jurar cuatro o cinco veces que nunca dirán nada de esto, pues don Traso quedaría deshonrado a ojos de sus iguales.

Conclusión y recompensas



Si no los vence el miedo y resisten las travesuras de Martín sin huir de la casa como alma que lleva el diablo, los PJ pueden terminar encontrando el cuerpo del niño. Con una tirada de Conocimiento Mágico pueden suponer que es el espíritu del niño el que impide descansar a los que pasan allí la noche, consumiendo la mente con pesadillas al convertirse en un espanto, que desaparecerá cuando se lleve a cabo su última voluntad. Claro que en el caso de un recién nacido lo de su última voluntad puede ser difícil de averiguar, que no es otra cosa que sus restos sean enterrados en la misma tumba que su madre y que sea su abuelo el que lleve el cuerpo hasta el cementerio.

Para averiguar cómo acabar con la maldición tienen dos opciones: la primera es conseguir preguntárselo a Martín, ya que si son capaces de atraparlo o dejarlo lo suficientemente herido para solicitar piedad, les contará quién es el niño y qué es lo

que quiere; la segunda es encararse directamente con don Traso y sacarle la verdad (lo que puede requerir una tirada de Elocuencia *difícil*, -25 %, o, si los PJ se ponen muy farrucos, de Tormento *normal*, +0 %). Si lo consiguen, el cortesano se derrumba y les relata lo sucedido, y ahora que ya lo saben, querrá enterrar al niño con su madre, acabando sin saberlo con la maldición del espanto.

Una vez solventado el asunto y tras el pago recibido por don Traso, los PJ consiguen los siguientes Puntos de Aprendizaje:

- ✦ Por terminar con la maldición del espanto: 30 PAP.
- ✦ Si llevan a don Traso a la justicia (antes o después de que les paguen, eso ya es asunto de ellos): +10 PAP.
- ✦ Si averiguan la identidad del duende Martín: +10 PAP (si consiguen perdonarle la vida a pesar de las travesuras, ganarán el doble, +20 PAP).

Dramatis personae

DON TRASO DE SAGASTA Y ALDANA

El viejo cortesano infanticida.

FUE:	10	Altura:	1,65 varas
AGI:	10	Peso:	110 libras
HAB:	13	RR:	40 %
RES:	12	IRR:	60 %
PER:	15	Aspecto:	15 (Normal)
COM:	15	Templanza:	65 %
CUL:	15		

Protección: Ninguna.

Armas: Daga 50 % (2D3).

Competencias: Cabalgar 40 %, Conocimiento de Área (Madrid) 60 %, Corte 75 %, Descubrir 45 %, Elocuencia 60 %, Empatía 50 %, Escuchar 35 %, Idioma (latín) 45 %, Leer y Escribir 55 %.

MARTÍN MARTINETE

Martinico martirizador.

FUE:	10	Altura:	1,20 varas
AGI:	15	Peso:	70 libras
HAB:	20	RR:	0 %
RES:	10	IRR:	150 %
PER:	25		
COM:	20		
CUL:	15		

Protección: Ninguna.

Armas: Estilete 45 % (1D3+1+1D4).

Competencias: Cantar 60 %, Correr 75 %, Descubrir 60 %, Escuchar 65 %, Esquivar 80 %, Lanzar 50 %, Leyendas 75 %, Sigilo 65 %.

Hechizos: Aliento de Salamandra, Bebedizo de Sueños, Cerradura Maldita, Cuerda de Cridavents, Falsas Visiones, Mal de Ojo, Travesura, Velo de la Muerte.

Poderes especiales:

- ✧ **Invisibilidad:** Martín Martinete se puede volver invisible a voluntad.
- ✧ **Metamorfosis:** Puede convertirse en seres y objetos que tengan su mismo volumen, lo que también hace a voluntad.
- ✧ **Volar:** Puede volar con la misma velocidad que andando o corriendo.
- ✧ **Infravisión:** Incluso en la más absoluta de las oscuridades, Martín Martinete puede ver a la perfección.

EL NIÑO QUE NO NACIÓ

Un espanto en busca de salvación.

RR:	0 %
IRR:	115 %

Protección: Es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y solo puede verse afectado por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatirlo.

Armas: Carece.

Competencias: Carece.

Hechizos: Carece.

Poderes especiales:

- ✧ **Comunicación espectral:** Puede hacerse visible y audible a las personas que decida.
- ✧ **Descanso impedido:** Todo aquel que duerma en la casa debe tirar Templanza cada noche. Por cada noche que falle no podrá conciliar el sueño y perderá 1 punto de una de sus características primarias al azar: cada vez que una de ellas llegue a 0, el PJ sufrirá graves consecuencias (con 0 en PER no podrá ver, oír o sentir nada; con 0 en FUE no podrá levantarse, etcétera). Cuando todas las características lleguen a 0, la víctima morirá.

Anejo: Madrid medieval

*Montibus et serris que sunt inter Madrid, villam nostram, et Segouia,
[...] a portu del Berroco que diuidit terminum Abule et Segobie
usquam ad portum de Loçoya cum omnibus intermediis montibus
et serris et valibus.*

Privilegio de Alfonso VII de 1152, primera mención a la villa de Madrid



Desconocemos la fecha exacta en que Alfonso VI conquistó Madrid (Magerit en época islámica), pero debió de ser entre los años 1083 y 1086. La nueva plaza cristiana adoptó como enseña la figura de una torre con un oso (u osa, según algunos) pasando ante ella, todo en fondo de plata.

En el siglo XII se construyó una nueva muralla defensiva, ante la amenaza almohade. La nueva fortificación abarcaba tanto la antigua *almudaina* (fortaleza) como la población civil, que hasta entonces se encontraba extramuros de la ciudad. Dicha muralla tenía una longitud de casi una legua y cerraba un espacio de treinta y cinco hectáreas. Cada veinte varas de lienzo de muralla se alzaba una torre de planta circular, con lo que su número sobrepasaba ampliamente el centenar. Aunque existían varias puertas, la más importante con diferencia era la llamada Puerta de Guadalajara (situada en la actual calle Mayor, a la altura de la calle Ciudad Rodrigo).

El Madrid medieval mantuvo la urbanización del viejo Magerit, con calles estrechas y retorcidas y ausencia de plazas, exceptuando la de San Salvador (hoy Plaza de la Villa) y algunas plazoletas situadas en las encrucijadas de las calles (como las del Alamillo, Granada o Cruz Verde). Algunas calles un poco más anchas cruzaban la ciudad de una puerta a otra, siendo la más importante la calle Mayor, que atravesaba la población de parte a parte, desde la puerta del mismo nombre hasta la Puerta de la Vega.

Con el tiempo, la ciudad perdería importancia estratégica al desplazarse la frontera más al sur, pero en cambio ganaría en importancia política al tomar la costumbre determinados reyes castellanos de convocar en ella Cortes (una especie de Parlamento medieval convocado cada cierto tiempo por el rey al que acudían representantes de la nobleza, el clero y la burguesía).

En el siglo XIII empezaron a formarse fuera de las murallas una serie de arrabales, fruto del aumento de la población y del florecimiento del comercio. Estos arrabales recibieron el nombre de San Martín, Santo Domingo, San Ginés y Santa Cruz. En un principio se encontraban separados unos de otros, y a cierta distancia de los muros de la ciudad, pero a lo largo del siglo XIV fueron aumentando de tamaño y en el siglo XV formaban ya un conjunto urbano con la ciudad amurallada.

Las murallas de la ciudad fueron derribadas en 1477 por orden de los Reyes Católicos, ya que la ciudad se había declarado partidaria de Juana la Beltraneja, y por lo tanto podía ser usada como plaza fuerte por los enemigos de los Reyes. Unos años después se construiría un muro o tapia alrededor de todo el perímetro urbano de la ciudad, no tanto con fines defensivos como para control fiscal del ayuntamiento.

Algunos lugares de interés del Madrid medieval son:

- ✧ **Alcazaba (o Almudena):** El viejo castillo y ciudadela mora, residencia del rey y su séquito cuando estaban en la ciudad, y del señor de la plaza en su ausencia. Por ello la zona era denominada Barrio Real o del Castillo.
- ✧ **Iglesia de San Pedro:** Cuenta la tradición popular que la campana de esta iglesia era milagrosa, pues tenía la propiedad de disipar las nubes de la tormenta. Sea como fuere, esto representaba un lucrativo negocio para el sacristán encargado de hacerla sonar, ya que los labradores de la comarca le daban propinillas para que la hiciera repicar cuando amenazaba tormenta⁴. La torre del campanario, que aún hoy se conserva, es de estilo mudéjar, construida por albañiles musulmanes al servicio de cristianos. No faltan leyendas que aseguran que los albañiles escondieron algo, nadie sabe qué, emparedado entre sus muros.
- ✧ **Plaza de la Paja:** Situada en las cercanías de la Puerta de los Moros, recibía su nombre por ser el lugar donde tradicionalmente los campesinos de la comarca depositaban los diezmos destinados al párroco de San Andrés. Era una plazuela costanera e irregular (según Mesonero Romanos), pero la más espaciosa de la villa medieval. En ella se encontraban las mansiones de dos ilustres familias de nobles madrileños: los Lasso de la Vega y los Vargas.

Al fondo de la plaza se erigía la parroquia de San Andrés, considerada la iglesia principal de Madrid por venerarse en ella los restos de San Isidro Labrador, patrón de la ciudad, en época medieval aún sin canonizar (sería beatificado en 1618 y canonizado cuatro años después). La familia Vargas era la protectora oficial del cuerpo incorrupto del santo.

- ✧ **Plaza de San Salvador:** En los primeros tiempos del Madrid cristiano era la principal plaza de la ciudad. Recibía su nombre de la vecina parroquia de San Salvador (situada exactamente en el lugar donde hoy está el número 70 de la calle Mayor). En su claustro el Concejo de la ciudad celebraba sus reuniones.

Aparte de dicha parroquia, en la plaza se encontraba un puesto de venta de carne, conocido como Carnicerías Viejas, así como una alhóndiga, destinada al depósito, venta y compra de granos y otros comestibles, que en 1497 se convertiría en cárcel y vivienda del Corregidor.

La zona aumentó progresivamente en importancia social hasta convertirse en el barrio noble de la ciudad, donde se construyeron palacios como los de Benito Jiménez (sobrino

⁴ *Añadenda:* Es inútil buscar la campana milagrosa, pues desapareció en el siglo XVI.



del cardenal Cisneros) o Álvaro Luján (casa de los Lujanes). Durante la época medieval era el barrio donde podían encontrarse las mercaderías más exóticas y de mayor calidad. Hoy en día se conoce a esa plaza con el nombre de Plaza de la Villa.

- ✧ **Puerta Cerrada:** Según Quintana y Mesonero Romanos, esta puerta fue clausurada por ser el lugar de «caza» favorito de los ladrones y cortagargantas de Madrid, pues las callejuelas cercanas eran perfectas para emboscar sin ser visto. Así, era tenido como el peor y más peligroso barrio de la ciudad. Además, los cadáveres de las víctimas podían arrojarse al foso, que en esa zona era bastante profundo, con lo que se hurtaba el crimen cometido de los ojos de la guardia (al menos por un tiempo). A mediados del siglo xv se creó ante dicha puerta un arrabal musulmán, que se denominó Morería Nueva.
- ✧ **Puerta de Guadalajara:** Era la más importante del Madrid medieval. Recibía su nombre por estar orientada hacia al nordeste, siendo el punto de partida obligado para todo aquel que deseara encaminarse hacia Guadalajara o Aragón, o hacia las localidades cercanas de Hortaleza y Fuencarral. A medida que crecía el arrabal de San Ginés, se formaba de manera natural un espacio vacío entre muralla y extramuros, que pronto sería bautizado como Plaza del Arrabal (hoy Plaza Mayor). A diferencia de otras puertas de la ciudad, la vigilancia de esta puerta se encomendaba siempre a un oficial del rey y a sus hombres de confianza, y, salvo circunstancias especiales, estaba abierta continuamente, día y noche.
- ✧ **Puerta de Moros:** Recibía su nombre por estar situada al lado de la Morería, el barrio musulmán, donde vivían los «moros» que siguieron en Madrid tras la conquista cristiana. De esta puerta nacía el camino hacia Toledo.

Fuera de la ciudad propiamente dicha, en extramuros, se extendía la Vega, nombre con el que se conocía todo un conjunto de huertas de origen musulmán, regadas por el río Manzanares. Eran las tierras más fértiles de la villa, pues, según la tradición, las había labrado San Isidro. También se encontraba extramuros la Morería, o barrio musulmán, como ya hemos dicho, pues no estaba permitido que los infieles vivieran dentro de las murallas con los buenos cristianos. Algo más allá se encontraba la judería, que a partir del saqueo sufrido en tiempos de Enrique III desaparecería casi por completo, denominándose el sector Barrio Nuevo.

A partir del siglo XIII empezó a formarse fuera de la ciudad el arrabal de San Martín, en torno al monasterio de monjes cluniacenses del mismo nombre. Las personas, casas y tierras de esta área dependían por completo del abad del monasterio, que a su vez era un simple prior del abad de Silos. Esto originó más de un quebradero de cabeza a las autoridades civiles de la época, pues en San Martín carecían de autoridad.

En el siglo XIV se uniría al arrabal vecino de Santo Domingo, creado de forma similar alrededor de un convento de monjas dominicas. El convento estaba bajo la protección directa de los reyes castellanos, que tenían enterrados en su iglesia a varios miembros de la familia real.

Un tercer arrabal de población más dispersa, llamado de San Ginés por la iglesia del mismo nombre (situada en el fondo del barranco del arenal), se uniría finalmente al conjunto urbano. A mediados del siglo xv el arrabal fue cercado por una tapia con dos puertas: la de Santo Domingo y la del Sol.

CRONOLOGÍA

- 1308: El rey Fernando IV convoca Cortes en Madrid.
- 1328: El rey Alfonso XI otorga a Madrid un nuevo fuero.
- 1329: Vuelven a convocarse Cortes en Madrid.
- 1339: Por concesión real, Madrid gana el derecho a elegir su propio gobernador.
- 1354: Robo sacrilego en la iglesia de San Ginés. Se acusa de ello a judíos y musulmanes de la morería.
- 1369: El rey Enrique II convoca en Madrid las primeras Cortes de su reinado.
- 1370: Madrid es destruido parcialmente por un incendio.
- 1391: Algaradas populares en Madrid contra Enrique III (que cuenta por entonces con once años de edad).
- 1393: El rey Enrique III celebra en la villa su boda con Catalina de Lancaster (en las crónicas «Caterina de Alencaster»).
- 1394: Epidemia de peste en Madrid.
- 1399: El Concejo de la villa regala a la Casa Real española el vecino monte de El Pardo, que se convierte en coto privado de caza de la monarquía.
- 1400: El madrileño Ruy González Clavijo es nombrado jefe de la embajada diplomática enviada a Tamerlán.
- 1405: Enrique III ordena acondicionar el alcázar para darle mayor comodidad. También hace construir el Palacio Real del Pardo y dicta leyes represivas contra los judíos.
- 1406: Enrique III muere en Toledo, hay quien dice que envenenado por un brujo judío natural de Madrid.
- 1419: Las Cortes, reunidas en Madrid, aclaman como rey a Juan II.
- 1438: Se levanta la tapia de los Arrabales para contener una terrible epidemia de peste.
- 1452: Revuelta de hidalgos en la villa.
- 1462: Nace en el alcázar Juana la Beltraneja.
- 1463: Se funda el convento de los Jerónimos, junto al Manzanares, en el camino de El Pardo. Además, para agasajar una embajada inglesa, el rey organiza varios festejos, entre los que destacan un torneo caballeresco, el lanceo de varios toros y una espectacular cacería.
- 1465: La ciudad recibe de Enrique IV el título de «muy noble y muy leal», debido a su papel en la guerra civil castellana. Se construye la Plaza de San Salvador.
- 1467: Se descubre en la villa una conjura de varios caballeros contra el rey.
- 1474: Enrique IV ordena el traslado del tesoro de la corona de Segovia a Madrid. El rey muere poco después.
- 1477: La ciudad, fiel a la causa de la Beltraneja, cae en poder de los Reyes Católicos gracias a la traición de los defensores de la Puerta de Guadalajara.
- 1478: Nueva convocatoria de Cortes.
- 1495: Se nombra Arzobispo de Toledo al madrileño Francisco Jiménez de Cisneros.



Fabula 3Æ: Ayin Tachath Ayin



No todo el mundo aguanta las injusticias con la misma entereza, como pronto sabrán los protagonistas de aquesta fábula de persecuciones irracionales.

*Mas si hubiere muerte, entonces pagarás vida por vida,
ojo por ojo, diente por diente, mano por mano, pie por pie,
quemadura por quemadura, herida por herida, golpe por golpe.*

Éxodo 21, 23-25

La historia del pueblo judío está llena de grandes tragedias, pues han sido considerados desde siempre los chivos expiatorios de las comunidades en las que vivían: han sufrido persecuciones, matanzas y el intento de acabar con toda la raza que fue el infame Holocausto del siglo xx. La España medieval tampoco fue un paraíso de convivencia para los judíos (o sefarditas) que aquí vivían, pues los diferentes pogromos que sufrieron a lo largo de varios siglos, como la revuelta de 1391, que sirve de telón de fondo a la aventura,

acabaron con la expulsión del pueblo hebreo de los reinos peninsulares en 1492.

Esta es, por tanto, una aventura idónea para un grupo de tres o cuatro personajes jugadores judíos, o al menos un grupo que cuente con uno o dos de ellos. En caso de no ser así, alguno de los miembros del grupo deberá tener buenas relaciones con alguna persona importante de la judería de Toledo, un trato de amistad más que de negocios, para así verse obligados a hacer lo correcto y no lo acostumbrado entre cristianos.

La pesadilla de una noche de verano

18 de junio de 1391



orre el verano de 1391 y los PJ se encuentran en Toledo sufriendo los rigores de la meseta en los meses de estío. Si al menos uno de ellos es judío y castellano, lo más probable es que haya nacido en la judería toledana y, por tanto, habite en su propia casa, una casona modesta no muy lejos de la *baba al-Yahud* («Puerta de los Judíos», actual Puerta del Cambrón). Si ninguno de ellos lo es, también se alojarán en la misma casa, cedida en este caso temporalmente por un amigo de correrías o incluso algún socio de negocios muy agradecido por algún viejo trabajo que los PJ hicieron para él.

Durante todo este día, la aljama toledana anda muy inquieta, y no es para menos: las noticias que llegan desde Andalucía son inquietantes. Se dice que un arcediano ha levantado en armas a los cristianos andaluces con la excusa de que son los judíos los culpables del mal gobierno de Castilla y que andan de plaza quemando casas, destruyendo negocios y asesinando judíos allá por donde pasan. Parece que han llegado hasta Villa Real (actual Ciudad Real), por lo que no sería raro que también ocurriera en Toledo. Algunos, no demasiados, le quitan hierro al asunto: si eso llegara a pasar aquí, los judíos tienen prebendas reales y la protección del arzobispo, por lo que, llegado el caso, el propio corregidor detendría a los violentos. Claro que las prebendas fueron establecidas por el finado rey Juan, muerto el año pasado, y nadie sabe muy bien qué ocurrirá con su hijo, Enrique III, aún menor de edad y en manos de una reina que, como todo el mundo sabe, come en la mano de su confesor.

Durante todo el día, los PJ escucharán por plazas, tiendas, tabernas, escuelas y sinagogas estos rumores más o menos magnificados: unos hablan de juderías destruidas por entero, otros de judíos sacrificados por miles y unos últimos dicen que andan apresándolos a centenares para enviarlos a las galeras del rey acusados de connivencia con el enemigo nazarí. Déjales todo este día para que les llegue a los PJ toda esta información y no dudes en ser exagerado en cualquier cosa que les cuentes; si

se huelen el asado, déjales también que tomen las medidas que vean convenientes. No podrán parar la ola de violencia que se abatirá en unas horas sobre la aljama (es lo que tienen los episodios históricos), pero igual a ellos les vendrá bien prepararse para lo que ha de acontecer.

También puedes presentarles al otro protagonista de esta historia, Baltasar ben Leví, un cambista de cierta edad, viudo y sin hijos, de moralidad intachable y tan fiel practicante que son muchos los que usan para referirse a él el término *ha-Israel*, como fiel devoto y hombre ejemplar que es. También es cabaalista, pero es algo que casi nadie sabe en Toledo. A Baltasar le han llegado, como al resto, las noticias de la revuelta antijudía que ha tenido lugar en Andalucía, pero, al contrario que muchos otros de sus correligionarios, el cambista no está dispuesto a que su pueblo ofrezca la otra mejilla. Él habla de luchar, de combatir, de ofrecer resistencia, pues ya lo dicen las Santas Escrituras: «Ojo por ojo, diente por diente». Y si vienen a buscarle las cosquillas, malparados serán los que vengan, que piensa devolver golpe por golpe. O quizás más, según vea. Estas cosas y parecidas repetirá una y otra vez durante el día en su puesto de cambio cercano a la sinagoga de Yosef ben Shoshan (actual iglesia de Santa María la Blanca), donde lo podrán conocer los PJ.

Las mismas noticias sobre revueltas antijudías en Andalucía también han llegado a oídos del arzobispo de Toledo, don Pedro Tenorio, protector de la aljama, que ha decidido enviar un mensajero a Madrid, donde por entonces se aloja la corte de Enrique III, para advertir al rey de lo sucedido y hacerle llegar sus temores. Más no servirá de nada, como se verá a continuación.

En la madrugada del 18 al 19 de junio, llegan a Toledo las hordas de los violentos, «matadores de judíos» los llaman, fieles seguidores de Ferrán Martínez, arcediano de Écija y fanático antisemita que lleva quince años deseando levantar en armas a sus fieles contra el pueblo hebreo. Luego las autoridades se preguntarán quiénes fueron los que abrieron las puertas de las murallas para dejar entrar a estos fanáticos a la ciudad, pero nada se sacará en claro.

Al contrario que en otras aljamas castellanas, la judería de Toledo no es un barrio separado del resto por puertas o murallas, pues los judíos toledanos pueden habitar donde les venga en gana⁵, aunque casi todos ellos ocupan una zona hacia al oeste de la ciudad que abarca una décima parte del total de Toledo. Este barrio es, por tanto, un entramado de muros y callejas cerradas por puertas, con vías o pasajes radiales que comunican las diferentes zonas de la aljama entre sí. En la madrugada del 19 de junio, como si se tratara de una inundación de cólera e ira, una procesión de antorchas, insultos y armas se extiende por entre esas callejuelas, arrastrando consigo años de rencores mal contenidos.

En las siguientes horas, los matadores de judíos profanan diez sinagogas (que convierten en el acto en iglesias cristianas), saquean negocios y comercios, destruyen cinco escuelas talmúdicas, convierten a la fuerza a todos los judíos que encuentran... y los que se resisten mueren a manos de la horda fanática y embrutecida: son quemados en hogueras, ajusticiados con espadas, despeñados al río Tajo, arrojados a cisternas o degollados en el acto, en muchos casos ante la vista horrorizada de sus padres, de sus mujeres o de sus hijos.

Para los PJ ha de ser también una noche peligrosa, especialmente si alguno de ellos pertenece al pueblo judío. A menos que hagan una tirada de Escuchar *fácil* (+25 %) para oír los gritos y llantos que se van extendiendo por la judería, los sorprenderán en su propia casa, cuya entrada derribarán a fuerza de golpes y a cuyos habitantes arrastrarán hasta el exterior. Mientras algunos de los matadores saquean la casona, otros muchos

obligan a los PJ judíos a ser bautizados por el sacerdote ebrio de vino y poder que los acompaña, todo ello mientras los fanáticos servidores del arcediano les propinan golpe tras golpe. Pueden luchar, qué duda cabe, pero pónselo difícil: lo más probable es que no hayan tenido tiempo de coger sus armas y estén rodeados por decenas de hombres, gentes fanáticas deseando que alguien se les ponga bravo para saciar en su pellejo la sed de violencia que les nubla la razón.

Claro que en el caso de que escucharan el tumulto antes de que llegara a su portal, tienen una posibilidad de escapar, aunque también has de tratar de ponérselo difícil. Si salen a la calle, tendrán que hacer varias tiradas de Sigilo contra el Descubrir y el Escuchar de los matadores de judíos para poder escapar de ellos (o de Correr si son reconocidos), además de encontrar un sitio en el que poder pasar la noche a cubierto. Otra opción es la de saltar de tejado en tejado hasta encontrar un refugio seguro, aunque eso implicará también varias tiradas, en este caso de Sigilo, Trepas y Saltar, a gusto del DJ.

En cualquier caso, cuando los primeros rayos de sol del día 19 de junio iluminen el barrio judío de Toledo entre las nubes de humo que brotan de innumerables casas, todo habrá cambiado para la mayor parte de los desdichados que habitaban ese barrio: los que no han muerto se encuentran ahora heridos, convertidos a la fuerza, huérfanos, viudos o todo lo anterior. Lo mismo ha de servir para los PJ: si no han sido convertidos obligatoriamente en cristianos, serán a partir de ahora unos parias en su propia tierra.

Y la aventura solo acaba de comenzar.

Los días posteriores

Durante los siguientes días, lo primero que has de hablar con tus jugadores es cómo piensan afrontar lo que les ha sucedido a sus PJ. Si no consiguieron escapar y se tragaron su orgullo, ahora serán cristianos nuevos y se les permitirá seguir residiendo en su vieja casona, aunque habrán perdido la mayor parte de las posesiones que guardaran en su interior después del saqueo del que fueron víctimas durante esas fatídicas horas. Eso incluye cualquier objeto de cierto valor, como armas, armaduras o incluso talismanes. Avisados quedan.

En el caso de que logran escapar, tendrán muy complicado regresar a su propia casa, ya que durante un tiempo serán considerados «forajidos» en su ciudad natal: si los apresan y tienen suerte, serán convertidos a la fuerza; si no tienen suerte, me temo que les espera una muerte bastante miserable a manos de lo peor de la chusma fanática que aún se pasea por la judería.

Dicho esto, deja a tus PJ libertad para decidir qué piensan hacer a continuación: buscar otra residencia, recuperar algún objeto que les hayan robado, acudir a alguno de los numerosos funerales que se celebran por los asesinados, localizar un escondite seguro desde donde capear el temporal o incluso vengarse de

aquellos que los hayan violentado. Debes permitirles casi cualquier cosa que quieran hacer, para lo que podrás pedirles que hagan las tiradas que estimes convenientes y permitirles que, en caso de hacer una buena interpretación y tener suerte con los dados, logren sus objetivos. Pero hay una cosa que no deberías permitirles, y es que intenten irse de Toledo, pues todavía van a ser necesarios aquí: puedes reforzar la seguridad de las puertas, preparar una encerrona en el último momento, un golpe de mala suerte que dé al traste con sus planes o también recurrir a otros PNJ que intenten convencerlos para que se queden recurriendo a vínculos familiares, sentimentales o monetarios. De todas formas, si están francamente decididos a abandonar la ciudad, siempre puedes acelerar las cosas para que se vean sumergidos en la acción.

Por cierto, si alguno de ellos se interesa por el destino que ha sufrido Baltasar ben Leví, el cambista que apostaba por una respuesta violenta a los violentos, no les costará mucho dar con información sobre él. Durante la fatídica madrugada, varios matadores de judíos asaltaron su casa, una enorme y suntuosa residencia digna de un cambista, le dieron una paliza tremenda que a punto estuvo de costarle la vida y lo echaron a la calle como a un perro. A día de hoy, aún no se conoce su paradero y muchos se temen que ha huido de Toledo movido por la vergüenza de verse despojado de sus bienes y por no haber movido un dedo por evitar la catástrofe, a pesar de sus famosas diatribas.

⁵ *Addenda:* Todo esto cambia en 1480, cuando los Reyes Católicos, en las Cortes de Toledo de ese año, ordenan la separación del barrio judío del resto de la ciudad.

Pero mientras los PJ llevan a cabo sus acciones, preparativos o investigaciones, durante los días posteriores la judería va a verse sacudida de una serie de altercados que la vuelven a poner en peligro. Uno de los líderes del movimiento antijudío, un sevillano de nombre Tadeo, que ha dispuesto para sí y sus queridas de la enorme casona de uno de los más ricos comerciantes judíos de Toledo (al que pasó a cuchillo junto a su familia la noche anterior), aparece muerto delante de su casa en la mañana del día 20 de junio. Su cara y su cuerpo es una masa sanguinolenta y no hay hueso de su cuerpo que no se haya quebrado por varios lugares. En el interior de la casona también se encuentran los cadáveres de sus tres amantes, con las cabezas machacadas contra las paredes.

La noticia corre como hojarasca en llamas por toda la ciudad, más por las implicaciones del suceso que por la brutalidad (y eso que no ha sido poca), pues son muchos los matadores de judíos que ven una mano hebrea tras el hecho y quieren descargar de nuevo su furia sobre todo judío que encuentren a su paso. Serán necesarias todas las habilidades diplomáticas del arzobispo y del corregidor para evitar que de nuevo corra la sangre por la aljama. Los habitantes de la judería son conscientes de que la muerte del tal Tadeo ha estado a punto de convertirse en el preámbulo de una nueva noche asesina, y así es como lo deben entender los PJ cuando se enteren de lo sucedido, pues durante el día 20 no se habla de otra cosa en el barrio. En resumen: el que mató a Tadeo le hizo un flaco servicio a los judíos toledanos.

Por desgracia, la cosa no acaba aquí: la noche del 20 al 21 de junio, se escucha una tremenda algarada por las calles de la aljama y son muchos los que salen alarmados para enterarse de lo ocurrido. Si los PJ deciden echarse también a la calle para ver qué ha provocado tal alboroto, terminarán ante otra casa, la vivienda de un antiguo comerciante judío habitada actualmente por otro de los matadores tras el asesinato de su anterior dueño

durante la noche del 19. Allí la gente se agolpa ante la entrada de la casa, cuya puerta yace derribada en el zaguán de entrada, al parecer arrancada de sus goznes. Dentro, en el centro del patio, yace el cadáver del actual propietario, o más bien de lo que queda de él, que es poco más que su cuerpo, pues su cabeza está despedigada en un radio de dos metros alrededor del cuerpo en trocitos muy pequeñitos.

Los que asisten a esta escena saben perfectamente lo que ocurrirá cuando el resto de fanáticos asesinos se enteren de lo sucedido: una nueva ola de violencia y fuego que se abatirá sobre la aljama y que dejará pequeña la que tuvo lugar hace ahora dos noches. Quizás por eso el terror se refleja en los rostros de los testigos que contemplan el cadáver del matador.

Si llegados a este punto los PJ no se dan cuenta ellos solos de que tienen la tarea y la responsabilidad de localizar al asesino de estos dos tipejos para detenerlo, puedes hacer que el resto de los asistentes se lo pidan entre llantos, gritos y ataques de ansiedad, pues lo más probable es que tengan cierta fama de ser gentes con recursos. En cualquier caso, alguien tiene que hacer algo y quién mejor que ellos: están en el lugar del crimen y además tienen mucho que perder si los matadores regresan de nuevo en tropel a la judería (lo más probable es que su vida).

De todas formas, tampoco los obligues a tomar una decisión ahora mismo. Tras descubrirse lo ocurrido esta noche, las fuerzas vivas de la ciudad pueden volver a contener otro día más a los fanáticos asesinos, ya que la escena se repetirá de nuevo la noche siguiente, cuando el misterioso vengador vuelva a asesinar de la forma más macabra posible a otro de los matadores de judíos. Y así sucesivamente hasta que estos se harten y vuelvan a pasar la aljama a sangre y fuego con muchas más víctimas que la primera vez. Quizás en ese momento los PJ ya no puedan hacer otra cosa que luchar por sus vidas.

La búsqueda del asesino



uando los PJ decidan que ya es hora de acabar con esta fatídica venganza que solo servirá para traer más violencia y muerte al barrio, tienen varios hilos que seguir para desenredar el ovillo y llegar hasta el culpable. Vamos a verlos uno a uno.

Las víctimas

Como ya se ha dicho, todas las víctimas del asesino son matadores de judíos, fanáticos enviados por Ferrán Martínez, arcadiano de Écija, para que no dejen judío vivo en el reino de Castilla. Todos viven en casas que les han arrebatado a sus legítimos propietarios, en la mayor parte de los casos después de asesinarlos a ellos y a sus familias.

Registrar las casas o entre sus propiedades demostrará ser inútil, pues no hay allí ninguna pista que los conduzca hasta su asesino. Otra cosa muy distinta es inspeccionar los cadáveres, sobre todo las heridas: una tirada de Medicina *fácil* (+25 %) bastará para certificar que los ataques que les provocaron la muerte los realizó una persona de una extraordinaria fuerza física. No es mucha información, pero algo es algo.

El testigo

Lo cierto es que, por el momento, nadie ha confesado públicamente haber visto al asesino de los matadores, pero los PJ pueden investigar un poco más. Si hablan con los vecinos de los asesinados y tienen éxito en una tirada de Suerte, darán con una persona que, a pesar de que asegura no saber ni haber visto nada, una tirada de Empatía demostrará que está ocultando algo. Si le sonsacan la verdad a base de insistencia y alguna tirada de Elocuencia, terminará por contarles que la noche del asesinato escuchó algunos golpes en la casona y que al asomarse a la ventana vio a un hombretón saliendo de la casa, de más de dos varas de altura, muy fornido, vestido con una túnica larga y encapuchado. Echó a andar calle abajo muy tranquilamente y, hasta que no lo perdió de vista, el testigo no decidió salir para ver lo que había ocurrido.

La persecución

Por el momento no tienen demasiado de donde tirar: pueden saber que el asesino es muy fuerte, fornido y alto,

pero no es suficiente para dar con él. Pueden preguntar en la judería por alguien que responda a esa descripción (a fin de cuentas, un tipo que mide más de dos varas de altura no puede pasar desapercibido), pero nadie conoce a ninguna persona que se corresponda con esa descripción.

Les queda, de todas formas, una última baza que jugar, pues saben que el asesino actúa todas las noches y que sus víctimas son matadores de judíos. Pueden, por tanto, tratar de prepararle una celada y patrullar esta noche las callejuelas de la judería y los alrededores de las casas que han tomado los fanáticos para, de esa forma, dar con el asesino y apresarlos.

Deja que ellos solos decidan cómo piensan afrontar la patrulla: juntos o separados, apostados en un único lugar o andando entre las calles, vigilando una casa en particular o dispersándose por toda la aljama. A fin de cuentas, el resultado será el mismo, pues llegada una hora avanzada de la noche deberán hacer una tirada de Escuchar para advertir el sonido lejano de algo que se parece mucho a una puerta que han echado abajo. Cuando acuden al lugar de donde procede el ruido, se

encontrarán otra casa con la puerta derribada y su habitante muerto en el zaguán con la cara estrellada contra la pared con tal fuerza que la ha agrietado.

Por desgracia para los PJ, el asesino ya no se encuentra allí, aunque todavía pueden intentar localizarlo. Una forma es dispersarse por las calles para ver si alguno lo encuentra, para lo que deberán hacer una tirada de Suerte: el que tenga éxito y obtenga el resultado más bajo dará con el gigantón. Otra opción, quizás más fiable, es localizar su rastro en las calles de terrizo, para lo que bastará una tirada de Rastrear: el suelo de tierra es bastante blando y el peso del asesino es considerable, por lo que ha dejado un rastro que pueden seguir. Además, si sacan un éxito crítico, les sorprenderá saber que el asesino está descalzo, como demuestran sus huellas.

En cualquier caso, ya sea por suerte o siguiendo el rastro, los PJ terminarán por dar con el gigantón, que efectivamente viste una larga túnica negra con capucha sobre la cabeza y que parece bastante fuerte y fornido. Lo verán entrando por el portón de una vieja casa no demasiado lejos del río.

La casa del río



racias a su buen hacer, los PJ han terminado dando con el lugar donde se oculta el gigante que ha masacrado a los matadores. Como ya hemos dicho, es una casa vieja que parece a todas luces abandonada, con los postigos de las ventanas cerrados y la puerta atrancada desde dentro. Acceder a su interior no debería ser complicado, pues el estado en el que se encuentran puertas y ventanas no dificultan demasiado la entrada; además, aunque no sean lo suficientemente sigilosos, tampoco es algo que vaya a importar demasiado, pues nadie va a escuchar los posibles ruidos que provoquen.

Y es que en el interior de la vieja casona no hay nadie y está claro que lleva deshabitada durante mucho tiempo a juzgar por el estado del escaso mobiliario y de la gruesa capa de polvo que lo cubre todo. Claro que eso también los ayudará, pues si tienen éxito en otra tirada de Rastrear *fácil* (+25 %), verán un rastro de pisadas sobre el polvo del suelo, una señal inequívoca que conduce desde la entrada hasta una esquina del patio trasero, donde las pisadas desaparecen justo delante de un montón de muebles y maderos apilados en una esquina. Si los retiran, descubrirán un portillo en la pared que se puede abrir sin problemas, pues no está cerrado.

El portillo da a un pequeño pasadizo con unos desgastados escalones de piedra que parece descender hacia las profundidades, aunque una tirada de Conocimiento de Área (Toledo) permitirá saber que el descenso es engañoso, ya que la posición de la casa donde está el pasadizo se encuentra muy cerca del río Tajo, y que, por tanto, este pasadizo sigue la pendiente natural de la ciudad hacia el río y es muy posible que conduzca hasta la misma orilla o muy cerca de él.

Después de un descenso de varios metros por el oscuro pasadizo, este termina en otra puerta de madera, más recia que la anterior, pero que tampoco está cerrada. Desde fuera y sin necesidad de hacer tirada alguna, se escucha el ruido del chirriar constante de una piedra rozando sobre otra, cuya procedencia queda patente cuando abran la puerta, que da paso a un molino harinero de piedra que posiblemente se mueva gracias a las diferentes norias de agua en el Tajo con las que cuenta la ciudad. La estancia donde se encuentra el molino es una casucha de madera situada, lo más probable, sobre el curso del río y cuya única entrada es el pasadizo por el que han entrado; desperdigadas por ella hay ropas, algunos alimentos y papeles, muchos papeles, pues está siendo utilizada como refugio temporal por el cambista y cabalista Baltasar ben Leví, para ocultarse de los matadores de judíos y rumiar su venganza. Junto al malherido Baltasar, que aún anda curándose de la paliza sufrida en la fatídica madrugada, hay una enorme figura encapuchada y vestida con larga túnica, una mole aún más impresionante cuando se la contempla en un lugar tan estrecho y angosto como es la casucha, un gigantón que se mantendrá inmóvil y ajeno a lo que ocurre en todo momento.

Tras la sorpresa inicial, la actitud con la que los reciba Baltasar dependerá de lo que hagan los PJ al entrar en la casucha. En principio, especialmente si los PJ son judíos (o van vestidos como tales), adoptará una actitud cautelosa, atento a cualquier señal de traición. Sin embargo, si los PJ se le ponen muy bravos y altaneros o recurren en cualquier momento a la violencia, Baltasar no tendrá reparos en utilizar sus habilidades mágicas o en solicitar la ayuda de su «amigo» para que acabe con estos desalmados. De todas formas, la idea es que el encuentro con Baltasar debería permitirles averiguar la verdad que se esconde tras los asesinatos de los matadores de judíos y la

naturaleza real del tipo que hay debajo de la túnica, no masacrar a nadie. Al menos de momento, que para todo puede haber tiempo.

Si consiguen que Baltasar se sincere con ellos, les contará que, efectivamente, tras el asalto de la judería de la pasada madrugada, el cambista fue expulsado de su casa tras recibir una soberana paliza por un grupo de desalmados. Por suerte para ellos, lo pillaron desprevenido y no tuvo tiempo apenas de reaccionar, ya que si no, no lo hubieran contado. Al día siguiente se refugió aquí, en el viejo molino de harina que su familia hace tiempo que anda arrendando,

aunque lleva abandonado algunos años. Es una casucha que utilizaba desde meses atrás como estudio y laboratorio para sus experimentos cabalísticos. Un buen ejemplo de estos experimentos es su amigo: al tiempo que retira la capucha, Baltasar les presenta a su gólem, una criatura humanoide de barro cocido a la que ha dado vida gracias a sus conocimientos sobre la Cábala y al que cada noche ordena acudir a la casa de alguno de los que lo violentaron para que termine con su vida. El resto del tiempo, su gólem descansa en la casucha, presto siempre a acudir la noche siguiente a otra de sus misiones asesinas.

El asesinato del asesino de asesinos



or desgracia, los PJ no son los únicos que han seguido la pista del gólem, pues, como cabía esperar, los matadores de judíos también han intentado por todos los medios averiguar quién era el responsable de masacrar a sus compañeros, y la misma noche en que los PJ han conseguido contactar con Baltasar, una patrulla de estos fanáticos también ha reunido la información que necesitaba para dar con el paradero del cambista. Cuando los PJ comiencen a hablar con Baltasar, el grupo accederá a la vieja casona y desde allí al pasadizo que conduce al molino. Por tanto, cuando los PJ se encuentren hablando con Baltasar sobre su gólem y su plan de venganza, una docena de matadores de judíos bajará por el pasadizo e irrumpirá en la casucha, donde

atacan a todo aquel que se encuentren en su interior, casi sin darles tiempo a prepararse para el ataque.

En cuanto se ve asaltado otra vez por los matadores de judíos, Baltasar reacciona rápidamente, pues se juró a sí mismo que no le volvería a ocurrir lo que la otra madrugada. Así que el primer asalto de combate, Baltasar pronuncia una única palabra, *ratshach* («mata» en hebreo), con la que el gólem vuelve a la vida para cumplir los deseos de su maestro y empieza a atacar a los matadores de judíos al siguiente asalto. Estos, al ver la mole que se les echa encima a una sola palabra del cambista, se dan cuenta de que el engendro de barro cocido es una aberración creada por Baltasar, con lo que centran la mayor parte de sus ataques en él, con la idea de matarlo y

LA CÁBALA EN AQUELLARRE

Aunque en la página 453 del manual de juego describimos brevemente la Cábala y sus usos, esta aventura presenta una aproximación mucho más directa a la misma, y aunque sería necesario escribir todo un suplemento para utilizar correctamente esta tradición hebrea dentro del contexto del juego, esperamos que estas indicaciones y los nuevos hechizos que encontrarás en las páginas 171-174 te proporcionen las referencias básicas para utilizarla en tus partidas.

La Cábala propiamente dicha se divide en dos tipos básicos: la *kabala*, que es una aproximación ortodoxa y filosófica, y la *qabbalah*, la que nos interesa ahora, que es la vertiente práctica y mágica de la misma. Esta se basa en el conocimiento que posee el cabalista del Árbol de la Vida (representación simbólica del universo), de los nombres de Dios y de otras entidades importantes

(como los gobernantes de los distintos *sefirot*), lo que se reduce a un simple dogma: si pronuncia la palabra adecuada correctamente, el cabalista puede llevar a cabo su magia.

Pero como todo tiene su reverso, incluso el Árbol de la Vida, también ocurre lo mismo con la Cábala y sus hechizos, pues los hay sefiróticos (cuyo poder procede del Árbol de la Vida, por lo que se consideran magia blanca) y qlipóthicos (que son, a todos los efectos, magia negra cabalística).

A nivel de juego, un personaje solo puede aprender conjuros cabalísticos si dispone al menos de un 75 % en Teología (hebrea), nunca podrá lanzarlos en voz baja y no puede lanzar hechizos cabalísticos si se encuentra voluntariamente bajo los efectos de un hechizo de magia negra.

así acabar también con el gólem. Pero esa idea resulta ser tremendamente mala, pues cuando Baltasar muere, el gólem enloquece y deja de reconocer a amigos y a enemigos. Seguirá atacando a todo aquel que esté más cerca hasta acabar con todos ellos o hasta que ellos acaben con él. Y si huyen o los mata a todos (PJ incluidos), el gólem saldrá del molino para continuar su labor asesina por Toledo, tratando de destruir a todo aquel que se cruce en su camino, sea hombre, mujer o niño.

Por tanto, en caso de que Baltasar muera, los PJ lo van a tener complicado, pues si no detienen de alguna forma al gólem, este sembrará el caos y la muerte por el barrio judío de Toledo, demostrando que el instrumento de la venganza del cabalista se ha vuelto contra los que quería vengar. Para acabar con él, los PJ pueden recurrir a diferentes métodos, entre los que se cuentan los tres siguientes:

- ✧ El principal es el ataque frontal, aunque es muy difícil conseguir detenerlo de esta forma, ya que se necesita provocarle mucho daño al tiempo que se está al alcance de sus monstruosos puños, que pueden acabar con un personaje de un solo golpe con facilidad.

- ✧ Con una tirada de Teología (hebrea), sabrán que los gólem tienen inscrita en la frente la palabra *emet* («verdad»), y si consiguen borrar la primera letra, la palabra pasa a ser *met* («muerto»), y la criatura queda destruida. Pero del dicho al hecho hay mucho trecho: para conseguir borrar esa palabra sería necesario inmovilizar al gólem, lo que puede resultar complicado dada su puntuación en Fuerza, o entrar en melé con él y hacer una tirada de ataque centrada en la palabra (lo que conlleva una hermosa penalización de -75 %, que se quedaría tan solo en -25 % gracias a la bonificación de +50 % por estar en melé). Pero, claro, el gólem también tiene dicho +50 %, así que hay que hilar muy fino.

- ✧ Una última solución puede ser utilizar lo que ofrece la localización del combate: dentro de la casucha hay un molino de piedra que es utilizado para pulverizar el grano, pero que también puede servir para otros menesteres. Si los PJ realizan un ataque con éxito con una maniobra de tropiezo o empujón (a ser posible realizada al unísono entre varios), pueden hacer que el gólem caiga dentro del molino harinero, cuyas pesadas muelas de piedra lo destrozarán en apenas unos segundos. Quizás sea la solución menos peligrosa, pero deja que sean ellos los que decidan llevarla a cabo si las cosas parece que se les tuercen.



Conclusión y recompensas

Ana vez terminado el combate, las cosas no van a cambiar mucho en el barrio judío de Toledo: sus habitantes seguirán marginados y maltratados, cada vez más con el pasar de los años, pero al menos han conseguido no volcar de nuevo sobre ellos las iras de los fanáticos, lo que ya debería ser suficiente recompensa. A nivel de juego, también llega la hora de repartir algunos Puntos de Aprendizaje:

- ✧ Si consiguen detener a Baltasar y al gólem: 20 PAP.
- ✧ Si Baltasar no llega a morir durante el combate en el molino: +10 PAP.
- ✧ Si acaban con el gólem de alguna forma creativa (por ejemplo, empujándolo al molino): +10 PAP.
- ✧ Por buenas ideas y mejor interpretación: +10 PAP.

Dramatis personae

MATADORES DE JUDÍOS

Los violentos del arcediano.

FUE:	15	Altura:	1,70 varas
AGI:	15	Peso:	140 libras
HAB:	15	RR:	70 %
RES:	15	IRR:	30 %
PER:	12	Aspecto:	11-18
COM:	11	Templanza:	55 %
CUL:	10		

Protección: Ropas gruesas (1 punto de protección) y gorro de cuero (1 punto de protección).

Armas: Maza 65 % (1D8+1D4) o bracamante 65 % (1D6+2+1D4), cuchillo 50 % (2D3+1D4).

Competencias: Correr 45 %, Descubrir 45 %, Escuchar 45 %, Tormento 50 %.

BALTASAR BEN LEVÍ

Cambista y cabalista a tiempo completo.

FUE:	10	Altura:	1,60 varas
AGI:	10	Peso:	110 libras
HAB:	12	RR:	0 %
RES:	10	IRR:	100 %
PER:	15	Aspecto:	15
COM:	15	Templanza:	45 %
CUL:	20		

Protección: Ninguna.

Armas: Cuchillo 30 % (2D3).

Competencias: Alquimia 55 %, Astrología 45 %, Comerciar 80 %, Conocimiento de Área (Toledo) 70 %, Conocimiento Mágico 90 %, Conocimiento Mineral 60 %, Descubrir 35 %, Elocuencia 55 %, Empatía 65 %, Escuchar 35 %, Idioma (hebreo) 75 %, Leer y Escribir 60 %, Teología (hebreo) 85 %.

Hechizos cabalísticos (véanse las páginas 171-174): Anatema, Crear Gólem, Cruz Cabalística, Juramento Sagrado, Visión Sublime.

EL GÓLEM DE BALTASAR

Creado del barro para la venganza.

FUE:	40	Altura:	2,30 varas
AGI:	10	Peso:	1500 libras
HAB:	10	RR:	0 %
RES:	40	IRR:	175 %
PER:	10		

Protección: Carece, aunque consulta sus poderes especiales.

Armas: Puños 45 % (1D3+4D6).

Competencias: Descubrir 45 %, Servir a su amo 99 %.

Hechizos: Carece.

Poderes especiales:

- ✧ **Ser artificial:** El gólem carece de Puntos de Vida al tratarse de un ser artificial. En su caso, igual que ocurre con las armaduras, posee una serie de puntos de Resistencia en cada una de sus localizaciones, divididas de la siguiente forma:

† Cabeza: 10 puntos de Resistencia.

† Pecho y abdomen: 30 puntos de Resistencia cada uno.

† Extremidades: 15 puntos de Resistencia cada una.

Si los puntos de daño provocado por un ataque contra el gólem son inferiores a los puntos de Resistencia de la localización atacada, la herida se cierra en el acto. Pero si se consigue provocarle en una localización tantos o más puntos de daño que su valor en Resistencia, el ataque cercena o destruye dicha localización: si pierde una extremidad, el gólem seguirá luchando como pueda; si es el tronco, se le parte por la mitad, pero sigue «vivo»; pero en caso de cercenarle la cabeza, el gólem se desmorona como el montón de tierra que siempre fue.

- ✧ **Palabras en la frente:** Todo gólem lleva escrita en su frente la palabra hebrea *emet* («verdad»), pero si se le borra la primera letra, *álef*, la palabra pasa a ser *met* («muerto»), y el gólem muere.

Enredo: Los pogromos de 1391

E fue causa aquel arcediano de Écija deste levantamiento contra los judíos de Castilla; e perdiéronse por este levantamiento en este tiempo las aljamas de los judíos de Sevilla, e Córdoba, e Burgos, e Toledo, e Logroño, e otras muchas del regno; e en Aragón, las de Barcelona e Valencia e otras muchas; e los que escaparon quedaron muy pobres, dando muy grandes dádivas a los señores por ser guardados de tan grand tribulación.

Crónica del rey Enrique III de Castilla

Pero López DE AVALA

Antes de entrar en materia, es hora de realizar una pequeña observación sobre el término que la historiografía suele utilizar para referirse a los actos de violencia que se han llevado a cabo durante siglos sobre el pueblo judío. La palabra pogromo procede del ruso *pogrom* y puede traducirse por «devastación» o «destrucción». Se utilizó en este contexto por primera vez en el siglo XIX, cuando eran habituales las manifestaciones antisemitas en la Rusia de los zares o en Polonia. Por tanto, el término «pogromo» es demasiado reciente como para poder utilizarlo en una circunstancia anterior a su aparición, como es el caso que nos ocupa, pero como su uso se ha generalizado en buena parte de los estudios históricos, también lo aplicaremos a este caso concreto. Si quieres ser más preciso, recuerda que su nombre correcto es «revuelta antijudía» o, como lo han denominado los historiadores hebreos, el *gzeirot kana*.

En el año 1391 (5151 del calendario hebreo), durante el primer año de reinado del rey niño Enrique III, que por entonces solo tiene doce años de edad, se desatan por los diferentes reinos peninsulares una oleada de asaltos a juderías, en los que tienen lugar asesinatos, destrozos, robos, saqueos, incendios, etcétera. Los historiadores aún discuten cuáles fueron las causas generales que condujeron a esta serie de pogromos generalizados, pero casi todos coinciden en señalar como culpable la profunda crisis en la que desde mediados del XIV está inmersa Castilla. La carestía, el hambre y las sucesivas plagas obligan a buena parte de la población a subsistir con los escasos bienes de que disponen al tiempo que crece entre la mayor parte de la población cristiana un sentimiento de desconfianza, odio en algunos casos, hacia los judíos, pues parecen

ser los únicos que están saliendo beneficiados de la penosa situación que vive el reino gracias al cobro de impuestos, la usura de préstamos y a la protección real.

Es cierto que no todos los judíos respondían al repudiado arquetipo de judío rico que tan arraigado estaba en el imaginario popular, el del consejero judío que controla y gestiona la economía de Castilla, cuyo ejemplo perfecto fue el tesorero de Pedro I, Samuel ha Leví. Es más, la inmensa mayoría de los judíos castellanos de la época no tenía nada que ver con este extendido arquetipo, pero de nada sirvió, y en este caso, nunca mejor dicho, pagaron justos por pecadores.

En lo que sí están de acuerdo todos los historiadores es en dónde se localiza el epicentro del terremoto antijudío que recorrió Castilla y Aragón. El año anterior a que comenzaran los pogromos, en 1390, muere tanto el rey de Castilla, Juan I, como el arzobispo de Sevilla, el cardenal Barroso, dos figuras muy influyentes en sus respectivas parcelas de poder. Estas dos personalidades llevaban quince años reprimiendo de una u otra forma las continuas prédicas del arcediano de Écija, Ferrán Martínez, consumado antijudío. Valga como ejemplo la orden que el arcediano emitió el 8 de diciembre de 1389 a todos los párrocos de su diócesis, bajo pena de excomunión, con instrucciones de destruir todas las sinagogas existentes en sus parroquias y enviar a Sevilla todos los candelabros rituales, libros en hebreo y rollos de la Ley. Solo la intervención directa de la reina y del pueblo de Sevilla evitó que el rey y el arzobispo depusieran a Ferrán Martínez de todos sus cargos.

Tras la muerte, por tanto, de Juan I y del cardenal Barroso, el arcediano de Écija queda libre de control y redobla su campaña de represión, presentando a los judíos como culpables de

Fabula III: Apin Tachath Apin

todos los problemas de Castilla y calentando los ánimos de su feligresía hasta que pasa lo que tenía que pasar.

El 6 de junio de 1391 el alguacil mayor de Sevilla manda azotar a uno de los seguidores de Ferrán Martínez, y el resto de sus compañeros, los denominados «matadores de judíos», responden de inmediato culpando a los judíos de lo sucedido. Asaltan la judería de la ciudad y asesinan o convierten a la fuerza a miles de sus habitantes. Al día siguiente, la violencia antijudía se extiende como la pólvora a las localidades más cercanas, como Carmona, Écija, Alcalá de Guadaira y Santa Olalla. Dos días después estalla la revuelta en Córdoba, cuya judería es asaltada durante tres días en los que se extermina a la práctica totalidad de los judíos que la habitaban. Desde allí sigue extendiéndose por Andalucía (Montoro, Andújar, Jaén, Úbeda y Baeza), para luego dar el salto a la Meseta (Ciudad Real, Toledo, Madrid, Illescas, Ocaña y Torrijos). Cuando la ola de violencia antisemita llega a Segovia y Burgos, su fuerza se ha visto considerablemente mermada tanto por el largo camino recorrido como por el hastío de sus propios instigadores. Eso no impidió que también alcanzara la Corona de Aragón y que los judíos de dicho reino sufrieran ataques en Valencia, Orihuela, Játiva, Barcelona, Lérida y Mallorca.

Las consecuencias de los pogromos de 1391 fueron desastrosas: hubo miles de víctimas, muchos supervivientes huyeron a otras poblaciones (o incluso fuera de la Península), buena parte de la artesanía y el comercio hebreos quedaron destruidos (lo que también redujo, de paso, una importante fuente de ingresos para la Hacienda real), muchas juderías redujeron su espacio o incluso desaparecieron (la de Ciudad Real, por ejemplo, fue incendiada y desapareció hasta su mismo recuerdo) y la mayor parte de los judíos castellanos se convirtieron al cristianismo, en muchos casos de manera impuesta.

Este año, por tanto, se convierte en el punto de transición de la nueva realidad para los judíos que viven en la Península. Se acabó la época de relativa armonía entre las religiones en la que habían vivido tanto ellos como sus padres, pues ahora la tendencia es la conversión forzosa o la presión social contra el pueblo judío, presión que terminará un siglo después, cuando los judíos que aún viven en la Península son obligados a exiliarse en 1492.

Aunque no han quedado testimonios directos de los judíos que sufrieron los ataques en 1391, los cronistas hebreos posteriores resumen lo ocurrido ese año con una sola frase: «Hubo sombrías tinieblas en toda la tierra de Sefarad».



Fabula Ʒ: Ultima Necat



Una saga de viajes, descubrimientos
y magia en busca de un libro
tan fabuloso que hasta los poderes
infernales desean encontrarlo.

Introducción

*Ningún camino hay malo como se acabe,
si no es el que va a la horca.*

El licenciado Vidriera

Miguel DE CERVANTES

*Lo que me llevará al final
serán mis pasos, no el camino.*

Antes de que cuente diez

Fito y Fitipaldis



n el otoño de 1362, el caballero don Carlos de Mayoral falleció en el Monte do Gozo, ante las mismas murallas de Santiago de Compostela, poniendo de esa forma un macabro punto final a la accidentada peregrinación que, desde Jaca, lo llevaba a tierras gallegas. Había tenido una vida dura, castrense, dedicada en cuerpo y alma a imponer la ley del rey con el filo de su espada, pero cuando el peso de los años y de las penalidades comenzaron a encorvar su recia espalda, don Carlos decidió abandonar su hacienda y emprender viaje hacia Santiago, escoltado por un puñado de buscavidas a sueldo y por su inseparable mastín, Hugo, llevando consigo todo lo que sabía que necesitaría: su espada, su fe y su experiencia.

El último deseo del antaño guerrero era postrarse ante el santo apóstol y agradecerle de esa forma la protección que siempre le otorgó. Gracias al relato de aquel penoso y largo viaje, escrito en su momento con plumas más inspiradas que la nuestra, sabemos que no alcanzó a ver cumplido su anhelo, pues lo alcanzó la muerte a escasa distancia de su destino, lo que obligó a sus compañeros de viaje a transportar su cadáver hasta la catedral de la ciudad santa de Compostela, aunque nunca se supo dónde fue enterrado finalmente.

Han pasado treinta y dos años desde aquellos hechos y las tierras peninsulares no parecen las mismas: reina la paz entre Castilla y Aragón, Portugal y Navarra se aferran a su independencia y en Granada corre la sangre en los patios de la Alhambra. Es 1394 y casi nadie recuerda ya ni al bravo caballero ni su viaje ni a sus compañeros. Pero no todos han olvidado quién fue don Carlos de Mayoral. Al menos quién fue en realidad, claro, pues cierto personaje sabe que la espada del caballero es el ingrediente fundamental para proteger al mundo del Demonio y su prole...

TRASFONDO DE LA CAMPAÑA

Última Necat es una campaña para cuatro personajes jugadores (tres pueden ser pocos y cinco tienen premio) con poca o ninguna experiencia previa, pues las aventuras sirven como una estupenda introducción para aquellos jugadores que no conozcan el mundo de **Aquelarre**, aunque también es cierto que en las últimas partes de la misma es posible que las cosas se pongan difíciles si no se andan con ojo. La ascendencia social o el grupo étnico de los PJ es, en principio, irrelevante, pues son aventuras que se ajustan bien a cualquier tipo de posición social, aunque aconsejamos que su profesión sea más bien del tipo físico, como soldados, ladrones, cazadores, marineros o piratas, pues las primeras aventuras pueden resultar difíciles para PJ más intelectuales (sacerdotes, alquimistas, cambistas, etcétera), a menos que estén bien arropados por sus compañeros.

La campaña está concebida como una serie de aventuras entrelazadas que llevarán a los PJ en un largo y, en ocasiones, peligroso viaje a través de buena parte de la geografía peninsular, desde Valencia a Santiago de Compostela, pasando por Granada, Córdoba o Sevilla. Tan larga travesía de una punta a otra de la Península permitirá a los jugadores introducirse poco a poco en el mundo mágico de **Aquelarre**, pues lo que comenzará como una simple misión de rescate se irá transformando paulatinamente en un viaje al mundo de lo irracional en busca de un viejo grimorio

deseado por hechiceros y codiciado por diabolistas, un viaje con una parada en el mismísimo Purgatorio en busca del alma condenada de un viejo caballero.

Para terminar esta introducción, un último consejo: disfrutad del viaje y de las vistas.

CRONOLOGÍA DE LA AVENTURA

La campaña **Última Necat** transcurre en el año de Nuestro Señor de 1394, por lo que a continuación te presentamos una cronología teórica de la campaña. Cuando decimos teórica es precisamente porque eso es lo que es: una posible e idealizada crónica de las fechas más probables en la que los PJ alcanzarán determinados hitos o localizaciones, aunque no se puede descartar que las propias vicisitudes del viaje (recuperación de heridas, ideas originales de los jugadores, reconducción del hilo argumental por parte del DJ, etcétera) trastocuen esta línea temporal. Si eso ocurriera, no te preocupes; considera entonces esta cronología una guía para saber hasta qué punto han llegado los PJ y lo que todavía tienen por delante.

- ✦ 12 de abril (lunes): A mediodía, Martín do Samodeus se encuentra con los PJ en el Grau de Valencia (comienza la *pars I*).
- ✦ 13 de abril (martes): Al amanecer, los PJ zarpan de Valencia. Al atardecer llegan a Almería.
- ✦ 14 de abril (miércoles): A mediodía, zarpan de Almería y al caer la tarde llegan a Salumbinya. Intento de rescate.
- ✦ 15 de abril (jueves): Los PJ despiertan por la mañana varados y mojados en una playa cercana a Salumbinya. Inician el viaje hacia Granada.
- ✦ 17 de abril (sábado): Los PJ llegan a Granada.
- ✦ 18 de abril (domingo): Búsqueda de la biblioteca de Abu por Granada.
- ✦ 20 de abril (martes): Abandonan Granada por el camino de Córdoba. Hacen noche en Yllora.
- ✦ 21 de abril (miércoles): Abandonan Yllora y una patrulla de soldados granadinos los detiene. Hacen noche en Montefrid.
- ✦ 22 de abril (jueves): Salen del reino de Granada y llegan a Priego de Córdoba, donde tiene lugar el tumulto de El Potrillo Trotón.
- ✦ 23 de abril (viernes): Al poco de dejar Priego, unos bandidos los atacan. Hacen noche en Baena.
- ✦ 24 de abril (sábado): Llegan a Córdoba y son testigos del asesinato de fray Joaquín de Rocamora.
- ✦ 25 de abril (domingo): Abandonan Córdoba.
- ✦ 26 de abril (lunes): Durante la noche, Martín do Samodeus los ataca cerca de Écija. Se inicia la persecución de Martín.
- ✦ 27 de abril (martes): Llegan durante la noche a Sevilla y se enfrentan a Martín. Inician su viaje forzado por mar.
- ✦ 28 de abril (miércoles): Continúan su viaje por mar.
- ✦ 29 de abril (jueves): Siguen viajando por el mar.
- ✦ 30 de abril (viernes): Llegan a una extraña isla y ascienden por la misma.
- ✦ 1 de mayo (sábado): Arriban a Finisterre y esa misma noche tiene lugar el enfrentamiento final.
- ✦ 3 de mayo (lunes): Llegan a Santiago de Compostela.

Dramatis personae



Los siguientes PNJ aparecen en casi todas las aventuras de la campaña, así que, para evitar duplicar sus estadísticas en cada una de las partes, te ofrecemos aquí sus valores.

MARTÍN DO SAMODEUS

Capitán sin barco, mercenario a tiempo parcial y diabolista entregado.

FUE:	12	Altura:	1,80 varas
AGI:	20	Peso:	140 libras
HAB:	15	RR:	0 %
RES:	15	IRR:	100 %
PER:	20	Aspecto:	15
COM:	10	Templanza:	65 %
CUL:	12		

Protección: Carece.

Armas: Bracamante 75 % (1D6+2+1D4).

Competencias: Alquimia 60 %, Artesanía (Cordelería) 50 %, Calgar 50 %, Conocimiento de Área (costa de Castilla) 55 %, Conocimiento Mágico 85 %, Descubrir 65 %, Escuchar 65 %, Esquivar 45 %, Juego 35 %, Mando 70 %, Nadar 60 %, Navegar 80 %, Saltar 55 %, Sigilo 40 %, Trepas 65 %.

Hechizos: Alma de Estatua, Aquelarre a Silcharde, Arma Invicta, Cadena de Silcharde, Don de Tritón, Encanto del Viajero, Fuerza de Gigante, Invocar Ondinas, Mal de Ojo, Maldición, Nigromancia, Subyugación.

Poderes especiales:

★ **Ojo de Silcharde:** El ojo que Martín oculta tras el parche no lo perdió en ningún combate ni accidente, sino que se lo entregó libremente a Silcharde, que a cambio le otorgó otro ojo amarillo con una pupila felina que le permite ver en la oscuridad como si fuera a plena luz del día. Debido al extraño aspecto de dicho ojo, Martín lo tiene siempre oculto y solo lo muestra si las circunstancias son acuciantes.

ABU ALIM

Mago árabe quijotesco.

Abu Alim está loco, irremediablemente loco, pero en su locura tiene su propio método de actuación. Por ejemplo, en mitad de un combate se preocupará del brillo que provoca la luz en una espada ensangrentada más que en ponerse a cubierto (a fin de cuentas, su genio está para protegerlo); o durante un viaje puede tener a los PJ detenidos durante varias horas observando el lento desfilar de un grupo de hormigas. Es un sabio despistado en todos los sentidos, tanto en su comportamiento como en sus palabras. Tenlo en cuenta a la hora de interpretarlo.

FUE:	8	Altura:	1,60 varas
AGI:	12	Peso:	100 libras
HAB:	12	RR:	-10 %
RES:	10	IRR:	110 %
PER:	15	Aspecto:	10
COM:	15	Templanza:	75 %
CUL:	20		

Protección: Carece.

Armas: Pelea 25 % (1D3-1D4).

Competencias: Alquimia 95 %, Astrología 80 %, Conocimiento Mágico 100 %, Corte 40 %, Descubrir 35 %, Empatía 50 %,

Enseñar 75 %, Escuchar 35 %, Idioma (conoce con diferentes porcentajes el andalusí, el castellano, el árabe, el latín, el hebreo, el ladino y el mozárabe), Leer y Escribir 90 %, Leyendas 40 %, Medicina 80 %, Memoria -10 %, Sanar 50 %, Teología (musulmana) 50 %.

Hechizos: Alivio del Esclavo, Amuleto, Bálsamo de Curación, Bendición de Hada, Círculo de Protección, Cuerda de Cridavents, Expulsión, Filtro de Memoria, Infusión de Serenidad, Intuir la Magia, Leche de Sapiencia, Licor Sedante, Mal del Tullido, Manto de Sombras, Mensaje Onírico, Piedra de Sanación, Piel de Lobo, Polvos de Hechicería, Polvos Elementales, Purificar Ponzonas, Revocar Maldición, Sabiduría, Sombras Fantasmales, Sueño Reparador, Talismán Planetario (Mercurio), Tinta Prodigiosa, Ungüento de Bruja.

Poderes especiales:

★ **Genio protector:** A Abu lo acompaña en todo momento su genio protector (véase a continuación), que es invisible e intangible, capaz de lanzar todos los hechizos que sabe el anciano sin necesidad de componentes y con una IRR de 160 %.

★ **Amuleto:** El crismón de la Cofradía Anatema que lleva Abu sirve como talismán de Amuleto permanente.

★ **Talismán de Mercurio:** Abu lleva siempre encima su talismán de Mercurio, que puede activar para aumentar hasta 110 % sus competencias de Cultura, Sigilo, Memoria y Elocuencia, y adquiere una nueva, Sensatez (página 230 del manual de juego y 180 de este libro).

GENIO PROTECTOR DE ABU

Un ángel de la guarda a lo irracional.

FUE:	8	Altura:	1,60 varas
AGI:	12	Peso:	-
HAB:	12	RR:	-60 %
RES:	10	IRR:	160 %
PER:	15		
COM:	15		
CUL:	20		

Protección: Es inmune a cualquier tipo de daño físico y solo le afectará la magia.

Armas: Carece.

Competencias: Alquimia 95 %, Astrología 80 %, Conocimiento Mágico 100 %, Corte 40 %, Descubrir 35 %, Empatía 50 %, Enseñar 75 %, Escuchar 35 %, Idioma (conoce con diferentes porcentajes el andalusí, el castellano, el árabe, el latín, el hebreo, el ladino y el mozárabe), Leer y Escribir 90 %, Leyendas 40 %, Medicina 80 %, Memoria -10 %, Sanar 50 %, Teología (musulmana) 50 %.

Hechizos: Alivio del Esclavo, Amuleto, Bálsamo de Curación, Bendición de Hada, Círculo de Protección, Cuerda de Cridavents, Expulsión, Filtro de Memoria, Infusión de Serenidad, Intuir la Magia, Leche de Sapiencia, Licor Sedante, Mal del Tullido, Manto de Sombras, Mensaje Onírico, Piedra de Sanación, Piel de Lobo, Polvos de Hechicería, Polvos Elementales, Purificar Ponzonas, Revocar Maldición, Sabiduría, Sombras Fantasmales, Sueño Reparador, Talismán Planetario (Mercurio), Tinta Prodigiosa, Ungüento de Bruja.

Poderes especiales:

★ **Invisibilidad:** El genio acompaña siempre al mago, pero es invisible e intangible.

★ **Teletransporte:** Aunque no acostumbra a separarse del mago, puede ir de un lugar a otro simplemente con desearlo.

★ **Simbiosis con un mago.**

Part 3: Al-Mqad al-Makim

Allí habló el conde Arnaldos,

bien oiréis lo que dirá:

— Por Dios ruego, marinero,

dígame ahora ese cantar.

Respondióle el marinero,

tal respuesta le fue a dar:

— Yo no digo mi canción

sino a quien conmigo va.

Romance del conde Arnaldos

El inicio de la aventura y, por tanto, de la campaña, tiene lugar en Valencia, más concretamente en su puerto. Pero antes de comenzar, los jugadores y el director de juego deben determinar de mutuo acuerdo unos antecedentes mínimos para sus personajes (especialmente si están recién creados), todo lo relacionado con sus motivos para estar en Valencia (que pueden ser muchos y variados al estar en un puerto: escala

en sus viajes, búsqueda de trabajo, recién llegados a la ciudad, etcétera) y la razón por la que se conocen (compañeros de armas, relaciones de trabajo o familiares, criados al servicio de un noble, simples viajeros que se han conocido hoy mismo, etcétera). Una vez tomadas esas decisiones, lo que puede llevar desde unos minutos a varias horas, según lo meticulosos que sean en tu grupo de juego, podéis iniciar la aventura.

La Taberna de l'Well Marí

Lunes, 12 de abril de 1394. El Grau



casi una legua al este de la ciudad de Valencia se encuentra la población de Vilanova Maris Valentiae, aunque todo el mundo la conoce simplemente como el Grau, un barrio de marineros y pescadores que sirve como puerto de la ciudad, ya que, como ocurre con muchas otras villas de la época, Valencia se construyó alejada de la costa debido a la insalubridad de la misma. El Grau es poco más que una sucesión de casuchas hacinadas que forman calles que se dirigen hacia el puerto o hacia las *drassanes* (atarazanas), habitadas por familias de marineros y pescadores, con todo lo que ello conlleva: redes de pesca por toda la población, olor a pescado más o menos fresco, rostros arrugados y bronceados por el sol y una gran cantidad de extranjeros de paso que llenan las muchas tabernas y posadas del Grau, donde comparten vino y aposentos con los lugareños.

Uno de esos locales es la Taberna de l'Well Marí, un establecimiento modesto construido cerca de la iglesia de Santa María del Mar, el principal templo de la población. Se trata de un local medianamente tranquilo que, aunque puede no ser excesivamente lujoso, tampoco tiene nada que ver con las bulliciosas tabernas cercanas al puerto, y eso se ve reflejado en los clientes que la frecuentan (comerciantes, trabajadores

de las *drassanes*, religiosos, etcétera), gentes que buscan sobre todo una comida caliente y un jergón limpio. Joan el Coix es su dueño, un marinero que tras perder la pierna durante un ataque corsario reunió los pocos croats de que disponía y abrió el establecimiento, que dirige con mano de hierro dispuesto a lo que sea para mantener su clientela, ayudado en la tarea por sus dos hijos, Andreu y Bernat.

Precisamente en dicha taberna se encuentran los PJ, tomando un almuerzo caliente de cebolla y pescado durante un soleado día de abril. A esta hora, como ocurre la mayor parte de los días de la semana, el establecimiento se encuentra bastante animado: en las mesas cercanas se agrupan gentes de toda índole y condición, y sus conversaciones, habladas en varias lenguas y dialectos, llenan el local tanto como lo hace el humo de la chimenea y el sol que entra por las ventanas abiertas. Lo habitual en estos casos es que, como DJ, les des carrete a tus jugadores para que interpreten a sus personajes y puedan presentarlos de la forma que deseen al resto de sus compañeros, sin permitir muchos excesos, que solo estamos empezando y ya tendrán tiempo más adelante para demostrar sus orgullos o sus vergüenzas.

En esa estamos cuando aparece en la taberna un nuevo cliente, lo que tampoco tiene nada de especial, pues son muchos los que salen o entran, pero en este caso, en vez de sentarse

en una de las pocas mesas que tienen algún asiento vacío, el cliente se dirige directamente al atareado Joan, al que le habla al oído debido al ruido de voces que inunda el local. El tabernero, tras asentir con la cabeza, señala con la mano hacia la mesa de los PJ y, sin decir nada más, continúa con su trabajo. La escena no tiene tampoco mucho interés, así que lo normal es que los PJ ni siquiera se percaten de lo que ha ocurrido (excepto aquel que tenga éxito en una tirada de Descubrir *muy difícil*, -50 %), al menos hasta que ese extraño cliente coja un taburete cercano y se siente en la misma mesa que los PJ, momento en que, lo quieran o no, atraerá toda su atención.

Se trata de un hombre maduro que debe de pasar los cuarenta, pues en su largo pelo moreno, que lleva suelto, le han salido canas a la altura de las sienes. Tiene la piel muy bronceada, como persona acostumbrada a la mar, y el ojo izquierdo oculto tras un parche del mismo color que sus ropas, negras, que a pesar de ser cómodas y sueltas, son de cierta calidad. Un hombre cuando menos interesante y ciertamente curioso el que, sentado junto a los PJ, se dirige a ellos utilizando un castellano con un suave acento portugués:

—Tengan buena comida, señores, y sigan disfrutando de ella, que no les robaré más tiempo que el indispensable. Me llamo Martín de Samodeus, portugués, capitán sin barco y mercenario a tiempo parcial. Llevo todo el día buscando a las gentes adecuadas para cierto trabajo muy bien pagado en tierra de moros y mi buen amigo Joan, al que tengo por buen evaluador, al menos tan bueno como tabernero, me ha aconsejado que hable con vosotros. No os engañaré, pues no es tarea fácil la que vamos a acometer, y poco más os puedo contar por el momento, ya que no sois ni los primeros ni los últimos con los que hablaré. Solo os puedo decir que vamos a rescatar a un cautivo de cierto lugar de la costa de Granada, y ya esto es mucho decir. Si os interesa el trabajo, mañana a la amanecida estaré junto a la galere da mercato que hace la ruta a Siracusa. Si no tenéis nada más que preguntar, ya sabéis dónde encontrarme.

Llega el momento para que los PJ se desahoguen preguntando lo que deseen a Martín, aunque poca información más podrá proporcionar de momento. Las únicas preguntas a las que responderá con algo más que con un «mañana lo veréis» serán las siguientes:

- ✧ **¿Cuanto durará el trabajo?:** Serán dos días de viaje de ida y otros dos de vuelta. Salen mañana por la mañana y para el viernes estarán de vuelta en el Grau.
- ✧ **¿Cuánto piensa pagar por ese trabajo?:** Debido a la peligrosidad del trabajo, Martín está dispuesto a pagar a cada uno de ellos cuatro croats de plata (doce maravedies castellanos) por cada día de trabajo⁶, más un añadido de veinte croats al finalizar para repartir entre los que hayan sobrevivido. Naturalmente, pueden quedarse con cualquier botín que encuentren, y el alojamiento, viaje y manutención corren de su cuenta.
- ✧ **¿Qué es una galere da mercato?:** Es una de las galeras venecianas que hace diversas rutas por el Mediterráneo con mercancías y pasajeros. Esta en concreto viaja de Siracusa a Valencia bordeando la costa africana y luego regresa siguiendo el mismo trayecto.
- ✧ **¿Quiénes son los otros con los que ha hablado hoy?:** Gentes que también pueden estar interesadas en el trabajo que les ha propuesto a ellos, ya que Martín va a zarpar mañana con aquellos que vea más adecuados. También se ha citado con el resto a la misma hora y en el mismo sitio que con los PJ.
- ✧ **¿Por qué nosotros?:** Es difícil dar una respuesta concreta sin tener en cuenta los personajes que existen en el grupo, pero, básicamente, porque se encuentran en el sitio adecuado en el momento idóneo y porque tienen aspecto de ser gentes con bastante mundo recorrido.

Una vez colmada la curiosidad de los PJ, al menos de momento, Martín se despedirá de ellos recordándoles la cita del día siguiente y deseándoles que disfruten de su comida y del alojamiento para esta noche, que, por cierto, ha pagado de su bolsillo, lo que sabrán en el momento en que le pregunten a Joan por lo que le deben. Además, si algún PJ tiene éxito en una tirada de Descubrir, justo en el momento en que el portugués se levante, verán que lleva al cuello un extraño colgante con la forma de un crismón, un símbolo religioso, normalmente cristiano, formado por la unión de varias letras, aunque con una tirada de Teología (cristiana) solo se sacará en claro que ese en concreto no parece haber sido utilizado nunca por la Iglesia.

La Galere Coraggiosa

Llegados a este punto, ante los PJ se abren dos caminos: acudir al día siguiente al encuentro con Martín de Samodeus o no acudir. Si escogen esta última alternativa, nos quedamos sin aventura y sin campaña, así que para evitar males mayores, en el caso de que decidan que las citas a ciegas no son lo suyo y que prefieren quedarse unos días más en el Grau, es hora de que el DJ saque la artillería pesada para convencerlos de que vayan al amanecer al puerto: puede hacer que unos ladrones les roben todas sus posesiones, lo que los obligará a buscar a Martín para tener unos mínimos ingresos; que les mueva la curiosidad por saber la procedencia del crismón (¿sabes que una pifia en Teología puede hacer creer al PJ lo contrario de lo que

realmente es?... Y no digo más); que alguno de sus orgullosos o vergüenzas los obligue a acudir; e incluso, llegado el caso y como recurso extremo, pueden ser abordados por alguien que asegura trabajar para la Corona aragonesa y que desea conocer todos los pormenores que llevan a Martín a rescatar a un cautivo en Granada de esta forma tan impropia, por lo que convencerá a los PJ de que acudan a la cita y se embarquen con el portugués, ya sea utilizando tanto el poder de los maravedies como la amenaza ante una posible sanción real.

⁶ *Addenda:* Si le echas un vistazo a la página 516/242 del manual de juego, verás que un soldado experto cobra 72 maravedies al mes, lo que vienen a ser 24 croats de plata, o sea, menos de 1 croat diario. Si lo comparas con lo que está pagando Martín, es un asunto muy bien pagado el que se trae entre manos este marino.

Pero no nos pongamos tan dramáticos, pues suponemos que el grupo habrá decidido de forma más o menos unánime acudir a la reunión con el portugués. Si es así, y si realizaron las preguntas correctas durante la entrevista, sabrán que van a estar unos días de viaje, por lo que es un buen momento para ir de compras por las calles del Grau o incluso por Valencia, si es que buscan algún objeto más lujoso o exclusivo (recuerda que el Grau es poco más que un poblado de marineros, así que será difícil que aquí encuentren según qué mercancías). Aquellos PJ que tengan montura deberían también ir pensando en dejarlas en un establo con los gastos pagados para unos días o venderlas directamente para conseguir algo de liquidez, lo que piensen que sea lo mejor. Deja que pasen la tarde e incluso la noche como prefieran, pues les quedan por delante muchos días de hiel y vino amargo.

Al amanecer, los PJ pueden encontrarse con Martín junto a la galera italiana, un gran navío de setenta varas de longitud que cuenta con dos mástiles con velas latinas, una hilera de remos y un castillo de popa entoldado y que responde al nombre de Coraggiosa. El portugués viste los mismos ropajes oscuros del día anterior y en el momento en que llegan los PJ se encuentra ayudando a los marineros de la galera a cargar provisiones y mercancías en el barco. Cerca de allí, tal y como les comentó, se encuentran otras personas que parecen estar esperando a que Martín termine su trabajo, que no será demasiado tiempo, pues poco después de llegar los PJ, dejará de cargar cajas y se dirigirá hacia ellos. Les agradecerá haber venido y les pedirá que se reúnan con el resto de candidatos.

En este momento de la aventura, puedes ponerles a los PJ las cosas fáciles o difíciles, según lo que creas conveniente, tomando siempre en consideración los deseos de tus jugadores. Si ves que la cosa marcha bien y se les ve deseosos de embarcarse para continuar la partida, toma el camino fácil: Martín les echa un vistazo a todos los aspirantes con su único ojo y, sin mediar palabra, señala con el dedo a los PJ y a otros tres candidatos, los que más pinta de marineros

tengan. Si piensas que los jugadores están perdiendo a gritos un poco de acción en la aventura, escoge el camino difícil: Martín les propone a los aspirantes una serie de pruebas para medir sus aptitudes. A nivel de juego, esas pruebas se traducen en tiradas de competencias, en concreto de aquellas que el portugués piense que pueden ser las más importantes en el desarrollo del rescate, como pueden ser Correr, Descubrir, Nadar, Pelea, Sigilo y por encima de todo Tregar. Estas tiradas serán, en la mayor parte de los casos, tiradas enfrentadas entre los PJ y el resto de candidatos, aunque debes tener un poco de manga ancha: hazles sudar un poco si quieres, pero al final deberán ser ellos los escogidos (a fin de cuentas, ¿quiénes son los desdichados protagonistas de la campaña?), así que si ves necesario hacer un poco de trampa, estás en tu derecho.

En cuanto Martín haya decidido quiénes serán los participantes de la expedición (como dijimos antes, los PJ y tres marineros más), agradecerá al resto de aspirantes su colaboración y, como sabe que las penas con pan son menos, sacará su bolsa y le dará a cada uno de los marineros no escogidos un croat de plata, un pago más que suficiente solo por haber tenido que levantarse temprano para venir al puerto. A los demás les pedirá que cojan sus cosas y que embarquen en la Coraggiosa, que está a punto de zarpar con destino a Siracusa, aunque ellos no tendrán que ir tan lejos; Martín subirá con ellos y, tras hablar con el capitán, al que parece ya conocer, se instalará con el resto de personajes directamente en la cubierta principal, como hacen el resto de pasajeros de la travesía. Bajo la cubierta viajan los remeros y bajo la lona del castillo de popa el capitán de la galera y aquellos pasajeros que hayan pagado por esa comodidad (son diez maravedíes por persona y día si lo desean; y no, Martín no corre con esos gastos). Poco después, la galera abandona el Grau con buen tiempo y mar en calma (ya le pueden rezar a San Telmo para que la cosa siga igual, que en cubierta y con tormenta, es fácil coger una neumonía).

El plan de Martín



ocos minutos después de zarpar de Valencia, Martín do Samodeus se llevará aparte a sus escogidos, sacará de nuevo la bolsa y les dará a cada uno de ellos dieciséis croats de plata, el pago convenido por los cuatro días de viaje. También les recordará que, a la vuelta, si todo ha ido como debe, recibirán un añadido de veinte croats que se repartirán aquellos que hayan sobrevivido, que a buen seguro, dirá con una mueca a modo de sonrisa, lo seremos todos. Además, como ya les dijo en su momento (y si no, lo hará ahora), todo el botín que encuentren será de ellos. Por último, les pide que se sienten en cubierta, saca una bota de vino de un viejo zurrón y así, sentados con la brisa del mar en las caras y la calidez de las uvas en la garganta, Martín les cuenta, por fin, el motivo de esta expedición:

—Esta galera, como ya sabéis, hace la ruta de Valencia a Siracusa, y si todo marcha bien, como parece por el estado de la mar, esta misma

tarde arribaremos al puerto de al-Mariyyat [actual Almería], donde pasaremos la noche al resguardo. Mañana el barco debería zarpar temprano, pero ciertos asuntos legales con el almotacén de la ciudad nos retrasarán: no os preocupéis, es una demora pactada. El capitán de la galera es un viejo amigo y ha preparado el asunto para que estemos más tiempo del necesario en al-Mariyyat, por lo que hasta el mediodía no abandonaremos sus aguas. Eso nos permitirá estar al atardecer cerca de la villa de Salumbinya [actual Salobreña], que es nuestro verdadero objetivo. Por si no la conocéis, Salumbinya es poco más que un pueblo que vive de la pesca y de la caña de azúcar de sus huertas, pero no son sus peces ni sus cultivos lo que nos lleva hasta allí, sino su impresionante fortaleza, un castillo construido sobre una gran peña al borde mismo del mar. Allí se encuentra precisamente nuestro cautivo.

»Tranquillos, no os desaniméis, que veo en vuestras caras desesperanza al pensar cómo vamos nosotros, poco más que un puñado de marineros y buscavidas, a asaltar una fortaleza morisca. La respuesta es sencilla: no vamos a tomar el castillo, que para eso ya tiene soldados el rey; solo haremos una visita, cuanto más breve mejor.

»Intentaré explicarme un poco mejor: en cuanto lleguemos cerca de Salumbinya, el capitán de la galera se detendrá con el pretexto de un problema en el timón (también pactado, naturalmente). En ese instante, aprovechando la poca luz de la hora (os recuerdo que llegaremos a la atardecida), se nos aproximará un llaüt pesquero, en el que debemos subir todos nosotros, y que nos llevará, tras abandonar la galera, hasta la misma costa, justo debajo de las murallas de la fortaleza, a un viejo embarcadero que los moros han construido en aquel lugar y que utilizan para subir directamente pescado hasta la fortaleza. El dueño de la embarcación es otro viejo amigo, uno que me debe más de un favor y que conoce todos los recovecos de esa parte de la costa, pero además navegará guiado por un farol sordo que alguien mantendrá encendido en el embarcadero. Como veis, si todo sale bien, llegaremos hasta justo debajo de las narices de los centinelas sin peligro alguno.

»Una vez allí, vosotros [y señalará a los PJ] os encargaréis de recuperar al cautivo, para lo que contaremos con la ayuda de otra persona. El resto se quedarán conmigo en el barco, preparados para zarpar en cuanto ellos vuelvan con la persona a la que vamos a rescatar. Por ahora, poco más puedo decir de esta parte de la expedición, pero una vez estemos allí, todas las dudas que podáis tener os serán reveladas. Así que disfrutad del viaje, pues hasta mañana por la tarde no tenemos otra cosa que hacer más que navegar y tostarnos al sol.

Terminada la charla, Martín se levanta para darse una vuelta por el barco (ha sido marinero durante muchos años y le pueden las costumbres). Si alguno de los PJ desea hacerle alguna consulta sobre lo que ha dicho, el portugués les informará de que todo será resuelto mañana por la tarde, pues hay cosas que todavía no están del todo claras y hasta que no arriben al embarcadero de Salumbinya no dirá nada más, pero también los tranquilizará diciendo que está todo muy bien planeado y que las cosas serán mucho más sencillas de lo que parecen en un principio.

Ante los PJ se extienden ahora muchas horas de travesía (a ojo de buen cubero, podemos decir que unas treinta y tantas), que pueden dedicar al estudio, al entrenamiento y a la preparación de sus armas, armaduras y hechizos, pero también pueden emplear este tiempo en sacarle un poco de jugo a la aventura:

- ✧ Quizás quieran ayudar a los marineros en sus tareas cotidianas subiendo a las jarcias, arriando velas, calculando distancias usando la línea de costa, etcétera. A discreción del DJ, aquellos que lo hagan pueden conseguir comprobaciones de experiencia en algunas de las competencias más utilizadas a bordo de un navío, como Tregar, Navegar, Descubrir o Astrología.

- ✧ Algunos de los viajeros (y de los propios marineros) matan el tiempo jugando con dados y naipes en determinadas zonas de la cubierta, partidas a las que se pueden apuntar los propios PJ. Para descubrir quién gana cada una de las rondas se deberá hacer una tirada confrontada de Suerte, aunque una tirada de Juego (lo que en cristiano viene a decir que el PJ hace alguna que otra trampa) permite ganar al que la utilice con éxito, aunque se arriesga a que lo descubran, y no sentará muy bien al resto de participantes (y en un barco no hay mucho sitio donde huir).

- ✧ Durante la noche que pasen en al-Mariyyat, Martín aconsejará que no bajen del barco, pues el puerto de la ciudad, como cualquier otro puerto medieval, no es un lugar muy recomendable. Si a pesar de la advertencia los PJ siguen dispuestos a darse una vuelta por los locales almerienses, el portugués les advierte que no piensa pedirle al capitán que espere a nadie, que ya van lo suficientemente justos de tiempo como para detenerse por según qué cosas. De todas formas, si siguen en sus trece y bajan a tierra buscando vino, difícil lo tendrán, pues es ciudad musulmana y es, por tanto, bebida prohibida por el Corán. Pero difícil no quiere decir imposible: si uno busca lo suficientemente bien, puede encontrar de todo. Claro que si salen del barco para sofocar el ardor carnal, la cosa pinta de manera diferente, que nada más bajar del barco ya tendrán los PJ algunas lumias a su alrededor prometiendo paraísos por el valor de unas monedas. Busquen lo que busquen, el DJ es libre de ponerles las cosas difíciles si pasan demasiado tiempo en el puerto, pues son extranjeros en tierra extraña y eso se huele a distancia.

- ✧ Además de todo lo anterior, un PJ puede pasar el tiempo averiguando las intenciones de sus compañeros de viaje, especialmente del resto de marineros y de Martín. Los primeros se comportan como tales, y antes de que lleguen a destino se habrán gastado los croats recibidos en partidas de dados y prostitutas almerienses; si se les pregunta sobre sus motivos para incorporarse a la expedición, son pura y llanamente económicos: Martín paga bien (mejor dicho, muy bien) y el dinero nunca está de más. Respecto al portugués, no parece una persona que oculte nada: pasará el resto del viaje hablando siempre que puede con el capitán sobre barcos, navegación y el tiempo, y cuando no, descansando en cubierta. Bajará del barco en al-Mariyyat durante unos minutos, lo suficiente para ver al almotacén del puerto y untarlo bien para conseguir el retraso que necesita al día siguiente.

Hagan lo que hagan, y a la chita callando, el barco continúa su viaje sin otro incidente que el retraso en el puerto de Almería, por lo que, tal y como Martín había calculado, al atardecer del segundo día de viaje, el miércoles 14 de abril, la Coraggiosa deja a estribor el cabo Sacratif, dejando ver en la distancia la imponente mole de la Peña de Salumbinya sobre la que se yergue una gran fortaleza en piedra. Los PJ han llegado a su destino.

Aunque la aventura transcurre casi en totalidad en la fortaleza de la población, puedes encontrar una descripción mucho más pormenorizada de la población de Salumbinya en el anexo que acompaña la fábula **De Tribus Principibus** de este suplemento (página 18).

El desembarco

En cuanto Martín distingue en la costa la fortaleza de Salumbinya, ordena a los PJ y a los marineros que preparen sus cosas, digan sus oraciones y se encomienden al dios en que cada uno crea, pues es hora de ganarse el jornal. Luego se despide del capitán, al que también entrega una nutrida bolsa, «por las molestias», y se dirige a babor, por donde se acerca a la galera un pequeño barco, un *llaüt* pesquero con una única vela latina, que con gran destreza se coloca a la altura de la Coraggiosa (el propio volumen de la galera evita que desde tierra se vea el navío menor). Una vez allí, los ocupantes del pesquero arrojan a la cubierta de la galera varios cabos que los marineros contratados por Martín (o quizás algún PJ que tenga conocimientos navales) recogen y atan a la borda sin más dilación. Animando a los PJ a que lo sigan, Martín salta sobre el *llaüt* acompañado por los tres marineros. Llega, pues, el turno de los PJ, que también pueden pasar al otro barco de un brinco (con una tirada de Saltar) o descolgándose por las cuerdas que unen ambas naves (con una tirada de AGI×5): si fallan alguna, no conseguirán su objetivo y caerán al mar en el espacio que hay entre las dos embarcaciones, a menos que hagan una tirada de Suerte, que les permitiría agarrarse *in extremis* a la borda del pesquero.

Si alguno de ellos ha tenido la desgracia de caer al agua, deberá hacer tiradas de Nadar para subir o también puede recibir la ayuda de sus compañeros y de los PNJ, ya le tiren un cabo, se arrojen al agua en su busca, etcétera. Pero deberán realizar el salvamento con gran presteza, pues los dos barcos no se han detenido en ningún momento y cualquiera que haya caído al mar verá cómo, por cada asalto que pase, ambas embarcaciones se alejan dejándolo atrás sin remedio.

Una vez todos hayan subido con mayor o menor gracia al *llaüt*, los ocupantes del pesquero, cuatro marineros de ascendencia árabe y bastante malencarados, cortarán los cabos que los unen a la galera con unas pequeñas hachas de mano. Martín le dirigirá a uno de ellos unas palabras en andalusí (si alguien conoce el idioma, dice algo así como: «Sigamos el plan tal y como acordamos») y el pesquero virará en dirección a la costa al tiempo que la Coraggiosa se va alejando cada vez más, continuando su viaje hacia Málaga.

En el tiempo en que ha sucedido todo esto, la oscuridad se ha ido extendiendo y ahora Salumbinya y su fortaleza no son más que unas meras siluetas oscuras sobre el horizonte, donde poco a poco se van encendiendo algunos fanales y lámparas. Una de ellas, y no precisamente la más brillante, acaba de encenderse justo al pie de la fortaleza, hacia donde se dirige el pesquero, gobernado por uno de los marineros malencarados al lado del cual se encuentra Martín. Todos parecen contener la respiración y nadie pronuncia una palabra, pues esto de aproximarse a una costa tan rocosa, de tan poco calado, casi en la oscuridad y ayudados únicamente por la débil luz de un fanal es tarea tan arriesgada que un solo golpe de agua desafortunado puede conducir a la embarcación y a sus ocupantes a los farallones de roca en menos tiempo que el que se tarda en gritar socorro. Si piensas que tus jugadores se sienten un poco «desenganchados» de la historia (al fin y al cabo, durante todo este tiempo



lo único que han hecho es navegar de acá para allá), haz que suden un poco durante este tramo, que Martín o el marinero árabe les ordenen llevar a cabo alguna acción determinante para que el *llaüt* llegue a su destino (tirar de la vela, desatar un cabo, etcétera), para que sientan que se están ganando ya el pan, aunque recomendamos que la cosa no pase a mayores, tiempo habrá luego para el llanto y el crujir de dientes.

Tras muchos minutos de angustiosa navegación, tiempo en el que la oscuridad se ha adueñado por completo de la zona, el pesquero consigue llegar al embarcadero que se encuentra justo debajo del farallón de roca de la fortaleza. Allí los espera otro marinero árabe que sostiene la lámpara sorda que les ha servido de faro y que nada más llegar el barco deja en el suelo para ayudar en las maniobras de amarre. El embarcadero no es más que una pasarela de madera que nace en la roca y se adentra en el mar poco más de seis o siete varas. Está vacío a excepción de un montón de redes de pesca que cuelgan de una cuerda justo debajo de las murallas de la fortaleza.

En cuanto el barco se ha detenido, Martín salta al embarcadero y les pide a los PJ y a los marineros que los acompañen (esta vez no será necesaria tirada alguna para descender del *llaüt*) hasta el grupo de redes para examinarlas y comprobar el estado de la cuerda de la que cuelgan; con una tirada de Descubrir, los PJ pueden ver en la semioscuridad cómo esta cuelga de un voladizo que tiene la propia muralla. Lo que ve parece contentarle, pues sonríe con complacencia, y a continuación se dirige entre susurros a sus acompañantes:

—Bueno, lo prometido es deuda: encima de nosotros se yergue el castillo de Salumbinya, así que llega el momento de que os cuente el resto de nuestra misión. Como ya os comenté ayer, vosotros —señala a los PJ— seréis los encargados de rescatar a nuestro cautivo, mientras los demás nos quedaremos aquí preparando el *llaüt* para zarpar en cuanto volváis, así que prestad especial atención a todo lo que os digo y no tendréis ningún problema en llevar a cabo vuestra tarea.

»Para subir hasta la fortaleza utilizaréis la cuerda de la que cuelga esta red de pesca. Está atada a una polea junto a la muralla bastante bien afianzada: se suele utilizar para subir desde el embarcadero la pesca que se consumirá durante el día en la fortaleza, así que está preparada para aguantar mucho peso, por lo que no debería de suponeros ningún problema trepar por ella. Arriba, junto a la polea, se encuentra Hassan, nuestro hombre dentro de la fortaleza. Cuando todos vosotros hayáis llegado arriba, Hassan subirá la red con la polea, pues luego deberéis utilizarla para bajar a nuestro cautivo, pero no anticipemos acontecimientos y vayamos por partes.

»El castillo consta de varias torres que rodean una plaza de armas ajardinada y con algunas fuentes (al fin y al cabo, es una prisión real, y los prisioneros reciben cuidados especiales). Al otro lado de dicha plaza se encuentra la torre principal, la que sirve de cárcel a los prisioneros comunes, si es que podemos llamarlos así, que es justo donde se encuentra nuestro hombre: se llama Abu Alim y os será sencillo reconocerlo porque es un anciano menudo, calvo, de larga barba blanca y que acostumbra a vestir poco más que una humilde

chilaba. Además, al cuello, lleva un medallón similar a este —saca el medallón del crismón que los PJ pudieron ver al principio de la aventura y se lo entrega—: llevadlo con vosotros, pues Abu también lo reconocerá y sabrá que sois gente de fiar.

»Así que la idea es que, tras llegar allí arriba, atraveséis la plaza de armas con el mayor sigilo posible, entréis en la torre, encontréis a Alim, lo traigáis de vuelta hasta donde está Hassan y lo bajéis hasta aquí metido dentro de la red. Luego bajaréis los demás y zarparemos con viento fresco hacia Valencia, sin más contratiempos que los propios del mar. ¿Alguna pregunta antes de que iniciéis vuestra escalada?

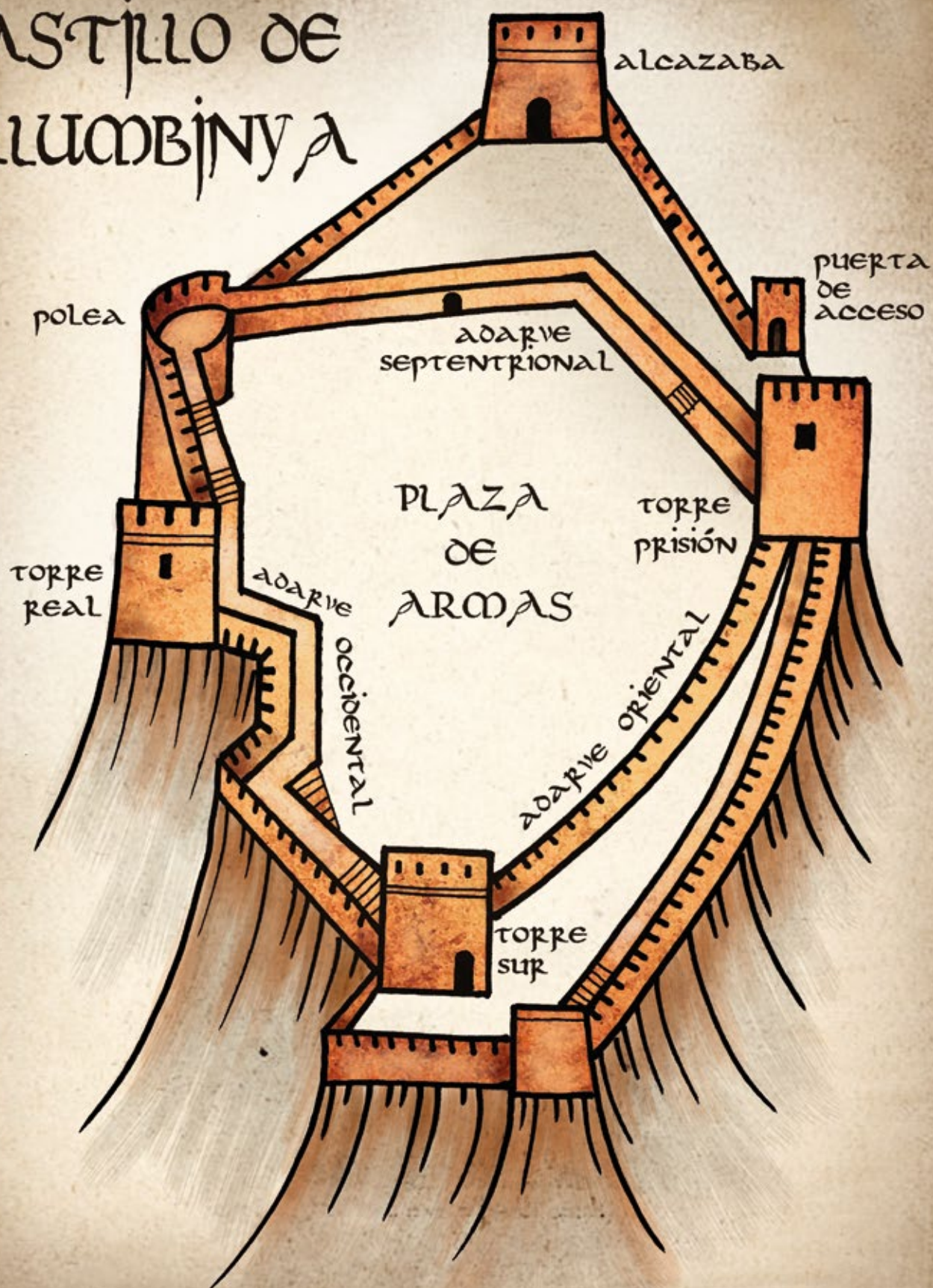
Es el momento perfecto para que los PJ acribillen al portugués con preguntas, y aunque Martín no conoce las respuestas a todas las que puedan hacerle, algunas si las responderá:

- ✧ Hassan, el topo de Martín en la fortaleza, es uno de los soldados del castillo y ha sido sobornado para preparar el terreno, para lo que ha repartido alguna que otra botella de vino entre sus compañeros durante la cena de hoy, contraviendo las leyes de la fortaleza y del Corán, que a buen seguro habrán hecho su efecto entre la soldadesca. De todas formas, Hassan no se alejará de la polea y, en el caso de que tenga lugar un combate, es poco probable que se ponga de parte de los PJ (al fin y al cabo, se le paga para ayudar a un cautivo, no para atacar a sus compañeros de armas).
- ✧ La plaza de armas puede estar iluminada con antorchas, pero la vegetación que la adorna les permitirá escabullirse por ella sin problemas.
- ✧ No sabe si la torre está cerrada o abierta ni tampoco en qué planta de la misma se encuentra Abu Alim. Sabe, eso sí, que está custodiada, pero no la disposición de los guardias en su interior.

ADDENDA MAGNA

Para no repetirnos como la fabada, te recordamos que en el caso de que tenga lugar un combate en un lugar poco iluminado (los adarves del castillo, las torres, la plaza de armas, el embarcadero, etcétera), todos los participantes, ya sean PJ o PNJ, contarán con una penalización de entre -25 % y -50 % (según la distancia a la que se encuentren de una antorcha o fanal) a cualquier tirada de acción que lleven a cabo (ataques, defensas, movimientos, etcétera). Por otro lado, gracias al vino que Hassan ha distribuido durante la cena, todos los soldados poseen penalizaciones en determinadas competencias que ya están incluidas en los valores de juego que aparecen al final del capítulo. Avísado quedas.

CASTILLO DE SALUOMBINYA



El asalto

A partir de ahora todo depende de los PJ, pues, como se ha dicho, Martín y los tres marineros se quedarán abajo en el embarcadero, disponiendo el barco para la fuga. Es muy posible que el esquema del rescate que ha trazado el portugués se venga abajo tarde o temprano por muy variadas razones, momento en que los PJ deberán improvisar rápidamente un nuevo plan, pues una vez arriba, no tendrán a nadie para decirles qué deben hacer. Pero intentemos no adelantarnos a los acontecimientos.

Para empezar, lo primero que deben resolver es la subida por el farallón de roca y la muralla hasta el adarve donde los espera Hassan. Tal y como ha comprobado Martín, la cuerda que cuelga de la polea es bastante resistente (lo que no tienen por qué saberlo los PJ a menos que alguno de ellos se haya cerciorado de antemano y tenga éxito en una tirada de Artesanía [cordelería]). Esto les facilitará sobremedida la escalada, pues la tirada de Tregar se realiza con un modificador de +40 %. En principio, con las reglas en las manos y tal y como se recoge en la descripción de la competencia de Tregar (página 87/77 del manual de juego), sería necesario llevar a cabo más de veinte tiradas para subir las casi cien varas de altura, pero no nos vamos a poner ahora puntillitos: con que un PJ obtenga un par de éxitos en Tregar podrá alcanzar la muralla sin mayores contratiempos. Recuerda que un PJ solo caerá si obtiene una pifia, pues un fallo simplemente indica que no avanza durante ese asalto; si, debido a ello, uno de los miembros del grupo se queda atascado en mitad de la subida, colgando de la cuerda a merced del viento, siempre les quedará a los compañeros que ya estén arriba la opción de izarlo, para lo que deberán hacer una tirada de FUE×5 (en el caso de que sean varios los que tiren de la cuerda, suma la FUE de todos ellos y luego multiplícala por cinco). Como ves, la escalada por la muralla no debería suponer un gran problema.

Una vez arriba, los PJ conocerán a Hassan, un árabe de más de dos varas de altura, con un gran turbante, anchos pectorales, pobladas cejas y un alfanje a juego con todo lo demás. Este gigante se limitará a mantener los brazos cruzados y a mirar con el ceño fruncido a los PJ conforme vayan subiendo, sin responder a las preguntas más que con movimientos de cabeza (habla y entiende a la perfección árabe, andalusí y castellano, pero él ha venido aquí esta noche para ganarse unas monedas extras, no para conversar). Las órdenes de Hassan son claras: debe esperar junto a la polea hasta que los PJ vuelvan con Abu Alim, momento en el que ayudará a bajarlo metido en las redes de pesca. Y punto. Nada más se le ha pedido y nada más piensa hacer, por lo que, si las cosas se tuercen, él se guiará por esas órdenes o por aquellas que le permitan escapar a todo castigo: si es descubierto junto a los PJ, se hará también el secuestro y a las primeras de cambio atacará a sus «captos»; si los PJ lo atacan, se defenderá; si los PJ atacan a los demás soldados, se lo pensará un instante y luego se pondrá de parte de sus compañeros.

El andamio del que cuelga la polea se encuentra sobre parte del adarve de la muralla, en una especie de torreón circular desde el que se contempla el mar a occidente y la fortaleza a oriente. Desde allí, los PJ pueden ver sin problemas la torre que Martín les dijo que funcionaba como prisión, que se encuentra a poco más de treinta varas en línea recta atravesando el patio de armas, o a unas cuarenta si bordean la muralla por su adarve septentrional. Esta última opción es quizás la más complicada, pues en cada torre hay un soldado de guardia y otro más en cada uno de los adarves que unen cada una de las torres, todos ellos armados y pertrechados de armadura y antorcha, que utilizan principalmente para ver dónde pisan durante sus patrullas. En el patio de armas se ven algunos candiles dispersos, pero no se distingue movimiento, al menos en principio, aunque una tirada de Descubrir difícil (-25 %) permitiría vislumbrar algunas figuras sentadas bajo un naranjo, cerca del camino que llevaría a los PJ a la torre. Es decisión suya utilizar un camino u otro, cada uno con sus pros y sus contras, si es que no deciden salir por la tangente e inventarse el suyo propio:

✧ **Adarve septentrional:** Entre la torre por donde han subido los PJ y la torre prisión corre un adarve con un recodo aproximadamente en la mitad de su recorrido. Patrullando de un extremo al otro del adarve hace su ronda nocturna uno de los guardias de la fortaleza, con la diestra en el *saif* y la siniestra en una antorcha que mantiene en alto. Si los PJ deciden utilizar este camino, deberán primero neutralizar al guardia, pues es imposible pasar junto a él sin ser visto (el ancho del adarve no llega a las dos varas, y eso en las zonas más despejadas); pueden acercarse a él cuando les dé la espalda durante su ronda, lo que requiere una tirada enfrentada de Sigilo contra el Escuchar del soldado, y, una vez detrás de él, dejarlo inconsciente con una acción de aturdir (página 118/104 del manual de juego) o empujarlo para que caiga de la muralla con una acción de empujón (página 120/105), aunque en este último caso es posible que el soldado lance un sonoro grito que alerte al resto de sus compañeros (pasa a la sección «Descubiertos», página 110). Otra opción es dispararle con un arco o ballesta para silenciarlo definitivamente, pero si lo hacen cerca de Hassan, el gigante obstaculizará al PJ arquero usando su fornido cuerpo al tiempo que niega con la cabeza: está claro que no va a permitir a los PJ dañar sin necesidad a un compañero. Una última cosa: el adarve septentrional no tiene una entrada directa a la torre; es necesario bajar unas escaleras y acceder a ella por una puerta que está al mismo nivel que el patio de armas.

✧ **Patio de armas:** Es la opción que les sugirió Martín, ya que tal y como les dijera, todo el patio es una sucesión de parterres y setos bien frondosos, salpicados de varios árboles frutales y alguna que otra fuente. Si bajan hasta el patio, podrán escabullirse sin problema alguno hasta llegar a la misma puerta de la torre, con una sola

dificultad: debajo de uno de los árboles descansan plácidamente dos soldados bastante achispados que todavía están acabándose la última botella de vino de Hassan en un intenso mano a mano. Si no los vieron desde la muralla, una vez que lleguen abajo no les será difícil descubrirlos (una tirada de Escuchar *fácil*, +25 %, bastará), pues charlan sin medida con alguna que otra risotada de por medio. Para alcanzar la puerta sin que los vean pueden usar la discreción, enfrentando su Sigilo al Escuchar de los guardias (solo es necesario hacer una única tirada

para cada uno de los soldados que servirá contra todas las tiradas de los PJ que pasen cerca), o utilizar un tratamiento más personalizado para despacharlos de manera definitiva por los siglos de los siglos, aprovechando la nocturnidad y la alevosía, aunque recordamos que son dos y que por muy bebidos que estén, si uno de ellos se peca de lo que sucede, no dudará en dar la voz de alarma al tiempo que desenvaina su *saif* (si esto sucediera, pasa a la sección «Descubiertos», página 110).

La torre prisión

De una forma u otra, los PJ han conseguido escabullirse entre la oscuridad de la noche y llegar hasta la puerta de entrada a la torre prisión de la fortaleza. Es una puerta de madera maciza claveteada que está esperando a que se le añada el adjetivo «infranqueable» en cualquier momento, pero vamos a darle un poco de margen a nuestros PJ, aunque no demasiado. Evidentemente está cerrada y bien cerrada y es, junto a la salida superior que permite el acceso a las almenas de la torre, la única forma de acceder a su interior. Pueden intentar forzar la cerradura con una tirada de Forzar Mecanismos (traieron ganzúa, ¿verdad?); tratar de echarla abajo utilizando la fuerza bruta o un ariete improvisado, lo que requiere un mínimo de dos PJ y una tirada de FUE×1, utilizando el valor de FUE mayor de los dos, aunque eso provocaría un ruido de mil pares de demonios (pasa a la sección «Descubiertos», página 110, si se les ocurre tomar este camino); o simplemente abrir la cerradura con su correspondiente llave, pues todos los soldados de la fortaleza poseen una copia de la misma, así que si neutralizaron a alguno de ellos, puede que ya la tengan consigo.

La puerta da a una sala de piedra que cubre todo el ancho de la torre a excepción de la esquina oriental, donde arranca una estrecha escalera de caracol. El interior de esta sala es una sucesión de muebles viejos salpicados de algún que otro instrumento de tortura, cubiertos de polvo en su mayoría y nada muy impresionante (está claro que aparte de asustar a los prisioneros, no se han usado para mucho más). Entre los muebles hay algunas sillas, una mesa de aspecto recio y un jergón tirado de cualquier manera a un lado de la sala que se utiliza para que el centinela que esté de guardia en la torre eche una cabezadita o para que, en ciertas ocasiones, traiga consigo a alguna moza o prostituta del pueblo, pues no es lugar muy frecuentado y los prisioneros de arriba no les van a incomodar en demasía. Por suerte para los PJ, esta noche la sala está deshabitada.

La escalera de caracol que conduce hacia arriba a lo largo de los tres pisos de altura que posee la torre es lo bastante estrecha para que los PJ puedan ascender solo de uno en uno, o como mucho dos si se aprietan convenientemente. Los escalones, como acostumbran a ser en las fortalezas y cate-drales del Medioevo, son considerablemente altos y de poca

anchura, cubiertos además por la humedad habitual en las zonas costeras, lo que viene a decir que todo aquel que decida hacer alguna maniobra precipitada en su interior (correr, saltar, combatir, etcétera) deberá hacer una tirada de DES×5 para no escurrirse escaleras abajo, llevándose por delante a todo aquel que encuentre a su paso que falle una tirada de FUE×5: si la supera, la tirada indica que detiene al que cae con su propio cuerpo; si la falla, los dos continúan su viaje escaleras abajo y, si vuelven a toparse con otro personaje, este deberá hacer la tirada por FUE×4, y el siguiente por FUE×3 y así sucesivamente. Además, cada piso que se descienda utilizando tan poco confortable método infligirá a los PJ que caen 1D3 PD, y el estropicio consiguiente alertará al soldado que se encuentra en el tercer piso.

Los dos primeros pisos de la torre no tienen un mayor interés: en cada uno de ellos hay un pasillo central con cuatro celdas, todas ellas vacías y bastante mugrientas, por lo que no hay centinelas. La última planta es harina de otro costal, pues cuenta con una única celda, mucho más amplia que las demás y que sí está habitada, precisamente por Abu Alim. La estrecha escalera de caracol continúa hacia arriba hasta salir al exterior por una trampilla que da a la parte superior de la torre, pero al llegar a la tercera planta posee un amplio rellano que da a un pasillo iluminado por una antorcha en la que hace guardia uno de los soldados de la fortaleza. Si los PJ han sido lo suficientemente discretos subiendo las escaleras (tiradas de Sigilo contra el Escuchar del soldado, como viene siendo habitual), lo encontrarán sentado en el suelo, con la espalda apoyada en la pared del pasillo, terminándose tranquilamente una botella del vino que ha ido regalando Hassan. No está demasiado borracho, pues es bebedor pausado y se lo está tomando con calma, así que, si los PJ no han sido todo lo sigilosos que requería la situación, estará alerta y los estará esperando con el *saif* en la mano; puede incluso que se arriesgue a realizar un ataque sorpresa sobre el primero que asome su bello rostro por la escalera de caracol. En todo caso, tras él se encuentra la puerta de la celda que buscan, una puerta de madera maciza, sin rejas ni mirillas, cerrada a cal y canto, aunque el centinela guarda una copia de la llave en un manojo que le cuelga del cinto. En su interior se encuentra Abu Alim, del que, por cierto, ha llegado ya la hora de que hablemos un poco, pues tiene sus propios planes de fuga.

Abu Alim

Puede que tarde o temprano los jugadores se pregunten quién es exactamente Abu Alim y por qué se encuentra prisionero en Salumbinya, y aunque las respuestas a esas preguntas las irán reuniendo los PJ conforme vaya avanzando en la campaña, es un buen momento para que el DJ sepa a quién están a punto de conocer.

El viejo Abu Alim es tío abuelo del actual sultán de Granada, Muhammed VII, y de su hermano, el verdadero sucesor del trono, Yusuf III (que también se encuentra prisionero en Salumbinya y al que los PJ pueden incluso llegar a conocer en la aventura). Abu fue durante muchos años ulema de la madraza granadina, donde se limitaba a impartir clases de historia y medicina, pues nunca ha sido una persona muy religiosa, pese al carácter coránico que rodea la enseñanza universitaria musulmana. En secreto, Abu Alim también estudiaba e investigaba ramas más esotéricas del conocimiento, como magia y alquimia, convirtiéndose con los años en un verdadero maestro en las artes mágicas, lo suficiente como para llamar la atención de la Cofradía Anatema. Esta, deseosa de encontrar un aliado en el reino nazarí, donde no disponía de una base sólida establecida, se granjeó su confianza hasta que decidió convertirse en un

cofrade más: Abu era, por tanto, un hombre muypreciado para la Cofradía, tanto por sus conocimientos como por su relación con la familia real y la corte granadina.

Con los años, el viejo Alim aumentó sus conocimientos de manera inversamente proporcional a su cordura, que es una hermosa manera de decir que cuanto más magia aprendía, más se le trastornaba el juicio, obsesionado como estaba por llevar a cabo todo tipo de extraños experimentos mágicos y ensayos alquímicos, demencia que se le agudizó tras llegar a sus manos un viejo grimorio en el que se describía minuciosamente la forma de crear un portal que destierre al Infierno a cualquier demonio que lo cruza: se trata del Umbral del Pozo, hechizo de *vis septima* (página 231 del manual de juego y 181 de este libro). Ni corto ni perezoso, el ya muy tocado Abu Alim decidió llevar a la práctica el hechizo en varias de las entradas de acceso a la Alhambra, pensando, en su demencia, que de tal forma podría proteger a la familia real granadina de cualquier influencia del Maligno; por desgracia, Abu no había conseguido reunir todos los ingredientes necesarios y el hechizo no salió tal y como él pretendía. Más aún, la ciudad entera fue testigo del viejo tío del sultán encaramado a medio vestir en las puertas de la Alhambra gritando incoherencias. A Muhammed VII no

OTRAS ZONAS DE LA FORTALEZA

Puede darse el caso de que los PJ terminen visitando otras zonas de la fortaleza que no tienen una relación directa con la aventura, ya sea huyendo de los guardias o simplemente por la curiosidad que parece reconcomer a más de un jugador. Aunque describir en detalle toda la fortaleza está más allá de la intención de la aventura (pues al fin y al cabo creemos improbable que lleguen a según qué zonas), aquí tienes un pequeño resumen de lo que podrían encontrarse en otras partes del castillo. Como DJ tienes libertad para adornarlas como veas conveniente.

✧ **Torre real:** Muy similar a la torre prisión, pues también tiene tres plantas interiores y una puerta al mismo nivel que el patio de armas. Pero, al contrario que la torre en que está cautivo el mago, esta tiene mucha más vigilancia, ya que la última planta sirve de celda al hermano del sultán, Yusuf III, que pasa sus días entre lecturas, paseos por el patio de armas y el ajedrez, su pasión, y que juega con los guardias

o con algún familiar que pase por Salumbinya de visita.

✧ **Alcazaba:** Es otra torre que sirve como vivienda para los guardias. Allí acuden a descansar, dormir y comer, pues en la primera planta cuentan con una cocina.

✧ **Puerta de acceso:** Un serpenteante camino sube desde el pueblo hasta la puerta de la fortaleza, que da a un pasillo amurallado que se encuentra a un nivel más bajo que el patio de armas. Al traspasar la puerta se puede ir hacia la derecha, camino que lleva a la alcazaba, o hacia la izquierda, donde, tras pasar por un arco bajo la torre prisión, se puede subir hasta la torre sur.

✧ **Torre sur:** Cualquiera que desee acceder a la parte principal de la fortaleza, el patio de armas, debe pasar por la torre sur, donde se encuentran los establos, varios centinelas siempre apostados y, en las plantas superiores, unas modestas habitaciones para las escasas visitas que se tienen en el castillo.

le quedó, pues, más remedio que ordenar el apresamiento de su tío abuelo en Salumbinya (al fin y al cabo, era sangre de su sangre, y no iba a permitir que un familiar terminara sus días en un hospital de dementes). Allí, al menos, podría acompañar a su hermano, Yusuf III, en su cautiverio.

Han pasado ya varios meses y Abu Alim ha proseguido sus estudios, pues lo bueno de ser el tío del sultán es que, a pesar de su reclusión, dispone de todo lo necesario para continuar una vida de investigación, y por fin ha descubierto lo que salió mal en Granada: tras revisar sus notas se percató de que había pasado por alto uno de los componentes esenciales del hechizo, un arma que haya sido utilizada para combatir demonios elementales, con cuyo metal fundido se deben realizar las correspondientes inscripciones. Y Abu cree saber dónde puede encontrar dicha arma (al fin y al cabo, además de mago, el viejo Alim también es historiador, y no de los peores) y ha decidido largarse con viento fresco de Salumbinya y partir en su búsqueda, no sin antes recoger el grimorio que quedó en Granada cuando fue hecho prisionero.

Mientras tanto, sus compañeros de la Cofradía Anatema, informados de lo ocurrido en la Alhambra y del destino de

Abu, se pusieron en contacto hace unas semanas con Martín do Samodeus, uno de sus más reputados *commilitonis* (en latín, «compañero de armas», que es el nombre que reciben en la organización anatema todos aquellos que pertenecen a la misma pero no son magos; bueno, Martín sí que lo es, pero es algo que mantiene en secreto por razones que más adelante se verán). Los cofrades le pidieron que rescatara al anciano de la fortaleza de Salumbinya y lo llevara a Sevilla, pues saben de las investigaciones del viejo Alim y han comprendido el alcance del hechizo que intentó llevar a cabo (y el Umbral del Pozo no es precisamente un conocimiento que se deba perder, pues Abu es, posiblemente, el único miembro de la cofradía que ha conseguido aprenderlo). Aquí es precisamente donde entran en juego los PJ y la razón que los ha llevado a intentar rescatar al mago, aunque lo que nadie sabe, ni Abu, ni los cofrades, ni los PJ, es que Martín está llevando un peligroso doble juego que más tarde les será revelado, pues persigue unos intereses propios muy concretos.

Encuentro con Abu



icho todo esto, sigamos con la aventura, pues hemos abandonado a nuestros PJ en la torre prisión de la fortaleza, donde, tras terminar de una forma u otra con el centinela apostado en el pasillo, se encuentran al fin delante de la celda del mago que deben rescatar. La puerta está cerrada (sería una estupidez tener la puerta de una celda abierta, ¿no?) y no debería resultarles difícil abrirla con las llaves del centinela, pero antes de que lo hagan, cualquier PJ que se acerque a ella debería hacer una tirada de Degustar⁷: al que tenga éxito le llegará un desagradable olor, similar al de los huevos podridos (aunque una nueva tirada, esta vez de Conocimiento Mineral, lo identificará como azufre), que parece proceder del otro lado de la puerta. Extraño, ¿verdad?

Piensen lo que piensen, los PJ terminan abriendo la puerta (a fin de cuentas, para eso han hecho tan largo viaje) con más o menos precauciones, y lo que encuentran al otro lado es una sala repleta de mesas a cual más abarrotada, llenas de todo tipo de instrumental alquímico, como retortas, redomas, probetas, vasos, crisoles, botes, alambiques, etcétera. Entre este se vislumbran desperdigados libros abiertos, pergaminos arrugados y restos de comida, además de un pequeño catre que parece no haberse utilizado en varios días y donde descansan más libros y papeles. Al otro lado de la sala, por fin se encuentran cara a cara con Abu, que los mira con una estúpida sonrisa en la cara mientras se tapa los oídos con ambas manos. Por cierto, el olor a huevos podridos en mucho más fuerte dentro de la habitación, tanto que no será necesaria tirada alguna para detectarlo: parece proceder de la pared que está más cerca de la puerta

de entrada, donde justo debajo de una tronera se acumula un montón de polvo negro que alcanza una altura de media vara. A los pies de Abu es posible distinguir un reguero del mismo polvo que se consume con una llama rápida y que conduce directamente al montón de la pared.

Sí, querido DJ, es exactamente lo que parece: deseando escapar de su prisión, Abu Alim ha solicitado a sus guardianes tres materiales que le eran muy necesarios para sus experimentos (azufre, carbón y salitre) y estos se los han facilitado sin hacer preguntas, como es costumbre habitual. Una vez con dichos materiales en su poder, Abu ha fabricado un buen montón de pólvora, con la que pretende destruir parte del muro de la torre y escapar por allí⁸. Puede que el explosivo fabricado en esas condiciones no sea suficiente para conseguir su propósito, puede también que sea peligroso permanecer dentro de una sala con tanta pólvora a punto de estallar, puede que si consigue abrir hueco luego deba enfrentarse a casi siete varas de altura hasta el suelo y puede que sea un plan realmente ridículo, pero, como ya dijimos, Abu no es precisamente un ejemplo de cordura. Y los PJ van a darse cuenta desde el primer momento.

Los PJ, como gentes de su tiempo que son, sabrán con una tirada de CUL×5 lo que es la pólvora, aunque no la hayan visto o sufrido en su vida, lo que les permitirá enfrentarse a la situación con la subsiguiente tensión, que es precisamente lo que queremos. El reguero de pólvora tardará exactamente tres asaltos en llegar a su destino: ese es el tiempo que tendrán para decidir su plan de acción. Pueden, naturalmente, intentar apagar el reguero, lo que no tiene por qué ser

⁷ *Addenda*: Recordamos que la competencia Degustar indica la capacidad de un personaje para saborear y oler (pág. 79/70 del manual de juego).

⁸ *Addenda*: En el año de juego, 1394, hace más de medio siglo que los árabes conocen y utilizan la pólvora. Eso sí, Abu Alim se adelanta diez años al primer uso documentado del explosivo para minar una fortaleza, que tuvo lugar en Pisa en 1403, pero es que el viejo mago es todo un adelantado a su tiempo.

una tarea fácil (al fin y al cabo, no es una mecha), aunque con una tirada de Suerte y varios pisoteos se puede lograr sin mayores problemas (también es posible desperdigar el reguero para que no se siga consumiendo, que es mucho más sencillo). También tienen la posibilidad de coger a Abu, sacarlo a la rastra y dejar que la pólvora lleve a cabo el cometido para el que fue fabricada, aunque eso significa pasar automáticamente a la sección «Descubiertos», pues no habrá vino en el mundo que mantenga dormidos a los soldados tras la explosión en la torre. Otra opción es coger algún líquido de las redomas de las mesas y apagar la llama, aunque, claro, hay varios frascos que contienen líquidos inflamables, que al contacto con las llamas no generan el efecto deseado en esta situación: es una información que ofrecemos para el uso (y disfrute) de ese DJ sádico que sabemos llevas en tu interior.

Como dijimos antes, Abu Alim es una persona tremendamente obsesiva, y ahora precisamente su obsesión es hacer estallar la pared de su celda, aunque la puerta ya se encuentre abierta. Manías de la edad, ya sabes. Eso significa que en el caso de que los PJ apaguen la llama, el mago, con gesto contrariado, cogerá un yesquero de una mesa y, con paso decidido y ante los aterrados ojos de sus liberadores, prenderá de nuevo el reguero de pólvora, y lo hará sin tener en cuenta lo largo o corto que este sea. La única forma de evitarlo es inmovilizándolo, que no es tan difícil, o mostrándole el crismón que Martín les dio (uno de los símbolos de la Cofradía Anatema). Al hacer esto último, Abu sonreirá, enseñará un medallón similar que guarda bajo la chilaba y se dejará llevar dócilmente adonde los PJ digan, pues sabe

que ahora está entre cofrades, olvidándose para siempre de la pólvora. Por cierto, por si sucediera lo peor, la pólvora provoca al estallar 5D6+5 PD, restándole 1D6+1 por cada metro de distancia que separe al PJ del montón, y aparte de eso, del humo y de las esquirlas de cristal producidas por las redomas y alambiques al romperse, no sucederá nada más: la pared seguirá intacta (antes sí que se construían bien las fortalezas, y no como ahora).

Ya sea cargando con él o convenciéndolo para que los siga gracias al medallón de la Cofradía Anatema, los PJ deberían ir pensando en escapar de la fortaleza echando leches, pues a cada minuto que pasa hay más oportunidades de que los descubran. Si para llegar hasta la torre prisión limpiaron convenientemente el camino de centinelas, ahora lo tendrán más sencillo, pues solo es cuestión de regresar con más o menos discreción hasta la zona donde espera Hassan con la red de pesca y la polea. Si resulta que en su camino de ida esquivaron con sigilo a los guardias, ahora deberán hacer lo mismo con las correspondientes tiradas de Sigilo contra Escuchar, teniendo en cuenta que esta vez llevan consigo a Abu, ya sea por la fuerza (lo que no ayudará a ser silenciosos precisamente) o por voluntad propia (en cuyo caso se limitará a andar tras ellos sin preocuparse de si alguien lo ve o no, sonriendo y observándolo todo con atención, pues lleva mucho tiempo sin salir de la torre a pesar de que podía hacerlo de vez en cuando): si los centinelas los descubren, pasa a la sección «Descubiertos»; en otro caso, pasa a la sección «¿La huida?». En todo caso, y para no volver a repetirlo más adelante, revisa en la introducción de la campaña las características de Abu Alim y del genio protector que lo acompaña (invisible para los personajes), que estará pendiente de que el mago no sufra ningún daño grave.

Descubiertos

Es posible que, de una forma u otra, los PJ hagan saltar la alarma en la fortaleza, ya sea en su camino de ida, en el de vuelta o incluso dentro de la misma torre, especialmente si no hacen nada para que el plan suicida de Abu se lleve a cabo. En todo caso, si eso ocurriera, llega el momento de ponérselo difícil a los PJ, pero no hasta el extremo de la masacre total, pues al fin y al cabo la campaña acaba de empezar y son muchas y muy poderosas las ayudas que pueden recibir, aunque ni siquiera sean conscientes de ello.

Una vez que los guardias se den cuenta de que hay intrusos en la fortaleza, se dirigirán en parejas de dos hacia el lugar donde ha saltado la alarma: si se ha tratado de un grito, acudirán una pareja; si se escuchan sonidos de combate, acudirán varias, una cada asalto o cada dos asaltos; si es debido a la explosión, acudirán todos los guardias en manada. Los PJ deberían tener una posibilidad de ocultarse antes de que lleguen los guardias o incluso de preparar algún tipo de plan, escabulléndose por otras zonas de la fortaleza, escondiéndose entre la vegetación del patio de armas o llevando a cabo ideas aún más peregrinas. En todo caso, haz que hagan las tiradas correspondientes y, si son ingeniosos

y tienen buena suerte con los dados, lo conseguirán sin demasiados problemas.

Claro que puede suceder que su plan no sea muy brillante, que el azar les sea adverso o que, simplemente, la hayan liado ya tan parda que poco pueden hacer para solucionarlo. En esos casos llega el momento de recurrir a la opción infalible, al más completo *deus ex machina*, que en cristiano viene a traducirse como «sácales las castañas del fuego». Para conseguirlo puedes recurrir a Abu si el anciano ya está con ellos (a fin de cuentas, es un mago bastante poderoso y tiene la ayuda de un genio protector; es cierto que está más ido que un garbanzal, pero a veces tiene momentos de lucidez) o a otro de sus colaboradores, que es Martín do Samodeus, el cual no participará de manera activa en el rescate pero sí puede enviar como refuerzos a los tres marineros que se quedaron con él (incluso con cierta ayuda mágica encima, porque el portugués es mucho más de lo que parece a simple vista). En todo caso, cubiertos de sangre de la cabeza a los pies, luchando por cada pulgada de terreno ganado o medio muertos, es conveniente que los PJ consigan llegar más o menos de una pieza (o al menos conscientes) hasta la polea, donde podremos pasar a la sección «¿La huida?».

¿La hunda?

Legamos al clímax de la aventura, pues los PJ, más o menos enteros, han conseguido llegar hasta Hassan llevando consigo al mago, puede que perseguidos por los demás soldados o puede que no, todo depende de cómo hayan ido las cosas en la ida y venida hasta la torre prisión. El moro gigante los aguarda con su semblante habitual y, al verlos llegar con el cautivo, sabe que ha llegado la hora de ganarse el dinero prometido, así que sin importarle mucho lo que opinen los PJ, cogerá en cuanto pueda a Abu de la chilaba y lo meterá dentro de la red de pesca, dispuesto a bajarlo rápidamente al embarcadero para terminar de esa forma el trabajo para el que fue sobornado. Si lo desean, los PJ le pueden echar una mano, pero en todo caso el resultado será el mismo: utilizando unos brazos que parecen jamones baja al mago sin ningún esfuerzo polea abajo hasta dejarlo en el embarcadero. Luego se queda allí, en el adarve, esperando a que los PJ también bajen.

Llegado el turno de los PJ es de suponer que hagan lo mismo que hicieron para subir, ya sea descendiendo por la cuerda con un par de tiradas de Tregar con un +40 % o de la misma forma que Abu, o sea, dentro de la red, aunque para eso el PJ debe ser ayudado por uno o varios de sus compañeros desde la parte de arriba. El mecanismo es igual que cuando fueron izados: el que tira de la cuerda debe hacer una tirada de FUE×5 (en el caso de que sean varios los PJ los que ayuden, suma la FUE de todos ellos y luego multiplícala por cinco). En cualquier caso, mientras van bajando por el farallón de roca, haz que hagan una tirada de Escuchar o Descubrir (lo que el jugador quiera): si tienen éxito, notarán que el mar está especialmente agitado junto al embarcadero, pues escuchan o ven claramente cómo las olas rompen contra las rocas y contra el barco (lo que puede ser hasta cierto punto inquietante, pues el viento no es especialmente fuerte).

Tras llegar abajo, donde los espera Abu (que mira fijamente la agitación del mar, pues él ya sabe lo que está pasando, aunque no lo dirá, ¿para qué?), es cuando empieza la verdadera fiesta de la noche. Para empezar, en cuanto todos estén abajo notarán cómo la cuerda por la que han bajado cae junto a ellos, como si hubiera sido cortada desde la parte de arriba; tras ella, le sigue a los pocos segundos el propio Hassan, que, como es habitual en él, se desploma desde el adarve al embarcadero sin decir ni pío. Pero, claro, el moro no es una cuerda, y son más de doscientas libras de carne y hueso cayendo a plomo casi cien varas de altura, lo que provoca un enorme agujero en la tablazón del muelle si es que no se lleva por delante a uno de los PJ, aunque no lo recomendamos, pues el daño sufrido sería mortal de necesidad: el moro y buena parte del embarcadero desaparecen en la oscuridad del mar dejando como una única salida el barco (y hasta eso se va a acabar).

Ahora hasta el menos paranoico de los jugadores debería darse cuenta de que las cosas se les están torciendo, especialmente cuando se acerquen al *llaüt* y descubran en su interior a los marineros tirados por la cubierta, fríos como el hielo y tiesos como la mojama, unos encima de otros, todos ellos sin heridas visibles pero con la cara hinchada, los ojos abiertos y la boca

llena de espuma (con una tirada de Medicina, un PJ reconocerá los síntomas como los típicos de una muerte por ahogamiento). La cantidad de cadáveres, sus expresiones y la oscuridad obligará a todos a realizar una tirada de Templanza: todo aquel que la falle se verá sacudido por el miedo, y para entrar dentro del barco deberá ser obligado, pues se negará en redondo. Por cierto, si les da por preguntar si uno de los fallecidos es el portugués, que hagan una tirada de Descubrir: solo en el caso de tener éxito se darán cuenta que Martín no está entre los cadáveres que yacen en cubierta. Puede que algún PJ comience a pensar aquello de «blanco y en botella...».

En este momento, dos grandes olas se levantan como dos enormes serpientes de agua a ambos lados del embarcadero y comienzan a destruirlo, rompiendo la tablazón que sostiene a los PJ, que pueden saltar al barco, tirarse al agua o combatir a las dos criaturas, que son, naturalmente, ondinas. Lo tendrán difícil, porque son demonios elementales inmunes al daño físico a los que solo les afecta la magia (por cierto, recuerda que los PJ deben hacer una tirada de IRR con un penalizador de -50 % por ver a las ondinas: si fallan, su IRR aumenta en 1D10). En un par de asaltos las ondinas habrán terminado con todo el muelle, momento en el que comenzarán a volcar su furia en la propia embarcación, aunque si alguno de los PJ se interpone en su camino, la criatura le dedicará toda su atención, empujándolo hacia el mar para ahogarlo allí (la FUE de la ondina es difícil de superar en una maniobra de empujón). El barco puede aguantar mucho más que el embarcadero, pero tras cinco o seis asaltos también empezará a hacer agua, así que más pronto que tarde los PJ estarán literalmente con el agua al cuello, momento en que como DJ deberás revisar las reglas de asfixia del manual de juego (página 102/89).

¿Qué opciones les quedan a los PJ? Pocas, la verdad: están rodeados por el mar, en una embarcación que se hunde como una piedra y con un farallón de roca casi vertical de más de cien varas. Pueden hacer una tirada de Nadar para alejarse del barco o para alcanzar las rocas y esperar allí a que pase la tormenta (o intentar escalar por el farallón, aunque ahora habría que hacer muchas más tiradas de Tregar que antes y, además, no tendrán el modificador de +40 % por usar una cuerda). Abu, por su parte, parece tranquilo y en cuanto vea que la embarcación está condenada se lanzará al agua plácidamente (al fin y al cabo, su genio está detrás para protegerlo). Por otra parte, las ondinas, una vez terminada su orgía de destrucción naval, centrarán su atención en los PJ que se les hayan escapado: si huían a nado, los arrastrarán hacia abajo para ahogarlos; si tratan de subir por las rocas, los empujarán hasta que caigan al mar, momento en que utilizarán la misma técnica (ahogadilla y para abajo). ¿Quiere esto decir que los PJ están abocados a la muerte? No, señores: la mano que controla a las ondinas no desea su muerte (aún). En cuanto alguno de ellos falle una tirada de asfixia, no le quites los consabidos 2 PV: pídele simplemente al jugador su hoja de personaje y dale un respetuoso pésame para hacerle creer que ha fallecido en las frías aguas del Mediterráneo. Una vez que todos hayan sucumbido bajo las líquidas manos de las ondinas, pasa a la siguiente sección.

Un nuevo inicio

Llega el momento de devolver a los jugadores sus respectivas hojas, pues si pensaban que les había llegado su hora, están muy equivocados: los PJ recuperarán la consciencia en una playa, con dolores por todo el cuerpo y vomitando agua y sal. A su derecha, en la lejanía, observan el pueblo y la fortaleza de Salumbinya, asentada sobre la roca junto al mar, cuyas murallas comienzan a iluminarse por el sol de un nuevo día, una imagen celestial que sirve de contrapunto a la angustiada noche que han sufrido. Los PJ pueden creer que han vuelto a la vida por un mero capricho del destino, pero la verdad es mucho más siniestra, como se les demostrará más adelante.

Junto a ellos, sentado en la arena, se encuentra Abu Alim, que sonríe mirando el sol naciente, disfrutando del calor que desprende y que va secando su chilaba lentamente. No se le ve herida alguna y viéndole allí sentado cualquiera diría que ha estado a punto de morir ahogado en el mar.

En cuanto los PJ se dirijan a él, Abu se levanta de la arena sacudiéndose la chilaba y, sin dejar de sonreír, les dirá en un castellano muy arabizado algo así como: «Vámonos. El camino a Granada es largo», dicho lo cual comenzará a andar sin mirar atrás.

A los PJ les debería quedar claro que la aventura ha terminado y que deben elegir ahora si quieren o no seguir a Abu para averiguar lo que ha ocurrido, por qué el mago es tan importante, dónde está Martín y por qué parece que los ha traicionado. Si lo hacen, podrán continuar la campaña; si deciden que no, que es peligroso seguir junto al mago mucho más tiempo, recuérdales que son gentes buscadas en Salumbinya por ayudar a escapar a un prisionero. Si no te hacen caso, en cuanto pisen una población cercana serán reconocidos, lo que los obligará a huir de nuevo, encontrándose en el camino con Abu, que sigue sonriendo, pues sabe que el destino de los PJ está unido al suyo.

Conclusión y recompensas

Antes de pasar al siguiente capítulo de la campaña deberías repartir Puntos de Aprendizaje a los PJ y permitirles que los distribuyan entre las competencias que hayan utilizado a lo largo de la aventura. Las ganancias serán las que siguen:

- ✦ Si han conseguido llegar vivos hasta la playa: 30 PAP.
- ✦ Si han intentado en todo momento proteger a Abu Alim durante el rescate: +10 PAP.
- ✦ Si deciden seguir a Abu hasta Granada por voluntad propia: +10 PAP.
- ✦ Otorga finalmente un número variable de PAP (+/-10) basándote en la interpretación de los jugadores.

Por último, recuerda que los PJ han terminado varados en una playa, como los restos de un naufragio, y que solo llevarán consigo aquel equipo que llevarán puesto o que hubieran guardado de alguna forma, como armas en su correspondiente vaina, bolsas de monedas al cinto, etcétera. Todo lo demás se habrá perdido en las profundidades mediterráneas. Además, si dejaron en Valencia algún tipo de equipo o montura, lo van a tener muy difícil para recuperarlo ahora que no van a poder volver allí tal y como les prometió Martín.

Sentado en una roca junto al mar, Martín de Samodeus sonríe. Por ahora todo está saliendo como estaba previsto y no parece que las cosas se le vayan a torcer: el viejo ya está libre y los incantos lo siguen, el primer movimiento de un juego de escaques que hace tiempo viene preparando.

Poco después, y en silencio, las aguas del mar se agitan levemente y se abren como si fuera una enorme flor, de cuyo interior emerge lo que parece un hombre ni muy joven ni muy viejo, vestido con ropajes lujosos que se le pegan al cuerpo como si fueran una segunda piel. Sus cabellos son largos y oscuros, mojados por el agua del mar y, lo mismo que su piel, desprenden olor a salitre y a pescado podrido. Martín se arrodilla ante él e inclina la cabeza:

— Mi señor Albinach. Su siervo le escucha.

El hombre, con unos modales propios de una corte real más que de un rocoso trozo de costa, le pide que se levante al tiempo que sonríe al portugués:

— Mi querido Martín, no os arrodilléis, por favor. Sois mi siervo y yo vuestro señor, pero estas muestras de sumisión no son gratas a mis ojos. Decidme cómo ha transcurrido la noche.

— Señor Albinach — le contesta el portugués sin atreverse aún a mirarle a la cara —, todo ha ido tal y como esperabais: el anciano ha sido liberado.

El hombre asiente ligeramente y contempla las gaviotas que vuelan entre la tierra y el mar, que una a una comienzan a caer fulminadas desde el cielo.

— Muy bien, mi siervo. Ahora debo dejaros, pero continuad vuestra labor como hasta ahora y seréis recompensados como os merecéis.

Dicho esto, una ola rompe contra la roca y el hombre desaparece. Martín contempla el mar de nuevo, en el que flotan ahora decenas de gaviotas muertas, y suspira aliviado. A continuación se da la vuelta y se dirige al puerto, donde lo espera un barco que lo llevará hasta Sanlúcar y luego a Sevilla.

Dramatis personae

MARINEROS

Los que viajan a bordo de la Coraggiosa y los que acompañan a los PJ.

FUE:	15	Altura:	1,70 varas
AGI:	15	Peso:	130 libras
HAB:	15	RR:	50 %
RES:	15	IRR:	50 %
PER:	15	Templanza:	50 %
COM:	10		
CUL:	10		

Protección: Carecen.

Armas: Bracamante 50 % (1D6+2+1D4) o cuchillo 50 % (1D6+1D4).

Competencias: Descubrir 45 %, Escuchar 30 %, Esquivar 25 %, Juego 35 %, Nadar 50 %, Navegar 50 %, Saltar 50 %, Preparar 55 %.

HASSAN

Grande, feo y con turbante.

FUE:	20	Altura:	2 varas
AGI:	10	Peso:	200 libras
HAB:	10	RR:	60 %
RES:	20	IRR:	40 %
PER:	15	Aspecto:	8
COM:	10	Templanza:	60 %
CUL:	10		

Protección: Gambeson reforzado (3 puntos de protección).

Armas: Alfanje 70 % (1D10+1+1D6).

Competencias: Descubrir 40 %, Escuchar 40 %.

SOLDADOS NAZARÍES

La guardia nocturna del castillo.

FUE:	12	Altura:	1,70 varas
AGI:	15	Peso:	120 libras
HAB:	15	RR:	65 %
RES:	12	IRR:	35 %
PER:	15	Aspecto:	11-15
COM:	10	Templanza:	50 %
CUL:	10		

Protección: Gambeson reforzado (3 puntos de protección) y capacetes (2 puntos de protección).

Armas: Saif 50 % (1D6+2+1D4).

Competencias: Descubrir 40 %, Escuchar 40 %.

ONDINAS

Seres de agua y sal.

FUE:	35	Altura:	1,65 varas (aunque varía)
AGI:	35	Peso:	Variable
HAB:	20	RR:	0 %
RES:	15	IRR:	350 %
PER:	10		
COM:	0		
CUL:	5		

Protección: Protección mágica (son inmunes a las armas que no sean mágicas).

Armas: Carecen.

Competencias: Seducción 90 %.

Hechizos: Carecen.

Poderes especiales:

✧ **Control del agua:** Una ondina tiene la facultad de controlar y manipular el agua. Esto le permite crear nieblas, tempestades o ahogar a sus enemigos.

Anexo: La costa de Granada

Su oriente es enemigo, su ocaso es enemigo, su septentrión, enemigo, y su mediodía, enemigo también.

Ibn Hudayl (refiriéndose a Al-Andalus)



Las enormes dificultades que supone para el reino de Granada el transporte terrestre de mercancías y de viajeros en los siglos XIV y XV, ocasionadas principalmente por la banda fronteriza que la separa de los reinos cristianos de Castilla y Aragón, territorio en guerra constante pese a las frecuentes treguas y pactos, obliga a los nazaríes a mantener vivos sus puertos y a fomentar la navegación marítima, la construcción naval y la búsqueda de nuevas rutas por el Mediterráneo, que a fin de cuentas es su frontera natural hacia el sur y el este.

Y es que el mar que separa a Granada de África y de las Baleares también se transforma, como lo es Andalucía y Murcia, en zona fronteriza, por la que se mueven mercancías, ejércitos, fortunas y viajeros. Como ejemplo, ahí tenemos una de las más importantes rutas comerciales de la época, la que se iniciaba en Valencia y por la que se llevaba cuero, grana⁹ o trigo y que, tras realizar escalas en Almería o en Málaga, arribaba a Orán, para luego regresar con seda o lino nazarí. O las galere da mercato

⁹ *Addenda:* La grana, o grana de tintes, es un colorante rojo que se obtiene de una especie de cochinilla que habita en los chaparros.

Part 33: Al-Ankabût

— ¡Qué castillos son aquéllos? ¡Altos son y relucian!

— El Alhambra era, señor, y la otra la mezquita,
los otros los Alixares, labrados a maravilla.

Romance de Abenámbar

En esta segunda parte de la campaña, los personajes jugadores acompañan a Abu hasta Granada, donde busca con gran fruición unos libros que, al parecer, son bastante importantes para él, aunque sin resultado. Pero si perseveran, puede que den con la pista de dónde se encuentran, lo que les permitirá continuar su

viaje, aunque antes tendrán que verse las caras con cierto personaje de la corte granadina que piensa que todo el mundo son peones en la particular partida de ajedrez en la que han convertido su mundo.

Camino de Granada



Como se dijo en la parte anterior, los PJ han despertado empapados en una playa cercana a Salumbinya junto a Abu, que contempla el horizonte con tanta tranquilidad como si estuviera en la terraza de su casa. Luego se levanta, limpiándose la tierra de la chilaba y comienza a andar con tranquilidad hacia Granada.

Damos por supuesto que los PJ echarán a andar junto a él, más que nada porque no les quedan demasiadas opciones. Son extranjeros en una tierra extraña (puede que incluso enemiga para algunos de ellos) y es muy probable que, cuando se den cuenta de la desaparición del tío del rey, los soldados de la fortaleza de Salumbinya salgan a buscarlos, así que no les queda más remedio que quedarse junto a este extraño viejo al que parece que nada puede sorprenderlo. En cualquier caso, consulta la sección «Un nuevo inicio», página 112, de la primera parte de la campaña para más información sobre este aspecto.

El viaje a Granada se realiza en dos jornadas siguiendo un viejo camino que conduce desde Salumbinya hasta la capital. En la primera, seguirán un tramo el perímetro de la costa hasta llegar a Al-Munakkar (actual Almuñécar), donde girarán hacia el norte, adentrándose en las estribaciones de la cordillera Penibética hasta pasar por Xet (actual Jete), para poco después pasar noche en una fonda que hay en la bajada a la Vega granadina. La segunda jornada será mucho más llevadera, ya que atravesarán la zona meridional de la Vega de camino a Granada, ciudad que alcanzarán con las últimas luces del día.

A lo largo del camino estaría bien que les hicieras sentir un poco la presión de encontrarse en territorio hostil (puede

que hasta en busca y captura). Puede ser, por ejemplo, que cuando atravesen Al-Munakkar sean observados por una de las patrullas de soldados que hacen la ronda, que los seguirán con la vista o incluso caminarán un rato detrás de ellos: hacen lo mismo con todos los extranjeros que pasan por la localidad, pero eso no es algo que sepan los PJ. En la fonda donde pernoctan también pueden ser sorprendidos por alguna patrulla, que incluso pueden hacerles preguntas o dirigirse a ellos en actitud un poco altiva, aunque no pasarán a mayores, pues si es necesario intervendrá Abu, que, con una sonrisa, se dirigirá a uno de los soldados en andalusí y aquí paz y después gloria¹⁰. Lo que se pretende es que sientan el aliento de la persecución en la nuca para que no dejen de correr, obligándolos a seguir camino hasta Granada. Intenta por todos los medios que no llegue la sangre al río, que ya tendrán tiempo a lo largo de la campaña para desahogar sus furias guerreras.

También pueden aprovechar las largas horas de caminata para sacar algo en claro de Abu, aunque es tarea ardua. Para empezar, Abu parece tener la mente en su mundo más que en el nuestro, y en los escasos momentos en que regresa acostumbra a soltar alguna frase que no viene a cuento antes de volver a marcharse a su mundo imaginario. En todo caso, una tirada de Elocuencia puede sacar algo en claro de Abu: que fue encerrado en Salobreña por su extraño comportamiento, que es un simple estudioso de los «naturales caminos del mundo» y que necesita regresar a Granada «a por sus cosas». Como se ve, no es demasiado, pero menos da una piedra.

¹⁰ *Addenda:* Lo que les dice es algo así como: «Estos no son los hombres que estáis buscando», al tiempo que mueve levemente uno de sus dedos. Lo que, por cierto, me recuerda a algo y no sé muy bien a qué...

Medina Garnatha

Si todo marcha bien, en el atardecer del sábado 17 de abril, los PJ cruzan el Genil por el puente del mismo nombre (el *cantara-el-Xeenil*) y acceden a la ciudad de Granada por la puerta de la Rambla (*Bib Arrambla*), justo al lado del arrabal del mismo nombre.

El momento que han elegido para venir a visitar la ciudad no es el mejor de todos, pues está viviendo momentos algo convulsos y eso se percibe en el ambiente de la ciudad, muy tenso y que ve con bastante animosidad a los visitantes extranjeros. No hace muchos días que se le plantó en la Vega un ejército cristiano con un maestre de Alcántara al mando y que venía, nada más y nada menos, a retar a duelo a Muhammad VII, rey de Granada. La cosa acabó como suelen acabar estas cosas: el maestre mordió el polvo con buena parte de sus seguidores a varias leguas de la ciudad mientras el joven rey de Castilla, Enrique III, se hacía el sordo, pues decía que él nada tenía que ver con el asunto. Puedes encontrar más información sobre ese suceso en particular y sobre la situación política de Granada en el anexo de la aventura (página 123).

Si los PJ nunca habían estado antes en una ciudad islámica, les sorprenderá el trazado de las calles, mucho más anárquicas y estrechas que en las cristianas. En muchas de ellas es tal la cercanía entre las casas que apenas entra la luz, y suelen estar tan abarrotadas de gente, tenderetes y animales que se hace penoso el caminar. Por encima del bullicio y los ruidos de las calles se eleva el canto de los almuecines de las muchas mezquitas de la ciudad que llaman a los fieles al rezo. Y no hablemos de los olores de especias y perfumes que flotan en el ambiente, muchos de ellos desconocidos al otro lado de la frontera (puedes encontrar más datos sobre las ciudades islámicas en la página 410/221 del manual de juego). Sin lugar a dudas, han entrado a un mundo que a algunos puede resultarles completamente extraño.

Nada más entrar a la ciudad, Abu se dirige directamente a su vivienda, callejeando por buena parte de la ciudad hasta llegar a una casa de un tamaño respetable en el *rabad* de la Al Casba Gigida. Está claro que la vivienda está habitada, pues hay luz tras las celosías de las ventanas y por la chimenea sale una voluta de humo que asciende hacia el cielo, ya completamente oscuro. A menos que los PJ decidan adelantarse al viejo o detenerlo de alguna forma, Abu se dirige con paso decidido hacia la puerta y usa el aldabón para dar tres golpes fuertes en la misma. Unos instantes después abre la puerta un viejo criado que, al contemplar al anciano, abre mucho los ojos y echa a

correr hacia el interior dando grandes alaridos. Está claro que nadie esperaba el regreso del señor de la casa.

Los minutos siguientes son un constante ir y venir de criados al zaguán para ver con sus propios ojos a su regresado señor: algunos ríen, otros parecen asustados, unos pocos lloran e incluso una vieja criada se abraza a su señor con los ojos anegados de lágrimas. Abu asiste a este recibimiento con su habitual sonrisa ausente, al menos hasta que hace acto de presencia un joven vestido con buenas galas que ordena callar a los presentes y que, sorprendido, se arrodilla ante el anciano y le besa las manos, maravillado por su regreso, pues «muchos temían que nunca regresara con vuestros criados, que añoraban vuestra presencia, y con vuestro humilde discípulo, cuya abrupta marcha lo entristeció fatalmente». Claro que, si los PJ presentes hacen una tirada de Empatía, detectarán algo más que sorpresa en las palabras del joven, pues su rostro trata de ocultar también un profundo fastidio y cierta preocupación. Está claro que a este «humilde discípulo» no le ha terminado de gustar que su maestro haya regresado, lo que no deja de ser comprensible, pues se había aposentado en su casa y había dispuesto de sus bienes y servidumbre como si fueran los suyos propios. Y el regreso de su maestro significa que se acabó lo que se daba.

Tras esta cálida y emotiva bienvenida, Abu entra en la casa como si nunca se hubiera ido y, con un gesto distraído hacia sus criados, ordena que preparen algo de cena y su dormitorio, además de un lugar donde sus acompañantes puedan pasar la noche, pues mientras estén en Granada, los PJ pueden parar en casa de Abu, cuyos criados siempre estarán a su servicio para lo que sea menester. Mientras la servidumbre cumple con celeridad sus órdenes, el viejo sube al piso superior seguido por su discípulo, que, por cierto, se llama Yabuz. Si los PJ los siguen, asistirán a una curiosa escena, sobre todo si creen que ya lo han visto todo del anciano. Abu entra en una espaciosa estancia llena de estanterías y armarios que antaño tuvo que guardar una sustanciosa biblioteca, pero en las que ahora solo hay polvo y suciedad. El anciano abre mucho los ojos y, por primera vez desde que lo conocen, parece que es completamente consciente de lo que lo rodea. Y por la cara que está poniendo, lo que ve no le ha gustado nada. Luego se gira, se planta delante de su discípulo y sin decir nada comienza a propinarle guantazos como si no hubiera un mañana. Cuando se cansa de hacerlo, sale de la estancia y se encierra en su habitación.

Acaba de empezar oficialmente la aventura para los PJ.

Una partida de ajedrez

Antes de meternos en harina sería bueno que hablásemos de Malik ibn al-Amir el Ghani (Malik para los enemigos, que son más que sus amigos) y el papel que va a jugar en esta historia.

Cualquiera que revise un poco la historia de la corte nazarí se dará cuenta de que es un verdadero nido de víboras, un cúmulo de traiciones y desconfianzas que deja pequeño

a *Juego de tronos*, donde las puñaladas por la espalda (metafóricas o literales) están a la orden del día. En medio de este proceloso mar de maquinaciones y conjuras, el *katib* («secretario») Malik se mueve como pez en el agua: sabe cuándo debe dejarse llevar por la corriente y sabe, quizás lo más importante, cuándo debe nadar en su contra. Por ejemplo, el día que el rey Muhammad ordenó la detención, destierro y encarcelación del lunático de su tío abuelo, Abu Alim, Malik comprendió lo que

Fabula E: Última Derat

muy pocos en la corte son capaces de vislumbrar: un miembro menos de la familia real, por muy lejano que sea su parentesco, crea un hueco en la estructura, un nicho de poder que es posible ocupar y que abre muchas puertas, sobre todo las de la Alhambra, cuyo acceso está muy restringido.

Por tanto, todavía no había llegado Abu a su prisión en Salumbinya cuando Malik ya había movido sus hilos y sus peones para hacerse con el puesto que ocupaba el anciano: guardián de los manuscritos reales, un nombre ampuloso para decir «bibliotecario». No es que Malik sepa más de libros que el resto de secretarios, pero el cargo tiene sus prebendas y permite entrar y salir libremente de la Alhambra. Y eso no tiene precio.

Pero, claro, cuando a media tarde del día 17, horas antes de que los PJ entraran en Granada, llegó a la Alhambra la noticia de la fuga de Abu Alim de su prisión junto a la costa, Malik puso en marcha el plan de contingencia que hace tiempo ideó por si el verdadero propietario del cargo que ocupa regresaba. Es cierto que nadie, y mucho menos Malik, podía imaginarse que Abu pudiera regresar de su exilio en Salumbinya, pero no ha llegado el secretario al lugar donde está dejando cabos sueltos.

Por eso, cuando los PJ aún se están acostumbrando a la estancia que le han preparado los criados de Abu en su residencia y posiblemente anden hablando con Yabuz sobre lo que le ha ocurrido a Abu en la biblioteca (aunque no es difícil de adivinar), escuchan cómo llaman con rudeza y bastante insistencia a la puerta principal de la casa. Un instante después, cuando la servidumbre acude a abrir, se escuchan gritos sofocados y el sonido de fuertes pisadas. Si los PJ acuden a investigar, verán a un grupo de hombres de armas en el patio de la casa solicitando la presencia del señor. Cuando se les planta delante Yabuz, el discípulo de Abu, los hombres le gritan que no lo buscan a él, sino a un viejo, y que si no viene, serán ellos los que vayan a buscarlo.

En este momento, a los PJ se les abren dos caminos: pueden plantarse delante de los tipos y decirles que verdes las han segado y que, si quieren gresca, la tendrán. Al fin y al cabo, no parecen guardias de la ciudad, pues no visten como tales, y tampoco se trata a priori de un arresto. Así que si tienen ganas de desenfundar armas y liarla parda, dales cancha y déjales que combatan utilizando, a ser posible, el atrezo disponible para sazonar la lucha: muebles volcados, sillas destrozadas, candelabros tirados, salpicaduras



de la fuente del patio, tapices descolgados, etcétera. La otra opción es dejarles hacer lo que quieran, que básicamente es registrar la casa hasta dar con Abu, al que se llevan, junto a todos los que protesten del arresto (que, a menos que sean los PJ, no va a ser nadie más). Luego lo conducen a una cañada en una de las estribaciones meridionales de la Alhambra, donde, ocultos entre los setos y los árboles, lo degollan lindamente. Bueno, esa es la idea: es posible que los PJ no lo permitan, lo que conduce de nuevo a un combate contra ellos; y en cualquier caso, recordemos el genio que protege al anciano y que, llegado el caso, se quitará de en medio a los hombres de Malik, con lo

que Abu regresará esa misma noche a su casa con su habitual sonrisa en los labios.

Si alguno de los PJ ha sido lo suficientemente inteligente para atrapar con vida a uno de los hombres de armas y luego tiene la destreza necesaria para hacerle hablar, puede sacar algo en claro: que un hombre de alcurnia, al menos por sus ropajes y modales, los contrató esa tarde para acudir al domicilio y llevarse al viejo señor de la casa hasta un lugar concreto donde tendrían que degollarlo. El hombre pagó por adelantado por el servicio, así que ya no debían verlo nunca más.

Este ha sido el primer movimiento de Malik, pero no será el último.

La búsqueda de una biblioteca

Despachados los asaltantes de una forma u otra, llega el momento de regresar a casa de Abu, donde los PJ pueden indagar un poquito más sobre el pasado del anciano preguntando a los criados o directamente a Yabuz, para lo que bastará con alguna que otra tirada de Elocuencia.

Todo comenzó el día en que el rey ordenó la prisión de Abu Alim. Ese día, el anciano encomendó a Yabuz que se encargara del mantenimiento de su casa hasta que volviera, para lo que ordenó a sus criados que lo sirvieran como si fuera él quien estuviera allí. Así lo hizo el discípulo, y durante un tiempo las cosas fueron bien, pero conforme pasaban los meses, Yabuz se fue acomodando al puesto y comenzó a olvidarse de que era un simple discípulo, pues la suntuosa vida que llevaba (al menos para él, que venía de familia humilde) lo llevó a relajar sus costumbres. Comenzó a descuidar los estudios y a zascandilear por las calles menos seguras de Granada, probando diversas drogas y osando contravenir los preceptos del Profeta al comenzar a beber vino y, lo que es aún peor, a jugar. Así fue como comenzó a apostar lo que tenía y, más tarde, lo que no tenía, hasta que llegó el momento en que las deudas del juego lo obligaron a hacer algo que nunca quiso hacer y que ahora lamenta profundamente: para que le perdonaran una de esas deudas, entregó toda la biblioteca de su señor. A fin de cuentas, él nunca regresaría de su cautiverio.

Pero para su desgracia, Abu regresó de Salumbinya. Y lo primero que hizo fue, como ya han visto los PJ, subir a ver su biblioteca (principalmente para buscar dos volúmenes en concreto, aunque esto no lo saben aún): se la encontró vacía y limpia, lo que ha provocado los soberanos guantazos que le ha propinado a su discípulo, pues aunque está loco, en ocasiones es lo suficientemente lúcido para saber lo que se pesca.

Pero que los PJ resuelvan el enigma del bofetón no hará que Abu salga de su enclaustramiento, y si el viejo loco ha comenzado a importarles algo, habrá que buscar la forma de sacarlo de ahí, aunque solo existe una manera: recuperar su biblioteca. Hasta que eso no suceda, Abu se quedará en su habitación sentado sobre una vieja estera de esparto, negándose a comer y beber, lo que le llevaría irremediablemente a la muerte en unos días (ni su genio protector podría sacarlo de esta). Si los PJ hablan con él y adivinan o le sonsacan el motivo de su pena (para esto último quizás vendría bien una tirada de Empatía),

y le aseguran que ellos irán a recuperar la biblioteca perdida, Abu recuperará de nuevo el entusiasmo y querrá acompañarlos.

Para localizar los libros lo primero que deben hacer es interrogar a Yabuz, si es que no lo han hecho ya. No dudará mucho en hablarles de Shadid («el Terrible»), el desalmado propietario de una casa de baños (o *hamman*) al sur de la Ciudad Nueva donde se llevan a cabo timbas ilegales de dados y donde el discípulo perdió hasta el aliento. Fue a esa casa de baños donde llevó Yabuz los libros de su maestro, que fueron tasados por un criado de Shadid para anular la deuda que tenía pendiente con él. A menos que haya vendido los libros, el dueño del *hamman* debe de tenerlos todavía consigo.

El hamman de Shadid

Un *hamman* musulmán es muy parecido a una terma romana: se trata de un edificio que cuenta con diversos baños de agua fría, agua caliente y baños de vapor donde los ciudadanos de Granada acuden a limpiar su cuerpo y, especialmente, a reunirse con amigos y vecinos, pues juega el papel que actualmente tienen nuestros bares: centros de ocio y esparcimiento social. Por tanto, no es raro encontrar a los visitantes disfrutando no solo de los baños, sino también de partidas de ajedrez, tertulias o degustando un té. En algunas de estas casas de baño también se podían llegar a servir bebidas alcohólicas o celebrar partidas de juegos de azar, actividades prohibidas por el Corán pero que, a pesar de todo, tienen su clientela.

Una nota importante: las casas de baño musulmanas no son mixtas. Hay *hamman* de hombres y *hamman* de mujeres, por lo que está prohibido que una mujer entre en una casa de baños exclusiva para hombres y viceversa. Tenlo en cuenta, porque el *hamman* de Shadid es masculino.

La casa de baños en cuestión se encuentra en una zona no muy recomendable de Granada, donde las calles son aún más estrechas y están mucho más sucias que en el resto de la ciudad. La oscuridad de su interior es aliviada por unas pequeñas claraboyas en el techo en forma de estrella de ocho puntas que dejan pasar la luz del sol, y la humedad es tan asfixiante que, si deciden entrar vestidos (aunque no es recomendable), en pocos minutos tendrán las ropas pegadas al cuerpo a consecuencia del sudor. En la entrada les cobrarán el acceso al *hamman* (dos dirhams o tres maravedíes por barba), les entregarán unas telas de lino para secarse y tapar sus vergüenzas (si es que quieren, que tampoco es obligatorio) y

se quedarán con la ropa y las armas que pudieran portar, ya que está prohibido acceder con ellas al interior de la casa de baños.

Shadid se encuentra en una zona reservada, una sección aparte donde tienen lugar las apuestas, las partidas de dados y las peleas de gallos. Solo pueden entrar a esa zona los que sean invitados personalmente por Shadid o los que vengan acompañados de algún habitual de la casa, como lo es Yabuz, que puede servirles de cicerone, aunque no es una tarea que le agrade demasiado.

El propietario se dedica a pasear entre las mesas dándose aire con un enorme abanico, acompañado en todo momento de algunos de sus hombres (es fácil reconocerlos, pues todos llevan recios bastones en las manos): es un hombre de estatura y edad medias, que debe de tener bastante éxito con las mujeres, aunque la extrema crueldad que destila su mirada es suficiente para amilanar al más gallito. Sin embargo, es ante todo un hombre de negocios. Efectivamente, él fue el que se quedó con la biblioteca de Abu en pago de ciertas deudas que Yabuz había contraído y piensa incluso que le hizo un enorme favor, ya que no acostumbra a ser pagado en especie y mucho menos con libros, pero su perista insistió en que algunos de esos libros tenían bastante valor. Por tanto, es posible sonsacarle a Shadid el paradero de los libros sin recurrir a la violencia, siempre que demuestren el suficiente respeto y, sobre todo, paguen una pequeña cantidad en concepto de gastos que no fueron del todo cubiertos con el intercambio que hizo con Yabuz, una cantidad que asciende a los cuatrocientos maravedíes, aunque es posible negociar con él mediante tiradas de Comerciar para reducir la cantidad. La otra opción es intimidarlo o incluso recurrir a la violencia, pero a menos que se las hayan ingeniado bien, se supone que están medio desnudos, sin armas y sin armaduras y se enfrentan a tres hombres armados con bastones. Ellos deciden.

En cualquier caso, la información que posee Shadid es la siguiente. Tras recibir los libros de manos de Yabuz, el propietario del *hamman* se los envió a su perista, que los almacenó en su domicilio mientras vendía los volúmenes, para luego ir dándole su parte del dinero conseguido. El perista se llama Amir ibn Yatel y vive a unas calles de aquí. Y no, por el momento no ha recibido pago alguno, así que es de suponer que tenga todos los libros en su casa.

LA CASA DE AMIR

Tratar con Amir el perista va a ser un pelín más complicado, pues, al contrario que Shadid, este anciano enclenque y gruñón no está respaldado por hombres armados de bastones ni por el respeto que impone su nombre. Amir no se tiene más que a él solo y sabe que para sobrevivir en este terrible mundo de la delincuencia solo puede hacer una cosa: blindarse en su casa como un caracol en su concha. Solo sale de allí para acudir a alguna cita importante, y en ese caso siempre se acompaña de tres o cuatro matones a sueldo.

Por eso, lo más difícil de la relación con Amir será acceder a su casa, en la que solo vive él, un perro enorme llamado Shaitán y dos viejas criadas que le limpian la casa y le hacen la comida. Todas las ventanas de su casa de una planta tienen rejas gruesas, y la puerta es muy robusta, con una pequeña portilla a la altura del rostro por donde habla con los que llaman y desde donde hace negocios. No dejará entrar a nadie bajo ninguna circunstancia a menos que vaya acompañado de alguien que conozca muy bien (por ejemplo, Shadid, si es que consiguen convencerlo para que los acompañe y trate con el perista). Si quieren hablar con él, abrirá el portillo y podrán conversar con él desde allí, aunque

él negará la mayor en todo lo referente a tasar objetos o a estar vinculado a criminal, delincuente o dueño de *hamman* alguno, y será *muy difícil* (-50 %) convencerlo de lo contrario.

Si al final se ven obligados a entrar en la casa por las bravas, tampoco es que lo vayan a tener más sencillo. La puerta es recia, lo que significa que es muy difícil echarla abajo o romperla, e igualmente es *muy difícil* (-50 %) forzar su cerradura. Es casi imposible romper las barras de las ventanas y, al no tener patio interior, aunque escalen al techo, no encontrarán otra apertura que el agujero de la chimenea. Así que a menos que dispongan de algún hechizo que les venga ahora muy bien, van a tener que estrujarse mucho la mollera para entrar: hacerse pasar por otra persona, raptar a una de las viejas criadas, comprar un ariete, recabar la ayuda de los vecinos convenciéndolos de que dentro vive un profanador de la fe islámica, etcétera.

Una vez que consigan hacerse al interior y tras inutilizar a Amir y, especialmente, a su perro, que va a intentar por todos los medios expulsar a los intrusos, los PJ pueden revisar a su antojo el interior de la casa. Hay estancias que son un *maremágnum* de objetos de todo tipo y todos ellos con pinta de valiosos: instrumentos musicales, alfombras, tapices, candelabros, vajillas, cerámicas, multitud de joyas y, como no podía ser menos, libros. Muchos libros. Si Abu acompaña a los PJ, en cuanto vea los montones y montones de libros que se acumulan en una de las cámaras de la casa de Amir, se lanzará como un poseso en busca de dos de ellos; cuando termina de revisarlos, el descontento se vuelve a pintar en su rostro cuando se da la vuelta, haciendo caso omiso a los libros, pues no le interesan más que esos dos y no están entre los que se acumulan allí. Si Abu no los ha acompañado, cuando lleven los libros de regreso a su biblioteca, el anciano también se arrojará sobre ellos para rebuscar, con el mismo resultado. Si son un pelín avispados, los PJ se darán cuenta de dos cosas: que Abu busca uno o más libros concretos en su biblioteca y que Amir parece que ha vendido parte de la misma (y encima no le ha pagado a Shadid por hacerlo, tal y como este aseguraba que iba a hacer), pues entre los que ha tenido que vender se encuentran justamente los dos que con tanta desesperación busca el anciano.

Si quieren saber el destino que han sufrido los libros que faltan en la biblioteca de Abu, deberían preguntárselo a Amir, ya sea por las buenas o por las malas. En caso de que se lo hayan cargado al entrar en su casa, puedes hacer que una de las viejas criadas también lo sepa, pero solo como último recurso. El caso es que hace una semana, el bibliotecario real se enteró de que Amir tenía una remesa de libros que buscaban comprador y se pasó por su casa para echarles un vistazo: escogió algunos tomos, pagó generosamente por ellos y ordenó a sus hombres que se los llevaran hasta la biblioteca real. ¿Que dónde está la biblioteca real? Pues donde está el rey de Granada. En la Alhambra.

Dentro de la Alhambra.

LA BIBLIOTECA DE LA ALHAMBRA

Llegados a este punto, tú ya sabes quién es en realidad el bibliotecario real: no es otro que Malik, el hombre que se quedó con el cargo de Abu y que ordenó su asesinato en cuanto se enteró de que había regresado a Granada. Pero para tus PJ es posible que sea la primera vez que oyen hablar de él,

y con tan solo preguntar a Yabuz este les informará de que el puesto de bibliotecario real (o más concretamente el de «guardián de los manuscritos reales», que es el término oficial) lo ocupaba su maestro, Abu Alim, antes de que el rey Muhammad lo exiliara a Salumbinya. Tras su marcha, el puesto fue ocupado por uno de los *katib* del rey, un tal Malik ibn al-Amir, uno de tantos secretarios arribistas que pululan por palacio. Eso es todo lo que sabe Yabuz, pues desde la marcha de su maestro no ha tenido la cabeza demasiado pendiente de los libros ni tampoco ha acudido a la biblioteca.

El siguiente paso en la búsqueda de los libros del anciano los lleva inevitablemente a la Alhambra, pero entrar en ella no es tarea fácil, ni mucho menos. La Alhambra es una fortaleza palatina, una pequeña ciudad fortificada dentro de la gran ciudad que es Granada, y a ella no puede acceder cualquiera, pues dentro vive la familia real y el reino nazarí es muy dado a envenenamientos, puñaladas y degollamientos como para permitir que todo aquel que quiera traspase sus puertas. Así que si quieren llegar hasta los libros perdidos de Abu, primero deberán solventar ese ligero problema. Aquí tienes unas posibles soluciones, con sus pros y sus contras:

- ✦ **Entrar con Abu:** Como Yabuz les ha explicado, el anciano antes ocupaba el cargo de bibliotecario (y además pertenece a la familia real nazarí), por tanto, él sí puede entrar sin problema dentro de la Alhambra. Claro que también se ha escapado recientemente de una prisión nazarí, por lo que si asoma el careto por la Alhambra, lo más probable es que los mismos guardias de la puerta lo arresten tanto a él como a cualquiera que lo acompañe.
- ✦ **Ir con Yabuz:** Esta es otra opción viable, ya que Yabuz es discípulo del anterior bibliotecario y no es la primera vez que sube a la Alhambra para consultar los libros que allí se guardan, pues cuando su maestro estaba libre era habitual verlo rondando por allí. Claro que ahora las cosas han cambiado y es posible que los PJ necesiten hacer alguna tirada de Elocuencia en las puertas de la fortaleza para poder acceder sin problemas.
- ✦ **Hacerse pasar por otros:** Si los PJ tienen un porcentaje decente en la competencia de Disfrazarse, siempre pueden entrar haciéndose pasar por cortesanos, soldados, secretarios, etcétera. Pero deben afinar muy bien, que los que guardan las puertas se toman muy a mal que los tomen por tontos y, si los descubren, su respuesta será tajante y contundente (vamos, que les harán tajos con sus cimitarras y contusiones con sus garrotes).
- ✦ **Infiltración suma:** Una opción más arriesgada incluso que las anteriores pero que puede que al final sea la única que les quede es la infiltración en la ciudadela con nocturnidad y alevosía, aunque no es tarea fácil. Para empezar, hay que escalar una hermosa muralla de muchas varas de altura, para lo que deberán contar con cuerdas, ganchos y utensilios semejantes, además de pasar las pertinentes tiradas de Trepár. A todo ello hay que sumar las constantes rondas de guardias que patrullan en todo momento los adarves de la Alhambra para evitar que nada ni nadie perturbe el sueño de sus reyes, lo que supone hacer también una o varias tiradas de Sigilo, según lo difícil que quieras ponérselo a los PJ.

Una vez dentro del complejo palaciego de la Alhambra, también deberán repetir de cuando en cuando tiradas de Sigilo para evitar las patrullas de guardias que deambulan por entre sus pasillos y patios, más cuanto menos sepan sobre la

localización exacta de la biblioteca (le preguntaron a Yabuz dónde encontrarla, ¿verdad?). Pero suponemos que sabrán estar a la altura de las circunstancias y terminarán por encontrar la sala de archivos y libros, una cámara no muy lejos del famoso patio de los leones repleta de estanterías llenas de pergaminos, tomos y legajos polvorientos, con algún que otro escritorio diseminado entre ellas. De todas formas, cuando lleguen a la biblioteca, sea la hora que sea, en su interior se escuchan las voces de una pareja de hombres que conversan en voz baja al otro lado de la estancia, junto a una de las salidas de la biblioteca. Si se acercan lo suficiente, las voces corresponden a un hombre de mediana edad vestido con ricas telas, mientras que su acompañante es, si hacemos caso de su hábito y capucha, un monje mercedario, lo que no deja de ser extraño en un lugar como Granada y en plena Alhambra. Cuando traten de escuchar lo que dicen, lo único que alcanzarán a oír es cómo se despiden amigablemente, mientras el monje sale por la salida que tiene detrás llevando en la mano un pequeño paquete, dejando al hombre opulento solo en la biblioteca.

El que se ha quedado y que lleva ricas vestiduras no es otro que Malik, el secretario arribista, que desde que ocupó el cargo de bibliotecario ha encontrado una curiosa manera de sacarse un sobresueldo: vender algunos de los ejemplares que debería custodiar. De vez en cuando hace el paripé de adquirir algún lote de libros a un precio relativamente bajo, pero luego contacta con gentes entendidas a las que les vende uno o dos tomos a un precio muy considerable, quedándose con la diferencia. Y los PJ han sido testigos de la última de estas transacciones, una que les compete de manera muy personal, como luego sabrán.

Los PJ pueden esperar, si lo desean, a que Malik abandone la biblioteca antes de ponerse a buscar, pero hay centenares de libros diferentes y quizás sería mucho más sencillo contar con la ayuda del propio bibliotecario para encontrar lo que buscan, pero son ellos los que tienen la última palabra al respecto. Si deciden dejarlo marchar, lo tendrán mucho más complicado para dar con los libros y será necesario superar una tirada de Descubrir *muy difícil* (-50 %) para lograrlo, aunque si Yabuz les hizo una descripción detallada de los mismos, quizás solo será *difícil* (-25 %). Si asaltan a Malik y lo convencer u obligan a que les localice los libros, darán con ellos de manera automática, lo que les facilitará mucho la tarea.

Pero a la hora de salir con los libros, cuatro volúmenes bastante pesados, también tendrán más o menos dificultades según si detuvieron a Malik o lo dejaron irse de la biblioteca. Si están solos, para salir tendrán que hacer lo mismo que hicieron para entrar, pero a la inversa, con sus respectivas tiradas de Sigilo y Trepár, quizás añadiéndole algo más de suspense (guardias que están a punto de pillarlos, cortesanas que se topan con ellos en mitad de un pasillo, una teja que se desprende del techo y causa cierta alarma, etcétera). Pero si recurrieron a Malik, la salida tendrá mucha mayor dificultad, pues tener al secretario cerca es como guardar una cobra en un bolsillo: a las primeras de cambio piensa traicionarlos, principalmente porque ya sabe que son compañeros de Abu, al que todavía quiere quitar de en medio, y además porque él es así, el pobre, qué le vamos a hacer (y si no, mira en sus estadísticas lo que tiene guardado en la guma que siempre lleva al cinto). En cuanto los PJ se alejen un poco de él, dará la voz de alarma, lo que hará que acudan a la biblioteca en cuestión de segundos varias patrullas de guardias. Claro que esta circunstancia puede evitarse si se lo llevan de rehén, lo atan, lo dejan inconsciente o directamente lo matan, aunque en este caso tratará de gritar para avisar también a los guardias de que está siendo atacado.

Conclusión y recompensas

Suponiendo que los PJ hayan conseguido salir más o menos indemnes de su visita a la Alhambra y que hayan traído con ellos los libros que le compró Malik a Amir, pueden llevárselos a Abu, a ver si entre ellos están los libros que con tanta desesperación parece que está buscando. Tras revisarlos por encima, el anciano coge uno de los volúmenes, llamado *Crónica del viaje del caballero don Carlos de Mayoral*, un volumen en cuarto escrito hace una década, y sonríe. Pero luego sigue revisando y, en un arrebatado de lucidez, mira a los PJ entristecido y les dice: «Falta el grimorio».

Y es que la transacción entre Malik y el monje mercedario a cuyo final asistieron en la Alhambra tenía por objeto vender a cambio de una suma considerable el otro libro que busca Abu, el grimorio donde se encuentra precisamente el hechizo que hizo que lo encarcelaran, Umbral del Pozo, además de otros, y no precisamente de poco poder. Es un libro terrible si cae en malas manos, y aunque las de Abu no son las más sensatas, al menos él nunca ha tenido mala intención a la hora de usarlo. Además, aunque aún no lo haya dicho, su propósito es encontrar ese grimorio para poder utilizar el conjuro del Umbral del Pozo y luego ceder el libro a la Cofradía Anatema, donde sabe que estará bien protegido. Pero, claro, la cordura del anciano pende de un delgado hilo y es muy difícil que los PJ sepan de sus labios cuál es su objetivo.

En cualquier caso, el anciano sigue dispuesto a hacer lo que sea para localizar el grimorio, aunque para ello primero hay que averiguar dónde se encuentra el misterioso mercedario que lo compró. Para eso pueden tratar de localizar de nuevo a Malik, si es que lo dejaron con vida, para tratar de sacarle la identidad del monje por las bravas o por las suaves, según cómo decidan encarar el asunto y lo bien o lo mal que quedaran con el bibliotecario. En caso de que Malik haya pasado a mejor vida o si no pueden o quieren localizarlo otra vez, siempre tienen la opción de callejear y preguntar por posadas, plazas y, especialmente, por el pequeño convento que tiene la orden de mercedarios en Granada, ya que son monjes que se dedican al intercambio y liberación de cautivos y, por tanto, es habitual verlos por las calles de Granada. Si hacen las preguntas correctas y alguna tirada de Elocuencia o Comerciar, pueden enterarse de que el orondo monje es fray Joaquín de Rocamora, uno de los mercedarios que acompañaron a Martín Yáñez de la Barbuda, maestro de Alcántara, en su desgraciada incursión a tierras nazaries (consulta el anexo de la aventura, página 123). Tras la muerte del maestro, el mercedario consiguió llegar hasta Granada, donde ha gestionado la compra de ciertos libros que le han sido solicitados en su convento de procedencia, el de la Merced de Córdoba, y ha salido hoy mismo camino de dicha ciudad.

Por tanto, si quieren seguir la pista al desaparecido grimorio de Abu, es necesario seguir el viaje, abandonando ahora la ciudad de Granada para encaminarse a Córdoba, lo que supone atravesar la frontera entre el reino nazarí y el de Castilla, una tumultuosa región que ahora está, si cabe, aún más convulsionada debido a la fatídica cruzada que emprendió el

maestre de Alcántara. Por suerte para los PJ, al día siguiente parte de Granada una caravana de mercaderes que tiene los permisos necesarios para viajar sin ser molestados y al que pueden agregarse si lo ven necesario. Por cierto, esta vez, Abu los volverá a acompañar en sus correrías, pues no está dispuesto a descansar hasta que no tenga en su poder de nuevo el preciado libro.

Un último apunte: si, llegado a este punto, Malik aún sigue vivo, antes de que los PJ abandonen Granada tratará de hacer un último ataque sobre los PJ y el anciano utilizando a cuatro hombres bien pertrechados, además de él mismo (hasta ese punto llega su desesperación por ver muerto a Abu). Puede ser una emboscada nocturna en una calle poco transitada, un asalto a su casa de madrugada o incluso preparar una pelea en mitad de una plaza. Claro que si el pobre Malik supiera que Abu piensa abandonar de nuevo Granada, igual no tendría tanta prisa en ver al anciano muerto y enterrado.

Llega el momento de repartir Puntos de Aprendizaje a los PJ por haber participado en esta parte de la campaña, que serán los siguientes:

- ✧ Por localizar uno de los libros y averiguar el paradero del otro: 20 PAP.
- ✧ Si consiguen llegar hasta la biblioteca de la Alhambra y salir del palacio sin armar demasiado jaleo: +10 PAP.
- ✧ Por buenas ideas e interpretación: +10 PAP.

Martín descendió del barco en el Arenal sevillano en medio del trajín habitual de los puertos que tan bien conocía, pues eran muchos años los que llevaba deambulando por ellos. En ocasiones gusta de bromear sobre sus canas y asegura que no ha sido la edad la que ha blanqueando su cabellera, sino el salitre del mar.

Junto a la torre que flanquea la entrada a Sevilla, Martín divisó al joven Francisco de Gome, el hijo del conde de la Torre de Guadaira, la última adquisición de la cofradía en tierras hispalenses. Por lo que decían, no era mala adquisición.

El joven se dirigió a él en cuanto lo vio entre el gentío que venía desde el Arenal.

—Maestro Martín, qué gran honor...

—Gracias, discípulo Francisco, aunque no lo merezca. Todo ha salido mal.

—¿Cómo ha podido ocurrir? Se habían contemplado todas las eventualidades.

—Ahora daré parte de lo ocurrido al resto de cofrades, pero puedo adelantarte que parece que alguno de los Adversarios ha metido la pezuña. Y uno de los más grandes, me temo.

El joven palideció, aunque siguió andando, apretando los dientes. Martín lo miró de reojo, valorando positivamente el arrojo que demostraba el discípulo. Luego se detuvo y le puso una mano en el hombro, al tiempo que sonreía cansado:

—Pero aún no está todo perdido, discípulo. Siempre hay esperanza.

Dramatis personae

YABUZ

Discípulo algo ludópata.

FUE: 10 **Altura:** 1,70 varas
AGI: 10 **Peso:** 125 libras
HAB: 12 **RR:** 35 %
RES: 13 **IRR:** 65 %
PER: 15 **Aspecto:** 17
COM: 14 **Templanza:** 48 %
CUL: 17

Protección: Ninguna.

Armas: Cuchillo 30 % (1D6).

Competencias: Alquimia 30 %, Astrología 45 %, Conocimiento Mágico 35 %, Descubrir 45 %, Escuchar 50 %, Teología (islámica) 40 %.

HOMBRES DE MALIK

Gentes brutas y bien pagadas.

FUE: 15 **Altura:** 1,75 varas
AGI: 15 **Peso:** 140 libras
HAB: 15 **RR:** 60 %
RES: 15 **IRR:** 40 %
PER: 10 **Aspecto:** 11-14
COM: 10 **Templanza:** 55 %
CUL: 9

Protección: Gambeson reforzado (3 puntos de protección).

Armas: Saif 55 % (1D6+2+1D4), cuchillo 50 % (1D6+1D4).

Competencias: Descubrir 55 %, Escuchar 60 %, Tormento 45 %.

SHADID EL TERRIBLE

El terrible propietario del hamman.

FUE: 15 **Altura:** 1,75 varas
AGI: 15 **Peso:** 130 libras
HAB: 17 **RR:** 55 %
RES: 17 **IRR:** 45 %
PER: 20 **Aspecto:** 19
COM: 15 **Templanza:** 70 %
CUL: 12

Protección: Ninguna.

Armas: Bastón 76 % (1D4+1D4)

Competencias: Comerciar 75 %, Descubrir 65 %, Empatía 60 %, Escuchar 45 %, Juego 85 %, Mando 70 %, Memoria 65 %, Tormento 50 %.

HOMBRES DE SHADID

Bastoneros del baño.

FUE: 15 **Altura:** 1,75 varas
AGI: 12 **Peso:** 130 libras
HAB: 12 **RR:** 55 %
RES: 14 **IRR:** 45 %

PER: 12 **Aspecto:** 19
COM: 12 **Templanza:** 70 %
CUL: 10

Protección: Ninguna.

Armas: Bastón 45 % (1D4+1D4).

Competencias: Descubrir 45 %, Escuchar 35 %, Juego 50 %.

AMIR IBN YATEL

Perista agorafóbico.

FUE: 8 **Altura:** 1,60 varas
AGI: 8 **Peso:** 100 libras
HAB: 11 **RR:** 60 %
RES: 10 **IRR:** 40 %
PER: 12 **Aspecto:** 9
COM: 15 **Templanza:** 60 %
CUL: 15

Protección: Ninguna.

Armas: Daga 30 % (1D6).

Competencias: Comerciar 80 %, Conocimiento Mineral 65 %, Descubrir 55 %, Elocuencia 55 %, Empatía 45 %, Escuchar 65 %, Ocultar 60 %.

SHAITÁN

Un ifrit hecho perro.

FUE: 15 **Altura:** 1,00 varas
AGI: 15 **Peso:** 200 libras
RES: 15 **RR:** 50 %
PER: 20 **IRR:** 50 %

Protección: Ninguna.

Armas: Mordisco 60 % (1D4+1D4).

Competencias: Rastrear 75 %, Escuchar 50 %.

GUARDIAS DE LA ALHAMBRA

Lo mejor de lo mejor versión nazarí.

FUE: 20 **Altura:** 1,80 varas
AGI: 17 **Peso:** 160 libras
HAB: 15 **RR:** 70 %
RES: 20 **IRR:** 30 %
PER: 10 **Aspecto:** 12-17
COM: 10 **Templanza:** 60 %
CUL: 10

Protección: Coraza corta (6 puntos de protección) y celada (6 puntos de protección).

Armas: Alfanje 75 % (1D10+1+1D6), daga 50 % (2D3+1D4).

Competencias: Corte 35 %, Descubrir 75 %, Empatía 50 %, Escuchar 60 %, Mando 45 %, Tormento 45 %.

MALIK IBN AL-AMIR EL GHANI

Bibliotecario rastrero y artero.

FUE:	10	Altura:	1,73 varas
AGI:	15	Peso:	146 libras
HAB:	12	RR:	60 %
RES:	15	IRR:	40 %
PER:	17	Aspecto:	16
COM:	20	Templanza:	65 %
CUL:	11		

Protección: Ninguna.

Armas: Jineta nashri 50 % (1D6+2), gumia 65 % (1D4+2+veneno).

Competencias: Alquimia 45 %, Comerciar 50 %, Conocimiento de Área (Granada) 45 %, Corte 80 %, Descubrir 60 %, Elocuencia 75 %, Empatía 55 %, Escuchar 65 %, Leer y Escribir 45 %, Seducción 65 %, Teología (islámica) 45 %.

Poderes especiales:

✧ **Veneno de la gumia:** La hoja de la gumia que tiene Malik está recubierta con un compuesto especial hecho con veneno de víbora. La primera vez que hiere con ella a un oponente, este quedará envenenado (consulta las características del veneno de víbora en la página 110/96 del manual de juego).

Anexo: Granada en 1394

La razón del infortunio granadino está en la discrepancia entre sus arraeces y sus ricos hombres, entre sus adelantados y sus cadíes, entre sus príncipes y sus visires, porque cada cual anhelaba para sí la primacía, arrimando el ascua a su sardina, mientras que los cristianos (¡Dios altísimo los maldiga!) se abatían sobre ellos con deslealtad, con engaño y trapacería.

Al-Maqqari



La ciudad de Granada, la capital del reino nazarí del mismo nombre, se encuentra ubicada en la cora de Ilvira, la más importante de las tres coras o provincias en que se divide el reino. También es la ciudad más poblada, pues desde que los reyes nazaríes asentaron su trono en ella y se construyen diversas cercas defensivas a su alrededor, tanto en el exterior como en el interior de la misma, su tamaño se ha visto muy ampliado, aunque no es ni mucho menos suficiente para albergar las cincuenta mil almas que se hacían en su interior, lo que ha supuesto que la mayor parte de las viviendas que se construyen en la ciudad sean muy pequeñas y que en ellas se amontonen varias familias. No ocurre lo mismo, naturalmente, en las residencias de los nobles y grandes señores del reino, que habitan lujosas casas señoriales, almunias y villas de recreo, tanto dentro como fuera de la ciudad.

La ciudad está escalonada en cinco niveles a los pies de la Alhambra, cuenta con cinco puentes sobre el cauce del río Darro y se puede acceder a su interior utilizando cualquiera de las veinte puertas de entrada. Sus calles poseen la habitual disposición de las ciudades islámicas: trazados caprichosos e irregulares, calles sinuosas y quebradas, multitud de callejones sin salida y una estrechez en su trazado que en algunos casos los tejados de las casas que lindan a la misma pueden llegar a juntarse.

Granada se divide en varios arrabales o barrios con diferentes tamaños, separados los unos de los otros por murallas interiores con puertas que se cierran cuando cae la noche. Todos estos

barrios tienen al frente a un cadí, el encargado de mantener el orden en su interior, especialmente en los mercados, para lo que dispone de una ronda de guardias que vigila las calles y abre o cierra sus correspondientes puertas. Además, todos los barrios cuentan con los habituales servicios comunitarios tan habituales en las ciudades musulmanas: baños, escuelas, mezquitas, etcétera.

Los barrios más importantes de la Granada de la época son:

- ✧ **Al Casba Cadima (Alcazaba Vieja):** Situada en la parte superior de la colina del Albaicín, en el lugar en el que se encontraba el antiguo palacio real de los monarcas nazaríes hasta que se trasladaron a la Alhambra.
- ✧ **Al Casba Gigida (Alcazaba Nueva):** Situada junto a la Al Casba Cadima, que la rodea por su zona sur y oeste, se trata de un recinto amurallado que desciende hasta el río Darro.
- ✧ **La Ciudad Nueva:** Situada al sur de las dos anteriores, se extiende por las dos orillas del Darro. En su interior se encuentra la mezquita aljama de la ciudad, la madraza y la alhóndiga principal de Granada.
- ✧ **Albaicín:** Aunque este nombre designa la colina sobre la que se sitúa la ciudad antigua de Granada (la Al Casba Cadima), también da nombre a los barrios que hay más al norte de la ciudad. Al contrario que otras zonas, en el Albaicín todavía es posible encontrar solares vacíos, sobre todo por la abrupta orografía del barrio.



GRANADA

albacora

barrios del sueste

rabao
el-necuo

Guadil-madarrro

rabao appambla

ciudad Nueva

al casba qida

al casba caoma

albacin

Barç 333: Terra Nullius

*No son todos cavalleros quantos cabalgan cavallos;
ni quantos arman cavalleros los reyes son todos cavalleros.*

*Crónica de don Pero Niño
Gutierre Díez de Games*

Tras averiguar en la parte anterior de la aventura en manos de quién está el grimorio que con tanto ahínco busca el loco de Abu, los personajes jugadores abandonan Granada acompañados del anciano para dirigirse a Córdoba, para lo que deberán atravesar la tierra de nadie

que separa ambos reinos, un territorio fronterizo plagado de peligros a los que hay que sumar los que llevan consigo los viajeros que comparten el camino con los propios personajes jugadores.

De salvoconductos y viajes

Si todo fue bien en la segunda parte de la campaña, los PJ ya saben que quien compró el grimorio de Abu fue un fraile mercedario, fray Joaquín de Rocamora, que marchó hacia Córdoba después de atender unos negocios sobre rescates a cautivos que tenía en la ciudad. Es de recibo, por tanto, que vuelvan a preparar la mochila para salir de Granada camino de Córdoba si quieren localizar el susodicho libro. Aunque existe un pequeño problema, como no podía ser de otra forma.

Como ya se explicó en el anexo de la segunda parte de la campaña, hace pocos días que el maestre de Alcántara, Martín Yáñez de la Barbuda, realizó una incursión en territorio granadino con la intención de retar a duelo a Muhammad VII de Granada. Aunque el ataque acabó con la victoria nazarí, tras la muerte del maestre y de la mayor parte de los miembros de su hueste, la incursión cristiana ha obligado a restringir el viaje por la frontera, por lo que estos días solo se permiten que abandonen Granada aquellos que cuenten con un salvoconducto de

salida en vigor. Y los PJ no lo van a tener, te lo decimos desde ya, pues las autoridades nazaríes exigen, además de un pago cuantioso, una sólida reputación como comerciante o mercader con el reino de Granada. Pero no todo está perdido, ni mucho menos.

Si preguntan un poco por la ciudad y se dan un par de paseos por los lugares adecuados (posadas de viajeros, zocos, alhóndigas, etcétera), se enterarán de que hay un mercader del norte llamado Gabriel de Soria que saldrá camino de Córdoba el día 20 de abril por la mañana, y que por un módico precio (cinco maravedíes por persona y día de viaje) acepta acompañantes para compartir el salvoconducto y el viaje. Pueden encontrarlo en la alhóndiga del arrabal de la Rambla, donde contestará a cualquier pregunta que tengan sobre el viaje e incluso aceptará regatear el precio por permitirles acompañarlo. Si les place entonces ir con él (esta aventura supone que es así), sellará el trato con un fuerte apretón de manos y los convocará para el amanecer del día 20 en la *Bib Elveira* («Puerta de Elvira»).

La caravana comercial

Antes de entrar en materia para contarte cómo transcurre el viaje entre Granada y Córdoba, vamos a detenernos a hablar de las personas que, junto a los PJ, viajan en la caravana de Gabriel de Soria, él incluido, lo que te vendrá bien por si tienes que improvisar algún encuentro o por si los PJ quieren entablar relación con ellas.

La caravana la componen tres carros, cada uno de los cuales va tirado por dos mulas. Los carros transportan, principalmente, paños nazaríes, aunque ocultos debajo de ellos se esconden dos generosos cargamentos de especias y sedas, pues, al tratarse de mercancías mucho más caras, son más deseables para los bandidos.

GABRIEL DE SORIA

Este tipo de mediana edad y estatura asegura ser castellano viejo, de Soria en concreto, pero nada más lejos de la realidad. En realidad Gabriel nació en Navarra y es judío (su pelo ensortijado y la nariz semítica lo delatan, aunque sabe ocultarlo bien, el muy ladino). Nació con el nombre de Nicodemo ben Isaac en una humilde familia hebrea de Pamplona, pero, tras uno de los habituales pogromos que tenían lugar en la ciudad, se lio la manta a la cabeza y se marchó al sur, abandonando su familia, su pasado y sus raíces. Fue entonces cuando murió Nicodemo y nació Gabriel de Soria.

No le fue muy mal la vida a Gabriel, que gracias a su habilidad para el chanchullo y a que es capaz de vender a su madre si con

ello obtiene un pingüe beneficio amasó cierta fortuna, aunque también se granjeó una buena cantidad de enemigos, lo que lo obligó a abandonar también Soria y dirigirse aún más al sur, a Córdoba, donde ha montado un pequeño negocio de paños que le hace ir de cuando en cuando a Granada para vender sus mercancías y adquirir algunos tejidos nazaries que lleva de vuelta a Córdoba.

Hace unos meses, durante uno de sus habituales viajes a la capital nazari, Gabriel fue asaltado por el grupo del Barranco, un bandido recién asentado en la frontera castellana. Gracias a su buen hacer, a su falta de escrúpulos y a su labia, Gabriel ha llegado a un acuerdo con el Barranco: cada vez que regresa de Granada lo hace acompañado de algunos viajeros, que entrega a la banda del Barranco para que los saqueen y violen antes de matarlos; además, Gabriel les hace a los bandidos un buen precio por los objetos y armas que llevan los viajeros y así todos contentos.

Vílchez

Gabriel nunca viaja solo, lo que sería una temeridad, pues la frontera es ya lo suficiente peligrosa aunque no se hubieran hecho tratos con bandidos. Así que para protegerlo durante el viaje hace meses que contrató a Vílchez, un veterano soldado muy curtido en el combate. Es un personaje poco hablador y de modales antipáticos, aunque en situaciones de tensión suele

mantener bastante bien el tipo y es muy difícil conseguir que pierda los estribos, excepto cuando se menciona su baja estatura, momento en que es capaz de rajar a su padre si se le pone por delante.

Lo que muy pocos saben es que Vílchez no solo sabe leer y escribir, lo que no es habitual entre gentes de su ralea y condición, sino que además lo hace con gracia y soltura, una tarea que el mercenario disfruta sobremanera. Siempre que puede y se lo permiten sus tareas, dedica su tiempo a una larga novela de caballería, *El caballero enviado y sus flores de jade*, que comenzó a escribir hace varios años pero que aún no ha conseguido terminar.

Miguel de Villena

Miguel, cuarto hijo del Conde de Villena, se ha criado toda su vida rodeado de lujos y comodidades, aunque lo que siempre lo han atraído han sido los libros y manuscritos, y es capaz de vender su alma por un *Beato de Liébana* con ilustraciones en pan de oro. Como siempre ha tenido claro que él no va a heredar de su padre el condado, ha dedicado toda su vida a adquirir volúmenes con los que llenar la amplia biblioteca de la que disponía en el castillo paterno. Al menos hasta que conoció a Ricarda Muñoz, claro.

Un buen día de primavera, cuando su padre lo obligó a salir de la biblioteca para que le diera un poco el aire, Miguel se dirigió



a la aldea más próxima para hablar allí con el párroco de la misma, buen amigo de la familia y casi la única persona en varias leguas a la redonda que entendía algo de libros. Fue allí, en el umbral de entrada a la posada, donde conoció a Ricarda, la joven hija del posadero, de quien el hijo del conde se enamoró hasta las trancas.

Al parecer, el sentimiento fue mutuo, pues no mucho después era habitual verlos paseando juntos por los campos y caminos de la zona, cogidos de la mano o compartiendo arrumacos. Al principio el conde vio el enamoramiento con buenos ojos, pues ya era hora de que su hijo dejara de lado los libros por asuntos mucho más carnales, pero siempre pensó que era un mero capricho: como noble que era, Miguel estaba destinado a casarse con alguna prima o sobrina lejana para fortalecer su casa. Así que el día que su hijo se le presentó en el castillo acompañado de Ricarda dispuesto a obtener su consentimiento para casarse con ella, el conde enfureció; no solo les negó el consentimiento, sino que ordenó a Miguel que dejara de ver a la posadera de inmediato, a la que expulsó del castillo.

Lo que el conde no podía esperar es que Miguel se rebelara contra él. Al día siguiente su hijo cogió todo lo que tenía de valor a mano (ya fuera suyo o de su padre) y se fugó del condado llevándose consigo a Ricarda. Desde entonces, ambos viajan por el sur de la Península haciéndose pasar por un joven escriba y su esposa, buscando trabajo como amanuense por diferentes ciudades de Castilla y Granada. De esta forma han llegado hasta la caravana de Gabriel, pues acaban de abandonar Granada para dirigirse a Córdoba a seguir buscando trabajo allí.

RICARDA MUÑOZ

La fingida esposa del de Villena es hija de un posadero que se ha fugado con el hijo del conde de su pueblo, como ya habrás leído en la historia de Miguel. Pero eso de que Ricarda esté completamente enamorada de su supuesto marido es ya otro cantar. La joven vio en Miguel una forma de escapar en la rígida jerarquía social de la época y se acercó a él con la esperanza de que se la llevara al castillo y la hiciera su esposa. O, al menos, que le hiciera un bastardo y así poder vivir de los dineros del conde.

Ella ya sabía cuál iba a ser la reacción del conde, pero no se esperó ni mucho menos la de Miguel. A pesar de todo, decidió acompañarlo, a ver si al menos le hacía el tan preciado hijo y luego regresaba con el bombo a Villena para sonsacarle algo al padre. Pero no ha habido manera: por mucho que lo han intentado, Miguel no la deja embarazada. Y ha comenzado ya a hartarse de ir de acá para allá en busca de miserables trabajos, ya que para eso se podía haber quedado con su padre en la posada. Así que ha decidido que, en cuanto lleguen a Córdoba, cogerá los tres o cuatro libros que Miguel guarda en el zurrón como si fueran un tesoro, los venderá por lo que le den y dejará al hijo de conde con dos palmos de narices. Ya luego verá lo que hace con su vida.

FEDERICO EL GRANDE

Lo que ninguno de los dos sospecha, ni Miguel ni Ricarda, es que el conde no se ha quedado de brazos

cruzados tras la desaparición de su hijo. En ningún momento le ha echado la culpa de lo sucedido a la hija del posadero, pues conoce a su hijo y sabe que igual que antes se le metieron los libros en la cabeza, ahora se le ha metido una mujer, y llegará adonde haga falta por quedarse con ella. Así que ordenó que le trajeran a su presencia a Federico el Grande, un bandido de tres al cuarto que tenía encerrado en las mazmorras. Aunque había decidido dejar que se pudriera en los calabozos, terminó por darle una oportunidad: si Federico era capaz de localizar a su hijo y convencerlo de la forma que fuera menester (excepto dañándolo, claro está) para que regresara al castillo, no solo lo perdonaría, sino que incluso le pagaría lo suficiente para que dejara el bandidaje durante un tiempo. Federico no se lo pensó demasiado.

Una vez lejos del alcance del conde, el bandido pensó en marcharse lejos y olvidarse de la tarea, pero al final, la recompensa prometida lo instó a comenzar la persecución del hijo del conde, lo que no le llevó demasiado tiempo, pues era un trabajo sencillo. Al final, en Granada, consiguió dar con la pareja cuando se preparaban para abandonar la ciudad camino de Córdoba, y fue allí donde Federico decidió poner punto final a la persecución, para lo que tiene pensado incorporarse a la caravana de Gabriel y así aprovechar el viaje para tratar de quitarse de en medio a la joven de alguna forma que parezca un accidente. De esa manera, tras la muerte de Ricarda, a Miguel no le quedará más remedio que regresar a su hogar, apenado y destrozado, pero al menos vivito y coleando. Federico quiere que Ricarda muera de alguna manera que no lo implique a él en demasía (el fragor de un combate, cayendo por un barranco, una desafortunada caída de un caballo, etcétera), pero si nada de esto parece funcionar, lleva consigo algunas dosis de veneno para rematar la tarea.

CAMACHO CHICO

Aunque su verdadero nombre es Ali ibn Babu, nadie lo ha llamado así en años. Su madre era una cristiana liberta llamada Ana López pero a la que todos conocían como la Camacha, y por eso todos sus hijos eran conocidos como los Camachos, y ya que Ali fue el menor de todos ellos, siempre fue conocido como el Camacho Chico. Que luego resultara que el niño creciera hasta llegar a las dos varas de altura fue un curioso giro del destino.

Otro giro del destino en la vida del Camacho Chico, aunque más horrible que curioso, tuvo lugar hace cosa de un año. Ali siempre se ha ganado la vida vendiendo hojalatas y ollas de cobre por los pueblos de la Vega granadina, pero en uno de sus muchos viajes por la zona le pilló una tormenta en mitad del camino y tuvo que refugiarse en una vieja casona de labranza no muy lejos de la senda. Allí fue donde, para su desgracia, se topó con una vieja que lo invitó a comer y pasar la noche en un destrozado jergón, invitación a la que Ali aceptó. Al día siguiente, la vieja había desaparecido y el Camacho Chico era ahora un *lobisome* (aunque solo Alá sabe cómo resistió a medias los efectos de la maldición, pues solo se transforma completamente durante sus ataques de rabia).

Queriendo alejar de tal desgracia a sus familiares, Ali huyó a la frontera, pero allí las cosas empeoraron aún más, puesto que sus constantes crisis de locura conllevaban verdaderas masacres que al final terminaron por llamar la atención de las autoridades, razón por la que tuvo que volver a Granada, pensando

que podría controlar su genio. Pero todo ha sido en vano: en un arrebato de locura en la última luna llena, el Camacho Chico destrozó a bocados a cuatro desconocidos con los que se topó por la noche.

Decidido a buscar alguna forma de eliminar la maldición que pesa sobre él, Ali se ha puesto a viajar sin detenerse demasiado en ningún sitio hasta que consiga dar con alguna

persona que pueda quitarle la maldición que la horrible bruja arrojó sobre él. Por eso acompaña a Gabriel en su caravana, pues Córdoba será la primera etapa de un viaje que se prevé largo. Lo que no sabe el Camacho Chico es que aún hay rastros en la frontera que andan buscándolo para llevarlo ante la justicia, como más tarde veremos.

Por tierra de nadie

Ahora que ya conoces a todos los acompañantes de los PJ en la caravana de Gabriel, llega el momento de explicarte cómo va a transcurrir el viaje. Puede darse la circunstancia de que los PJ quieran marchar por su cuenta y dejar atrás a la caravana de Gabriel, pero no es buena idea, ya que hay que mostrar el salvoconducto del mercader en cada una de las paradas que vayan a realizar en el camino, así que deberían quedarse con él hasta llegar a Córdoba.

La caravana viaja al ritmo de las mulas, que es un poco más lento que si fueran andando solos. Los carros pueden hacer ocho leguas diarias, de manera que el viaje hasta Córdoba debería consumir unas tres o cuatro jornadas, según las paradas que realicen.

LA ADUANA DEL PUENTE

Como ya se dijo, la caravana sale de Granada en el amanecer del día 20 por la Puerta de Elvira. El tráfico de entrada y salida de la ciudad es muy alto a estas horas, pues son muchos los campesinos que acuden a sus campos en la Vega y también hay otros muchos que tratan de entrar en la ciudad para vender sus productos en el zoco y en los mercados.

Ante los PJ se extiende la Vega de Granada, una depresión formada entre varias cordilleras cuyas tierras riegan el río Genil y sus afluentes, que han convertido la zona en un verdadero vergel de cultivos y huertas. Por entre el verdor de los campos corre el sendero que siguen los PJ, que también está repleto de gentes que se dirigen o se alejan de la capital del reino nazarí. Pueden aprovechar estas primeras horas de camino para conocer a sus compañeros de caravana y empezar a conversar con ellos.

A tres leguas de Granada, el sendero por el que caminan los PJ llega al puente de los Pinos (actual localidad de Pinos Puente), un puente de piedra de tres arcos que salva un barranco por el que corre el río Cubillas, uno de los afluentes del Genil. Sobre la calzada del puente hay una aduana donde varios soldados nazaries solicitan los salvoconductos de paso a todas las caravanas que pretenden seguir viaje más allá de este punto. No se trata más que de un asunto de rutina, pero puedes utilizar el encuentro para poner un poco nerviosos a los PJ: los soldados registran más o menos a fondo uno de los carros, les hacen preguntas a los viajeros, los miran bastante mal, les hablan con algo de insolencia, etcétera. De todas formas, el asunto no debería pasar a mayores y en cuanto comprueben que todo está en orden, les permiten seguir el viaje. Eso sí, a partir de ahora verán que el camino ya ha quedado bastante

más despejado, pues no todo el mundo tiene permiso para continuar por él.

LA PRIMERA JORNADA

Al atardecer del día 20, la caravana llega a Yllora (actual Íllora) después de viajar otras cinco leguas desde el puente de los Pinos. Es un pequeño poblado que rodea una alcazaba árabe, una más de las muchas fortalezas que protegen el acceso a la Vega desde la frontera castellana, y allí hay un par de posadas donde pueden pasar la noche, establecimientos donde conocen tanto a Gabriel como al Camacho Chico (si le preguntan de qué lo conocen, asegura que antes era vendedor ambulante de hojalatas por esta zona).

La noche transcurre sin incidentes en Yllora, aunque los PJ pueden, si lo desean, preguntar si saben lo que se cuece por la frontera y el estado del camino, lo que puede exigir una tirada de Elocuencia o, para no complicar en demasía las cosas, una ronda de alguna bebida (no alcohólica, por supuesto, que aún estamos en territorio islámico).

En cualquier caso, los lugareños cuentan que el asunto con el maestre de Alcántara ha soliviantado no solo al rey, sino también a los soldados de la frontera, que andan con ganas de desquitarse con los castellanos y que deben tener mucho cuidado con ellos, pues pueden atacar a la menor provocación. También se dice que Castilla está aprovisionando sus fortalezas fronterizas, como la de Priego, como si esperaran un ataque inminente... o como si lo estuvieran preparando ellos mismos, claro.

LA EMBOSCADA EN LAS CUEVAS

Nada más salir el sol, ya están los PJ de vuelta al camino junto a los carros, las mulas y los demás compañeros de viaje. La jornada de hoy, según les cuenta Gabriel, va a ser más leve que la anterior, pues solo tienen que llegar a Montefrid (actual Montefrío), a siete leguas de Yllora, la población que da acceso a los pasos de montaña que llevan hasta el territorio castellano. Pero aunque tengan que caminar menos, la jornada va a resultar más complicada que la anterior. Bastante más.

El camino que une Yllora y Montefrid está mucho menos concurrido que el de ayer y los pocos viajeros que lo usan son campesinos de los que trabajan en los interminables campos de trigo verde que se levantan a ambos lados del sendero.

Los problemas comienzan al caer la tarde, cuando el terreno deja de ser tan suave como hasta ahora y da paso a recodos, peñas y terrenos escarpados, en los que de

cuando en cuando se puede divisar la entrada a alguna caverna o sima. La fortaleza de Montefrid se divisa ya desde el camino y parece estar a poco más de una o dos horas.

Lo que los PJ no saben es que un grupo de soldados nazaries bajo el mando de un fanático *ghazi* llamado Aley ibn Werden han acampado en las cuevas para pasar la noche, ya que andan buscando posibles filtraciones de agentes castellanos en territorio granadino. Por ahora no han descubierto nada, pero Werden todavía no se da por vencido, y en esas está, rumiando lo que piensa hacer con los infieles que se atrevan a invadir su reino, cuando un vigía que tiene apostado en la entrada de la cueva lo avisa de que una caravana está pasando en este momento por el camino.

Lo primero que oirán los PJ será el atronar de cascos de caballos que vienen de la zona de las cuevas y en poco tiempo se verán rodeados por un contingente formado por ocho jinetes muy bien armados y protegidos. La técnica de Werden para detectar posibles espías castellanos es dar por sentado que los miembros de la caravana lo son, así que nada más llegar junto a ellos, los jinetes los apuntan con sus lanzas y los conminan a rendirse. Desde el principio queda muy claro quién es el jefe de esta compañía de jinetes, pues su altura, su armamento de mayor calidad y su encrespado y largo cabello blanco resaltan su figura entre el resto de soldados, y, si los PJ y los miembros de la caravana se rinden, será él el primero en bajar del caballo para interrogarlos, preguntándoles directamente para quién trabajan, por qué viajan armados, qué han hecho en Granada para tener que abandonarla, por qué no dicen la verdad, etcétera. Como se ve, Werden ya los considera espías de Castilla y actúa en consecuencia. Ya se sabe, la leguera del fanatismo.

Si los PJ no se rinden a la primera de cambio o si contestan a las preguntas con más preguntas, con altanería o simplemente se niegan a contestar, Werden lo considerará prueba más que suficiente de que tiene delante a espías castellanos y ordenará a sus hombres que los detengan o, si se resisten, que acaben con ellos. Es muy difícil que este encuentro no acabe en un combate (es más: es lo que está buscando Werden), pero cabe la posibilidad de que los PJ sepan contenerse y no se resistan a que los detengan ni los interroguen. Otro cantar son los demás miembros de la caravana: en cuanto el Camacho Chico sienta que le están atando las manos para detenerlo, se revolverá con una velocidad asombrosa y le arrancará media mejilla al soldado que lo estaba intentado, dando comienzo el combate.

Durante la lucha, Vílchez, el Camacho Chico y Federico el Grande se quedarán en la vanguardia, mientras que Gabriel, Miguel, Ricarda y Abu Alim se retirarán, pues no son muy buenos luchadores. También hay un par de cosas cuando menos curiosas que pueden llamar la atención a los PJ. La primera salta a la vista: el Camacho Chico ataca con sus manos desnudas y los soldados que reciben alguno de sus enormes puñetazos quedan destrozados, lo que demuestra la enorme fuerza que tiene el gigantón. Casi se diría sobrenatural... La segunda es mucho más sutil: pueden llegar a detectar algo extraño en la forma de combatir de Federico el Grande, que, en vez de tratar de alejar lo principal del combate de los que están en retaguardia,

parece que intenta atraer a los soldados con los que combate hasta allí. Más en concreto, al lugar donde está Ricarda. Es algo muy sutil que requiere una tirada de Descubrir o Empatía *muy difícil* (-50 %), lo que sea menor.

En cuanto el grupo atacante pierda la mitad de sus miembros, ya sean incapacitados o muertos, y además caiga su jefe, Aley ibn Werden, el resto tratará de huir o se rendirá, lo que vean más conveniente. Eso sí, si huyen, darán aviso a las autoridades de que han sido atacados por unos agentes del reino de Castilla, por lo que es posible que vuelvan a tener problemas antes de salir de Granada. Claro que si acaban con todos ellos o los incapacitan de alguna otra forma, ese peligro desaparecerá.

El resto del camino hasta Montefrid, del que los separa poco más de legua y media, transcurre sin más incidentes. Allí, en la población fortificada, pues cuenta con su propia muralla, pueden pasar esta noche en una de las varias posadas que posee, sin ser molestados hasta la mañana siguiente.

EL REGRESO DEL PASADO

En la tercera jornada de viaje, los PJ abandonan Montefrid, dejando atrás la Vega de Granada, y se internan en las cañadas y pasos de la sierra de Albayate, actual localización de la frontera castellana. Al tratarse de un tramo bastante accidentado y escarpado, con muchas subidas y bajadas, no recorrerán más de seis leguas, lo justo y necesario para alcanzar Priego de Córdoba. También pueden aprovechar la relativa tranquilidad de la jornada para interrogar un poco a sus acompañantes, en especial a los dos que más les llamaron la atención en el día de ayer: la aparente fuerza sobrenatural del Camacho Chico y la extraña actitud durante el combate de Federico el Grande. De todas formas, no sacarán mucho en claro, solo evasivas y medias explicaciones (aunque una tirada de Empatía les informará de que hay algo más que no quieren decir).

A medio día, los PJ también pasarán junto a un mojón de obra que marca la frontera oficial de ambos reinos, aunque está derribado y medio destrozado con pintadas en castellano y árabe en las que pueden leerse insultos hacia la religión del contrario. Está claro que no es una frontera amable para sus habitantes.

Al comenzar la tarde, al pasar junto al cerro de la Cruz ven una torre vigía a cuyo alrededor hay un puñado de casas junto a un arroyo que corre por entre una quebrada de la sierra. Se trata de Almedinilla, la primera población cristiana que pueden ver en su viaje. Más allá se extiende un valle dominado en un extremo por la mole sobre la que se alza Priego de Córdoba y su castillo, a no más de dos horas de viaje ya, población que alcanzarán sin mayor problema cuando la noche comience a extenderse por el horizonte.

Priego es una fortaleza en todos sus sentidos, no solo por su emplazamiento, sino también por las sólidas murallas que la rodean y por el castillo que hay en su interior, una antigua alcabala reconvertida tras la conquista cristiana definitiva de la plaza en la primera mitad del siglo XIV. En la actualidad, la defensa del castillo y el cobro de sus rentas están en manos de la casa de Aguilar, que ha jurado mantener las defensas y proteger el territorio de los ataques musulmanes a cambio de

Fabula E: Última Derat

cobrar directamente las rentas de sus tierras y de permitírsele repoblar sus campos.

La plaza solo cuenta con una posada abierta para viajeros, ya que la segunda de ellas fue objeto de un incendio y está siendo reconstruida. A pesar de todo, la posada no está llena, ya que la reducción del número de viajeros debido al ataque del maestro de Alcántara a Granada se ha dejado notar bastante. De todas formas, hay una persona en Priego que no les va a dejar pasar la noche en paz.

Y es que cuando pasaron por Almedinilla, un curtido rastro de la zona llamado Raúl de Cáceres creyó reconocer al Camacho Chico como uno de los criminales a los que se anda buscando por la zona (su descripción física no deja lugar a dudas), así que lleva siguiéndolos a lo lejos desde entonces. Una vez que entraron en Priego, Raúl los acechó y ha solicitado también alojamiento en la misma posada que ellos, la posada de El Potrillo Potrón, desde donde sigue observando detenidamente al Camacho, aunque de manera muy disimulada (se puede hacer una tirada enfrentada de Descubrir contra el Sigilo de Raúl para observar la vigilancia a la que lo tiene sometido). Una vez que los PJ se retiran a sus aposentos, Raúl toma una decisión: tiene ya claro que el gigantón que va con los PJ es un criminal acusado de varias muertes en ciertas localidades de la frontera, así que acude al castillo

donde se identifica como fiel del rastro del juez de frontera de la comarca y recaba la ayuda de las autoridades, que le otorgan una escolta de seis hombres armados para detener al criminal que Raúl ha localizado en la posada. Entonces es cuando empieza la función.

Los PJ pueden hacer una tirada de Escuchar mientras duermen para despertar con el sonido de los fuertes pisotones que suben las escaleras camino de la habitación en la que se encuentra el Camacho Chico; si fallan, pueden repetir la tirada cada asalto, pero cada fallo retrasará en un asalto su incorporación a la acción. Una vez que Raúl de Cáceres y los guardias suban las escaleras, echarán abajo la puerta del gigantón y tratarán de apresarlos, lo que será una enorme equivocación, pues el Camacho Chico, sorprendido por el ataque, entra en una de sus crisis de locura (una, además, que le durará varias horas) y comienza a destrozar a puñetazos y a morder a todos los que se encuentran dentro de la habitación. Los PJ pueden decidir intervenir o pueden verlas venir desde su cuarto, lo que ellos decidan, pero cuando el Camacho Chico termine con sus atacantes (y lo hará en muy poco tiempo, excepto con Raúl de Cáceres, que se ha ido a la planta baja en cuanto ha visto problemas), comenzará a atacar a todo aquel que se le ponga por delante (léase, otros viajeros de la caravana o PJ), así que,



Una vez en las ruinas, el Barranco se encierra en la casucha que han montado en la única habitación que queda en pie y se dedica a enterrar su botín (diversos productos, joyas y dinero en metálico, todo por un valor de unos mil maravedíes) bajo los jergones de paja en los que duermen sus hombres, y si Gabriel lo ha seguido le ayudará en la tarea (aunque se guardará algunas joyas en los bolsillos, que al pobre le puede la querencia). Terminada esa tarea, el Barranco se preparará para vender caro su pellejo, pues es de esos hombres que, cuando las cosas le vienen mal dadas, trata por todos los medios de provocar tanto o más daño que el que se le vaya a provocar a él, lo que significa que, si va a morir, intentará llevarse por delante a los que pueda. Por el contrario, el mercader no es de esa clase de personas y en cuanto sus PV queden reducidos a la mitad, tirará las posibles armas al suelo y pedirá clemencia, gritando que los ha traicionado obligado, inventando una historia que le resulte convincente para que los PJ no lo maten (por ejemplo, puede decir que el Barranco tiene a su hija secuestrada y lo obliga a hacer todo esto para que no la

mate). Si le perdonan la vida, durante el regreso a Córdoba tratará de huir una noche en cuanto los PJ descuiden un poco la vigilancia; si a pesar de eso consiguen llevarlo a la ciudad y entregarlo a las autoridades, lo colgarán por bandidaje unas semanas después de llegar.

Si durante el combate contra los bandidos los PJ se los quitaron de en medio sin demasiadas dificultades, puedes añadir una sorpresa adicional en las ruinas del castillo, pues el Barranco ha ocultado algunos fosos con estacas entre las ruinas que sirven como trampas improvisadas en caso de ataque (como el que está teniendo lugar ahora mismo). Si alguno de los PJ que suba hasta las ruinas falla una tirada de Suerte, habrá pisado uno de estos fosos ocultos y deberá hacer una tirada de DES×2 para no caer en su interior y sufrir 1D6 PD por la caída. Además, deberás hacer tres tiradas de ataque, una por cada una de las estacas que hay en su interior, con una probabilidad del 40 %: cada tirada con éxito provoca 1D6 PD adicionales en una localización aleatoria.

Conclusión y recompensas

Una vez que los PJ terminen con el Barranco y sus hombres o logren huir de él, no encontrarán más problemas durante el viaje. Tras dejar atrás el Tajo del Castillo, los PJ llegan a Zuheros, donde pueden descansar y reponerse de las posibles heridas sufridas en el encuentro, o si quieren pueden seguir hasta la siguiente población, Baena (donde hay muchas posadas, ya que es parada obligatoria para los ejércitos que acuden a defender la frontera). Y es que, aunque Gabriel aseguraba que podrían llegar a Córdoba en el día de hoy, lo cierto es que el paso por el Tajo del Castillo los ha retrasado. Al día siguiente, tras una jornada de viaje, sí que pueden llegar durante la tarde del 24 de abril a Córdoba sin sufrir más contratiempos.

Queda aún un cabo suelto por atar y es el particular triángulo formado por Miguel, Ricarda y Federico. Si durante el encuentro con los bandidos muere al menos alguno de ellos, el asunto ha quedado resuelto: si muere el hijo del conde, Federico ya no tendrá nada que devolver a Villena; si muere Ricarda, le ahorran el trabajo a Federico; y si muere Federico, Miguel y Ricarda serán libres (al menos hasta que Ricarda se fugue en Córdoba con algunos libros de Miguel). Si ninguno de ellos ha muerto, la noche que pasen en Zuheros o Baena, Federico activará su plan de emergencia: en un descuido, le echará cicuta a la comida de Ricarda, que morirá poco después de una manera horrible, al tiempo que él huye de la posada y de la población para no ser visto nunca más. Si quieres que los PJ atrapen a Federico, puedes permitirles que hagan tiradas de Descubrir para verlo verter el veneno, pero ya queda en tus manos alargar el hilo de la historia de los de Villena hasta el punto que tú creas más conveniente.

Cuando los PJ llegan al fin a la ciudad de Córdoba termina esta parte de la campaña y es hora de entregar los Puntos de Aprendizaje obtenidos por tan tumultuoso viaje:

- ✧ Si consiguen llegar a Córdoba: 20 PAp.
- ✧ Si concluyen el encuentro con Werden sin necesidad de la violencia: +10 PAp.
- ✧ Si no son arrestados en Priego: +10 PAp.
- ✧ Por buena interpretación e ideas: +10 PAp.

El zurreo de las palomas y el hedor acre de sus excrementos lo inundaba todo y Martín respiró aliviado cuando acompañó a doña Verónica afuera del palomar.

— ¡Al fin tenemos noticias de Granada, querido Martín!

— Espero que sean buenas, señora.

— ¡Las mejores! Nos informan de que Abu llegó sano y salvo a Granada junto a varios acompañantes y que acaban de tomar el camino que conduce a Castilla.

Doña Verónica dobló el mensaje y se quedó pensativa mirando las azoteas y tejados de Sevilla. Luego volvió a dirigirse a Martín.

— Posiblemente se dirija a Córdoba o quizás a Antequera. Lo que no me queda claro es para qué... Se supone que en Granada ya habrá recuperado su grimorio para entregárnoslo.

Martín se aproximó más a ella.

— Quizás haya surgido algún contratiempo adicional, señora.

— Eso me temo. Y espero que se pueda resolver fácilmente. El asunto del grimorio de Abu me tiene en un sinvivir...

Martín sonrió mirándola a los ojos.

— Aún no, pero eso tiene fácil remedio...

Doña Verónica abrió mucho los ojos cuando el cuchillo se le clavó en el corazón. Luego exhaló un último suspiro lleno de sangre y se derrumbó al suelo.

Dramatis personae

GABRIEL DE SORIA

Un mercader ambulante de poco fiar.

FUE:	11	Altura:	1,73 varas
AGI:	14	Peso:	142 libras
HAB:	15	RR:	40 %
RES:	15	IRR:	60 %
PER:	15	Aspecto:	18
COM:	19	Templanza:	55 %
CUL:	11		

Protección: Ninguna.

Armas: Daga 50 % (2D3+1D4).

Competencias: Artesanía (carpintería) 45 %, Cabalgar 40 %, Comerciar 85 %, Conducir Carro 65 %, Conocimiento de Área (frontera castellana) 60 %, Descubrir 45 %, Elocuencia 90 %, Empatía 65 %, Escuchar 50 %.

VILCHEZ

Mercenario frío y con malas pulgas.

FUE:	15	Altura:	1,60 varas
AGI:	20	Peso:	121 libras
HAB:	20	RR:	45 %
RES:	20	IRR:	55 %
PER:	12	Aspecto:	16
COM:	8	Templanza:	75 %
CUL:	15		

Protección: Gambeson reforzado (3 puntos de protección) y bacinete (2 puntos de protección).

Armas: Espada de mano 75 % (1D8+1+1D6), ballesta 45 % (1D10).

Competencias: Cabalgar 40 %, Descubrir 75 %, Escuchar 65 %, Esquivar 50 %, Leer y Escribir 80 %, Leyendas 65 %, Ocultar 40 %, Rastrear 35 %, Sanar 60 %, Sigilo 60 %.

MIGUEL DE VILLENA

Amanuense de alta cuna.

FUE:	10	Altura:	1,75 varas
AGI:	12	Peso:	150 libras
HAB:	11	RR:	60 %
RES:	12	IRR:	40 %
PER:	15	Aspecto:	17
COM:	12	Templanza:	40 %
CUL:	20		

Protección: Ninguna.

Armas: Estoque 30 % (1D8).

Competencias: Cabalgar 35 %, Comerciar 30 %, Corte 55 %, Descubrir 35 %, Enseñar 25 %, Escuchar 35 %, Leer y Escribir 75 %.

RICARDA MUÑOZ

La bella y harta hija del posadero.

FUE:	10	Altura:	1,75 varas
AGI:	16	Peso:	150 libras
HAB:	15	RR:	60 %
RES:	11	IRR:	40 %
PER:	16	Aspecto:	17
COM:	16	Templanza:	40 %
CUL:	12		

Protección: Ninguna.

Armas: Cuchillo 50 % (2D3+1D4).

Competencias: Artesanía (posada) 45 %, Comerciar 40 %, Descubrir 45 %, Elocuencia 50 %, Empatía 60 %, Escuchar 55 %, Ocultar 50 %.

FEDERICO EL GRANDE

Bandido metido a cazarrecompensas.

FUE:	20	Altura:	1,65 varas
AGI:	12	Peso:	130 libras
HAB:	14	RR:	50 %
RES:	20	IRR:	50 %
PER:	15	Aspecto:	14
COM:	10	Templanza:	65 %
CUL:	10		

Protección: Gambeson (2 puntos de protección).

Armas: Maza de armas 65 % (1D8+2+1D6), arco corto 50 % (1D6+1D4).

Competencias: Cabalgar 45 %, Comerciar 35 %, Correr 55 %, Descubrir 65 %, Empatía 50 %, Escuchar 70 %, Juego 45 %, Mando 45 %, Rastrear 55 %, Sigilo 70 %, Tormento 35 %.

CAMACHO CHICO

Un pequeño gran lobisome de incógnito.

FUE:	35	Altura:	2,00 varas
AGI:	40	Peso:	210 libras
HAB:	10	RR:	20 %
RES:	40	IRR:	80 %
PER:	35	Aspecto:	15
COM:	10	Templanza:	60 %
CUL:	10		

Protección: Ninguna.

Armas: Cuchillo 30 % (2D3), mordisco 65 % (1D3+5D6), pelea 80 % (1D3+5D6).

Competencias: Comerciar 55 %, Correr 120 %, Descubrir 90 %, Esquivar 95 %, Rastrear 150 %, Saltar 80 %, Sigilo 85 %.

Poderes especiales:

✧ **Crisis de locura:** En ocasiones, el Camacho Chico puede sufrir imprevisibles crisis de locura. Haz una tirada de 1D100

contra un porcentaje que se calcula sumando los siguientes modificadores y restándole al resultado -50 %:

- † Si lo agreden físicamente: +50 %
- † Si sufre cualquier tipo de herida: +30 %
- † Si es una noche de luna: +20 %
- † Si lo atacan con magia: +60 %
- † Si lo insultan o tratan con desprecio: +30 %
- † Si obtiene una pifia en cualquier tirada que haga: +25 %

Si tiene lugar la crisis, dura 2D10 asaltos, tiempo en el que Ali atacará a todo ser vivo que se le ponga por delante. No puede quedar inconsciente por las heridas sufridas y, si llega a su tope de PV negativos, cae muerto directamente.

ALEY IBN WERDEN

Un ghazi fanático a más no poder.

FUE: 15	Altura: 1,83 varas
AGI: 15	Peso: 132 libras
HAB: 15	RR: 80 %
RES: 20	IRR: 20 %
PER: 15	Aspecto: 15
COM: 12	Templanza: 60 %
CUL: 12	

Protección: Cota de placas (6 puntos de protección) y celada (6 puntos de protección).

Armas: Jineta *nashrí* 70 % (1D6+2+1D4), morosa 60 % (2D6+1D4), arco recurvado 65 % (1D10+1D4).

Competencias: Cabalgar 75 %, Conocimiento de Área (zona fronteriza) 50 %, Correr 35 %, Descubrir 70 %, Escuchar 55 %, Mando 70 %, Sanar 40 %, Teología (islámica) 50 %.

HOMBRES DE WERDEN

Soldados al servicio del fanático ghazi.

FUE: 15	Altura: 1,75 varas
AGI: 12	Peso: 125 libras
HAB: 15	RR: 60 %
RES: 15	IRR: 40 %
PER: 15	Aspecto: 11-16
COM: 10	Templanza: 55 %
CUL: 10	

Protección: Loriga de mallas (5 puntos de protección) y bacinete (4 puntos de protección).

Armas: Saif 60 % (1D6+2+1D4), arco recurvado 50 % (1D10+1D4).

Competencias: Cabalgar 55 %, Conocimiento de Área (zona fronteriza) 40 %, Descubrir 60 %, Escuchar 45 %.

RAÚL DE CÁCERES

Rastrero rastreador.

FUE: 16	Altura: 1,80 varas
AGI: 15	Peso: 150 libras
HAB: 13	RR: 40 %
RES: 18	IRR: 60 %
PER: 20	Aspecto: 13
COM: 10	Templanza: 60 %
CUL: 12	

Protección: Gambeson (2 puntos de protección).

Armas: Hacha de armas 70 % (1D8+2+1D4), cuchillo 40 % (2D3).

Competencias: Conocimiento de Área (zona fronteriza) 75 %, Descubrir 85 %, Empatía 60 %, Escuchar 40 %, Mando 45 %, Rastrear 85 %, Sigilo 70 %.

GUARDIAS DE PRIEGO

Unos mandaos metidos en un fregao.

FUE: 12	Altura: 1,70 varas
AGI: 15	Peso: 140 libras
HAB: 12	RR: 50 %
RES: 15	IRR: 50 %
PER: 12	Aspecto: 11-16
COM: 10	Templanza: 50 %
CUL: 10	

Protección: Gambeson reforzado (3 puntos de protección).

Armas: Lanzas cortas 50 % (1D6+1+1D4), cuchillo 35 % (2D3).

Competencias: Descubrir 45 %, Escuchar 40 %.

RAFAEL DEL BARRANCO

Un hombre malo, malvado y cruel.

FUE: 20	Altura: 1,80 varas
AGI: 17	Peso: 160 libras
HAB: 20	RR: 60 %
RES: 20	IRR: 40 %
PER: 10	Aspecto: 15
COM: 8	Templanza: 70 %
CUL: 12	

Protección: Gambeson reforzado (3 puntos de protección).

Armas: Montante 80 % (1D10+2+1D6), ballesta 65 % (1D10).

Competencias: Cabalgar 40 %, Conocimiento de Área (zona fronteriza) 35 %, Correr 70 %, Descubrir 75 %, Empatía 50 %, Escuchar 40 %, Mando 60 %, Rastrear 45 %, Sigilo 60 %, Trepar 70 %.

HOMBRES DEL BARRANCO

Ocho eran, ocho, malos como la triña.

FUE: 15	Altura: 1,75 varas
AGI: 15	Peso: 140 libras
HAB: 15	RR: 50 %
RES: 15	IRR: 50 %
PER: 10	Aspecto: 11-16
COM: 10	Templanza: 55 %
CUL: 10	

Protección: Gambeson (2 puntos de protección).

Armas: Bracamante 50 % (1D6+2+1D4), cuchillo 45 % (2D3+1D4), arco corto 40 % (1D6).

Competencias: Descubrir 45 %, Escuchar 40 %.

Enredo: La Banda Morisca

*La guerra es al principio como una muchacha bonita
con la que todos los hombres quieren jugar.
Pero al final es como una bruja repulsiva
y sus seguidores todos lloran y sufren.*

Samuel HANAGIG

Durante la baja Edad Media los reinos de Sevilla, Cádiz, Córdoba y Jaén, especialmente sus territorios más cercanos a Granada, se convierten en el centro administrativo, diplomático y militar de las incursiones castellanas contra el reino nazarí. Desde las capitales de estos reinos se organizan y parten multitud de ejércitos castellanos que, en la mayor parte de los casos, ni siquiera intentan traspasar la frontera y que terminan instalándose en todas aquellas fortalezas que salpican el territorio, una tierra de nadie donde se mezclan dos culturas antagónicas que se ven obligadas a coexistir juntas y que las crónicas de la época llamaban la Banda Morisca.

LA FRONTERA GRANADINA

En esencia, la frontera no es más que una franja de terreno de una anchura inferior a las doce leguas que separa los reinos de Castilla y de Granada. La Banda Morisca se encuentra delimitada con mojones levantados por los dos reinos (en el campo granadino se decora con la señal de Mahoma y en el castellano, con la de Santiago), que se destruían y reconstruían al mismo tiempo que se alteraba la frontera. Durante los siglos XIV y XV, será un campo permanente de hostilidades, un territorio controlado en unas ocasiones por un reino y en otras por otro, donde las costumbres y las leyes de la guerra no son las mismas que en otros lugares.

Un buen ejemplo de las diferencias que pesan sobre el territorio son las algaradas, ataques repentinos y rápidos cuya única razón de ser es el saqueo del territorio enemigo, pues en ellas no se obtiene «ninguna insignia, ni se arman tiendas, ni se convoca al ejército al toque de trompetas». Estos ataques por sorpresa podían sucederse incluso en épocas de tregua, pero cuando tenían lugar, las costumbres fronterizas otorgaban al bando agredido la opción de contraatacar a su vez por donde deseara, aunque debía hacerlo en un tiempo máximo de tres días, ya que de esta forma no rompía la tregua. Un pacto entre caballeros que trataba de normalizar lo que ya de por sí era una situación irregular.

Pero también es cierto que la Banda Morisca se transforma durante los periodos de paz (que los tuvo, y muchos) en un verdadero hervidero de influencias entre ambos reinos, cuando las costumbres y normas de ambos bandos se relajan¹¹ y los comerciantes hacen su agosto realizando viajes a un lado

y al otro de la frontera, aportando gran cantidad de riqueza a cada uno de los bandos.

Esta frontera se extiende por toda Andalucía, pero será la Campiña cordobesa su zona más débil e inestable, al encontrarse al otro lado de los pasos de montaña que la conectan con la Vega granadina. Por eso Castilla fortifica toda la zona, edificando villas y castillos como los de Luque, La Rambla, Santaella, Castro del Río y, especialmente, Baena, lugar de reunión de las milicias castellanas que desean penetrar en Granada. De todas formas, a pesar de las fortificaciones, la misma naturaleza del territorio (una ondulada meseta de colinas bajas y escasa vegetación) facilita la penetración de los ejércitos nazaríes en todo el reino cordobés, hasta tal punto que en varias ocasiones incluso alcanzan las murallas de la capital. Aunque para conseguirlo deben traspasar las fortalezas y torres vigía que controlan los pasos del sistema subbético, como el del río Guadajoz y los caminos alledaños, amplios pasillos que comunican la Vega de Granada con el Valle del Guadalquivir.

Algunas de estas poblaciones, como Castro del Río, La Rambla o Baena, se convierten en poblaciones de cierta entidad al asentarse en ellas las mesnadas cristianas que se dirigen a territorio granadino, acompañadas por todos aquellos pobladores de la frontera que buscan un poco más de seguridad en un territorio tan inseguro. A pesar de todo, la mayor parte de las fortificaciones que se pueden encontrar son poco más que una pequeña torre aislada con una reducida guarnición militar acantonada en ella.

Defender y mantener estos castillos y baluartes fronterizos es competencia exclusiva del monarca castellano, que, para poder llevarlo a cabo, recurre a la tenencia, una ley que regula la entrega de una fortificación a un particular mediante el pago de un tributo y la firma de unos compromisos específicos, que incluían, entre otras cosas, una jura de lealtad y el mantenimiento y defensa de la edificación. Aunque no es raro otorgar la tenencia de un castillo a una orden militar o al obispado cordobés, lo normal es concedérselo a miembros de la baja nobleza, que viajan a la frontera de Granada para demostrar una «conducta heroica» y así poder promocionarse ante el monarca y obtener una tenencia mayor (como, por ejemplo, el señorío de una pequeña comarca) o un aumento en su estatus nobiliario. La literatura de la época transforma a los nobles fronterizos en caballeros dotados de grandes cualidades morales y de virtudes, defensores a ultranza de la fe cristiana, y aunque los intereses reales que los mueven son la codicia y el deseo de prosperar, por toda Castilla se extiende esta imagen idealizada que atrae

¹¹ *Addenda:* Por ejemplo, era normal que el ganado acudiese a pastar al territorio enemigo.

cada vez más a la frontera a caballeros, hidalgos y los hijos no primogénitos de los altos nobles, animados en muchas ocasiones por sus propios padres, por la Iglesia (que declara la muerte en combate contra el moro infiel una forma perfectamente eficaz de que se le perdonen a uno los pecados) y por los monarcas (que con ello consiguen, por un lado, recursos para futuras campañas y, por otro, asegurar la defensa de la frontera al ceder las fortificaciones a los más capaces de entre todos ellos).

LA VIDA EN LA FRONTERA

Vivir en la frontera es vivir en un riesgo permanente, en un clima de total inseguridad ante lo que depara el futuro, y no solo en época de guerra, pues no es raro que los fronteros de ambos bandos realicen correrías en el territorio vecino durante las treguas: pillaje, robo de ganados, saqueos, captura de prisioneros para venderlos como esclavos o para pedir rescate, etcétera.

Si la vida en la frontera es así de dura, ¿quiénes son sus pobladores y por qué se trasladan a ella? Lo cierto es que nunca han sido muchos. La mayor parte son colonos del norte de Castilla que vienen atraídos por los privilegios y las franquizas (exención de impuestos) que los reyes castellanos conceden a todos sus pobladores, aunque también acuden multitud de delincuentes (los llamados homicianos), que se acogen a un particular derecho de asilo que les conceden determinadas fortalezas en las que, tras realizar en ellas un servicio de armas de entre nueve y dieciocho meses, se les perdonan sus delitos. Junto a ellos habitan también los tornadizos, desertores musulmanes que se pasan al lado enemigo, donde los señores cristianos los tratan de una forma espléndida, ya que, cuando realizan ataques en territorio enemigo, demuestran un gran valor como guías y trujamanes (intérpretes).

Poco a poco, estos pobladores se convierten, de buena gana o a la fuerza, en gente dura, desarraigada, curtida en la lucha, personas que en la mayor parte de los casos han perdido a un familiar cercano o a un amigo íntimo en las interminables batallas contra el enemigo y que han terminado convirtiendo una guerra entre reinos en una simple disputa vecinal, un juego de venganzas incumplidas. Entre todos ellos destaca la figura del adalid, llamado en algunos textos de la época almogávar, un frontero endurecido tras largos años de vida en la guerra, superviviente de mil escaramuzas, versado en la lengua del enemigo y gran conocedor del territorio contrario.

Y ¿cómo se ven las cosas al otro lado, en el territorio granadino? Pues de forma muy similar, ya que la vida es igual de peligrosa, pero también está llena de oportunidades para todo el que quiera buscarlas y tenga los redaños suficientes para hacerlo. Junto a pobladores desesperados y delincuentes se encuentran los gazules o zenetas, fanáticos religiosos venidos del otro lado del Estrecho para combatir en la guerra santa contra el infiel, y los elches, la versión musulmana de los tornadizos, renegados cristianos huidos de la justicia de Castilla o prisioneros de guerra que han decidido quedarse a luchar en este lado de la frontera. Con el tiempo, estos últimos se convertirán en el pilar central de la resistencia granadina contra Castilla, especialmente en Málaga y en Granada.

LOS JUECES DE FRONTERA

Como se ha dicho, la inseguridad es la principal característica de la vida en la frontera, y no es raro recibir la visita de un ejército enemigo incluso en mitad de una tregua, en muchos

casos en respuesta a un quítame allá estas pajas (un robo de ganado, un secuestro, una violación o un asesinato, por ejemplo). Para aliviar un tanto esta situación, se instituye la figura del alcalde mayor entre cristianos o moros, llamado también juez de frontera, nombrado directamente por el rey y con capacidad para juzgar las querellas que tengan lugar en los territorios fronterizos y aplicar los castigos necesarios a todos aquellos que sean declarados culpables de infringir los pactos y las treguas acordados por la corona.

En la frontera andaluza existirán cuatro jueces de frontera, el de Sevilla, el de Cádiz, el de Córdoba y Jaén, y el de Murcia y Cartagena, y sus cometidos serán bastante simples: escucharán las denuncias de los pobladores de la frontera (ya sean cristianos o musulmanes), juzgarán los casos de manera ecuaníme y dictarán sentencia, tras lo que deberán buscar a los culpables en un plazo máximo de cincuenta días y obligarlos a cumplir la sentencia. Una vez detenidos, los culpables pueden, si así lo desean, apelar la sentencia ante el rey.

Los jueces de frontera reciben la ayuda de los fieles del rastro o rastros, una especie de policía fronteriza especial compuesta por voluntarios, normalmente personas especializadas en el rastreo y el seguimiento de huellas, pues su principal misión consiste en tratar de seguir el rastro (de ahí su nombre) de un criminal y, si este sale fuera del territorio que está bajo su control, el delito y el criminal pasan automáticamente a ser responsabilidad directa de otros fieles del rastro o de las autoridades musulmanas. Por tanto, el trabajo de un fiel del rastro se puede resumir de la siguiente forma: cuando se produce un delito, el juez de frontera envía a sus rastros a seguir a los criminales hasta llegar al punto en que las huellas salen del término que tienen asignado, pasando entonces el relevo a los rastros del concejo contiguo. Así, de forma sucesiva, llega el momento en que algún rastroso consigue encontrar el lugar donde se encuentra el criminal (o el cautivo, o los objetos robados, etcétera) y obliga a los culpables a devolver lo robado o a pagar una compensación por el delito cometido.

EL ARTE DE LA GUERRA EN LA FRONTERA

Al contrario de lo que ocurre en Francia o en Borgoña, donde es frecuente que los caballeros que acuden a la guerra se rodeen de acompañantes y formen una lanza (una pequeña unidad de combate), en Castilla y, sobre todo, en la frontera, el caballero (u hombre de armas) acostumbra a combatir solo o, todo lo más, acompañado de un paje. Por eso, los castellanos suelen acorazarse por completo cuando participan en una batalla: van armados con lanza larga de enristre, que descansa en una bolsa de cuero unida a la silla de montar por el lado del muslo derecho, espada como arma principal y maza o hacha como arma secundaria; se protegen con una armadura completa que incluye celada con visera (un yelmo), peto doble, quijotes, grebas y zapatos de hierro.

También acostumbran a proteger las ancas, pecho, cuello y testeras de su *corser*, su caballo principal, con bardas de hierro o de ante doble. Amarrado detrás de sí (o sujeto por el paje) viaja la dobladura, un caballo de refuerzo que lo ayuda a transportar carga o que sustituye al *corser* en caso de que sea herido. Por último, el estribo de la silla de montar castellana es más

alta que en otros reinos, lo que lo obliga a cabalgar con las piernas encogidas, postura que le otorga una mayor facilidad de movimiento.

Además del hombre de armas, los ejércitos castellanos cuentan con formaciones de caballería ligera, que combaten en escuadrones dedicados a realizar cargas continuas sobre el enemigo, y con unidades de infantería que se subdividen en diversos grupos según su especialización: ballesteros, lanceros, cavadores, hacheros, etcétera.

También está muy especializada la forma de guerrear o combatir en la frontera, donde cualquier escaramuza, asalto o batalla puede encuadrarse rápidamente en alguno de los siguientes seis tipos básicos de encuentro:

- ✦ **Defensa de la frontera:** Es el combate más usual, ya que se trata simplemente de evitar que el enemigo traspase la frontera propia. Si el enemigo es muy superior en número, el ejército defensor tratará por todos los medios de acabar con cuantos soldados pueda y ayudar de esa forma a que las siguientes fortificaciones puedan resistir el ataque del invasor.
- ✦ **Cabalgada y asaltos por sorpresa:** Se trata de introducir rápidamente grupos reducidos de soldados en territorio enemigo con el único propósito de conseguir algo de botín y de cautivos. Este tipo de acción suele estar dirigida por un adalid, ya que vive en la zona y la conoce perfectamente.
- ✦ **Escaramuza:** Se trata simplemente de una cabalgada, pero realizada por un grupo aún más reducido.
- ✦ **Tala:** En este caso, algún adalid o señor prepara un ejército completo, como si acudiera a una verdadera batalla, solo que lo realiza por cuenta propia, en muchos casos sin el conocimiento ni el consentimiento del propio monarca, normalmente para obtener algún tipo de botín o beneficio.
- ✦ **Cerco:** Son los asedios, los sitios, que se consideran las acciones decisivas en una guerra, siempre y cuando se realicen con éxito, lo que no suele ser muy normal, ya que durante el cerco el ejército invasor está obligado a permanecer cierto tiempo en territorio enemigo.
- ✦ **Batalla:** Pues eso, una batalla en toda regla, aunque, la verdad sea dicha, no suelen ser muy habituales y solo tienen lugar de cuando en cuando. Los ejércitos musulmanes intentan evitar las batallas por todos los medios, ya que la experiencia les dice que suelen ganarlas los castellanos gracias a la superioridad en la formación de sus soldados (era tal el miedo que, el día que juraban su cargo, los emires granadinos también juraban no entrar nunca en batalla campal contra los castellanos).

CAUTIVOS EN EL REINO DE GRANADA

Las incursiones granadinas dentro del territorio castellano se realizan en muchos casos con el único propósito de capturar hombres, mujeres o niños (siempre burgueses o nobles) para ser llevados como cautivos a Granada o a otras ciudades del reino nazarí. Una vez allí, los prisioneros son convertidos en esclavos, retenidos durante largos años hasta que la familia del cautivo consigue reunir los altos rescates que los musulmanes exigen para su liberación: entre 14 000 y 25 000 maravedíes por un hombre adulto, según su importancia e influencia; bastante más por las mujeres (se podían llegar a pedir hasta 37 000 maravedíes por ellas) y unos 12 000 maravedíes por un niño.

Para reunir estas cifras exorbitantes de dinero, los familiares piden prestado a los amigos, a los usureros judíos o tratan de recabar limosnas de la Iglesia. Es práctica habitual que, si la familia no ha conseguido todo el dinero en el plazo acordado, envíen a otro de sus miembros para que también les sirva de rehén. Tampoco es extraño que las autoridades granadinas pongan como único pago del rescate la liberación de algún granadino prisionero en cárceles cristianas o incluso un intercambio de favores políticos, aunque este último caso solo se da en caso de cautivos de importancia para el reino (como sucedió cuando los ejércitos castellanos apresaron a Boabdil).

El secuestro de cautivos (realizado por cristianos o por musulmanes) se convierte en todo en un problema para los habitantes de la frontera e intentan remediarlo por todos los medios. Así, es frecuente dejar algo de dinero en los testamentos para pagar el rescate de cautivos, y muchas instituciones religiosas, como las de la Trinidad o la de la Merced, añaden a sus votos básicos el complementario de redención de cautivos, destinando a tal cometido una parte de los fondos que reciben por limosnas. Esta caridad cristiana también esconde intereses propios, ya que los cautivos liberados por una orden religiosa están obligados, bajo ley, a servir a la orden durante un tiempo determinado.

Una vez conseguido el dinero del rescate, la familia encarga la liberación a los alfaqueques, personas nombradas por la autoridad competente y reconocidas por ambos reinos como los únicos encargados posibles de negociar el rescate de un cautivo. Son los únicos que tienen libertad para «entrar e salir e sacar cautivos salvos e seguros sin recelo, nin embargo alguno, pagando los derechos acostumbrados de más de los quales non les puedan ser encargados otros derechos algunos». Según las *Partidas* de Alfonso X (partida II, título XXX, leyes 1-3), los alfaqueques deben ser «verdaderos, sin cobdicia, sabidores del lenguaje de aquella tierra a que van como del de la suya, que no sean malquerientes, que sean esforçados y que ayan algo de lo suyo», así que lo normal es nombrar a miembros de la orden de los mercedarios, en los que se suele confiar más, aunque en ciertas ocasiones también pueden ser nombrados comerciantes sin escrúpulos que aprovechan sus viajes de negocios al reino granadino para mediar entre familiares y captores en la liberación de un cautivo (y cobrando normalmente el 12 % del valor total del rescate, lo que le deja muy buenos beneficios).

Los alfaqueques son, por tanto, grandes conocedores del árabe y de la geografía del reino nazarí, a la par que astutos comerciantes y hábiles regateadores, y no es raro que algún comerciante los contratara para guiar alguna de las caravanas que dirigen desde Castilla a Granada (o viceversa). Durante el viaje, el alfaqueque se convierte en juez mediador de todos los conflictos que surgen entre los viajeros.

Pero mientras los familiares reúnen el dinero y los alfaqueques negocian con sus captores, el tiempo va pasando lentamente para el cautivo, que normalmente pasa una media de cuatro o cinco años en las cárceles granadinas, un tiempo que puede llegar a alargarse hasta diez o quince años si los trámites se complican. Muchos de ellos, afectados por una versión medieval del síndrome de Estocolmo, llegan a intimar con sus captores e incluso a cambiar su religión por la de sus carceleros, convirtiéndose en elches (renegados cristianos) o tornadizos (renegados musulmanes), utilizados en muchas ocasiones como guías durante los ataques a territorio enemigo.

Part 3W: Studium Granatum

El universo no solo habla de las cosas últimas (en cuyo caso siempre lo hace de un modo oscuro), sino también de las cercanas, y en esto es clarísimo.

*El nombre de la rosa
Umberto Eco*

Después de tan accidentado viaje, los personajes jugadores consiguen llegar a Córdoba junto a Abu Alim para localizar al fraile mercedario que compró el grimorio del anciano, un monje que habita en el convento

que la orden tiene en las afueras de la ciudad. Una vez allí, el asunto se volverá mucho más turbio de lo que podían esperar y tendrán que usar todas sus dotes deductivas para localizar el desafortunado libro.

El convento de la Merced Calzada



Como ya se indicó al finalizar la aventura anterior, si todo ha marchado bien, al atardecer del día 24 de abril llegan a Córdoba, atravesando el río Guadalquivir por el Puente Viejo, que se encuentra a esas horas repleto de gente: campesinos que regresan a la ciudad después de la faena, comerciantes que abandonan la población después de vender sus mercancías, curiosos que salen a tomar el fresco que corre por los sotos de la Albolafia o los soldados que acuden a relevar a sus compañeros en la torre de la Calahorra, eso sin hablar de las barcazas que cruzan continuamente el río llevando pasajeros y productos de una orilla a otra.

Si preguntan por fray Joaquín de Rocamora, poco sacarán en claro, pues es un nombre más entre los miles que viven en la ciudad. Otro cantar es si mencionan que el tal Joaquín es mercedario, en cuyo caso obtendrán la respuesta enseguida: al norte de la ciudad, fuera de las murallas, se encuentra el convento de la Merced Calzada, donde habitan los monjes mercedarios de Córdoba. Si se dan prisa, pueden llegar allí antes de que se cierren las puertas durante la noche.

La orden mercedaria fue fundada en 1218 por San Pedro Nolasco y está dedicada especialmente a la redención de cautivos, por lo que está muy extendida en los reinos cristianos de la Península (su cuartel general se encuentra en el convento de Santa Eulalia, en Barcelona). Sus monjes visten hábito, escapulario y esclavina de color blanco y siguen la regla de San Agustín, con el añadido de un cuarto voto que los obliga a liberar cautivos llegando incluso, si fuera preciso, a quedar cautivo en lugar del preso cuando se suponía que la fe de este último peligraba (convirtiéndose en uno de los llamados «redentores»). Aunque antes la orden contaba con un brazo armado, durante el siglo XIV este desapareció tras ciertas desavenencias con el grupo eminentemente clerical.

Por tanto, a menos que decidan pasar noche en la ciudad y luego ir al convento (a lo que Abu se negará en principio, pues tiene prisa por localizar su grimorio de una vez por todas), nada más salir por la Puerta del Osario, al norte de la ciudad, podrán contemplar en la penumbra del anochecer la cerca que rodea el convento de la Merced Calzada, a cuyas puertas los recibirá fray Tomás de Peralejo, cillerero del convento y encargado de las puertas y de recibir a los huéspedes, un monje bastante antipático al que no le gusta que lo molesten desconocidos a horas intempestivas y que no tiene reparo alguno en mostrar su descontento.

En cuanto los PJ mencionen el nombre de fray Joaquín de Rocamora, el cillerero les dirá que claro que se encuentra en el convento y naturalmente que lo van a ver, pues ostenta el cargo de prior y ha dado órdenes de conocer en persona a todos los visitantes. Así que, refunfuñando, los hace pasar al interior del monasterio y los conduce desde el zaguán de entrada hacia el claustro, un patio porticado bastante amplio que los monjes usan como huerto y jardín. En esas están los PJ, disfrutando del frescor de las parras y los rosales cuando un grito rasga la paz del escenario, seguido del ruido provocado por un pesado bulto que destroza un emparrado justo delante de ellos.

Cuando la brisa de la tarde se lleve la polvareda provocada por la caída del bulto, los PJ descubrirán sorprendidos que, tirado entre los palos rotos del emparrado y las matas de cebollas, yace el cuerpo inerte de un fraile mercedario con el cuello degollado, de cuya herida mana un reguero de sangre que se extiende por los surcos del huerto. Y puede que la sorpresa sea aún mayor cuando el cillerero, pasmado ante lo ocurrido, se arrodille ante el cadáver y empiece a rezar por el alma del prior del convento, fray Joaquín de Rocamora.

El convento de la Merced Calzada

EL CRIMEN DEL PRIORATO Y OTROS MISTERIOS

Pues sí, queridos amigos, ha sucedido lo que ha sucedido (aunque, seamos sinceros, llegados a este punto ya no nos extraña lo más mínimo). Al parecer, alguien le ha abierto una nueva boca en el cuello precisamente al monje que buscaban y luego lo ha arrojado desde el pasillo de la planta de arriba del claustro. ¿Acaso pensaban que esto iba a ser llegar y besar el santo?

Para empezar, una vez pasado el susto de los primeros momentos y el desconcierto entre los monjes del convento, los PJ deberían explicar qué los ha traído al monasterio y por qué buscaban precisamente al prior. Pueden decir la verdad o inventarse una milonga con visos de realidad (si el DJ la considera demasiado artificiosa, puede solicitar una tirada de Elocuencia para que los monjes se la traguen, aunque debería ser muy fantasiosa para llegar a este extremo). Tras informarles, los monjes pueden, a su vez, comentarles que, efectivamente, el prior llegó ayer de un viaje a Granada, adonde acostumbra a acudir siempre que alguna gestión relacionada con la redención de cautivos es demasiado compleja para un simple mercedario. Posiblemente trajera uno o varios libros consigo, pues siempre que viajaba a la capital nazarí trataba de ampliar un poco más la biblioteca del convento, que ya cuenta con una hermosa colección de textos árabes y griegos muy difíciles de encontrar en el resto de reinos peninsulares. De todas formas, si trajo algún libro en su viaje, estará todavía en su celda, pues todavía no le entregó al bibliotecario ningún volumen. Si entran en la celda del prior (naturalmente, acompañados por el cillerero), verán encima de su escritorio un ejemplar del *Kitar Ruyab* de Al-Idrisi y otro de la *Geoponica* de Casiano Baso, pero por mucho que busquen y rebusquen no encontrarán el tan ansiado grimorio. Está claro que la muerte del prior y el libro van de la mano.

Una vez que los PJ y el cillerero, que no se separará de ellos ni un instante (tras la muerte del prior es quien debe hacer su trabajo hasta el nombramiento de un sustituto), tengan claro que fray Joaquín ha sido asesinado para arrebatarse el grimorio, es momento de que se pongan en marcha para localizar al asesino, pues tiene todas las papeletas de que él es quien tiene en su poder el libro de Abu. Fray Tomás de Peralejo no les pondrá impedimento alguno para que visiten y se entrevisten con el resto de hermanos, pues también quiere atrapar al asesino, aunque hay un inconveniente: solo tienen esta noche para hacerlo, pues mañana, al alba, deberá dar aviso al obispo de lo ocurrido, que mandará de inmediato a las fuerzas vivas de la ciudad para investigar. Llegado ese momento, fray Tomás deberá entregarle al asesino o dejar que los soldados del rey tomen el convento para hacer justicia en nombre del corregidor, lo que supone abandonar toda investigación (o, al menos, llevarla a cabo con grandes trabas e impedimentos).

Tienen, por tanto, una sola noche para localizar quién mató al prior y dónde tiene escondido el grimorio.

EL ASESINO DEL GRIMORIO

Antes de que se metan en faena, es de recibo que el DJ sepa lo que ha ocurrido para que tenga las cosas claras y pueda improvisar alguna salida si la ve necesaria. Para ello, es necesario que retrocedamos algunos años hasta el día que llegó al convento Alberto Gómez, un orondo mercader huido de la justicia real. Al parecer, lo habían pillado falsificando moneda, lo que estaba penado con horca, y para escapar del cadalso no tuvo otra idea que encerrarse en el convento y hacerse fraile. El prior, que ya era fray Joaquín de Rocamora, tuvo serias dudas de que lo que le pedía Alberto fuera honesto o tan siquiera legal, pero fueron tantas las dádivas que entregó al monasterio y tantas las palabras lisonjeras con las que le regaló los oídos que al final fray Joaquín lo aceptó como mercedario.

Fray Alberto se comportó, desde entonces, de forma intachable, acudiendo fielmente a los servicios y guardando todos los votos de la orden, incluso el de redención de cautivos, que llegó a tenerlo un tiempo preso en las cárceles granadinas a cambio de la libertad del hijo de un conde soriano. Fueron tantas sus buenas obras a ojos de sus hermanos que el prior decidió nombrarlo sacristán de la iglesia del convento, y aunque él hubiera deseado que lo hubieran designado camarero (tesorero), tampoco estuvo en desacuerdo: ahora podía dormir en la sacristía, que es lugar mucho más cómodo que su antigua celda.

Pero no todo eran parabienes en la vida de fray Alberto: cuantos más días pasaba en el convento, más ansiaba regresar a su antigua vida, una vida cómoda y llena de lujos, con comidas pantagruélicas, colchones de plumas y mujeres. Sobre todo, mujeres. Pero por el momento, callaba y aguardaba a que se diera la ocasión. Y la ocasión se dio precisamente esta mañana.

Tras el regreso de fray Joaquín de Granada, fray Alberto salió a la ciudad para comprar cera y, estando en el mercado, lo abordó un desconocido, un hombre moreno, de largo pelo negro con canas y un parche al ojo. Martín do Samodeus se hacía llamar y quería proponerle un trato: sabía que el prior acababa de llegar de Granada y tenía en su poder un libro que le pertenecía pero que le habían robado en la capital nazarí, y estaría muy pero que muy agradecido si alguien le pudiera traer ese libro. Y mientras lo decía, Martín se echaba mano a la bolsa, que llevaba bien abultada, mucho, con el oro suficiente, calculó fray Alberto, como para empezar una muy buena vida en otro lugar de Castilla. Y solo por devolverle el libro a este buen señor.

Cerraron el trato con un apretón de manos y fray Alberto regresó al convento para vigilar sin interrupción la celda del prior y ver cuándo podía entrar, coger el libro y salir sin que este lo advirtiera. Durante la tarde, fray Joaquín salió precipitado de su celda y la dejó entornada, posiblemente para acudir a alguna urgencia del cillerero o del enfermero, y fray Alberto aprovechó la circunstancia para colarse en su interior. Localizó enseguida el grimorio y estaba a punto de salir cuando fray Joaquín regresó a su celda: al parecer, la urgencia había sido de aspecto fisiológico y la había solventado rápidamente. Tras interpellarlo por su intromisión en la celda y por estar registrando sus papeles sin su permiso, y visto que el sacristán no atinaba a contestarle más

que con balbuceos, el prior le ordenó que lo siguiera hasta el refectorio, donde se aclararía todo. Fray Alberto, viendo que se le escapaba esta oportunidad de oro para huir del convento, no lo dudó ni un segundo: cuando salían de la celda del prior y se encontraban junto a la baulastrada que daba al claustro, sacó de entre las vestiduras un cuchillo que solía llevar encima, degolló al prior por la espalda y lo arrojó luego por la barandilla. A continuación, cogió el libro y lo ocultó en la iglesia, dentro de una vieja lápida del suelo que está un poco suelta (para localizarla sin ayuda del sacristán hay que hacer una tirada de Descubrir imposible, -75 %) para luego salir corriendo hacia donde se encontraban el resto de monjes.

Ahora fray Alberto solo está esperando a que llegue la mañana, salir del convento «para ir a comprar incienso» y así entregarle a Martín el grimorio. Siempre y cuando los PJ no lo localicen antes, claro.

EL LUGAR DEL CRIMEN

La primera pista que tienen los PJ para resolver el asesinato del prior es su cadáver, que han trasladado a la enfermería para amortajarlo convenientemente para el duelo y el funeral. De todas formas, lo de inspeccionar muertos no es ciencia que aún se prodigue y está muy mal visto por las gentes de la época, así que deberán primero convencer al cillerero o al enfermero con una tirada de Elocuencia para que les dejen echar un vistazo al muerto. Si lo consiguen, todo aquel que revise el cadáver podrá hacer una tirada de Medicina, que les revelará que la herida que tiene en el cuello fue realizada con algún tipo de arma de filo y por la espalda, tal y como sugiere el corte de la herida y su profundidad.

Si suben a la planta superior del claustro, con una tirada de Descubrir *muy fácil* (+25 %) encuentran una mancha de sangre entre la balaustrada y la puerta de la celda del prior, además de unas algunas gotas más que van desde esa mancha hasta el borde de la balaustrada.

También pueden entrar en la celda del prior, cuya puerta está abierta. Allí, además de un arcón con sus ropas y un catre para dormir, hay un escritorio junto a una ventana estrecha cuya superficie está llena de papeles revueltos y un par de libros. Si le mencionan a cualquier monje el hecho de que el prior tuviera el escritorio tan desordenado, este les responderá que es imposible que fuera así, pues fray Joaquín de Rocamora siempre se distinguió por su orden y gustaba de que todo estuviera en su sitio, bien clasificado y registrado.

FRAY TOMÁS DE PERALEJO

Fray Tomás es el cillerero del convento y, como tal, es el encargado de supervisar el gasto y compra de víveres y comida en el monasterio, además de controlar las cocinas y el refectorio, tareas estas para las que cuenta con varios ayudantes. Además, en caso de enfermedad, viaje o fallecimiento del prior, es el cillerero el encargado de sustituirlo hasta que la orden nombre a un nuevo prior.

Como ya dijimos, fray Tomás es una persona de modales bruscos que rozan incluso lo desagradable. Desde el principio, es quizás el único monje del que no pueden sospechar nada, ya que estaba junto a ellos cuando el prior cayó muerto al claustro, así que sería muy complicado y rebuscado que fuera él el asesino.



En cualquier caso, pueden preguntarle si vio algo raro durante el día, a lo que responderá que poca cosa, excepto que uno de sus ayudantes, el refitolero (ayudante del refectorio) fray Miguel de Cabra, llegó tarde a su servicio y no supo explicarle convenientemente el motivo de su tardanza.

FRAY SALUSTIO GARCÍYÁÑEZ

Teniendo en cuenta que el motivo más probable de la muerte del prior fue el robo de uno de sus libros, no cabe duda de que el sospechoso número uno será el bibliotecario del convento, fray Salustio Garcíyáñez, un monje de modales delicados, voz suave y sonrisa perenne que ostenta el cargo de sochantre en el monasterio, una mezcla de escribano, maestro de ceremonias y bibliotecario.

La biblioteca de la Merced Calzada está muy bien surtida, además de ordenada, con volúmenes difíciles de localizar en los reinos cristianos, pues la cercanía con Granada y la propia diligencia del prior a la hora de adquirir volúmenes han permitido ampliar el catálogo. Pero si creen que la biblioteca encierra grandes misterios o laberintos insondables, se van a llevar un chasco enorme: se trata de una sala con una docena de estanterías muy bien surtidas, pero poco más. Y hasta la llegada al convento del grimorio de Abu, poca magia guardaba entre sus fondos.

Si interrogan a fray Salustio, les puede informar puntualmente de lo que ocurría con los libros cuando fray Joaquín los traía de sus viajes: tras un par de días en su celda, tiempo que dedicaba a revisar sus contenidos, el prior se los entregaba para que los anotara en el libro de entradas, que sirve al mismo tiempo de catálogo, y luego los colocara en las correspondientes estanterías. Desde que regresó ayer de tierras granadinas, el prior no le había entregado todavía los libros que había adquirido, así que aún deberían de estar en su celda. Aparte de esto, no tiene nada más que añadir: pasó todo el día en la biblioteca, reparando los lomos de algunos de los tomos más envejecidos, así que no ha podido ver nada raro.

De todas formas, cabe la posibilidad de que, después de hablar con alguno de los novicios, hayan oído rumores de que fray Salustio practica el pecado nefando con alguno de ellos, información que negará tajantemente, aunque una tirada de Empatía *muy difícil* (-50 %) les permitirá saber que miente. De todas formas, al tratarse de un asunto que nada tiene que ver con el asesinato del prior, averiguar si es cierto o no es algo que quedará en manos de los PJ.

FRAY JUAN DE TORRIJAS

El cargo de camarero es tremendamente importante en un convento, pues no solo está encargado de distribuir las vestimentas de los monjes, su ropa de cama o las velas para iluminar sus celdas, sino que también está al cargo de la contabilidad. Y en el convento de la Merced Calzada, el cargo de camarero lo ostenta fray Juan de Torrijas, un anciano encorvado de pocas palabras al que, cuando no está dedicado a sus quehaceres de contabilidad, le gusta deambular por el claustro cuidando del huerto que allí tiene plantado la comunidad.

Fray Juan asegura haber estado, como casi todos los días, deambulando entre su celda, la iglesia y el huerto,

donde estuvo recogiendo cebollas y judías, despachando algunos asuntos con el prior después de Completas sobre los gastos originados en su último viaje (básicamente, un asunto rutinario), y no detectó nada raro en su comportamiento ni actuación.

Si se le pregunta si vio algo raro durante el día, en principio negará haber sido testigo de nada fuera de lo cotidiano en el convento, aunque una tirada de Empatía les permitirá percibir cierto titubeo, como si dudara sobre si decir algo o no. Si se le presiona, les dirá que sí vio algo que lo extrañó en su momento, pero que eso supone poner en el punto de mira a un hermano y que por una sospecha tan leve como la suya no quiere que este tenga problemas. Y es que durante todo el día vio deambulando por la planta superior del claustro al sacristán, fray Alberto Gómez, lo que es raro, pues fray Alberto suele pasar casi todo el día en la iglesia, que es donde ostenta su cargo y desempeña sus funciones.

FRAY AGUSTÍN DE TORONJO

Más que cocinero del convento, fray Agustín de Toronjo es el encargado de que el trabajo en las cocinas se haga correctamente, ya que está pendiente de que los tres monjes que cada semana se ocupan de las mismas no se olviden de sus quehaceres y los hagan como es debido. Por eso, son muchos los monjes y novicios que no pueden ver a fray Agustín, lo consideran un ogro y un déspota que se excede en su autoridad y los obliga a trabajar más de lo necesario.

Fray Agustín pasó todo el día trabajando en las cocinas o en la despensa del convento, trasladando las viandas y organizando el trabajo en las cocinas junto a los novicios que tenían turno esta semana. Tampoco vio nada fuera de lo corriente, pues ya tenía bastante con lo que tenía como para andar por lugares donde no se le había perdido nada.

Puede darse el caso de que los PJ hablen con algunos novicios que tratan de convertir a fray Agustín de Toronjo en culpable del asesinato del prior, lo que no es más que una mentira para castigarlo por lo duro que les hace trabajar en las cocinas. Fray Agustín negará en todo momento esas acusaciones y los PJ pueden comprobar que es sincero con una tirada de Empatía y hablando con el resto de monjes, pues ninguno podrá decir que fray Agustín estuviera por el lugar del crimen durante el día.

FRAY MIGUEL DE CABRA

Un refitolero es un ayudante del cillerero que se encarga de que todo marche en el refectorio durante los servicios de las comidas: pone en la mesa los cubiertos, las escudillas y el pan, nombra al encargado de la lectura y vigila que se sirvan los platos de manera ecuánime. Pero son muchos los que dudan de que fray Miguel lleve a cabo su trabajo de la manera tan eficiente que se espera, pues el diámetro de su enorme barriga parece gritar a los cuatro vientos que se queda con parte de la comida que tiene que repartir. Y la verdad es que las sospechas no andan muy desencaminadas.

Durante el día de hoy, fray Miguel estuvo casi todo el día ayudando a limpiar el refectorio, aunque antes de servir la comida del mediodía se escabulló para robar algo de la despensa aprovechando un momento en el que sabe a ciencia cierta que no hay nadie que pueda descubrirlo. Allí se entretuvo demasiado

con un buen queso curado y por eso llegó tarde al servicio, pero aparte de ese pequeño pecado venial, fray Miguel de Cabra no ha tenido nada que ver con el asesinato del prior ni con el robo del grimorio de Abu.

FRAY JAVIER SÁNCHEZ

El enfermero del convento de la Merced Calzada tiene una historia singular. Para empezar, llegó al mundo en Sevilla con el nombre de Ismael ben Judá, primogénito de una próspera familia de médicos judíos. Por desgracia, durante un violento pogromo que sacudió la ciudad, sus padres murieron asesinados e Ismael, que contaba por entonces quince años, fue obligado a bautizarse y adoptar el nombre de Javier Sánchez. Con el tiempo, Javier terminó por abandonar Sevilla, donde muchos todavía lo trataban de converso, e ingresó en la orden de los mercedarios, donde se valoraban sus conocimientos de hierbas medicinales.

Durante el día de hoy, fray Javier ha estado encerrado en la enfermería preparando emplastos y melecinas para guardarlas a la espera de que llegue el momento de utilizarlas, y la primera noticia que ha tenido de lo sucedido fue cuando irrumpieron varios monjes con el cuerpo del prior en la enfermería para que empezara a amortajarlo. Al no tener a nadie que pueda dar fe de su coartada, pues ha pasado el día prácticamente solo, puede que los PJ empiecen a sospechar del buen fray Javier, y si encima registran sus pertenencias dentro de la enfermería puede que se encuentren algunos dijes y joyas con grabados hebraicos que fray Javier guarda como recuerdo de sus padres y que pueden llevarlos a error, creyendo que se las tienen con un mago, aunque nada más lejos de la verdad.

NOVICIOS

En el convento conviven también una decena de novicios, además de los monjes (que son, aparte de los ya mencionados, una docena larga). Los novicios son aquellos jóvenes que se preparan para tomar los votos, aunque todavía no lo han hecho y, por tanto, pueden, al menos en teoría, colgar los hábitos cuando lo deseen.

Si los PJ quieren interrogar a uno o a varios de ellos, puede que encuentren alguna que otra jugosa información. Para empezar, uno de ellos, muy bravo, asegura haber visto a fray Agustín de Toronjo sacar un cuchillo de las cocinas y subir a la planta superior del claustro con él en la mano a última hora de la tarde. Es una mentira tan grande como el convento, pero son muchos los novicios que no pueden ni ver a fray Agustín y quieren meterlo en problemas; una tirada de Empatía bastaría para saber que lo que están contando es una milonga.

Otro de los novicios puede contestar a las preguntas muy nervioso y balbucear más que hablar, lo que es *fácil* (+25 %) de detectar con una tirada de Empatía. Si se le presiona un poco y se hace una tirada de Elocuencia para sacarle lo que sabe (o de Tormento si son un poco más brutotes), confesará que hace dos noches fray Salustio, el bibliotecario, se le presentó en la celda y, bajo el pretexto de la devolución de un libro, terminó yaciendo contra natura con él. La culpabilidad del chico lo lleva por la calle de la amargura, pero, aunque es cierto, no tiene nada que ver con la aventura. Allí ellos sobre si lo cuentan o lo dejan estar.

OBLATOS

Junto a los novicios viven media docena de oblatos, niños enviados por sus padres al convento para aprender las maneras de los monjes, pues sus progenitores han comprometido sus vidas a la orden. No son más que niños y poco pueden contar, pues sus actividades cotidianas se cifan a estudiar siempre que los obligan, a trabajar siempre que los atrapan y a jugar siempre que les dejan.

FRAY ALBERTO GÓMEZ

Dejamos como último de la lista al malo malos de esta parte de la aventura, al verdadero asesino del prior. Ostenta el cargo de sacristán y, por tanto, es el encargado de cuidar y limpiar la iglesia del convento, tañer las campanas a sus horas, guardar y proteger los vasos sagrados y los libros del culto, abrir y cerrar las puertas del templo, etcétera. Al contrario que otros monjes, fray Alberto no duerme en una celda, sino en la sacristía de la iglesia, lo que le otorga cierto nivel de privacidad que los demás monjes desconocen.

Si los PJ le preguntan, afirmará haber estado durante todo el día limpiando la iglesia y preparando los diferentes servicios que han tenido lugar durante el día en su interior. Asegura haberse enterado de lo ocurrido cuando escuchó gritos de monjes, lo que le hizo salir corriendo de la iglesia y llegar al claustro cuando ya le daban la extremaunción al bueno del prior. Si le preguntan si vio algo raro o extraño durante el día, nada podrá decir, pues estuvo durante todo el tiempo en la iglesia.

Pero si los PJ han hablado antes con fray Juan de Torrijas y le han preguntado por qué estuvo dando vueltas por la planta superior del claustro durante la tarde, se aferrará a su mentira: él estuvo en la iglesia y, si alguien dice que lo ha visto, lo habrá confundido con otro o directamente miente, algo que no le extraña, pues desde que recibió el cargo de sacristán, son muchos los que se mueren de la envidia por ocupar su lugar. Una tirada de Empatía *difícil* (-25 %) les hará ver que miente cual bellaco, pero no sacarán nada más en claro.

Otro cantar es si registran la sacristía, en cuyo caso, tras una tirada de Descubrir *difícil* (-25 %), podrán encontrar escondido entre unas viejas ropas sacerdotales el cuchillo con el que fray Alberto ha acabado con la vida del prior, un arma cuyo filo aún conserva la sangre de fray Joaquín. Si le muestren al sacristán lo que han encontrado en la sacristía y hacen una tirada de Elocuencia o Tormento, fray Alberto terminará por derrumbarse y confesará haber dado muerte al prior cuando este lo descubrió robando el libro, que ocultó bajo una lápida suelta en el suelo de la iglesia. Si le preguntan para qué diantres quería él ese libro, afirmará que para nada concreto, pues no le interesan los libros, pero esa mañana una persona le prometió una cantidad gigantesca de dinero si se lo llevaba a la mañana siguiente a los sotos de la Albolafia, una alameda a los pies de la muralla del alcázar, junto a la orilla del río Gualdaquivir. Si encima los PJ le piden a fray Alberto que les describa al susodicho, puede que se lleven una sorpresa al reconocer en la descripción a Martín do Samodeus, el hombre que los traicionó en Salumbinya y que estuvo a punto de acabar con ellos.

Conclusión y recompensas

Tna vez resuelto el misterio del asesinato del prior, y a menos que no dispongan otra cosa de él, fray Alberto será apresado por los hombres del corredor cuando lleguen a la mañana siguiente y encerrado de por vida en un monasterio de Tembleque (es lo que tiene la justicia eclesiástica, que no suele ejecutar a nadie). Por lo demás, Abu y los PJ ya tienen en sus manos el tan preciado grimorio, un libro con las tapas en piel de cabra y encuadernado en forma de carpeta (véase el anexo de esta aventura, página 146), con un centenar de hojas de papel llenas de una escritura árabe muy fina y metódica.

En la siguiente parte de la campaña veremos lo que Abu tiene pensado hacer con el grimorio, pero antes es hora de recompensar a los PJ por su labor en la aventura:

- ✧ Si descubren al asesino del prior y recuperan el grimorio de Abu: 20 PAp.
- ✧ Si descubren el secreto de fray Salustio: +5 PAp.
- ✧ Si descubren por qué fray Miguel llegó tarde al refectorio: +5 PAp.
- ✧ Por buenas ideas e interpretación: + 10 PAp.

Martin tiritaba de frío a pesar de que la mañana era cálida. Delante de él, recién salido de las aguas del Guadalquivir, se encontraba su señor, con los ropajes mojados y la piel blanca y húmeda como la de una anguila.

—Mi señor Albinach, su siervo le escucha —le dijo mientras se arrodillaba.

—Levanta, mi buen Martín.

Martin se levantó aguantando a duras penas el temblor que le recorría todo el cuerpo.

—Al parecer, mi señor Albinach, el grimorio ha sido encontrado.

—Lo sé, mi buen Martín.

—De todas formas, ya había previsto esta contingencia y será recuperado antes de que se lo entreguen a la Cofradía.

—Eso, mi buen Martín, también lo sé...

Dejó la frase en el aire y, aunque sus palabras eran amables y sus modales tranquilos, a Martin lo inundó un terror como nunca antes había sentido.



Dramatis personae

FRAY TOMÁS DE PERALEJO

Cillerero con mal carácter.

FUE:	10	Altura:	1,68 varas
AGI:	11	Peso:	135 libras
HAB:	14	RR:	65 %
RES:	15	IRR:	35 %
PER:	15	Aspecto:	14
COM:	10	Templanza:	60 %
CUL:	15		

Protección: Carece.

Armas: Pelea 25 % (1D3-1D4).

Competencias: Comerciar 45 %, Conocimiento de Área (Córdoba) 40 %, Descubrir 45 %, Enseñar 30 %, Escuchar 45 %, Leer y Escribir 45 %, Teología (cristiana) 60 %.

FRAY SALUSTIO GARCÍAÑEZ

Sochantre, bibliotecario y algo más.

FUE:	11	Altura:	1,70 varas
AGI:	14	Peso:	120 libras
HAB:	15	RR:	60 %
RES:	12	IRR:	40 %
PER:	12	Aspecto:	17
COM:	15	Templanza:	75 %
CUL:	16		

Protección: Carece.

Armas: Pelea 35 % (1D3).

Competencias: Conocimiento de Área (Córdoba) 30 %, Descubrir 56 %, Empatía 55 %, Escuchar 55 %, Leer y Escribir 70 %, Teología (cristiana) 50 %.

FRAY JUAN DE TORRIJAS

Camarero y hombre de campo.

FUE:	8	Altura:	1,60 varas
AGI:	10	Peso:	100 libras
HAB:	12	RR:	80 %
RES:	11	IRR:	20 %
PER:	15	Aspecto:	11
COM:	10	Templanza:	65 %
CUL:	20		

Protección: Carece.

Armas: Pelea 20 % (1D3-1D4).

Competencias: Comerciar 70 %, Conocimiento de Área (Córdoba) 50 %, Conocimiento Vegetal 65 %, Descubrir 50 %, Empatía 60 %, Escuchar 50 %, Leer y Escribir 60 %, Teología (cristiana) 40 %.

FRAY AGUSTÍN DE TORONJO

Cocinero bastante inflexible.

FUE:	15	Altura:	1,75 varas
AGI:	10	Peso:	150 libras
HAB:	12	RR:	55 %
RES:	15	IRR:	45 %
PER:	10	Aspecto:	15
COM:	12	Templanza:	50 %
CUL:	12		

Protección: Carece.

Armas: Pelea 35 % (1D3).

Competencias: Artesanía (cocinar) 60 %, Comerciar 45 %, Conocimiento de Área (Córdoba) 40 %, Descubrir 60 %, Empatía 55 %, Escuchar 60 %, Enseñar 45 %, Mando 75 %, Teología (cristiana) 40 %.

FRAY MIGUEL DE CABRA

Un refitolero tan orondo como pícaro.

FUE:	17	Altura:	1,70 varas
AGI:	8	Peso:	220 libras
HAB:	13	RR:	60 %
RES:	17	IRR:	40 %
PER:	11	Aspecto:	13
COM:	11	Templanza:	45 %
CUL:	11		

Protección: Carece.

Armas: Pelea 25 % (1D3+1D4).

Competencias: Conocimiento de Área (Córdoba) 45 %, Descubrir 40 %, Escuchar 70 %, Teología (cristiana) 40 %.

FRAY JAVIER SÁNCHEZ

Enfermero con un pasado sospechoso.

FUE:	12	Altura:	1,70 varas
AGI:	12	Peso:	170 libras
HAB:	15	RR:	50 %
RES:	13	IRR:	50 %
PER:	15	Aspecto:	14
COM:	12	Templanza:	55 %
CUL:	20		

Protección: Carece.

Armas: Pelea 25 % (1D3).

Competencias: Alquimia 55 %, Conocimiento de Área (Córdoba) 45 %, Conocimiento Vegetal 60 %, Descubrir 55 %, Escuchar 50 %, Medicina 55 %, Sanar 45 %, Teología (cristiana) 40 %.

FRAY ALBERTO GÓMEZ

Sacristán y asesino malvado y maloso.

FUE:	15	Altura:	1,71 varas
AGI:	12	Peso:	125 libras
HAB:	15	RR:	50 %
RES:	15	IRR:	50 %
PER:	10	Aspecto:	15
COM:	10	Templanza:	55 %
CUL:	12		

Protección: Carece.

Armas: Cuchillo 50 % (2D3+1D4), pelea 35 % (1D3+1D4).

Competencias: Comerciar 65 %, Conocimiento de Área (Córdoba) 50 %, Conocimiento Mineral 35 %, Descubrir 60 %, Elocuencia 70 %, Empatía 60 %, Escuchar 55 %, Leer y Escribir 30 %, Teología (cristiana) 25 %.

Anexo: Libros y bibliotecas en la baja Edad Media

*Sin unos ojos que lo lean, un libro contiene signos
que no producen conceptos. Y por lo tanto, es mudo.*

El nombre de la rosa

Umberto Eco

En los siglos finales de la Edad Media, la cultura abandona su refugio ancestral en los monasterios y se asienta en las ciudades, dominadas por las universidades, cuyos más importantes maestros no tienen ya por qué pertenecer al clero. Gracias a ellos, algunos de los más antiguos campos del saber, como la dialéctica, la lógica, la filosofía, la retórica, la medicina o el derecho se ven impulsados como no había sucedido en siglos. Y para conseguirlo, el libro y su industria también se desarrollan como nunca antes.

En esta época, la mayoría de los libros que podían encontrarse en las bibliotecas solían ser traducciones o copias de libros anteriores, pues la publicación de obras nuevas era solo una pequeña parte del total de fabricación. La mayor parte de las traducciones lo eran de obras árabes, que a su vez podían ser traducciones del griego, y muchas de las traducciones que existían en la Península procedían de los talleres de Toledo.

Las copias de libros, por su parte, eran un trabajo que solía encargarse a cartujos, a monjes de la orden de San Agustín, a premonstratenses y, en especial, a cistercienses, que, según dictaba su regla, copiaban los libros con tinta de un solo color y no podían usar metales preciosos ni joyas en sus encuadernaciones. La mayor parte de estas copias eran libros litúrgicos y biblias que se gastaban por su uso en iglesias, conventos y monasterios, muchas de las cuales se destinaban a su exhibición más que a su uso. Justo detrás de este tipo de libros se encontraban las obras de los Padres de la Iglesia, de algunos autores contemporáneos y de los de otros de la antigüedad.

En las universidades también se copiaban libros, pues al fin y al cabo eran sus instrumentos de enseñanza fundamentales: las clases solían ser una lectura de textos de autoridades famosas que luego comentaba el profesor. Pero en lugar de encargarse las copias a monjes, la tarea se les asignaba a copistas profesionales que daban mucha más importancia a que el texto estuviera libre de errores que a ilustrar las páginas con miniaturas o iniciales adornadas. Gracias a esto, las universidades se convirtieron en la principal causa del crecimiento de la industria del libro en la Edad Media.

Fue tal el avance del libro en estos siglos que se llegaron a crear en diversas ciudades talleres dirigidos por laicos, cuyos artesanos incluso se asociaban en gremios como el resto de trabajadores de la ciudad. A pesar de todo, no era raro encontrar en estos talleres a clérigos o estudiantes que, a cambio de un sueldo complementario, ofrecían sus servicios a una empresa no dirigida por sacerdotes.

Junto a los talleres, las ciudades también albergaban las llamadas estaciones, lo que ahora conocemos como librerías, que trabajaban al servicio de una universidad y a la que debían proporcionar libros buenos y legibles, con textos y glosas correctos, para que luego pudieran alquilárselos a los estudiantes para que los copiaran. El estacionero lo elegía el rector de la universidad después de que un comité de doctos hubieran examinado sus libros, y también era el rector el que se encargaba de fijar el precio del alquiler de los libros.

Por su lado, los libros de la época se caracterizan por el estilo de sus ilustraciones y, especialmente, por su tipo de letra, una evolución de la carolingia que más tarde sería llamada «gótica», unas letras que han perdido redondez y que son angulosas y recargadas. El texto suele aparecer rodeado por bandas decoradas, en dos columnas y segmentado en capítulos, y se apuesta más por la armonía del conjunto que por la individualidad de cada letra, lo que conlleva el uso de numerosas abreviaturas, volviendo los libros muy ambigüos, artificiosos, recargados y complicados de leer.

Las páginas del libro no eran exclusivamente de pergamino, que, aunque seguía utilizándose (aunque se reservaba para documentos importantes), fue desplazado por el papel, en especial en documentos de corta vida o dirigidos a numerosos destinatarios.

Algunos libros eran valorados como pequeñas obras de arte más que por su contenido, con presentaciones exquisitas, caligrafía cuidada y gran riqueza en las ilustraciones. Aunque en los siglos anteriores los libros lujosos y caros eran exclusivos de iglesias y monasterios, la nobleza comienza a adquirirlos ahora por su valor como obra de arte. Entre los tipos más conocidos se encuentran los libros de horas, libros pequeños y delicados destinados al rezo de los laicos.

En cuanto a la encuadernación, también mejora a lo largo de la baja Edad Media, utilizándose tapas con el lomo cosido. Al principio, dos simples pieles hacían la función de tapas, pero luego se van sustituyendo por madera o cartón recubiertos de piel. Si el libro es importante, la piel de las tapas se adorna con grabados repujados, dibujos geométricos, signos religiosos, motivos heráldicos e incluso joyas. Si además el libro estaba destinado al culto, las tapas podían ser de marfil, de láminas metálicas o de cuero decorados con elementos metálicos, además de piedras preciosas.

Por el contrario, en las tierras musulmanas el libro era visto como un objeto de uso cotidiano más que de lujo (y en este último caso, el lujo se centraba en la caligrafía). Por eso, los musulmanes solían fabricar libros manejables y resistentes, con encuadernaciones de piel de cabra (muy famosos los llamados cordobanes de Córdoba) o de carnero (más basta y de menor calidad), dispuestas en forma de caja (con la tapa de arriba cerrando sobre pestañas laterales) o carpeta (en la que sobresale la tapa superior, que se dobla y se cierra como si el libro fuera una carpeta). La superficie de las tapas se adornaba con decoración vegetal o geométrica y se cerraba con un broche o un simple lazo.

Por último, hablaremos de las bibliotecas, que a partir del siglo XIII ven aumentado su número gracias, sobre todo, al auge de las universidades, cuyas bibliotecas eran en algunos casos mayores que las monacales y catedralicias. Las bibliotecas universitarias se dividen en colecciones según facultades o colegios, y su lectura está muy reglamentada: los libros se dividen en *libraria magna*, libros de consulta que no se pueden prestar y cuyos volúmenes están encadenados a la estantería (*libri catenati*), y en *libraria parva*, libros destinados a préstamo (*libri distribuendi*), que suelen estar guardados en baúles. Además de las universidades y monasterios, algunos particulares también pueden disponer de bibliotecas, sobre todo los que ejercen profesiones liberales (medicina, derecho...) y los nobles con inclinaciones literarias.

Warg W: Ego Sum Gladius

Yo soy la hoja, soy el sueño de los valientes.

Yo soy el cuchillo, traigo dolor a tu vida.

Yo soy la espada, soy la palabra del Señor.

I am the sword

Metörhead

Una vez que los personajes jugadores han recuperado el grimorio de Abu, puede parecer que ya han acabado su trabajo, pero nada más lejos de la realidad. Ahora es cuando Martín do Samodeus vuelve a escena

para robárselo e intentar llegar al puerto de Sevilla para huir, lo que tendrán que impedir en una persecución que los llevará a galope tendido desde Córdoba al Arenal sevillano.

El regreso del traidor

Yo soy la hoja, soy la promesa rota.

Yo soy el cuchillo, traigo la muerte a tu vida.

En la parte anterior de la campaña, los PJ localizaron al asesino del prior del convento de la Merced Calzada, que había ocultado en la iglesia el grimorio de Abu para entregárselo al traidor de Martín do Samodeus. Fray Alberto había quedado con Martín en los sotos de Albofalia, pero no hará acto de presencia si los PJ se presentan allí queriendo emboscarlo, ya que sabe en todo momento lo que ha ocurrido dentro del convento.

Una vez con el libro en su poder, Abu, en mitad de su plañidera enloquecida, les indica a los PJ que ahora es necesario continuar el viaje, pues en Sevilla lo aguardan sus compañeros cofrades que van a guardar el libro entre sus fondos, donde pueden protegerlo para evitar que caiga en las manos equivocadas. Deben hacerlo en la menor cantidad de tiempo posible, así que les indica que llega la hora de dejar de lado las largas caminatas y adquirir unos caballos o, a lo sumo, un carruaje con el que llegar a Sevilla en la menor cantidad de tiempo posible, pues son treinta leguas de viaje, una distancia que andando les llevará casi cuatro días pero que, si lo hacen a caballo y le meten prisa al animal (sin llegar a reventarlo), pueden recorrerla en unos dos días. Por el dinero que no se preocupen: Abu provee todo lo necesario gracias a una abultada bolsa de maravedíes que se ha sacado de alguna parte de la chilaba. Él irá en el carruaje, si apuestan por él, o directamente en caballo si creen que será lo mejor: puede amoldarse a lo que quieran.

Deja que los PJ se encarguen de la compra de los animales y permíteles que hagan tiradas de Conocimiento Animal para valorar la salud de los que les venden y de Conducir Carro para

inspeccionar el estado en el que se encuentra el carruaje. También pueden, si lo desean, realizar tiradas de Comerciar para regatear el precio de los animales y conseguir una rebaja. También pueden aprovechar para adquirir algún objeto o mercancía que les haga falta antes de proseguir.

Con los caballos ya ensillados y todo preparado para el viaje, pueden abandonar Córdoba a la mayor brevedad posible por la Puerta del Puente, atravesando el río por el Puente Viejo y encaminándose hacia la campiña en dirección a Sevilla. El paisaje es una sucesión ondulante de campos de cereales, rotos en ocasiones por alguna solitaria encina o algún bosquecillo de álamos que indica la presencia de algún arroyo.

El viaje durante esta jornada va a ser relativamente tranquilo y, gracias a la suavidad de la orografía, pueden cabalgar con tranquilidad. Permite que los PJ que vayan a caballo pongan una marca de experiencia en Cabalgar y los que conduzcan un carruaje en la de Conducir Carro, pues a lo largo del día tienen que solventar diversas incidencias menores relacionadas con la monta o la conducción.

Al atardecer, desde una loma (el llamado cerro del Burro), pueden divisar ya la villa de Écija con las torres de sus campanarios, sus penachos de humo saliendo de las chimeneas y con algunas luces ya encendidas en las casas. Por desgracia para ellos, esa noche lo van a tener difícil para alcanzar la ciudad, pues Martín sabe hacia dónde se dirigen y ha preparado una emboscada en el camino justo en la bajada de la loma, aprovechando que con la llegada de la noche el camino está tranquilo y que los únicos caminantes que hay son los propios PJ y Abu.

Cuando el camino pasa junto al arroyo del Trillo, en el que se levanta una pequeña arboleda de álamos y sauces, Martín pone en marcha su plan: alrededor del cuello lleva una placa de estaño pulida con diferentes inscripciones que es, en realidad, un talismán de Alma de Estatua (página 201/154 del manual de juego), un poderoso hechizo de *vis quinta*. Cuando los PJ se encuentran cerca de la alameda, Martín pronuncia las palabras mágicas y los señala con los dedos, lo que deja a todo el grupo (excepto a Abu), caballos incluidos, petrificados en el lugar y sin posibilidad de tirar RR para resistirlo. A continuación sale de su escondite, se dirige a Abu y le roba el grimorio, propinándole de paso un puñetazo que lo derriba tan rápido

que su genio protector no puede ni siquiera reaccionar. Para terminar, regresa corriendo a su escondite, aunque antes le arrebató al PJ que parezca más fornido un trozo de ropa (una bufanda, un guante, le arranca una manga de la camisa, etcétera). Una vez de nuevo en su escondite, monta en el caballo que lo espera y parte a galope del lugar por el camino que lleva a Sevilla.

Cuando el hechizo de Martín expire, unos minutos después, parecerá que los PJ lo han soñado todo, pues de repente sus ojos han visto aparecer al traidor de Martín, robarle el grimorio delante de sus propias narices y huir sin que hayan podido mover un solo dedo. Si no los llevan los demonios, es que no tienen sangre en las venas.

La uña de caballo

Yo soy el hacha, para dejarte seco en el acto.

Yo soy la espada, porto el miedo del Señor.

Por suerte para los PJ, el hechizo de Alma de Estatua no tiene una duración demasiado larga, por lo que Martín no ha tenido demasiado tiempo para alejarse de ellos y, aunque va montado a caballo, también lo están los PJ, por lo que pueden iniciar la persecución de inmediato. Esta, sin embargo, no está exenta de riesgos, pues es de noche y los caballos están cansados después de todo un día de marcha. Además, Abu ha quedado inconsciente por el puñetazo de Martín, por lo que no solo no puede ser de ayuda, sino que además se va a convertir en una carga para el PJ que lo vaya a llevar (a menos que decidieran hacer uso de un carruaje; en ese caso solo tienen que meterlo dentro y asunto resuelto). Pueden manejar la persecución, que durará toda la noche y el día siguiente por los campos sevillanos, de la siguiente forma:

✧ Para empezar, todos los PJ deben hacer una tirada de Cabalgar o Conducir Carro (según si van montados o conduciendo el carruaje) *difícil* (-25 %), pues hacerlo durante la noche es muy peligroso. Todo aquel que falle se retrasará, lo que hará que el resto decida si quiere esperarlo o adelantarse. Esto supone que, al llegar al Arenal de Sevilla, los que se retrasen llegarán más tarde al encuentro con los «cofrades» que allí los esperan. Si alguien pifia, su caballo sufre una caída por agotamiento o por un traspié: el PJ debe hacer una tirada de Saltar y, si falla, sufre 1D6 PD. Además de retrasarse, debe hacer una tirada de Suerte *muy fácil* (+50 %): si falla, el caballo se ha roto una pata al caer, por lo que no podrá continuar la persecución a menos que otro PJ lo lleve o se monte en el carruaje. Si la pifia la provoca el carruaje, es exactamente igual que a caballo, pero el resultado de fallar la tirada de Suerte es una rueda rota.

✧ Cuando despunte el alba, Martín se habrá alejado bastante de ellos, pues aunque todos los PJ superaran la tirada de Cabalgar o Conducir Carro, su caballo está fresco y el de ellos no. Para localizarlo deben hacer una tirada de Descubrir *difícil* (-25 %) para poder ver la nube de polvo que levanta su caballo en lejanía, subiendo y bajando los cerros. Si todos fallan la tirada, puedes permitirles hacer una tirada de Rastrear para seguir sus huellas dirigiéndose a Sevilla.

✧ Al atardecer, con los caballos ya reventados después de casi dos días de galope ininterrumpido, los PJ consiguen llegar a Sevilla. Martín alcanza antes que ellos la Puerta de Carmona, pero, en lugar de acceder al recinto amurallado, espolea su caballo hacia la izquierda, rodea la muralla y entra al Arenal sevillano por la orilla derecha del Guadalquivir. Si ninguno de los PJ se ha retrasado (o si consiguen realizar una buena persecución mediante críticos en sus tiradas), pueden hacer una tirada de Descubrir para ver cómo se desvía del camino y se dirige hacia el Arenal por la muralla. Si se retrasaron, pueden hacer una tirada de Suerte para escuchar a alguien decir que ha estado a punto de derribarlo un jinete que se ha salido del camino o pueden hacer una tirada de Elocuencia si preguntan a los guardias de la puerta si han visto a Martín entrar en la ciudad; una vez sepan que no ha entrado en la ciudad, con una tirada de Rastrear podrán seguir las huellas del caballo hasta el Arenal, donde ya no podrán perder su rastro, pues la mezcla de albero y barro de la que se compone el suelo del puerto sevillano indica claramente el camino que ha tomado Martín. Sus huellas los llevarán hasta un embarcadero del Guadalquivir.

El cofrade muerto, cofrade puesto

Yo soy el hacha, para dejarte seco en el acto.

Yo soy la espada, porto el miedo del Señor.

Ua ha caído la noche cuando los PJ llegan a los embarcaderos del Arenal de Sevilla, una playa fluvial de barro y albero con algunos muelles de madera en los que hay atracadas embarcaciones de diferentes tamaños y calados. A la escasa luz de los fanales (la luna está en cuarto menguante, así que no es de mucha ayuda), pueden divisar a Martín descabalgando en uno de los embarcaderos y entrando en una coca, embarcación de la que salen varias personas en cuanto Martín sube a ella. Justo en ese momento, todos los PJ deben hacer una tirada de Suerte difícil (-25 %): los que fallen verán cómo sus cabalgaduras caen reventadas al suelo tras tantas horas de galopada, lo que los obliga a hacer una tirada de Cabalgar para no caer al suelo y sufrir 1D6 PD (si son los caballos del carruaje los que caen

rendidos, también hará falta una tirada de Conducir Carro para evitar que el carro se estrelle contra uno de los muelles, provocando 1D6 PD a todos sus ocupantes). Todos los que pierdan su montura se retrasarán y llegarán 1D3+3 asaltos después de que lo hagan aquellos que no hayan perdido sus monturas. En lo referente a Abu, ha recuperado la consciencia durante la persecución, pero parece que el golpe lo ha afectado profundamente y lleva desde entonces diciendo aún más disparates de los habituales, por lo que su presencia será inútil a todo lo largo del enfrentamiento que va a tener lugar en breves momentos.

Cuando los primeros PJ alcancen el embarcadero, la coca estará soltando amarras y alejándose de la orilla lentamente mientras las figuras que bajaron de la embarcación se encuentran silenciosas e inmóviles justo delante de la entrada a dicho



embarcadero. Cuando se acerquen más, puede que se lleven una sorpresa, pues dichas figuras corresponden a personas de diferentes sexos y condiciones sociales, a juzgar por sus ropajes, pero todas ellas están clara y patentemente muertas: unas tienen una herida sangrienta que les cruza la cara, otras tienen la barriga abierta, de la que escapan parte de sus intestinos, y unas últimas han perdido incluso parte del cráneo después de algún golpe. Pero todas andan y se comportan como si estuvieran vivas.

Se trata de los miembros sevillanos de la Cofradía Anatema que Martín asesinó hace unos días, cuando se enteró de la localización de Abu y juzgó que ya no le eran útiles. Luego

los levantó con su Anillo de Nigromancia (página 188/150 del manual de juego) y los embarcó en la coca que preparó para su huida, ordenándoles al subir a ella que impidan a los PJ que entren en el barco. Y eso están haciendo, preparados para atacar con sus armas improvisadas (palos, botellas, cuchillos...) a cualquiera que trate de embarcar en la coca, dispuestos a todo con tal de seguir las órdenes de su amo y señor.

Por cierto, ver a este grupo de muertos dispuestos para la pelea exige una tirada de IRR: todo aquel que falle aumentará en +1D10 su valor en IRR. Además, el DJ debe contabilizar la cantidad de asaltos que han tardado los PJ en llegar hasta el barco, pues será necesario a la hora de abordarlo.

Gara a cara con el traïdor

Yo soy el hacha, para cortar a los héroes como ratas.

Yo soy la espada, hago el trabajo del Señor.

Tras acabar con los cofrades fallecidos, los PJ pueden alcanzar finalmente el barco de Martín, o al menos intentarlo. Compara los asaltos que han necesitado los PJ en acabar o sortear a los cofrades muertos para así saber lo fácil o difícil que les va a resultar abordar la coca en la que viaja el portugués:

- ✧ De 1 a 5 asaltos: el barco solo se ha alejado unas varas del embarcadero, por lo que una tirada de Saltar será suficiente para agarrar la embarcación antes de que se aleje demasiado. Fallar implica caer al agua, pero con agarrarse a uno de los cabos sueltos de la coca será suficiente para subir a ella.
- ✧ De 6 a 10 asaltos: la coca de Martín se ha alejado demasiado del embarcadero como para poder alcanzarla de un salto. Será necesario tirarse al agua y hacer una tirada de Nadar para poder agarrarse a un cabo y subir. Fallar no supone más que tener que repetir la tirada al asalto siguiente, pero si fallan más de dos tiradas consecutivas, no conseguirán llegar a la coca.
- ✧ De 11 a 20 asaltos: la embarcación se ha separado del embarcadero y emprende ya su viaje por el Guadalquivir, aunque aún no se ha separado de los muelles del Arenal. Si montan en algún caballo que todavía conserve algo de fuerza (por ejemplo, el de Martín, que se encuentra no muy lejos del embarcadero) y lo lanzan al galope con una tirada de Cabalgar, pueden adelantar a la coca y saltar desde un embarcadero hacia el barco, lo que exige además una tirada de Saltar. Si fallan esta última tirada, caen al agua y deberán entonces hacer una tirada de Nadar para agarrarse a un cabo.
- ✧ 21 asaltos o más: los cofrades muertos los han entretenido demasiado durante el combate y Martín ha conseguido huir con el grimorio. Llegados a este punto, puedes abandonar la campaña o quizás los PJ decidan alquilar alguna nave y perseguir a Martín río abajo, iniciando una persecución naval por el Guadalquivir que tendrás que gestionar como veas más conveniente.

Una vez hayan conseguido llegar a cubierta, Martín se encuentra sobre el castillo de popa aferrado al timón. Una de las cosas más sorprendentes es que no hay tripulación: el portugués es el único ocupante de la coca y aun así la embarcación se dirige río abajo sin problemas aparentes. Los PJ que sean conscientes de lo que está ocurriendo ganarán de manera automática +5 IRR, siempre y cuando tengan menos de 80 en IRR. De todas formas, no se trata de ningún hechizo, solo de las dos ondinias que Martín tiene a su servicio, que son las que en realidad están impulsando el barco bajo las aguas del Guadalquivir; el portugués se dedica solo a guiarlas ligeramente con el timón.

En cualquier caso, ha llegado el momento de que los PJ se vean otra vez las caras con Martín do Samodeus, al que, aparte del robo con alevosía y nocturnidad de hace unos días, llevan sin ver desde que los dejó tirados en el embarcadero a los pies del castillo de Salumbinya, así que imagino que tendrán ganas de devolverle el favor. Además, también quedaría muy bien un breve intercambio de palabras entre ambos bandos, algo del tipo «¡Por fin nos volvemos a ver las caras!» o «¿Te acuerdas de Salumbinya, tuerto traidor?», un juego dialéctico en el que Martín también participará, pues trata de ganar tiempo mientras prepara sus tácticas para el enfrentamiento que sabe que está a punto de estallar.

Intercambios de acusaciones aparte, el portugués es como una serpiente a punto de atacar. Él se mantendrá en todo momento sobre el castillo de popa, observando a los PJ en cubierta, y en cuanto alguno de ellos dé un paso para subir hasta el castillo o trate de usar algún arma o hechizo a distancia, pondrá en marcha su plan, que es el siguiente:

- ✧ En el primer asalto en que los PJ realicen la primera acción ofensiva contra él, Martín aferra el talismán de Fuerza de Gigante (página 218 del manual de juego y 178 de este libro) que tiene sobre el pecho y lanza el hechizo. Durante los siguientes 3D10+3 asaltos, su FUE, RES y PV se multiplican por dos, lo que significa que pasa a tener FUE 24, RES 30 y la nada despreciable cantidad de 30 PV. Además, su cuerpo

Fabula E: Última Derat

se ve rodeado por un aura mágica que le otorga 10 puntos de protección. Mientras dure el hechizo, los PJ lo tendrán complicado para dañarlo y no digamos ya para hacerle alguna secuela.

- ✧ En el segundo asalto del combate, protegido ya por el hechizo que ha lanzado, Martín lanza Arma Invicta (página 180/147 del manual de juego) sobre su bracamante (tiene el talismán inserto en el pomo del arma). Durante 1D10+3 asaltos, el arma ignora todo tipo de armadura no mágica que puedan llevar los PJ.
- ✧ ¿Te acuerdas del PJ al que Martín le quitó un trozo de ropa cuando los paralizó para robarles el grimorio? Pues en una parada para descansar durante la cabalgada que lo llevó a Sevilla, Martín utilizó la prenda para lanzar una Cadena de Silcharde (página 180/147 del manual de juego) sobre dicho PJ. Llegado el tercer asalto, y antes de realizar sus acciones, el portugués le ordenará que ataque sin piedad al resto de sus compañeros. El PJ tiene la posibilidad de realizar una tirada de RR para resistirse a la orden, pero si la falla, la cumplirá sin dilación. Eso sí, si alguno de sus compañeros le provoca daño, puede repetir la tirada de RR para poder escapar del hechizo y recuperar el control de la propia persona.
- ✧ Una vez que le haya dado la orden al PJ hechizado, Martín comenzará a realizar paradas y ataques de la manera habitual, escogiendo como objetivo al PJ que parezca más

peligroso en combate (mejores armas, más fornido, mejores armaduras, etcétera). Si consigue dejarlo fuera de combate, pasará a atacar al siguiente más peligroso y así sucesivamente hasta que acabe con todos o sea abatido.

Para los PJ, esta debería ser considerada la batalla final de la campaña (aunque lo cierto es que no lo es, pero eso aún no lo saben), así que sugerimos al DJ que lo aderece con una ambientación acorde a las circunstancias, especialmente teniendo en cuenta que combaten sobre un barco que avanza a cierta velocidad Guadalquivir abajo. Ejemplos de sucesos que pueden añadir cierto componente de peligrosidad y melodrama al combate pueden ser: la embarcación está a punto de encallar contra la orilla o de toparse con otro barco que navega río arriba, la coca se zarandea peligrosamente al entrar en una corriente fluvial fuerte, un posible encallamiento o accidente ha provocado que el mastil se rompa y caiga sobre la cubierta, el tiempo ha cambiado de repente (un regalo de Silcharde) y comienza a soplar un fuerte viento que llena el aire de lluvia y granizo (incluso puede que llegue a desgarrar las velas), un fuerte zarandeo de la coca provoca que un fanal de la cubierta caiga y, al romperse, esparza aciete en llamas por los maderos, etcétera. Sea como sea, intenta por todos los medios que se convierta en un combate verdaderamente épico que solo pueda terminar con la muerte de Martín o con la de los PJ.



Conclusión y recompensas

Tna vez que Martín haya muerto, la embarcación se detendrá de inmediato, pues las ondinas habrán regresado con su señor Silcharde al lugar que les corresponde. Si el DJ decidió que Silcharde iba a meter mano en el tiempo, la tempestad provocada por el demonio también se desvanecerá y la luna y las estrellas volverán a verse entre las nubes. Todo se calma y los PJ dirigen ahora la coca, que, con una tirada de Navegar, pueden controlar para que siga su curso río abajo o para detenerla en alguna orilla tranquila.

En cualquier caso, unos minutos después de acabar con Martín, Abu se hace cargo del grimorio. Lo más probable es que el viejo se quedara en el muelle de Sevilla a menos que algún PJ consiguiera meterlo de alguna forma en la coca cuando Martín escapó con ella; sea como sea, cuando hayan conseguido hacerse con el control del barco, Abu aparecerá de repente abriendo una escotilla del interior de la coca (su genio protector lo ha traído con el hechizo Polvos de Viaje) y se dirigirá al camarote del capitán, sobre cuyo escritorio se encuentra el grimorio. Luego se sentará y empezará a estudiarlo, con tranquilidad y sin hacer ningún caso a los PJ ni a lo que ocurre a su alrededor.

En ese momento, el barco comenzará a moverse de nuevo si estaba parado y navegará directamente hacia la desembocadura del río en Sanlúcar, a pesar de todos los esfuerzos de los PJ por evitarlo. En la siguiente parte de la campaña sabrán el destino de su viaje. Por de pronto, llega el momento de repartir Puntos de Aprendizaje, que buena falta les hacen.

✧ Por acabar con Martín do Samodeus: 30 PAP.

✧ Si son capaces de sortear con rapidez a los cofrades muertos: +10 PAP.

✧ Por buenas ideas e interpretación: +10 PAP.

Martín despertó en una selva oscura que se le antojaba al mismo tiempo terrible e inquietante. No recordaba cuándo había perdido el sendero que lo había conducido allí. No recordaba tampoco si había seguido ningún sendero. No recordaba nada más que haber despertado allí en medio.

Comenzó a andar y al poco advirtió que la selva se encontraba en un valle entre dos imponentes montañas y que no era el único habitante de aquellos bosques, pues de cuando en cuando vislumbraba por el rabillo del ojo una negra pantera que seguía sus pasos. El temor se redoblaba ante la selva, la pantera y el desconocimiento, pero Martín continuaba viajando por aquel valle de sombras.

Finalmente, el valle se fue estrechando y la selva terminó ante una imponente pared de piedra en la que se abría una puerta del mismo material, tan cerrada como pesada. Sobre la piedra, inscritas extrañas palabras: «Por mi se va a la ciudad doliente, por mi se va al eterno dolor». Martín dio un paso y se acercó a la puerta para abrirla.

— Mi buen Martín, detén tu mano.

El portugués se giró y vio tras de sí a su señor junto a la negra pantera que le seguía los pasos.

— Mi señor Albinach — respondió arrodillándose.

— Tu tarea aún no ha terminado, mi buen Martín. Ya tendrás tiempo de traspasar esa puerta. Mucho tiempo...

COFRADES MUERTOS

Cofrades en la vida... y en la muerte.

Dramatis personae

FUE:	15	Altura:	1,60/1,80 varas
AGI:	10	Peso:	80/100 libras
HAB:	10	RR:	0 %
RES:	15	IRR:	110 %
PER:	5	Aspecto:	1-10
COM:	1		
CUL:	5		

Protección: Carecen.

Armas: Arma improvisada 50 % (1D6+1D4).

Competencias: Descubrir 25 %, Escuchar 25 %.

Poderes especiales:

✧ **Resistencia al daño:** Los cofrades muertos nunca quedan inconscientes por efecto de sus heridas ni tampoco pierden sus bonificadores de daño. Mueren definitivamente cuando alcanzan -15 PV.

Enredo: Viajes y caminos

Cuando las apacibles lluvias de abril penetran en la sequedad de marzo y calan en las entrañas de la tierra, acelerando la germinación de flores y plantas, y Céfiro, con suave aliento, da vida a los tiernos brotes en bosques y prados bajo el sol, que en Aries ha recorrido la mitad de su curso; cuando las avecillas impulsadas por la naturaleza entonan sus armoniosos cantos, ha llegado el momento tan anhelado por la gente para emprender peregrinaciones y visitar remotos países y célebres santuarios.

Cuentos de Canterbury

Geoffrey CHAUCER



Los caminos durante la Edad Media están mucho más concurridos de lo que podemos pensar, pues permiten el comercio entre ferias, las peregrinaciones, las relaciones diplomáticas entre reinos y señorios, los desplazamientos militares, las emigraciones para huir de epidemias y hambrunas, los tratantes de ganado, los pastores, los peones que viajan de ciudad en ciudad en busca de trabajo, los vagabundos, los aventureros, los delincuentes y todos aquellos que arden en deseos de conocer mundo. Es precisamente el tráfico que soporta cada camino el que determina el tipo de sendero, ya que no es lo mismo un camino de peregrinación que otro para el abastecimiento de tropas, por ejemplo.

Y es que, a pesar de las dificultades y trastornos que supone el viaje, como atravesar bosques, ríos y montañas, ataques de bandidos, peajes, nieves y granizos en invierno, incómodas e inseguras ventas y posadas (las llamadas *manzil* en árabe), son muchos los viajeros que se adentran en los caminos en esta época. Aquí trataremos de despejar algunas de las dudas sobre los viajes y los caminos en la Edad Media.

Los caminos eran, en su mayor parte, de tierra y solían estar muy deteriorados, pues los baches que iban apareciendo se rellenaban con ramas, arena o broza que las lluvias convertían en lodazales y el paso de los carros hendía profundos surcos. La anchura de los mismos era variable: aquellos caminos asentados sobre viejas calzadas romanas o que utilizaban los rebaños trashumantes de la Mesta podían alcanzar las quince varas, pero lo habitual es que midieran unas cinco varas que solían reducirse al llegar a los puentes, cuya anchura era menor. Aunque lo de encontrar un puente en el camino era casi un lujo, pues los ríos solían ser salvados mediante balseros, que podían cobrar verdaderas fortunas por franquear toda una caravana. Si no había puente ni balsero, nunca faltaban campesinos que, por una módica cantidad, conducían a los viajeros y a sus equipajes por algún vado cercano.

Pero aunque la mayor parte de los caminos que existían en la época fueran resultado espontáneo de los desplazamientos de hombres y animales o viejas calzadas romanas reutilizadas, en ocasiones algunos señores levantaban caminos de obra para facilitar el tránsito en sus tierras, exigiendo a sus campesinos su construcción y mantenimiento (las denominadas «veredas» en Castilla). Incluso se podía dar el caso de que ermitaños o gente piadosa se asociara para mejorar un camino o construir un

determinado puente. En cualquier caso, en las contadas ocasiones en que las gentes de la época decidían construir sus propios caminos se seguía el siguiente método: se levantaban dos hileras enlosadas en las márgenes del futuro camino y desde allí partían a intervalos regulares otras líneas transversales de losas en forma de rectángulos, rombos o la clásica espina de pez, para terminar rellenando los huecos con cascajo (arena y fragmentos de piedra). Tras la finalización, no era raro que se exigiera a los viajeros que pasaban por el nuevo camino que abonaran un peaje, un impuesto que permitiera mantener o reparar dicha senda.

Ya fueran caminos centenarios o nuevas rutas levantadas ex profeso, por todos ellos transitaban gentes de toda índole, ya fuera andando o sobre monturas (los llamados cabalgantes), y utilizando mulas o burros para transportar las cargas demasiado pesadas, ya que los carros con tiro de bueyes o mulas, aunque seguían utilizándose como antaño, habían disminuido debido al estado de los caminos y la estrechez de las calles en las ciudades, al tiempo que la escasez de innovaciones tecnológicas en esa materia desaconsejaba su uso¹². Para evitar las disputas cuando la anchura del camino impedía el paso de varios carros o animales por un mismo lugar, existían una serie de normas no escritas que la mayor parte de los viajeros trataban de cumplir: el carro vacío cede al que va cargado, el jinete cede al carro y el peatón cede al jinete.

Los viajeros asiduos acostumbra a vestir de forma muy parecida a los peregrinos: sombrero de fieltro de ala ancha para protegerse del sol y la lluvia, un amplio tabardo o capa con esclavina reforzada con cuero que también protege del frío y del agua (además de poder utilizarse como manta durante la noche), zapatos ligeros para vadear charcos, un pequeño zurrón colgado al hombro, una bolsa al cinto para guardar en ella algo de comida, pequeños objetos o dinero y en la mano, un bordón o cayado para apoyarse en la caminata, vadear ríos, saltar arroyos o defenderse de lobos y perros. Dentro del zurrón, cuchillo, pedernal para encender fogatas, una pequeña red para atrapar peces en los ríos, una bota de cuero o una calabaza bien repleta de agua o vino para no tener que depender ni de las tabernas del camino (que son muy escasas, pues las ciudades tienen monopolio en la venta de bebidas) ni de las aguas de ríos y arroyos, que nunca se saben cuándo pueden estar contaminadas.

¹² *Addenda:* Hasta finales del siglo xv no harían acto de presencia algunas de las mejoras que perdurarían durante varios siglos, como los carruajes de cuatro ruedas que cuentan con una caja con asiento para los viajeros.

Por su lado, los jinetes acostumbran a llevar un sombrero más ancho, una capa más amplia que llega incluso a cubrir al caballo, un ceramen (un capote de tela impermeable encerada), unos guantes para que no se hielen las manos al manejar la riendas y unas huesas, que no son más que unas fundas de piel que protegen las piernas de salpicaduras de barro y del roce de los matorrales.

Ya vayan a pie o sobre montura, los viajeros experimentados siguen una serie de pautas que les facilitan en mucho el tránsito. Para empezar, lo habitual es viajar solo en primavera, si es posible elegir la estación, pues así se minimiza el riesgo de sufrir nevadas, chaparrones o golpes de calor. Para orientarse, lo mejor son los campanarios de los pueblos, pues cuando la lluvia o la nieve han ocultado prácticamente el camino, se vuelven hitos de referencia muy fiables. Si se prevén problemas con bandidos, lo mejor es ir armado o contratar algún escolta fiable, pero sin pasarse, que aquellos que viajan con muchas armas o con demasiados escoltas pueden llegar a despertar la desconfianza de la fuerza pública de las tierras por las que pasen.

El dinero también es indispensable si queremos viajar, pues son habituales los peajes (impuestos de paso) y portazgos (impuestos de entrada a ciudades), sobre todo en las rutas de peregrinación, donde pueden llegar a ser muy abusivos. El dinero también permite encontrar alojamiento, adquirir comida, reponer monturas, reparar herraduras, etcétera. Y si el lugar donde nos encontramos no acepta nuestras monedas (recordemos que hay cinco reinos en la Península), siempre podemos encontrar cerca algún cambista que a cambio de un interés nos permita cambiar nuestro dinero por moneda local. O llevar también una carta de crédito que se paga en el lugar de inicio del viaje y puede cambiarse por la cantidad indicada en la misma en moneda de otro reino.

Igual de necesario que el dinero es la identificación del viajero, para lo que se debe llevar un documento que atestigüe que el caminante pertenece a una determinada comunidad (lo habitual es llevar una carta de vecindad, que indica de dónde procede el viajero y cuál es su condición social). De dicha identificación dependerá el trato que pudiera recibir en otras localizaciones: para que te hagas una idea, en el Camino de Santiago, el tramo que separa Jaca y Santiago de Compostela supone atravesar más de cincuenta tierras diferentes, cada una con sus propias normas y legislación, y el trato podía ser muy diferente según la localidad de procedencia del viajero.

Un caminante suele viajar a una velocidad igual a una legua (unos cuatro kilómetros y medio) a la hora, y durante la jornada lo habitual es andar en total, descontando paradas y descansos, entre seis y ocho horas, lo que supone recorrer unos veinticinco o treinta kilómetros diarios, por lo que un viaje, por ejemplo, entre Barcelona y Compostela, puede llegar a durar hasta tres meses. Si se utilizan monturas, el viaje es mucho más cómodo, pero la velocidad es aproximadamente la misma a menos que se apriete el paso del caballo, en cuyo caso se puede llegar a recorrer hasta sesenta u ochenta kilómetros diarios.

Estos últimos, los que prefieren viajar a lomo de una montura, suelen utilizar borrico, mulo, mula (la favorita de clérigos y damas) y, naturalmente, el caballo, que otorga mucho más prestigio al viajero, aunque es mucho más caro de adquirir y de mantener, pues junto al equipaje hay que llevar también cargas de cebada, odres de agua, un pequeño botiquín por si el animal sufre alguna herida o un trapo de pié y sal, vinagre y sebo para engrasar los cascos, sin olvidarnos de las herraduras, pues hay que cambiárselas después de ocho días de viaje seguidos (por ejemplo, en un hipotético viaje

que cubriera la Península de norte a sur habría que cambiar las herraduras al caballo hasta doce veces).

Teniendo en cuenta la velocidad que se recorre cada día y la orografía del territorio que hay que atravesar, los viajes se planifican según la existencia de ventas, alquerías, fortalezas o poblaciones. Los reyes y los nobles acostumbran a acomodarse durante sus viajes en castillos o palacios urbanos (ya fueran suyos o de familiares), en monasterios o conventos, etcétera, y si es necesario, pueden exigir a sus vasallos la prestación de servicios de hospedaje y yantar, o también llevar consigo tiendas de campaña muy bien acondicionadas. El resto de viajeros deben dormir al sereno, en el pajar de alguna casa particular u hospedándose en:

✧ **Hospitales:** En estos edificios, además de asistir a los enfermos y dar cobijo a los mendigos, se aloja a los viajeros, sobre todo si son peregrinos, por lo que suelen ser mucho más comunes en las rutas de peregrinación. Acostumbran a ser pequeños, con entre seis y diez camas por término medio, y pueden hospedar a un viajero un máximo de tres días en verano o cinco en invierno. Cuando el espacio no es suficiente para todos, se puede compartir una cama entre dos, utilizarse jergones en el suelo o incluso un montón de paja en el patio. De todas formas, en el Camino de Santiago existen hospitales de gran tamaño que cuentan con muchas más camas y comodidades, como el Hospital del Rey de Burgos, que cuenta con ochenta y siete camas separadas por sexos, con derecho a una ración diaria de dos libras de pan, un azumbre de vino, potaje y un trozo de carne de cordero de media libra.

✧ **Posadas:** Estos edificios de dos o tres plantas se pueden encontrar en las ciudades o pueblos. En la planta baja cuentan con un establo amplio, una bodega, cocina, patio para carros y una sala amplia con una mesa común de gran tamaño y una chimenea para comer, beber o charlar. En las plantas superiores suele haber unas ocho salas de gran tamaño en cuyo interior se distribuyen doce, catorce o más camas con capacidad para dos personas, y en algunas de las posadas más pudientes se pueden encontrar estancias privadas, aunque no es lo habitual. Algunas posadas tienen servicio de cocina, aunque no funciona exactamente como en la actualidad: en las posadas medievales, el cliente tiene derecho a cocinar la comida que él mismo lleva consigo.

En las posadas, la picaresca está a la orden del día y todo el mundo ha oído historias de posaderos que engañan con el precio o calidad de los servicios (alimentos en mal estado, vino rancio, robo del pienso de la caballería, etcétera), criadas o camareras que prestan servicios carnales por un ingreso extra (a la par que roban a sus clientes), posaderos que expulsan a sus huéspedes incluso cuando ya están acostados para dejar sitio a otro viajero que haya pagado más o incluso clientes que abandonan la posada sin pagar lo que deben.

Por último, terminaremos hablando de los tipos de viajeros que con más facilidad podremos encontrar en los caminos:

✧ **Peregrinos:** Son los viajeros que, por devoción o motivos religiosos, se dirigen a algún lugar santo, como Jerusalén, Roma, Santiago de Compostela o algún lugar menor, como San Salvador de Oviedo, San Millán de la Cogolla, Santo Domingo de Silos, Montserrat o Guadalupe. No solo sucede en el cristianismo, sino que también el islamismo cuenta con sus peregrinos que se dirigen, en su caso, a la Meca o a Jerusalén. Aunque lo normal es que sea el propio devoto el que acuda personalmente en peregrinación al lugar santo, también existe la figura del peregrino por poderes o por delegación, un hombre que hace el camino en lugar de otro que, a cambio, le abona los gastos.

- ✧ **Nobles:** Los miembros de la clase nobiliaria y la realeza pueden viajar por muy diversos motivos (guerras, contraer matrimonio, convocatoria a cortes, ejercer justicia, administrar el territorio, etcétera). Suelen viajar con un gran séquito; por ejemplo, Alfonso VI de Castilla viajaba con un séquito compuesto por 226 personas, 51 carros y 200 caballos, mulas y asnos, además de una manada de vacas y ovejas. El séquito lo forman mayordomos, sacerdotes, juglares, bufones, perreiros, escuderos, criados y una escolta militar, junto al personal de servicio que todos ellos necesitan (cocineros, pinches, etcétera). Los carros van cargados con todo lo necesario para montar una pequeña ciudad en movimiento: tiendas que sirven incluso como capilla, tapices para decorar las tiendas, una cocina con su despensa y servicios de mesa (con copas y platos de oro o plata), etcétera. Y eso que no hemos mencionado aún a todos aquellos viajeros que se unen a la comitiva del noble para viajar más seguros, que a buen seguro no son pocos.

Por todo ello, el paso de un séquito extiende el asombro entre los que lo divisan por el enorme tamaño que pueden llegar a alcanzar, pero también provoca el pánico allí por donde pasa, ya que los vecinos de las aldeas y los abades de los monasterios están obligados a proporcionar comida y alojamiento al noble y a su séquito, lo que deja muchos campos y caseríos asolados tras su paso.

- ✧ **Legados y embajadores:** Son personas encargadas de transmitir mensajes y cartas de reyes y grandes señores. Suelen ser también nobles, sobre todo eclesiásticos (obispos y abades por lo general) que viajan en secreto (normalmente disfrazados como mercaderes) o públicamente, en cuyo caso también llevan consigo un séquito.
- ✧ **Mensajeros:** Encargados de llevar cartas, despachos oficiales o partes militares. Lo habitual es que sean caballeros, pero si el mensaje no es muy urgente ni importante, puede encargarse del trabajo un mercader o un peregrino. Cuando el mensaje tiene una urgencia tremenda, se encargan del trabajo jinetes expertos que pueden llegar a recorrer hasta cien kilómetros diarios a galope tendido (o incluso el doble si cuentan con caballos de refresco en el camino). Es posible contratar los servicios de profesionales de la mensajería, los llamados troteros o correos, que cuentan con sus propias asociaciones, como los correos del reino de Valencia, el hoste de correos de Zaragoza o la cofradía de correos de Barcelona.
- ✧ **Soldados:** Existen multitud de bandas de guerreros y soldados que recorren los caminos de la Península, como mercenarios en busca de guerras en las que trabajar, guerreros privados de un señor, soldados del rey convocados para la guerra o jóvenes caballeros deseosos de demostrar su valía en combate. Claro que una banda de estos guerreros que se vea privada de botín puede tardar muy poco en convertirse en bandidos o salteadores.
- ✧ **Buhoneros, arrieros y carreteros:** Transportan mercancías de un lugar a otro usando alforjas, un balancín sobre los hombros o a lomos de una caballería (asnos o en carros tirados por bueyes o mulos). El buhonero acostumbra a ser una persona solitaria que además de transportar mercancías vende cinturones, bandas, collares y pequeños artículos de mercería. El arriero, por su parte, lleva una recua de acémilas con alforjas con la que puede transportar muchos más productos (como lanas, paños, hierro vizcaíno, pescado, sal, etcétera). Mientras, el carretero usa carros para transportar grandes cantidades de cereales, sal o vino.
- ✧ **Recaudadores:** No es raro que los señores tengan sus posesiones desparramadas por cientos, así que para cobrar los tributos o las rentas envían a un recaudador, que suele cobrar

siempre en metálico (la moneda se popularizó en el siglo XII) y que viaja a los diferentes pueblos para recogerlo en persona.

- ✧ **Estudiantes universitarios:** Viajan desde diversas partes para acudir a las grandes universidades de la época, como Salamanca, Valladolid, Lérida, Bolonia, París, Oxford o Cambridge. Son famosos por cantar durante el camino canciones goliardescas, cantares que mezclan lo erótico, lo cortés y lo erudito con un toque tabernario.
- ✧ **Segadores:** Estos viajeros siguen ritmos estacionales, pues viajan en busca de trabajo por los campos que es necesario segar.
- ✧ **Pastores:** Son los viajeros estacionales más conocidos. Se encargan de conducir los rebaños de ovejas en las largas trashumanancias, que les hacen recorrer buena parte de la Península. Además, son ellos los responsables de la creación de multitud de caminos, cordales y grandes cañadas que hay por los diferentes reinos, en especial en Castilla.
- ✧ **Emigrantes:** Se trata de gentes que abandonan su lugar de origen por cuestiones económicas, sociales o penales y que viajan en busca de un nuevo lugar en el que vivir. Los más conocidos fueron los judíos (expulsados de multitud de lugares), los repobladores que se instalaban en zonas despobladas o fronterizas o los campesinos que abandonaban los pueblos para vivir en las ciudades en busca de mejoras sociales y políticas.
- ✧ **Predicadores itinerantes:** Clérigos que viajan de ciudad en ciudad predicando en plazas e iglesias. Eran muy frecuentes en época de plagas y calamidades. Suelen recurrir a advertencias apocalípticas, cuya vehemencia arrastra a otros, que los acompañan en sus viajes solicitando piedad a gritos al tiempo que se azotan con ramas y correas.
- ✧ **Cazadores:** Es muy habitual que los cazadores traten de localizar a sus presas cerca de los senderos de los bosques y en las riberas de los ríos, aunque no es raro verlos compartir los caminos con otros viajeros.
- ✧ **Trovadores:** Viajan de corte en corte en busca de nobles que, previo pago, quieran escuchar las glorias y hazañas de sus familias.
- ✧ **Juglares:** Aunque pueden confundirse con trovadores, el público y la condición social de los juglares es mucho menor. Mezclan la música con recitación de poemas, cuentos, malabarismos o incluso echando las cartas. Son muy bien recibidos por los compañeros del camino, pues es difícil aburrirse teniéndolos cerca.
- ✧ **Justadores:** Se trata de nobles, normalmente de rango menor, que recorren los caminos en busca de torneos y justas en los que lucir sus habilidades.
- ✧ **Comitivas fúnebres:** Trasladar un cadáver a la iglesia para enterrarlo exige un cortejo fúnebre, como es costumbre en la zona. En aquellas zonas con poblamiento disperso, el trayecto puede tener que cubrir entre ocho y diez kilómetros, deteniéndose en algunos puntos del recorrido para rezar un responso por el difunto. Los reyes y grandes señores que mueren lejos de su residencia principal también exigen cortejos ostentosos con plañideras, hachones y cirios, un ataúd con telas de gran calidad, multitud de oraciones durante el traslado, además de un aumento en la cuantía de las ropas y limosnas que se distribuyen entre los pobres que se acercan a la comitiva.
- ✧ **Viajes de reliquias:** Cuando es necesario trasladar una reliquia, normalmente tras la fundación de algún monasterio o iglesia, se realiza un cortejo solemne que se mueve con lentitud (unos diez kilómetros diarios), por lo que el viaje puede durar semanas o incluso meses enteros.

Part 03: De Insula Finis Mundi

*Y he de cantar de aquel segundo reino
donde el humano espíritu se limpia
y de subir al cielo se hace digno.*

Divina comedia, Purgatorio (canto I, 4-6)

Dante ALIGHIERI

Tras acabar con el traidor de Martín do Samodeus y recuperar el grimorio, todo parece indicar que los personajes jugadores al final han cumplido los deseos de Abu y que la campaña toca a su fin. Pero me temo que nada más lejos de la realidad, pues ahora Abu los lleva

(de grado o a la fuerza) hacia una extraña isla en medio del Atlántico que es mucho más de lo que parece a simple vista, donde deberán enfrentarse a ellos mismos para alcanzar la cima de la montaña que se yergue en el centro del islote.

Un viaje por mar obligatorio

Al final de la aventura anterior, los PJ se enfrentan a Martín do Samodeus, al que dan muerte sobre la cubierta del barco en el que pretendía huir. Una vez conseguido, Abu baja al camarote del capitán y se pone a estudiar muy concentrado el grimorio que el portugués le había robado, sin hablar con nadie y sin querer comer o beber. Mientras tanto, el barco en el que viajan continúa su rumbo Guadalquivir abajo, navegando al parecer sin tripulación que lo controle. Si los PJ quieren, pueden tratar de controlar el barco, pero sus intentos serán infructuosos; otra opción es tirarse por la borda y tratar de alcanzar la orilla, pero también es inútil: el barco parece arrastrarlos y por mucho que naden no conseguirán alejarse de su estela (a lo sumo llegarán a cansarse).

Si los PJ aceptan su sino y se dejan llevar por el barco, este terminará por llegar al océano Atlántico tras pasar la desembocadura del río en Sanlúcar y luego se dirigirá hacia el oeste,

hacia mar abierto, por donde seguirá navegando varios días, manteniendo el mismo rumbo y con un tiempo espléndido. Al amanecer del tercer día de viaje, con las primeras luces del día, ya pueden divisar su destino: una isla en medio del mar dominada por una montaña enorme que tiene la cima truncada como si fuera una especie de meseta arbórea. En las laderas del monte se divisa un sendero que rodea toda la montaña, permitiendo ascender desde la playa donde nace hasta la cima.

Los PJ pueden tratar de ubicar la situación exacta de la isla con una tirada de Navegar, pero si tienen éxito, lo único que sacarán en claro es que, por lo que ellos saben, en este punto del océano no hay ninguna isla; si el DJ es un pérfido y hace esta tirada de manera oculta, puede informar a los PJ que pifien que, en realidad, la isla es Tenerife (por entonces, controlada por los nativos guanches).

El porqué y el dónde

Antes de meternos en faena vamos a explicar al DJ qué hacen los PJ en esta isla y qué es en realidad este lugar, una información que los jugadores desconocen y que poco a poco podrán ir intuyendo sin son sagaces y captan las indirectas y los matices.

Abu Alim es una persona perseverante y ligeramente obsesiva, como debería haber quedado claro en el

periplo que llevan junto a él, y su última obsesión es el hechizo de Umbral del Pozo que se encuentra en el grimorio que Martín le robó. Fue encerrado en Salumbinya precisamente por tratar de encantar una puerta de la Alhambra con este hechizo, y lo cierto es que estuvo a punto de conseguirlo, pero le faltaba un componente: el metal de un arma que haya acabado con, al menos, cinco demonios elementales, un componente muy difícil de localizar. Extremadamente

difícil, podríamos decir. Pero leyendo la crónica de un caballero cristiano, don Carlos de Mayoral, que dedicó su vida al combate contra el infiel y, según la crónica, «los demonios et diabolos de allende los mundos», Abu pensó que podía localizar su espada. El único problema es que don Carlos de Mayoral murió mientras peregrinaba hacia Santiago de Compostela, lo que suponía un serio inconveniente, aunque no insalvable: tras interrogar a diversas ánimas y espíritus, Abu se enteró de que don Carlos se encontraba en el Purgatorio, expiando los pecados que había realizado durante su vida castrense para, más adelante, poder ascender al Cielo que le corresponde.

Cuando localizó el grimorio en Córdoba, su primer deseo fue entregárselo a la Cofradía Anatema para que lo custodiara mientras él acudía a buscar al caballero, pero ahora que sabe que los cofrades sevillanos han muerto a manos de Martín, ha decidido partir de inmediato. En cuanto el

portugués cae a mano de los PJ, Abu se encierra en su camarote y, con la ayuda de su genio protector, controla la embarcación y hace que viaje por el mar y por los planos hasta llegar a su destino: la isla del Purgatorio, cuyos senderos han de recorrer junto a las almas expiatorias para localizar al caballero. Un camino que puede resultarles tremendamente duro y fatigoso¹³.

Por cierto: la magia no funciona en el Purgatorio. Absolutamente nada. Tanto es así que ni siquiera Abu puede utilizarla y su genio protector desaparecerá mientras se encuentren en la isla (por lo que te recomendamos que hagas las tiradas del anciano en secreto para que «siempre tenga éxito», al menos si quieres que llegue hasta la cima de la montaña). U olvídate directamente de tirar por Abu: total, es un tipo distraído y patoso que, sin saber muy bien cómo, es capaz de solventar fácilmente todas las pruebas que les esperan a los PJ.



¹³ *Addenda:* Es cierto que resulta cuando menos chocante ver a un musulmán como Abu visitando el Purgatorio cristiano. Y lo es más teniendo en cuenta que, según la religión islámica, las almas de los paganos justos (o sea, la de don Carlos) están en el primer círculo de su Infierno. Pero oye, Abu nunca ha sido muy practicante y perderíamos una oportunidad estupenda de visitar a Dante, que nunca está de más.

El sendero de la montaña

Al poco de divisar la isla, el barco en el que viajan los PJ termina por fondear en las arenas de una playa cristalina que se encuentra al pie de la enorme montaña. Aunque el único barco es el suyo, la playa está atestada de gente de toda índole y condición, cuyas vestiduras parecen estar muy anticuadas (lo que podrán percibir con una tirada de CUL×3). Todas estas personas parecen estar esperando algo y no hablan ni entre ellas ni con los PJ, se limitan a vagar entre la arena de la playa observando constantemente la montaña y un sendero que arranca entre los árboles.

Esta playa es el Antepurgatorio, donde esperan las almas excomulgadas y los arrepentidos de última hora que han muerto sin recibir la unción de enfermos. Aquí deben esperar su momento para iniciar el ascenso de la montaña, un tiempo que acostumbra a ser igual a treinta veces el tiempo que pasaron en pecado, lo que en algunos casos es casi una eternidad. Abu Alim se interna entre sus filas, como buscando a alguien, y tras no encontrarlo regresa junto a los PJ, dispuesto a continuar la búsqueda de don Carlos en otro punto del Purgatorio.

La playa está rodeada por un denso bosque entre cuyos árboles se abre un sendero por el que, de vez en cuando, se interna alguna de las personas que aguardan en la playa. Si los PJ entran en el sendero, tras recorrer unas decenas de metros en medio de un impenetrable bosque llegarán a un claro que se abre justo en la ladera de la montaña, cuyas paredes son rocas verticales imposibles de escalar. Al pie de la montaña arranca de nuevo el sendero, aunque el acceso está bloqueado por una cancela fabricada con diamante (como sabrán los que tengan éxito en una tirada de Conocimiento Mineral). Justo delante de esta, sentada sobre tres escalones que marcan el comienzo del sendero, aguarda una figura vestida de blanco que tiene en las manos dos llaves, una de plata y otra de oro.

Al principio, el guardián de la puerta, un ángel custodio, se extraña al ver a los PJ allí, pues no se trata de almas fallecidas (al menos de momento) y, por lo tanto, no deberían estar allí. Pero tras intercambiar algunas palabras con Abu Alim en un extraño idioma desconocido para los PJ (se trata de enoquiano, la lengua de los ángeles que los hombres olvidaron tras la caída de la torre de Babel), el ángel abre con las dos llaves la cancela y les permite acceder al sendero.

Nota importante: Por cada grada del sendero que tienen que atravesar, los PJ se van a enfrentar a diferentes pruebas que pondrán a prueba alguna característica o competencia, y en muchos casos serán tiradas a todo o nada (o sea, o las consiguen o mueren en el intento). Por todo ello, recomendamos a los DJ que recuerden a sus jugadores que todos tienen una característica secundaria llamada Suerte que, en ocasiones, sería bueno utilizar. Como, por ejemplo, en las pruebas que tienen por delante.

LA GRADA DE LOS SOBERBIOS

El sendero da siete vueltas a la montaña hasta llegar a la cima y es mucho más empinado al principio que al final de su recorrido. En cada una de las vueltas, los pecadores

expían un tipo de pecado, por lo que es habitual que algunas almas se entretengan más en una vuelta que en las demás, pues cada una tiene más que expiar en unos pecados que en otros.

Esta primera vuelta, grada o terraza está consagrada a la soberbia y aquí suelen retrasarse especialmente los orgullosos, que para poder alcanzar la siguiente vuelta del sendero deben cargar en sus espaldas con un peso considerable: su propio orgullo. Por eso, al poco de iniciar el ascenso a la montaña, los PJ comenzarán a fatigarse, encorvados por un peso cada vez mayor hasta que al poco tiempo descubren sorprendidos que están subiendo por el sendero cargando una enorme piedra sobre su espalda. Es tan enorme la carga y tan fatigoso el caminar que todos ellos deberán hacer una tirada de FUE×5 o RES×5, lo que sea menor: los que tengan éxito conseguirán llegar a la siguiente grada del sendero en bastante buen estado, pero aquellos que la fallen quedarán exhaustos y tienen dos opciones: echarse a dormir (lo que los saca directamente de esta parte de la aventura, al menos de momento) o continuar ascendiendo, pero con un penalizador de -25 % a todas las tiradas de competencias físicas que realicen a partir de ahora (Saltar, Trepar, Correr, competencias de combate, etcétera).

LA GRADA DE LOS ENVIDIOSOS

La segunda vuelta está dedicada al pecado de la envidia, donde se entretienen todas aquellas almas que codiciaban los bienes ajenos y sufrían por no tenerlos. Para evitar que eso suceda aquí, todos los condenados pierden todas sus posesiones y pasan a vestir túnicas de un tono gris. Luego, un ángel se dedica, alma por alma y pecador por pecador, a coserles los párpados con hilo de hierro para que así no vean los bienes de los demás y sepan conducirse solo con sus propios recursos.

Así que cuando los PJ lleguen a esta grada del sendero, todas las posesiones que lleven encima desaparecerán y pasarán a vestir una túnica del mismo color gris que el resto de almas. A continuación se les presentará delante un enorme ángel que les preguntará únicamente si desean continuar el camino: en caso de que contesten de forma afirmativa, con un sutil movimiento de su dedo ante sus ojos, los párpados de los PJ quedarán cosidos con hilo de hierro (lo que, por cierto, provoca el mismo dolor que si se lo hicieran en la Tierra, dejándolos conmocionados por el dolor durante todo el recorrido de esta terraza, lo que significa -25 % a todas las tiradas).

Para poder continuar, los PJ deben moverse como ciegos por la terraza de la montaña, un tramo particularmente peligroso y angosto. Cada uno debe hacer una tirada de PER×3 (o ×5 si alguien tiene la genial idea de guiarse poniendo la mano en la pared de la montaña): los que tengan éxito llegarán dando traspiés hasta la siguiente grada, pero los que fallen habrán pisado fuera del sendero y tendrán que hacer una tirada de DES×3 para evitar despeñarse. Los que pifien se despeñarán automáticamente. Si le ocurre esta desgracia a alguno de los PJ, también quedará fuera de la partida por el momento.

LA GRADA DE LOS IRACUNDOS

Cuando llegan a la tercera terraza del sendero de la montaña, una fuerte luz destruye el hilo de hierro que mantiene sus ojos sellados y disuelve las túnicas grises que visten, quedando todos ellos desnudos ante el mundo y sin más equipo que su ingenio.

Esta grada está destinada a limpiar el pecado de la ira, que aquí se transforma en densas y espesas humarolas de olor acre que ciegan y hieren los ojos y las narices de los pecadores que deben traspasarlas. Los PJ también se encontrarán estas humarolas que surgen de la misma piedra de la montaña y que les impiden ver nada y casi no les dejan respirar.

Para poder atravesar esta densa humareda y conseguir llegar a la siguiente terraza hay que hacer dos tiradas: una de PER×5 para no despeñarse de nuevo montaña abajo (mira la grada de los envidiosos para más información) y otra de RES×4 para respirar lo mínimo posible estos gases nocivos. Si alguno falla la tirada de RES, sucumbirá ante el humo y la tos, lo que le provocará una pérdida del conocimiento que lo dejará tirado en medio de las humaredas. Si alguno de sus compañeros se peca de que ha caído (con una tirada de Descubrir), puede arrastrarlo hasta sacarlo del humo, aunque tendrá que hacer una tirada de FUE×3: si falla, la ascensión con el peso muerto de su compañero lo retrasa y debe volver a hacer otra tirada adicional de RES×4. Todos aquellos que sucumban al humo serán retirados de la partida de forma temporal.

LA GRADA DE LOS PEREZOSOS

La cuarta terraza del sendero está dedicada a los perezosos en vida, que están condenados a expiar su pecado haciendo exactamente lo contrario que hacían antes, como van a comprobar en breve los PJ.

Cuando lleven recorrido un buen trecho del sendero de esta grada, los PJ escucharán a sus espaldas el lejano sonido de algo parecido a un caballo al trote o al galope, aunque los cascos resuenan mucho más pesados. Poco después, comenzarán a ser adelantados por varias almas de pecadores que corren por el sendero como almas que lleva el diablo (una frase que viene ahora muy a cuento, por cierto), al tiempo que el sonido de los cascos se hace aún más fuerte. Al momento, por el recodo del camino, justo detrás de los PJ, hace acto de presencia un enorme animal del tamaño de una casa grande, con la piel grisácea, grandes colmillos y patas como columnas, y viene a la carrera pisoteando todo aquello que encuentra a su paso. A menos que salgan ellos también corriendo, precisamente ese es el destino que los espera.

Todos los PJ deben hacer una tirada de Correr si no quieren que la enorme bestia que les viene pisando los talones los aplaste: si tienen éxito, conseguirán llegar hasta el final de la terraza indemnes, aunque exhaustos por la carrera; los que fallen comenzarán a sentir en sus nuca el cálido aliento de la monstruosidad que viene por el camino y tendrán que hacer una segunda tirada de Correr. En caso de que fallen esta segunda tirada, la gigantesca bestia los machacará con sus patas mientras continúa su enloquecida carrera por el sendero, con lo que el PJ será retirado de la partida de manera temporal.

LA GRADA DE LOS AVARICIOSOS

Los PJ que aún sigan caminando por el sendero de la montaña, desnudos y cansados por la carrera, alcanzarán en esta ocasión el tramo del camino dedicado a los avariciosos, aquellos

que querían tenerlo todo y que ahora ya no tienen nada, y por eso están obligados a recorrer esta grada del camino atados de pies y manos, arrastrándose por el suelo boca abajo.

Como era de esperar, a los PJ los aguarda la misma suerte, y al poco de entrar en esta terraza del sendero, sentirán cómo unas cuerdas invisibles y poderosas les aprisionan pies y manos, con lo que caen al suelo con el rostro sobre la arena. La única forma que tienen de moverse es arrastrándose penosamente entre el polvo del sendero, despacio pero sin pausa: tendrán que hacer tiradas de AGI×5 para alcanzar la siguiente terraza; en caso de fallar, deberán hacer otra tirada de AGI×4 debido al cansancio para lograr su propósito, pero si vuelven a fallar, será ahora de AGI×3 y así sucesivamente hasta que fallen una tirada de AGI×1, en cuyo caso el esfuerzo habrá podido con ellos y caerán inconscientes, siendo retirados temporalmente de la partida.

LA GRADA DE LOS GLOTONES

La penúltima terraza de la montaña del Purgatorio está dedicada a expiar el pecado de la gula, donde todos aquellos que cayeron bajo dicho pecado deben expiar su culpa pasando un hambre atroz bajo árboles cargados de frutos. Y algo parecido es lo que deberán superar los PJ, si quieren alcanzar la siguiente terraza de la montaña.

En cuanto empiecen a andar por el sendero que conforma esta grada, sentirán un hambre atroz que, a cada paso que dan, va aumentando progresivamente. A nivel de reglas (página 108/95 del manual de juego), se supone que los que pasen un día sin comer ven reducido en un punto sus características de FUE, AGI y RES, pero en este caso, la inanición es tan devastadora y veloz que es imposible reflejar el hambre de esa manera. Los PJ que quieran llegar al final de la grada de los glotones tendrán que hacer una tirada de RES×3: en caso de fallarla, el hambre habrá podido con ellos y caerán al suelo desfallecidos, siendo retirados del juego, aunque solo temporalmente.

LA GRADA DE LOS Lujuriosos

La última terraza del sendero es la menos empinada de todas, pero tampoco es fácil de sortear. Está dedicada a todos aquellos que han pecado de lujuria, amando al prójimo de una manera excesiva u obsesiva. Lo primero que observarán los PJ al inicio del ascenso por la terraza es que las almas de los pecadores están dispuestas en dos filas diferentes: una de ellas es para los que han pecado de lujuria según su naturaleza y la otra para los que lo han hecho contra natura. Al final de ambas filas se levanta una enorme pared de fuego que los pecadores han de atravesar de un salto, siempre que reúnan la fuerza de voluntad necesaria para hacerlo, que no siempre es fácil.

Los PJ también tienen que pasar esa misma prueba si quieren alcanzar finalmente la cima de la montaña del Purgatorio. Para ello es necesario que hagan una tirada de Templanza: si tienen éxito, se lanzarán al fuego y atravesarán la pared entre grandes dolores, aunque al llegar al otro lado se darán cuenta de que no han sufrido ningún daño real; aquellos que fallan la tirada de Templaza, titubean demasiado antes de sortear la pared de fuego y terminan abrasados en su interior, con lo que son retirados del juego de manera temporal.

El Paraíso Terrenal

La cima de la montaña del Purgatorio la ocupa el jardín del Edén, el paraíso terrenal en el que antaño vivieron Adán y Eva. Por tanto, los PJ que consiguieran superar las siete pruebas del sendero de la montaña llegarán desnudos y cansados a los frondosos bosques de la cima de la montaña, donde la sombra es siempre fresca, la temperatura agradable y donde la fatiga y los pesares desaparecerán mientras sus pies desnudos pisan la hierba que alfombra su suelo: si alguno de ellos tuviera algún tipo de penalizador a las tiradas por el cansancio, desaparecerá, además de cualquier pérdida de PV que hayan sufrido a lo largo de la aventura, pues tal es la naturaleza sanadora de este lugar.

Nada más llegar arriba, Abu Alim retomará de nuevo la búsqueda del caballero don Carlos de Mayoral, pues si aún no ha abandonado el Purgatorio y tampoco lo ha visto durante la subida a la cima, no puede estar más que en el jardín del Edén. Los PJ lo verán indagando por todos los rincones, acercándose a cualquier grupo de almas de las que todavía vagan por entre sus bosques a la espera de ascender al Cielo. La búsqueda resultará de nuevo infructuosa, al menos por la zona del jardín en la que se hallan, aunque los PJ pueden echarle una mano si lo ven conveniente. En este caso Abu les dará una descripción muy general de la persona a la que anda buscando, tan general que necesitarán una tirada de Descubrir *difícil* (-25 %) para encontrarla: aquel que la supere verá un alma que parece ser la del caballero don Carlos al otro lado de un arroyo que corre por entre los bosques.

Tras pasar el riachuelo no les supondrá ningún peligro, al menos físico, pues se trata del río Leteo, un curso de agua muy tranquilo que corre entre medias del Paraíso Terrenal. Pero tiene una extraña particularidad: borra la memoria de todos aquellos que se sumergen en sus aguas. Por tanto, todos los personajes (Abu incluido) que atraviesen el río para acudir al encuentro del caballero olvidarán de repente por qué están allí, quiénes son y dónde se encuentran. Pueden evitarlo antes de entrar con una tirada de Teología *muy difícil* (-50 %) (da igual la religión que se tenga) y así recordar la peculiar característica de este río, pero una vez traspasado el riachuelo, la memoria desaparecerá y tendrán que hacer una tirada de Memoria *difícil* (-25 %) para recordar cualquier detalle de sus vidas, por importante que fuera.

Llegados a este punto de la aventura, y ahora que tenían literalmente al alcance de la mano el final de la campaña, los jugadores pueden desesperarse al ver cómo las muchas pruebas y desventuras que han tenido que sufrir para llegar a este lugar han sido inútiles. Pero no todo está perdido: igual que Dante recibió la ayuda de Beatriz para reconducirlo por el Purgatorio, los PJ también recibirán la ayuda de un alma amiga. Por defecto, tenemos al caballero don Carlos de Mayoral, que, al ver a gentes tan sufridas y que tanto le recuerdan a sus años de mocedad y aventuras, puede echarles una mano sin saber que es precisamente a él al que buscan; otra opción es que el DJ utilice a algún PJ que haya fallecido durante la campaña (no es válido utilizar a

los que hayan caído en el ascenso, ya que esos volverán a la vida en breve), pues eso aportará un mayor nivel de correspondencia y complicidad con los PJ; si ningún PJ murió en el transcurso de la campaña, lo que no deja de ser una muy buena noticia, también se puede utilizar a algún PNJ que haya fallecido y con quien los PJ tuvieran mucha amistad o entendimiento.

En cualquier caso, el alma que se haya convertido en la guía de los PJ los tomará a todos ellos por las manos y los llevará hasta un hermoso prado en el que crece un espléndido árbol con jugosos y apetitosos frutos como nunca vieron otros iguales (y nunca los volverán a ver: es el Árbol del Bien y del Mal, y espero que a ninguno de ellos se les ocurra comer de ellos, porque lo que les pasó a Adán y Eva será un picnic al lado de lo que le pasará al pobre PJ que lo haga). Junto al árbol nace un arroyo de aguas cristalinas donde el alma amiga les pedirá que beban: es el río Eunoé, que además de permitirles recuperar la memoria, limpiará sus cuerpos del pecado y aligerará sus almas.

Recuperada la memoria, ya pueden seguir su misión y no les costará nada dar con don Carlos de Mayoral: si no fue él mismo el que los llevó al Eunoé, el caballero se encontrará sentado al pie de un árbol cercano aguardando su turno para subir al Cielo que se ganó en vida con sus buenas obras. Abu se presentará a sí mismo como un estudioso de la magia que, junto a otros compañeros y hermanos de los conocimientos ocultos, trata de utilizar contra el Maligno sus mismas armas, pues la magia no es ni mala ni buena, sino tan solo lo es aquel que la empuña. Y le cuenta que para realizar un hechizo que le permitirá proteger a los poderosos y humildes de este mundo necesita un arma que haya dado muerte a varios demonios, un arma con la que no cuenta, pero que, según las viejas crónicas que pudo leer, poseyó en su momento el bueno de don Carlos.

Tras escuchar la plática del anciano, don Carlos sonríe y se queda un rato en suspenso, mirando fijamente las hojas del árbol que les regala su sombra. Al rato, cuando piensen que el caballero nada parece que tiene que decirles, les habla reposadamente:

—Algunos demonios maté con mi vieja espada, es cierto, pues como caminante muchos años estuve consagrado a la protección del débil y de los inocentes por los caminos del Señor. Y nada me honraría más que pudiera seguir protegiéndolos aunque fuera de tan extraña manera.

Levantándose tranquilamente del suelo, don Carlos alza su mirada hacia el cielo y, sin dejar de sonreír, les dice al tiempo que su figura se desvanece en el aire:

—Tras visitar al santo, mis últimos amigos me llevaron al fin del mundo, donde descansan mis huesos junto a mi espada...

Y conforme pronuncia esas palabras, el caballero don Carlos de Mayoral abandona el Purgatorio y su alma es recogida por dos ángeles que la elevan al Cielo. Ahora ya puede descansar en paz.

Conclusión y recompensas

Cras la desaparición del alma de don Carlos del Purgatorio, los PJ no tendrán apenas tiempo ni de comentar las últimas frases del caballero, pues al acabar la misión que los ha llevado a tan extraña isla, sus cuerpos se desvanecen para regresar al mundo físico, reapareciendo junto a los que no superaron las pruebas de la montaña sobre la cubierta del barco, que ahora se encuentra en mitad del mar. Ya no hay ninguna isla junto a la embarcación, aunque en la lejanía se divisa una costa que, por el momento, les es desconocida. Y antes de que se me olvide: los PJ van equipados con los mismos objetos que tenían cuando subieron al barco.

En cuanto a las recompensas, además de los habituales Puntos de Aprendizaje y las modificaciones a la RR e IRR, que encontrarás detallados a continuación, aquellos que superaran las pruebas de la montaña y consiguieran llegar hasta el jardín del Edén habrán expiado considerablemente su alma y puede que nunca vuelvan a ser los mismos: pueden eliminar todas aquellas vergüenzas (o los rasgos de carácter equivalentes) que puedan considerarse pecados, tales como Intransigente, Maldito de Dios y Tarado (Sádico, Tacaño y Cólerico).

- ✧ Los PJ que consiguieran alcanzar el jardín del Edén: 40 PAp y +2D10 puntos de RR.
- ✧ Los PJ que no consiguieran alcanzar el jardín del Edén: 20 PAp y +1D10 puntos de RR.

Martin abrió los ojos de nuevo. Pero ya no era Martin.

— Mi buen Martin, veo que has despertado.

El portugués giró la cabeza, transido de dolor. Junto a él, arrodillado, su señor le sonreía. Martin intentó hablar, pero le fue imposible: los nuevos dientes le herían el paladar y la sangre le ahogaba la garganta.

— No intentes hablar, pues ese tiempo ya pasó para ti, mi buen Martin. Ahora tengo una nueva misión, una misión a la altura de tus nuevas posibilidades. Una misión de dientes y garras...

Martin se alzó de entre el barro y el líquido viscoso que lo cubría, dominado por el hambre y el ansia.

Y volvió a sentirse vivo.



Dramatis personae



n esta aventura no es solo que no haya ningún combate, es que aunque lo intenten con todas sus fuerzas, no van a poder combatir con nadie: para empezar, las almas son traslúcidas y etéreas, así

que poco van a poder hacerles; y a eso hay que añadirle que no pueden utilizar magia y que, al poco de empezar el ascenso, van a perder todo su equipamiento.

Anexo: El Purgatorio medieval

Considerando que los griegos afirman no encontrar entre sus doctores ningún nombre propio y cierto para designar el lugar de esta purgación, [...] de acuerdo con las tradiciones y las autoridades de los santos padres, este nombre es el Purgatorio.

Carta del papa Inocencio IV a Odón, cardenal de Tusculo, su legado ante los griegos en Chipre (1254)



a existencia del Purgatorio, ese lugar intermedio entre el Cielo y el Infierno al que acuden aquellas almas que no han sido lo suficientemente buenas como para subir al Cielo ni tan malas como para ser condenadas al Infierno, es un invento relativamente reciente, pues tiene unos seiscientos años, bastante poco si los comparamos con los dos milenios del cristianismo o los seis milenios del judaísmo.

Hay ciertos versículos bíblicos, como en el Deuteronomio (12, 10) o en el segundo libro de los Macabeos (12, 38-46), que dejan entrever que la resurrección de los cuerpos está subordinada a la expiación previa de los pecados cometidos. Esa idea lleva a los primeros cristianos a suponer que debe de existir un lugar intermedio entre el Cielo y el Infierno donde el alma es purificada, donde sufre castigos y penas para que sus pecados puedan ser perdonados.

Los Padres de la Iglesia, con San Agustín a la cabeza, desarrollaron esa idea, pero tampoco llegaron a aclarar demasiado el concepto, pues concebir un lugar distinto al Cielo y al Infierno conllevaría adoptar tradiciones populares que no aparecen reflejadas con claridad en la Biblia y que, por tanto, no son específicas del cristianismo. De todas formas, a pesar de tantas precauciones, determinadas tradiciones populares e incluso paganas terminaron por asociarse al culto cristiano, como la conmemoración de la Fiesta de los Difuntos, cuya fecha, el día 2 de noviembre, coincide con la pagana fiesta de Samhain: durante esa fiesta se reza a las almas fallecidas para facilitar su salvación. Por tanto, se supone que las almas han de estar en algún lugar esperando a ser salvadas, lo que prefigura ya la existencia del Purgatorio.

Pero habrá que esperar hasta siglo XIII para que el papa Inocencio IV le ponga nombre a ese lugar intermedio

(mira la cita con la que se abre este anexo), utilizando para ello el término latino *purgatorium*. A finales del siglo, la *Leyenda dorada* de Jacobo de la Vorágine y, especialmente, la *Divina comedia* de Dante popularizan el término, que para entonces está completamente aceptado. Tanto es así que hasta los escolásticos de la Universidad de París debaten sobre su naturaleza y localización, aunque todavía existen zonas en la cristiandad que niegan su existencia, como en las que las herejías cátara y valdense están más extendidas o en toda Europa oriental.

Este cambio en la concepción cristiana del Purgatorio se refleja en la mentalidad del hombre medieval ante la muerte, que pasa a ser mucho más resignada, más esforzada hacia la salvación, hasta tal punto que a comienzos del siglo XV la búsqueda de la salvación tras la muerte se convierte en toda una obsesión. En esta época, las misas y oraciones por el alma de los difuntos se disparan en las iglesias buscando siempre reducir lo más posible el tiempo de purificación en el Purgatorio, y lo mismo ocurre con las donaciones y las peregrinaciones, que tratan de reducir la pena antes de que se estipule.

En lo referente a la iconografía del Purgatorio, las primeras representaciones pictóricas que se realizan de él lo presentan como un conglomerado de agua y fuego que las almas deben atravesar en su viaje hacia el Cielo. Más tarde se transforma en una localización rocosa en la que los condenados redimen sus pecados entre el fuego purificador, que, según diversas variantes, puede encontrarse entre las fauces abiertas de un leviatán o en la entrada de una caverna. Cuando Dante escribe su *Divina comedia*, hace caso omiso de dichas representaciones y concibe el Purgatorio como una enorme montaña sobre una isla, según el poeta, una manera más lógica de expresar el ascenso necesario para que las almas alcancen el Cielo.

Barco W33: Omnes Vulnerant, Última Necat

Todas hieren, la última mata.

Lema del reloj solar

Hemos llegado finalmente a la última parte de la campaña, donde se decidirá el destino de Abu Alim, del grimorio y de los personajes jugadores. Se trata de una aventura in crescendo donde apenas tendrán

tiempo de descansar entre el momento en que arriben a las costas de Finisterre hasta el enfrentamiento final en el cementerio de peregrinos. Se trata del final de la campaña y como tal han de sentirlo los jugadores.

El fin del mundo



ras diversas pruebas, los PJ consiguieron localizar en la cima del Purgatorio al caballero don Carlos de Mayoral, poseedor en su momento de una espada que había sido utilizada para acabar con diversos demonios, un arma indispensable para poder realizar un hechizo extraordinariamente poderoso. Tras sonsacarle unas enigmáticas palabras y asistir a la ascensión de su alma, los PJ regresan al mundo físico, despertando sobre la cubierta del barco que los llevó hasta la isla del Purgatorio, aunque ahora la embarcación se encuentra a la deriva y muy cerca de una costa que, por el momento, les resulta desconocida.

Don Carlos de Mayoral les contó que «tras visitar al santo» fue llevado «al fin del mundo». El santo del que habla no puede ser más que Santiago el Apóstol, cuya tumba se encuentra en la ciudad de Compostela, algo que Abu sabe de sobra, pues ha leído la crónica con las andanzas del caballero; también lo sabrá todo aquel que haga una tirada de Teología (cristiana) *muy fácil* (+50 %). Además, tal y como indica la crónica, fue cerca de esta ciudad donde murió don Carlos. Un pelín más complicado lo tendrán para adivinar el significado de «el fin del mundo», aunque tampoco demasiado: una tirada de Leyendas (*fácil* si el PJ es de origen gallego) les permitirá saber que ese fin del mundo no puede ser más que Finisterre, hacia donde dirigen sus pasos muchos peregrinos tras visitar la tumba del apóstol, pues aseguran que hasta no alcanzar la denominada Costa da Morte no puede darse por finalizado el camino. Allí el peregrino se baña en la playa de Langosteira, quema sus ropas, contempla la puesta de sol y solo entonces su alma habrá quedado purificada. Por tanto, es lógico pensar que, tras la muerte del caballero, aquellos que lo acompañaban llevaron su cadáver hasta la zona de Finisterre, donde es posible que lo enterraran.

De todas formas, disquisiciones y averiguaciones aparte, los PJ tienen problemas más acuciantes en el horizonte, nunca mejor dicho. Como ya se ha indicado, viajan en un barco que va a la

deriva cerca de una costa que no conocen, una línea costera, además, llena de rocas y acantilados, como pueden divisar si hacen una tirada de Descubrir. En resumen, una costa tremendamente peligrosa para navegar. Y su barco se acerca lenta pero inexorablemente a los rompientes, por lo que, si no hacen nada por impedirlo, terminarán tarde o temprano estampándose contra los acantilados rocosos de la costa.

Si deciden evitarlo, los PJ pueden organizarse para controlar el barco, y aunque ya les será imposible alejarlo del rumbo que lleva, al menos pueden tratar de evitar su naufragio. Para conseguirlo, uno de los PJ debe llevar la voz cantante y actuar como capitán de esta improvisada tripulación, y es de suponer que lo hará el que tenga el mayor porcentaje en Navegar, pues es necesario hacer una tirada por dicha competencia para conseguir llevar el barco hasta un fondeadero seguro, aunque si antes hace otra tirada con éxito de Mando para asignar al resto de los PJ a sus puestos, la dificultad de la tirada de Navegar será *fácil* (+25 %).

Si el PJ tiene éxito, el barco conseguirá evitar las rocas y arrecifes que bordean la accidentada costa y terminará fondeando cerca de una tranquila playa, desde donde pueden desembarcar con relativa facilidad. Pero si el PJ que asuma el puesto de capitán falla su tirada de Navegar, el barco se estrellará contra los arrecifes, destrozándose como si fuera de papel: las astillas vuelan por todos lados cuando las rocas traspasan el casco del barco y los mástiles se quiebran por la mitad como ramas secas. Todos aquellos que viajen en su interior deben hacer una tirada de AGI×3 para evitar una zambullida violenta con posible choque contra las rocas (que les provocaría 1D6 PD sin protección por armadura), seguida de una tirada de Nadar para conseguir alcanzar tierra firme en más o menos buenas condiciones: fallar supone tener que repetir la tirada cada asalto hasta tener éxito o pifiar, lo que provoca un ahogamiento (consulta las reglas de asfixia en la página 102/89 del manual de juego).

La Costa de la Muerte

Empapados, ateridos y es posible que hasta heridos, los PJ consiguen llegar a tierra firme. El paisaje y el clima no tienen nada que ver con la Sevilla de la que zarparon hace unos días: el tiempo es mucho más frío y la costa es una amalgama de rocas, arrecifes y espuma que se va difuminando conforme el sol se va poniendo en el oeste, un espectáculo que bien vale la pena presenciar en este paisaje abandonado.

Los PJ y Abu podrían decidir pasar la noche aquí, en la playa y al raso, pero no deja de ser mala idea: en esta región, las noches acostumbran a ser muy frías, incluso en las fechas en las que están, y hay una gran probabilidad de que pillen una pulmonía (página 105/94 del manual de juego), sobre todo si no han tenido la prudencia de hacer una hoguera para calentarse.

En cualquier caso, decidan quedarse o irse, el resultado para ellos va a ser el mismo, pues en cuanto el sol haya desaparecido en el mar y la única luz sea la del anochecer, en la penumbra más allá del alcance de su visión escucharán los pasos amortiguados de las patas de un animal que se acerca a ellos, ya sea sobre la arena de la playa (si decidieron quedarse) o sobre los arbustos del sotomonte (si dejaron atrás la playa). Poco después, la silueta de un enorme lobo de pelaje blanco se aproxima a ellos con tranquilidad, sin dar muestras de hostilidad: se trata del Lobo de Santiago (página 334/208 del manual de juego), el protector de los peregrinos, estén vivos o muertos, y viene al encuentro de los PJ por solicitud del caballero don Carlos, que aún vela por ellos desde el Cielo. Aquellos que tengan éxito en una tirada de Leyendas (*fácil*, +25 %, para los que hayan nacido en Galicia), reconocerán al animal de los cuentos e historias que han escuchado y sabrán que no se trata de una criatura maligna, sino todo lo contrario.

El Lobo de Santiago ha venido para guiarlos hasta la tumba del caballero, pero a pesar de su astucia y poder, sigue siendo un animal y no puede comunicarse verbalmente. Su táctica consistirá en dejarse ver fugazmente y alejarse luego de ellos, lo que puede ser interpretado como una forma de pedirles que lo sigan (una tirada de Conocimiento Animal lo dejará claro; si no la superan, deja que usen un poco la cabeza). En cualquier caso, no los va a dejar hasta que no lo sigan y, si tiene que acercarse a ellos y tirar de sus ropas para que lo hagan, no tiene problema alguno en hacerlo.

El lobo se interna por una trocha que corre paralela a la línea de costa: a su izquierda, matorrales y arbustos en un paisaje yermo; a la derecha, el sonido del mar rompiendo sobre los acantilados. Tras una hora de caminata, cuando ya la noche ha caído y no hay más luz que la que ellos porten consigo, el lobo se detiene en un remanso de la vereda, justo delante de una cuesta que baja hacia un pequeño claro cuyo borde occidental está formado por los acantilados en la costa. En ese claro se encuentran las tumbas de aquellos peregrinos que fallecieron en su viaje, no sin antes declarar su intención de descansar en «el fin del mundo» para que sus compañeros pudieran traerlos hasta aquí. Las gentes del lugar lo llaman el cementerio de los peregrinos, aunque son pocos los curas que lo consideran lugar sagrado y aseguran que es lugar de cultos paganos tiempo atrás desaparecidos. De todas formas, desde el lugar donde se encuentran los PJ, poco o nada pueden ver más que una cuesta que, desde sus pies, se interna en una inmensa oscuridad. El lobo señala con su hocico la cuesta, como queriendo que bajen por ella.

El descenso por esa cuesta durante noche tan cerrada como esta es poco más que una cuestión de fe: el lobo no va a abandonarlos hasta que no decidan empezar el descenso, pero tampoco va a ayudarlos a hacerlo. Su tarea era conducirlos hasta aquí y eso ha hecho: ahora queda en manos de los PJ alcanzar el cementerio de los peregrinos. Para ello, deberán hacer tres tiradas de Tregar *fáciles* (+25 %): un éxito les permitirá descender un tramo de la empinada cuesta en la oscuridad, pero un fallo supone un resbalón, lo que obliga al PJ que haya fallado a realizar otra tirada, en esta ocasión de AGI×5 para agarrarse a alguno de los arbustos que crecen en el suelo; si fallan esa tirada, las consecuencias pueden ser muy graves: si han fallado la primera o la segunda tirada de Tregar y luego la de AGI×5, sufrirán 1D6 PD por las múltiples contusiones hasta que una roca o un arbusto detiene su caída; pero si fallan la última tirada de Tregar y luego la de AGI×5, la caída los lleva hasta un acantilado, desde donde se despeñan hasta destrozarse contra las rocas de la costa, lo que supone morir en el acto.

En cualquier caso, tras tener éxito en las tres tiradas de Tregar (o las subsiguientes de AGI×5), habrán conseguido alcanzar el cementerio, aunque ahora es cuando las cosas se ponen interesantes de verdad.

El cementerio de los peregrinos

Martín do Samodeus llamaba a su infernal señor Albinach, pues ese era el nombre que los marineros daban a Asmodeo, que otros muchos también conocen como Silcharde. Este demonio, señor del dominio, el control y la esclavitud, hace tiempo que intenta apoderarse del grimorio que posee Abu Alim, ya que los hechizos que contiene pueden otorgar una poderosa arma contra las huestes infernales a los mortales que los aprendan. Por desgracia para él, Abu fue encerrado en Salumbinya antes de que el demonio pudiera conocer la localización donde lo tenía guardado el viejo. Así que para conseguirlo, Silcharde recurrió a uno de sus siervos dentro de la Cofradía Anatema, Martín, un viejo marinero que tiempo atrás le había vendido el alma a cambio de impíos conocimientos y que le mantenía informado sobre los movimientos de la cofradía.

A través de su peón, Silcharde liberó a Abu para que recuperara el grimorio que tanto ansiaba encontrar y así, una vez que el viejo lo tuviera de nuevo en su poder, robárselo sin demasiados contratiempos, aunque ha quedado claro a lo largo de la campaña que verdes las habían segado y que los que fueron contratados para liberar al viejo y poner en marcha su plan se han convertido en unos molestos guardaespaldas que han conseguido incluso acabar con su sirviente, lo que ha obligado al demonio a tomar cartas en el asunto: ha transformado a Martín do Samodeus en una monstruosidad de carne y barro que aguarda oculto en el cementerio de los peregrinos la llegada de Abu y de los PJ para acabar de una vez por todas con ellos y arrebatarse al viejo el grimorio antes de que pueda poner en práctica ninguno de los conocimientos prohibidos que almacena.

Fabula E: Última Merat

Pero volvamos con los PJ, que para algo son los protagonistas de esta historia. El claro al que han llegado no es demasiado amplio y en su interior se apiñan decenas de cruces, en su mayor parte de madera, aunque algunas son de piedra, desvaídas por el viento y el salitre. La zona oriental del claro la conforma la cuesta por la que han bajado, mientras que la occidental es un acantilado que se precipita en el mar, por donde corre un fuerte viento que agita los ropajes y el pelo de los PJ que han conseguido llegar hasta el cementerio.



Nada más poner el pie en el claro, los PJ advertirán que la tierra es muy arcillosa y tan blanda que sus huellas quedan marcadas entre el barro y la hierba que cubre todo el cementerio, aunque una tirada de Conocimiento Mineral les revelará que se trata de algo bastante insólito, pues ese tipo de terrenos tan cerca del océano debería haber sido erosionado y engullido por el mar bastante tiempo atrás. Lo cierto es que el terreno que ocupa el cementerio no era así, pero la presencia de Martín lo ha vuelto lodoso y arcilloso, pues su esencia impregna buena parte del claro.

Si buscan la tumba del caballero don Carlos de Mayoral, no tendrán que buscar demasiado: siempre que cuenten con algún tipo de luz y hagan una tirada de Descubrir, terminarán por encontrar una cruz de madera, vieja de varias décadas, en la zona central del claro en el que aparece inscrito el nombre del caballero. Para llegar hasta la espada que se supone yace enterrada junto al cadáver de don Carlos deberán cavar usando algún tipo de herramienta apropiada, aunque es posible hacerlo incluso con las manos, pues la tierra está suelta y es muy blanda. Pero el momento en el que empiecen a excavar será también el momento en el que Silcharde active su plan definitivo para hacerse con el grimorio.

Para empezar, cuando estén casi a punto de alcanzar el cadáver de don Carlos de Mayoral, el resto de las tumbas de los peregrinos empezarán a «expulsar» a sus inquilinos, los restos de decenas de peregrinos que llevan décadas siendo enterrados aquí y que se abren camino por la lodosa tierra del cementerio. En pocos asaltos, toda una hueste de esqueletos manchados de lodo surge del terreno, controlados por la malévola mente de Martín con un único propósito: destrozarse los cuerpos de los PJ y despeñarlos por el acantilado. Sus tácticas son muy sencillas: valiéndose de su superioridad numérica, van a rodear a los PJ utilizando su primera acción del combate en acercarse a ellos hasta distancia de melé, pasando en posteriores acciones a intentar maniobras de inmovilizar. Una vez que uno o varios de ellos hayan conseguido inmovilizar a un PJ, además de provocarle 1D3 PD cada asalto, lo irán arrastrando hasta el acantilado para arrojarlo con el desgraciado PJ hasta su muerte. Para simular esto con las reglas, una vez que un esqueleto haya conseguido inmovilizar a un PJ, deberán hacer cada asalto tiradas enfrentadas de FUE×5 que, en caso de ganar el esqueleto, lo acercarán al acantilado; si consigue ganar tres tiradas de FUE consecutivas, se arrojará por el acantilado agarrado al PJ. Eso sí, por cada esqueleto por encima del primero que consiga inmovilizar a un PJ, este reducirá en un ×1 su tirada de FUE (por tanto, si está inmovilizado por dos esqueletos, tirará FUE×4, si son tres tirará FUE×3, etcétera). Hay suficientes esqueletos en el cementerio como para que cada PJ deba enfrentarse a cuatro de ellos.

Mientras los PJ luchan para sacudirse de encima los restos cadavéricos de los peregrinos enterrados, Martín empieza a actuar: su cuerpo se encuentra también enterrado debajo del cementerio, pero ya no tiene la forma con la que lo conocieron y lo odiaron, sino que Silcharde lo ha transformado en un ser de barro, carne y huesos. Así pues, durante los siguientes tres asaltos, justo debajo de donde estaban cavando en busca de la espada del caballero se va formando una mole de barro de forma vagamente humanoide, chorreante de putrefacción, que blande en un apéndice parecido a una mano una vieja espada y que aún conserva en lo que podríamos llamar cabeza un negro parche podrido sobre lo que puede que sea un ojo. Silcharde lo considera su propia versión del gólem judío, su Adán particular, una bestia preparada para matar.

Esta sí es la batalla definitiva de la aventura, pues ahora tienen que vérselas con una mole demoníaca engendrada en el mismo Infierno que tiene entre sus manos la espada que han venido a buscar. Al principio, el gólem en el que se ha convertido

Martín solo atacará con la espada, pero si lo desarmar o si ve que los PJ están aguantado bien, pasará a utilizar garras y mordiscos, quizás apresando a alguno de ellos (el más peligroso) dentro de su cuerpo para que muera asfixiado.

El gólem blasfemo de Silcharde es un enemigo terrible, especialmente si los PJ no cuentan con demasiadas armas cortantes, pero si utilizan un poco la cabeza y vuelven las tornas contra él, pueden derrotarlo con mayor facilidad: si consiguen acercarlo hasta el acantilado del cementerio y ejercer la suficiente fuerza, pueden también despearlo al mar, donde su cuerpo se disolverá como un terrón de azúcar (llevándose consigo, por cierto, la espada del templario si la tiene todavía asida, así que deberán tener cuidado con eso).

De todas formas, queda en sus manos manejar esta idea y ejecutarla, pues la mole que antaño fuese Martín tiene que ofrecer la mayor resistencia posible si quieres que se convierta en una batalla épica. Por otro lado, si ves que los PJ son demasiado débiles para enfrentarse al gólem o si el combate contra los esqueletos los dejó muy heridos, puedes hacer que los cofrades lleguen antes de tiempo (véase «Conclusión y recompensas») o incluso que el Lobo de Santiago envíe a una manada de sus congéneres para echarles una mano, aunque solo deberías utilizar estas soluciones en caso de máxima emergencia.

En cualquier caso, una vez consigan derrotar al antaño Martín do Samodeus, podrán apoderarse de la espada del caballero don Carlos de Mayoral, una espada bastante vieja pero que guarda mucho poder en su interior.

Conclusión y recompensas

Una vez conseguida el arma del caballero, Abu ya dispone de todo lo necesario para llevar a cabo el hechizo. Cuando sale el sol al día siguiente, el anciano pone rumbo a Santiago de Compostela, aunque poco después de abandonar la Costa da Morte, una comitiva de jinetes se les acercan: tienen órdenes de escoltar al sabio Abu Alim hasta Santiago para que llegue sano y salvo. Han sido enviados por la Cofradía Anatema, a quien le llegaron recientemente las noticias de lo que había ocurrido en Sevilla con sus compañeros cofrades y lo que andaba buscando Abu (es lo que pasa cuando eres una sociedad secreta de magos, que te enteras muy rápido de ciertas cosas), así que han enviado a varios de sus hombres a diferentes localidades de la costa para dar con el sabio y sus acompañantes y traedlos sanos y salvos a Santiago, donde la cofradía tiene una casa conciliar.

Allí Abu llevará a cabo con un tremendo éxito el hechizo Umbral del Pozo, convirtiendo la casa de la Cofradía Anatema de Santiago en una fortaleza contra los diabolistas y sus amos. Luego, legará el grimorio a los fondos de la biblioteca de sus compañeros cofrades y regresará a Granada (donde, por cierto, aún vivirá bastantes años más entre extravagancias y locuras). Los PJ pueden acompañarlo si lo desean o también pueden decidir quedarse en el brumoso Norte, si el clima les es más atractivo. Eso sí, la Cofradía Anatema les hará entrega de un medallón con un extraño crismón (véase la primera parte de la campaña para una descripción del mismo, página 100) que los convierte a ojos de cualquier cofrade en un amigo y aliado. Además, si alguno de los PJ posee 50 % o más en Conocimiento Mágico y en IRR, le ofrecerán la posibilidad de unirse a su causa, con lo que aprenderán su magia y sus tácticas contra el Maligno. ¿Quién sabe?, quizás esta campaña se puede convertir





en el prólogo de otra campaña en la que los PJ formen parte de la Cofradía Anatema y deban destruir a sus enemigos, aunque esa es una historia que debe contarse en otro momento y lugar...

Por de pronto, te ofrecemos los Puntos de Aprendizaje que ganarán por terminar la campaña:

- ✧ Por derrotar a Martín y hacerse con la espada de don Carlos: 50 PAP.
- ✧ Por buenas ideas e interpretación: +10 PAP.

Martín ya conocía la selva oscura, el valle boscoso, la puerta en la piedra y el lema escrito sobre ella. No era la primera vez que venía a las puertas del Abismo. Y como la vez anterior, junto a él, su señor, de piel pálida y húmeda, como un gusano convertido en hombre.

—Mi buen Martín, ¿qué vamos a hacer contigo?

La extraña criatura que antaño fuera Martín do Samodeus no contestó, pues bien que sabía la respuesta a la pregunta. Solo un milagro podría salvarlo de nuevo. Y aquí abajo, se temía, no eran precisamente milagros lo que sobraban.

—¿No hablas?

El portugués seguía callado, mirando fijamente la puerta de piedra.

—No pasa nada. Dentro de poco hablarás, ya lo verás...

Su señor puso una mano en la piedra de la puerta y empujó, abriéndola lentamente. Martín sintió primero el calor, luego llegaron las llamas y finalmente comenzó a gritar.

Dramatis personae

PEREGRINOS MUERTOS

Poco más que esqueletos cubiertos de barro.

FUE:	15	Altura:	1,70/1,75 varas
AGI:	7	Peso:	80/100 libras
HAB:	10	RR:	0 %
RES:	12	IRR:	110 %
PER:	5		
COM:	1		
CUL:	5		

Protección: Ninguna.

Armas: Pelea 40 % (1D3+1D4).

Competencias: Arrastrar pesos muertos 30 %, excavar hasta el exterior 25 %.

Poderes especiales:

- ✧ **Resistencia al daño:** No pueden quedar inconscientes por efecto de sus heridas ni reciben ningún penalizador al bonificador de daño.

GÓLEM BLASFEMO

Martín do Samodeus en lodo y barro.

FUE:	30	Altura:	2,50 varas
AGI:	10	Peso:	400 libras
HAB:	15	RR:	0 %
RES:	35	IRR:	150 %

PER: 5

COM: 1

CUL: 5

Protección: Ninguna, aunque consulta los poderes especiales.

Armas: Garra 50 % (1D6+3D6), mordisco 40 % (1D6+3D6), espada 70 % (1D8+1+1D4).

Competencias: Borbotear 50 %, Descubrir 45 %, Escuchar 60 %.

Poderes especiales:

- ✧ **Cuerpo de lodo:** El daño sufrido en las localizaciones ni se multiplica ni se divide por dos, pues considera iguales todas las partes del mismo. Eso sí, solo le hacen daño completo las armas cortantes, las contundentes o perforantes solo le provocan la mitad de daño. Además, cuando un arma impacta sobre su cuerpo, es necesario hacer a continuación una tirada de FUE×4 para poder sacarla de entre el lodo que conforma su cuerpo; fallar significa que el arma queda atrapada dentro de su cuerpo.
- ✧ **Presa lodosa:** Si el gólem blasfemo lleva a cabo una acción de inmovilizar con éxito, al siguiente asalto puede introducir a su enemigo dentro de su cuerpo para asfixiarlo entre el barro que lo conforma. La víctima solo podrá escapar si tiene éxito en una tirada de FUE×2, que puede repetir cada asalto.
- ✧ **Resistencia al daño:** No puede quedar inconsciente por efecto de las heridas ni tampoco recibe penalizador alguno al bonificador al daño. Además, es inmune a las secuelas.

Anexo: El grímorio de Abu



En el hipotético caso de que los PJ consigan hacerse con el grímorio de Abu y decidan estudiar su contenido, tendrán en sus manos un arma de terrible poder contra el Adversario y sus siervos, así que recomendamos encarecidamente al DJ que se piense muy mucho lo de permitirles que tengan libre acceso al grímorio, a menos que esté pensando preparar una aventura para PJ poderosos.

Como ya mencionamos anteriormente, el grímorio es un libro con las tapas en piel de cabra y encuadernado en forma de carpeta, con un centenar de hojas de papel llenas de una escritura árabe muy fina y metódica. Su autor es desconocido, pero por el tipo de encuadernación y caligrafía no puede tener más de cien años,

aunque es probable que se escribiera hace incluso menos. Abu lo encontró entre un montón de otros libros de diferentes materias en un viejo desván del palacio nazarita de la Alhambra, acumulando polvo junto a panoplias de armas, vestimentas medio podridas y sillas de montar repujadas.

- ✧ **Autor:** Anónimo.
- ✧ **Idioma:** Árabe.
- ✧ **Enseñar:** 40 %.
- ✧ **Hechizos:** Amuleto, Bendición de Hada, Círculo de Protección, Corazón de León, Expulsión, Manto de Sombras, Presteza, Umbral del Pozo, Ungüento de Brujas.



Appendices

Appendix 3: Novae regulae



lo largo de este libro hemos hecho referencia a profesiones, criaturas y asuntos que o no aparecen en el manual de reglas, no se han tratado lo suficiente entre sus páginas o proceden de

suplementos anteriores a la llegada de la tercera edición. Aquí te ofrecemos, por tanto, todos esos nuevos añadidos para que los utilices en tus partidas, pues son perfectamente compatibles con las reglas de la tercera edición del juego.

Nuevas profesiones

Alfaqueque

Pueblo y sociedad: Hay alfaqueques en el reino de Castilla y en el de Granada (donde se les llama *alfakkak*). En Castilla pueden pertenecer a cualquier grupo étnico (excepto el judío), aunque si es morisco, puede que los granadinos lo tomen por un tornadizo traidor. En Granada también pueden pertenecer a cualquier grupo (excepto el judío), pero si son mozárabes, los pueden tomar también por elches traidores.

Posición social: Burgués o ciudadano.

Ya pertenezcan a la Orden de la Merced o sean comerciantes que trabajan por libre, los alfaqueques tienen un único cometido: negociar la liberación de cautivos. Suelen ser personas versadas en el idioma del enemigo y hábiles negociadores, capaces de rebajar el precio de un rescate o sugerir nuevas maneras de pagar el precio convenido (trueques de prisioneros, favores, relaciones de vasallaje, etcétera). Solo a un alfaqueque nombrado por la autoridad competente se le permite negociar en el territorio enemigo, así que muchos de ellos cobran unas cantidades exageradas por sus servicios, aunque otros, especialmente los mercedarios, prefieren que el liberado les deba el favor para recurrir en el futuro a sus servicios si fuera necesario.

- ✧ **Mínimos de características:** Comunicación 20.
- ✧ **Competencias primarias:** Comerciar, Elocuencia, Empatía, Idioma (andalusí o castellano).
- ✧ **Competencias secundarias:** Cabalgar, Conducir Carro, Conocimiento de Área (zona fronteriza), Descubrir, Escuchar, Mando, Sigilo y una competencia de armas de villano.
- ✧ **Ingresos mensuales:** los alfaqueques que van por libre ganan su porcentaje en Comerciar $\times 10$ en maravedíes cada mes, mientras que los que pertenecen a la orden mercedaria reciben 500 maravedíes mensuales.

Cabalista

Pueblo y sociedad: Solo personajes judíos.

Posición social: Burgués.

Esta profesión representa al estudiante de la Cábala que, en muchos casos, ha conseguido parte de sus conocimientos gracias a medios no demasiado claros, pues lo habitual es que los cabalistas alcancen la condición de tales con mucha más edad. Eso también supone que los miembros más sabios de su comunidad no los tengan en demasiada estima, debido a su falta de paciencia y quizás a su afán de conocimientos y poder.

- ✧ **Mínimos de características:** Percepción 12 y Cultura 20.
- ✧ **Competencias primarias:** Conocimiento Mágico, Idioma (hebreo), Leer y Escribir, Teología (hebrea)¹⁴.
- ✧ **Competencias secundarias:** Alquimia, Astrología, Descubrir, Elocuencia, Empatía, Enseñar, Idioma (otro idioma culto, como griego, árabe o latín), Memoria.
- ✧ **Ingresos mensuales:** El cabalista obtiene sus ingresos enseñando a otros estudiantes y actuando de consejeros en temas relacionados con las Sagradas Escrituras, lo que puede traducirse por su nivel de Teología (hebrea) $\times 7$ en maravedíes.

Cantero

Pueblo y sociedad: Cualquiera.

Posición social: Villano (para cristianos y judíos) o ciudadano (para islámicos).

Aunque nada impide utilizar la profesión de artesano para representar a un cantero, esta profesión intenta ser un poco más concreta y especializada. Un cantero (a veces llamado albañil) es un profesional de la construcción en el Medioevo, desde el humilde peón que ayuda a acarrear materiales hasta

¹⁴ *Addenda:* Te recuerdo que para poseer conjuros de procedencia cabalística, el personaje debe tener al menos 75 % en Teología (hebrea).

Detameron

el alarife que diseña, proyecta y sufraga un edificio. Suelen ser tipos rudos y acostumbrados al trabajo duro al aire libre, pero también tienen un ojo calculador capaz de localizar los puntos débiles de una estructura con una simple ojeada.

- ✦ **Mínimos de características:** Fuerza 15 y Resistencia 15.
- ✦ **Competencias primarias:** Artesanía (cantería), Conocimiento Mineral, Descubrir, Mando.
- ✦ **Competencias secundarias:** Comerciar, Conducir Carro, Cuchillos, Enseñar, Forzar Mecanismos, Lanzar, Saltar, Tregar.
- ✦ **Ingresos mensuales:** Su porcentaje en Artesanía (cantería) en maravedíes.

CETRERO

Pueblo y sociedad: Cualquiera no judío.

Posición social: Villano y campesino (para cristianos) o ciudano y campesino (para islámicos).

Como ya dijimos en su momento, la cetrería es actividad aristocrática, en la que los nobles y reyes compiten entre sí por mostrar sus mejores y más caras aves. Pero cuando los grandes señores no las utilizan en sus cacerías, las aves quedan a cuidado del cetrero, un profesional especializado en la cría, domesticación y adiestramiento de rapaces. Él se encarga de cuidarlas, vigilarlas, curar sus dolencias y fortalecerlas, y es habitual que traten mejor al cetrero que al propio señor que las compró.

- ✦ **Mínimos de características:** Percepción 20 y Comunicación 15.
- ✦ **Competencias primarias:** Conocimiento Animal, Empatía, Enseñar, Mando.
- ✦ **Competencias secundarias:** Corte, Descubrir, Esquivar, Lanzar, Rastrear, Sanar, Sigilo, Tregar.
- ✦ **Ingresos mensuales:** Su porcentaje en Conocimiento Animal en maravedíes.

FRONTERO

Pueblo y sociedad: Todos los fronteros proceden del reino de Castilla, aunque pueden pertenecer a cualquier pueblo, excepto al judío.

Posición social: Pueden pertenecer a cualquier posición social excepto esclavos, aunque los que sean nobles reciben el nombre de adalides.

Los fronteros son soldados acantonados en la frontera con Granada, hombres duros y recios acostumbrados a una vida llena de privaciones y sobresaltos. Son gentes que duermen con la mano en la espada, dispuestos a salir a defender en cualquier momento la pequeña fortaleza en la que viven y preparados siempre para atacar las posiciones enemigas. Con el tiempo, muchos de ellos se convierten en hombres amargados y callados, endurecidos por años de carencias, lances y desgracias.

- ✦ **Mínimos de características:** Resistencia 20 y Habilidad 15.
- ✦ **Competencias primarias:** Cabalgar, Descubrir, Ballesta y otra competencia de armas a elegir.
- ✦ **Competencias secundarias:** Comerciar, Conocimiento de Área (zona fronteriza), Correr, Idioma (andalusí), Mando, Rastrear, Sigilo y una competencia de armas a elegir.
- ✦ **Ingresos mensuales:** Si posee un rango inferior (clase social villano o campesino), recibe su porcentaje en la competencia

de armas que tenga más alta en maravedíes; si tiene un rango superior (clase social burgués) recibe el porcentaje $\times 5$ en maravedíes, y si es un adalid, el porcentaje se multiplica $\times 10$.

RASTRERO

Pueblo y sociedad: Todos los rastros proceden del reino de Castilla, aunque pueden pertenecer a cualquier pueblo, excepto al judío.

Posición social: Deben ser burgueses, villanos o campesinos.

Los rastros (también llamados fieles del rastro) trabajan a las órdenes de los jueces de frontera y su cometido es encontrar a todo aquel que haya cometido un crimen en el territorio fronterizo que tienen designado. Si descubren que el criminal ha conseguido escapar (ya sea a otro territorio contiguo o al territorio del enemigo), darán aviso a otro rastro para que continúe la búsqueda. Son personas habituadas a vivir al aire libre, más parecidas a tramperos y cazadores que a servidores de la justicia, pero que en la mayor parte de los casos llevan a cabo su cometido de una forma bastante eficiente.

- ✦ **Mínimos de características:** Percepción 20, Agilidad 15 y Resistencia 15.
- ✦ **Competencias primarias:** Descubrir, Rastrear, Sigilo y una competencia de armas.
- ✦ **Competencias secundarias:** Cabalgar, Conocimiento de Área (zona fronteriza), Correr, Elocuencia, Empatía, Escuchar, Idioma (andalusí) y una competencia de armas.
- ✦ **Ingresos mensuales:** Un frontero recibe su porcentaje en Rastrear en maravedíes.

TORNADIZO

Pueblo y sociedad: Hay tornadizos en el reino de Castilla y en el de Granada (donde reciben el nombre de elches). Si proceden de Castilla, solo podrán ser mudéjares y, si vienen de Granada, serán mozárabes. El idioma natal de un tornadizo es el idioma del reino del que procede (por ejemplo, para un tornadizo de Castilla será el andalusí, no el castellano).

Posición social: Pueden ser de cualquier posición social.

Los tornadizos son renegados y prófugos del reino de Granada (o renegados y prófugos del reino de Castilla, llamados entonces elches), bautizados en una nueva fe y entregada su lealtad al enemigo. Para los castellanos, los tornadizos son gente valiosa, grandes conocedores del territorio contrario, capaces de hablar su idioma con la suficiente fluidez como para convertirse en trujamanes (intérpretes). Por el contrario, para los granadinos son más que traidores, ya que no solo han renegado de su rey, sino también de su Dios, así que cuando algún tornadizo cae en sus manos, no puede esperar más que días y meses de tormento antes de morir.

- ✦ **Mínimos de características:** Comunicación 15, Agilidad 15 y Cultura 10.
- ✦ **Competencias primarias:** Elocuencia, Empatía, Escuchar e Idioma (el del reino para el que trabaja ahora).
- ✦ **Competencias secundarias:** Cabalgar, Conocimiento de Área (zona fronteriza), Descubrir, Enseñar, Leer y Escribir, Memoria, Sigilo y una competencia de armas.
- ✦ **Ingresos mensuales:** Reciben como pago por su servicio una cantidad de maravedíes mensuales igual a su porcentaje en el Idioma del reino para el que trabaja ahora.

Que vos hechizos

ANATEMA

Talismán, hechizo cabalístico sefirótico, *vis quinta*.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** 2D6+5 asaltos o permanente, hasta ser destruido.
- ✧ **Componentes:** Piel de cordero, sal, oro, tierra consagrada.
- ✧ **Preparación:** Para utilizar el talismán hay dos métodos diferentes. Se puede lanzar como cualquier otro hechizo: afeorando el talismán y pronunciando las palabras para afectar al objetivo. De este modo, los efectos durarán 2D6+5 asaltos. También puede pasarse el talismán por encima de bebida o comida al tiempo que se recitan las palabras. En este último caso, todo aquel que coma o beba esos alimentos durante la próxima hora se verá afectado por el hechizo hasta que el talismán sea destruido.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito, los afectados por el hechizo serán incapaces de atacar a otros, ni tampoco podrán ordenar o convencer a otros para que ataquen a un tercero. De igual manera, tampoco podrán usar hechizos que provoquen dolor, sufrimiento o daño físico. Solo podrán llevar a cabo acciones ofensivas si son atacados primero, y dichas acciones solo podrán realizarse contra los que los hayan atacado, no contra otros.

Si el hechizo se lanza de la manera normal, no se permite tirada de RR para resistirse a sus efectos, aunque si se lanza sobre alimentos, los que los coman sí pueden tirar RR. Además, a discreción del DJ, la víctima puede hacer una tirada de RR para evitar de manera temporal los efectos del hechizo si hay que atacar a seres malignos, si es necesario defender a familiares o seres queridos, o en ciertas circunstancias especiales.

ARMADURA DE DOLOR

De Doloris Armatura

Maleficio, hechizo prohibido, *vis quinta*.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta la muerte de la víctima.
- ✧ **Componentes:** Dos armaduras idénticas del mismo metal, una víctima humana pecadora, azogue, jugos de mandrágora y acónito, cuchillo de hierro meteórico y sangre de serpiente recién sacrificada.
- ✧ **Preparación:** Con el cuchillo de hierro meteórico (es decir, que ha caído a la tierra del cielo, no sirve un hierro extraído de mina terrestre) se le practican a la víctima (que tiene que estar en pecado según su religión) unos cortes en su cuerpo desnudo, formando determinadas figuras mágicas. Luego se le ungen las sienes con un ungüento elaborado a base de jugo de mandrágora, jugo de acónito, azogue y sangre de serpiente recién sacrificada y se le viste con una de las armaduras. El destinatario se unta las sienes y el pecho con el mismo ungüento y viste la otra armadura gemela.
- ✧ **Descripción:** Los PV que el destinatario sufrirá por un golpe (no por corte o ataque con arma cortante) los sufrirá,

en su lugar, la víctima. Es decir, que una caída desde sea cual sea la altura no le hará mella, ni que lo machaquen a golpes de maza (aunque flechas, lanzas, espadas o hachas son otro cantar). Tampoco sufrirá dolor ni quedará conmovido o inconsciente, ni sufrirá las penalizaciones por el peso de la armadura o la escasa visibilidad del yelmo, que quizás sea el mayor beneficio del hechizo. Por «desgracia», la víctima morirá cuando le quiten la armadura, aunque no haya sufrido heridas mortales.

CREAR GÓLEM

Invocación/talismán, hechizo cabalístico sefirótico, *vis sexta*.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que se borre la letra álef de la cabeza del gólem o este sea, de alguna otra forma, destruido.
- ✧ **Componentes:** Tierra virgen.
- ✧ **Preparación:** Usando la tierra virgen, el cabalista crea, moldea y cuece una forma humanoide, lo que consume el mismo tiempo que si estuviera fabricando un talismán. Una vez hecho, inscribe en su frente la palabra emet y lo entierra en el suelo. Acto seguido, camina alrededor del gólem, combinando las letras del alfabeto y el nombre secreto de Dios.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito, el cabalista crea un gólem animado que estará a su servicio y cumplirá todas sus órdenes sin dudar, incluso si estas suponen su destrucción. En caso de que su creador muera, el gólem enloquece por completo, y solo lo moverá el deseo de total y completa destrucción de cualquier criatura viva que se le cruce en el camino. Lo mismo ocurre si el cabalista pifia la tirada de activación de este hechizo, que crea un gólem completamente enloquecido cuya primera acción será acabar con quien lo creó, lo que a su vez lo enloquece aún más. Puedes encontrar las características del gólem más adelante, en la página 175.

CRUZ CABALÍSTICA

Maleficio, hechizo cabalístico sefirótico, *vis prima*.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta la puesta o salida del sol o hasta que el cabalista cometa algún acto impuro, lo que suceda antes.
- ✧ **Componentes:** Ninguno.
- ✧ **Preparación:** El cabalista se orienta al este y cruza los dedos índice y corazón pronunciando ateh al tiempo que se toca la frente, malkuth al tocarse la parte inferior, ve geburah al tocarse el hombro derecho y ve gedulah al tocarse el hombro izquierdo.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito, el cabalista entra en contacto con la esencia del Árbol de la Vida, lo que le permitirá realizar hechizos cabalísticos en voz baja (aunque con las penalizaciones habituales). También refuerza su espíritu, lo que le proporciona un bonificador de +25 % para resistir hechizos de magia negra que afecten a la mente del sujeto.

INVOCAR AL GEMELO DEL ALMA

Invocación, hechizo cabalístico sefirótico, *vis sexta*.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que el cabalista y el gemelo se abracen.
- ✧ **Componentes:** Ropas limpias, polvo de la sinagoga, sal, perfume de la luna, piedra de ara, cirios benditos.
- ✧ **Preparación:** El cabalista deberá ayunar durante todo un día, tiempo que pasará meditando y purificándose. Pasado ese tiempo, se viste con las ropas limpias y comienza la ceremonia de invocación, que debe llevarse a cabo al amanecer.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito, el cabalista invoca a su gemelo del alma, que no es más que otro nombre de su ángel custodio o de la guarda (ver página 313 del manual de juego y 182 de este libro). Este se pondrá a su servicio; si se le encarga una acción de moralidad dudosa, avisará al cabalista, aunque si se le vuelve a ordenar, la tendrá que llevar a cabo. Cuando adopta la apariencia del gemelo del alma, un ángel custodio sí puede ser dañado con armas ordinarias: si esto sucediera, cada punto de daño que sufra el gemelo también lo sufrirá el cabalista, perdiendo primero sus PC y, cuando estos se agoten, pasando a perder PV. Además, el ángel tiene el poder especial de contactar mentalmente a voluntad con el cabalista (y viceversa), y por cada puesta de sol que el ángel esté separado de quien lo invocó (o sea, por cada día desde que lo invoque), perderá 1 PV que no podrá curar en forma alguna.

A cambio de todo ello, el cabalista sufre una serie de inconvenientes: al no contar con un ángel custodio, la magia le afecta más fácilmente (-50 % a sus tiradas de RR para resistirse a los efectos mágicos) y su Suerte se ve reducida a la mitad. Además, la gente nota algo extraño en él, aunque no sepa muy bien el qué, lo que se traduce en otro penalizador de -25 % a sus competencias sociales (Elocuencia, Seducción, etcétera). Si su gemelo muriera durante el tiempo que están separados, el cabalista sufriría estos penalizadores de manera permanente o hasta que consiga encontrar de nuevo a su ángel y se vuelva a unir a él.

INVOCAR EL MANÁ

Maleficio, hechizo cabalístico sefirótico, *vis quarta*.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** La fuente seguirá manando durante 2D6 minutos.
- ✧ **Componentes:** Un bastón de madera y llevar a cabo el hechizo en un campo abierto.
- ✧ **Preparación:** Este hechizo duplica los efectos del milagro¹⁵ que Moisés realizó durante la peregrinación del pueblo judío a través del desierto, invocando el maná, el alimento divino para alimentar a su pueblo en tiempo de escasez. Este maná es, en realidad, la manifestación del agua en el mundo de Atziluth, el cual tiene la propiedad de saciar el hambre y la sed de los mortales. Para llevarlo a cabo, el cabalista recita las palabras de Moisés y toca con la punta de su bastón o cayado una piedra o el suelo.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito, en el punto que el cabalista ha tocado con su bastón brota una fuente de un líquido similar

a la miel. Todo aquel que beba de ella verá saciados su hambre y su sed.

El maná no puede guardarse en recipientes, pues en cuanto acaba el hechizo, todo aquel que no se haya consumido se desvanece.

JURAMENTO SAGRADO

Maleficio, hechizo cabalístico sefirótico, *vis tertia*.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Un mes lunar.
- ✧ **Componentes:** Símbolo sagrado de la religión del receptor.
- ✧ **Preparación:** Según la tradición, este hechizo lo creó un cabalista judío cuando observó que los cristianos no le pagaban los préstamos concedidos pese a haberle prometido antes ante el mismo Dios que lo harían. Es un hechizo perfecto para lanzarlo en público, pues los profanos lo confundirán con un discurso más o menos convincente (solo los que superen una tirada de Conocimiento Mágico difícil, -25 %, se darán cuenta de la verdad). Durante el discurso, el cabalista invoca a determinados ángeles y siervos de la Corte Celestial para que sean testigos del juramento, momento en el que el receptor debe tocar el símbolo sagrado y jurar sobre él.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito el hechizo y el receptor trata de romper el juramento que ha hecho, debe hacer una tirada de RR: si falla, le será imposible romperlo y además ganará 1 punto de IRR; si tiene éxito, ese día podrá romper el juramento, aunque deberá repetir la tirada de RR al día siguiente. Cuando pase un número determinado de días (a discreción del DJ), el Cielo tomará medidas ante la flagrante ruptura del convenio realizada en su presencia, según el tipo de juramento realizado: desde un ligero castigo (como una enfermedad) a una maldición bien gorda o incluso un rayo fulminante que caiga desde los cielos.

El objetivo del hechizo solo tiene derecho a una tirada de RR para resistirse a sus efectos si cuando hace el juramento no tiene intención de cumplir o si ha sido obligado a hacer dicho juramento; en caso contrario, no hará tirada alguna de RR.

La duración es de un mes lunar, pero a partir de la aplicación del juramento. Por ejemplo, si el receptor promete que dentro de un año pagará una deuda, el mes lunar comenzará cuando se cumpla el plazo establecido para pagar, aunque un resultado de crítico en el lanzamiento del hechizo ampliará la duración según estipule el propio DJ.

LA IRA DE DIOS

Talismán, hechizo cabalístico sefirótico, *vis sexta*.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** Hasta que el cabalista desee o hasta que sus PV lleguen a 0 o menos.
- ✧ **Componentes:** Piel de cordero, sangre de león, cera de un cirio bendito, mechón de pelo de un hombre justo, mirra.
- ✧ **Preparación:** El cabalista inscribe en la piel del cordero el sello de Guevurá utilizando el resto de componentes.
- ✧ **Descripción:** Si el cabalista activa con éxito este talismán, se verá imbuido de la ira divina, lo que a nivel de juego se traduce por la capacidad de llevar a cabo seis acciones por

¹⁵ *Addenda:* Puede que no fuera tal milagro, pues hay tradiciones que aseguran que Moisés también era cabalista.

Appendix 3: Novae regulae

asalto, multiplicar su movimiento por cuatro, obtener siempre el resultado mayor de Iniciativa (incluso por encima de los que estén siendo afectados por el hechizo Presteza), recibir un bonificador a sus tiradas de RR y de combate igual a la mitad de su Suerte y, gracias a la velocidad a la que se mueve, que todo aquel que quiera atacarlo reciba un penalizador de -25 %. Pero la ira divina también tiene su coste, pues cada asalto que el cabalista desee mantener el hechizo pierde 1 PV.

Si el cabalista aprovecha la ira divina para llevar a cabo alguna mala acción (como puede ser, por ejemplo, atacar a un inocente), el hechizo también termina de inmediato y él quedará conmocionado durante 1D3 asaltos (-50 % a todas sus tiradas y pierde automáticamente la Iniciativa). También deberá hacer una tirada de Suerte: si falla, pierde 1 punto de RES de forma permanente.

LAMEN

Talismán, hechizo cabalístico sefirótico, *vis sexta*.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** 2D6 minutos.
- ✧ **Componentes:** Pergamino virgen, Tinta Prodigiosa (página 181), bolsa de seda, incienso (uno diferente por cada sefirá).
- ✧ **Preparación:** Este hechizo engloba a varios hechizos diferentes que hay que aprender por separado, pues cada sefirá posee su propio lamen: existe, por tanto, un Lamen de Kéter, un Lamen de Yesod, un Lamen de Biná, etcétera. Usando los componentes, el cabalista crea un talismán. Para utilizarlo, debe alzarlo y recitar una evocación del poder de la sefirá correspondiente.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito, el cabalista ve aumentada alguna de sus características durante el tiempo de duración del hechizo. El tipo de característica a subir lo determina el tipo de lamen:
 - † Biná: las posibilidades de crítico con las competencias que dependen de Percepción y Cultura aumenta en +2D6.
 - † Guevurá: +2D6 a Fuerza.
 - † Jesed: +2D6 a Resistencia (y, por tanto, a los PV).
 - † Hod: +2D6 a Habilidad.
 - † Jojmá: +2D6 a Cultura.
 - † Kéter: +2D6 a Comunicación.
 - † Netsaj: +2D6 a Agilidad.
 - † Tiferet: +2D6 a Aspecto.
 - † Yesod: +2D6 a Percepción.

PENSAMIENTO IMPURO

Maleficio, hechizo cabalístico qlipóthico, *vis secunda*.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Instantáneo.
- ✧ **Componentes:** Ninguno.
- ✧ **Preparación:** El cabalista mira a su víctima y comienza a pronunciar los nombres secretos de los demonios del qlipoth Teferet.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito y la víctima falla su tirada de RR, esta tendrá un pensamiento impuro tan fuerte que pierde 5 PF y, por tanto, su estado de gracia, si lo tuviera (página 264/187 del manual de juego).

POMO DE NETZAJ

Talismán, hechizo cabalístico sefirótico, *vis sexta*.

- ✧ **Caducidad:** Hasta que se destruya o se separe el rubí de la empuñadura.
- ✧ **Duración:** Hasta que el demonio cumpla las tres voluntades o se use al demonio para cometer una mala obra.
- ✧ **Componentes:** Un rubí, un arma o herramienta forjada por un maestro artesano (con 90 % en la competencia Artesanía), tierra del templo de Jerusalén, punzón de plata constelada.
- ✧ **Preparación:** Según cuentan, el propio Paracelso poseía este talismán. Antes que nada, el cabalista inscribe en el rubí el sello cabalístico de la sefirá de Netzaj y luego utiliza el resto de componentes para engastarla al pomo o empuñadura del arma o herramienta. Para utilizar el talismán, el cabalista primero ha de vencer a un demonio elemental o menor en algún tipo de prueba o concurso (combate físico, mental, frustrar sus planes, etcétera) y este ha de estar aún presente, momento en el que el cabalista orienta el pomo hacia el demonio y recita la correspondiente evocación, invocando el poder de la victoria de Netzaj.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito, el demonio queda atrapado dentro del rubí y deberá conceder tres deseos o voluntades al portador del pomo. Para solicitar dichos deseos, el portador deberá clavar el arma o herramienta en el suelo y recitar el hechizo, expresando su voluntad (algo que esté dentro de las posibilidades del demonio, claro está). El demonio saldrá del rubí, cumplirá la voluntad del portador y regresará después al pomo a menos que sea el tercer deseo o la voluntad cumplida fuera una mala acción, en cuyo caso queda libre.

Una vez confinado un demonio dentro de un rubí, no se puede atrapar a otro hasta que no se libere el anterior.

SOPLO NEGRO

Talismán, hechizo cabalístico qlipóthico, *vis tertia*.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** Los alimentos malditos permanecen en ese estado 1D6 días, tras los cuales se pudren si no han sido consumidos.
- ✧ **Componentes:** Pergamino virgen, aliento de moribundo, tierra profanada, sangre de brujo.
- ✧ **Preparación:** El talismán se crea sobre el pergamino virgen usando el resto de componentes para inscribirle el sello qlipóthico del elemento aire relacionado con el Árbol de la Muerte. Para utilizar el talismán, el cabalista debe recitar el hechizo, soplar sobre el talismán y acercarlo después al alimento o bebida que quiera maldecir.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito, cualquier persona que consuma esa bebida o alimento sufrirá una enfermedad (a discreción del DJ o escogida de manera aleatoria), por lo que deberá tirar RES×3 y comprobar la convalecencia que deberá padecer. Este hechizo no permite tirada de RR.

TRAMPA DEL ELOHIM

Invocación, hechizo cabalístico qlipóthico, *vis quarta*.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que se rompa el círculo.

Detameron

- ✧ **Componentes:** Cenizas de muerto, sal, sangre de mago o brujo.
- ✧ **Preparación:** El cabalista forma un círculo con la sal y escribe dentro con las cenizas un sello qlipóthico. Luego, derrama la sangre en el centro y, acto seguido, recita la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito, una ligera brisa moverá las cenizas, momento en el que el cabalista deberá saltar fuera del círculo sin romperlo, pues entonces se convertiría en víctima del *elohim* (página 346 del manual de juego y 182 de este libro) que ha invocado.

Desde este momento, cualquier persona que rompa el círculo liberará al *elohim* (llamado también «larva») que está dentro del mismo y se verá automáticamente expuesta a ser poseída. Los que estén poseídos por una larva manifestarán los mismos síntomas que el hechizo Maldición (página 170/142), pero en este caso no sirve de nada usar el hechizo Revocar Maldición (página 177/146), pues la víctima está poseída, no maldita, y habría que utilizar el hechizo Expulsión o el ritual Exorcismo. En cuanto la larva acabe con su huésped, partirá de este mundo.

VISIÓN SUBLIME

Ungüento, hechizo cabalístico sefirótico, *vis tertia*.

- ✧ **Caducidad:** El perfume caduca en 2D4 semanas.

- ✧ **Duración:** Hasta que sufra daño o el cabalista aspire un poco de tierra mojada.
- ✧ **Componentes:** Azafrán, leña de áloe, leña de bálsamo, simiento de laurel, clavos de especia, mirra, incienso de calidad (toraque, benjuí u olivano con alcanfor), un grano de almizcle, un grano de ámbar gris, agua de rosas.
- ✧ **Preparación:** El cabalista utiliza todos los ingredientes para fabricar un aceite perfumado que debe aspirar al tiempo que recita el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito, la percepción del cabalista alcanza un nivel espiritual desde la perspectiva del Árbol de la Vida, viendo todas las cosas rodeadas por el aura de la sefirá que la gobierna.

Pero aparte de filosofar y alucinar con el perfume, el cabalista también puede ver espíritus invisibles: si hay alguno, verá su aura difuminada, lo que le permite conocer su ubicación. Los cabalistas, teólogos o santos poseen un área dorada brillante, mientras que los seguidores de la magia negra, demonios, engendros infernales, etcétera, tienen un aura de total oscuridad. Mientras el cabalista esté bajo los efectos de este hechizo, tendrá una percepción distorsionada del mundo material y todas las tiradas de las competencias que requieran el uso de los sentidos (Correr, Descubrir, Leer y Escribir, competencias de armas) serán siempre muy difíciles (-50 %).

Que vas criaturas



lo largo de las aventuras te hemos presentado algunas criaturas que no aparecen recogidas en el bestiario del manual de juego. Aquí te dejamos sus características y valores para que puedas utilizarlas en tus propias partidas. En el caso de los genios protectores y el gólem, consulta las ideas de aventuras en las páginas 143 y 257 de **Bestiarium Hispaniae**.

GALLARDA

Procedencia: Reino de León.

Emparentada por sus rasgos monstruosos con criaturas como la lamia, la meiga o la tragantía, la gallarda (también llamada «la matadora») tiene el aspecto de una mujer, aunque de cintura para abajo posee cuerpo de bestia (normalmente de culebra, cabra o, en algunos casos, yegua). Pero al contrario que las otras, la gallarda no procede de las profundidades infernales o de las cortes de la Buena Gente, sino que nacieron humanas: todas ellas fueron en su momento mujeres normales que, tras ser traicionadas, despechadas o violentadas por hombres, su deseo de venganza las consumió de tal manera que llamaron la atención de Frimost, que, a cambio de sus almas, las convirtió en gallardas.

A partir de entonces, la gallarda solo vive para destruir a todos los hombres con los que se encuentra: normalmente los hechiza con palabras lisonjeras y promesas sexuales, y cuando son más vulnerables (normalmente en el tálamo) les clava un puñal o sus garras en el corazón. A continuación, les corta la cabeza, les arranca la cabellera y esconde ambas cosas en su guarida como señal de adoración a Frimost.

FUE:	20/25	Altura:	1,70 varas
AGI:	15/20	Peso:	120 libras
HAB:	15/20	RR:	0 %
RES:	20/25	IRR:	135 %
PER:	15/20		
COM:	15/20		
CUL:	10/15		

Protección: En la parte superior del cuerpo carece, pero las extremidades inferiores cuentan con piel o escamas (según el animal en el que se hayan convertido) que le proporcionan 1 punto de protección.

Armas: Además de las que supiera usar como humana, al convertirse en gallarda gana también garras 50 % (1D6+1D6).

Competencias: Elocuencia 70 %, Seducción 85 %.

Hechizos: Normalmente Frimost les enseña algunos de los hechizos que conoce, como Dominación, Deseo Carnal, Invocación de Ígneos y, en casos excepcionales, Castigo de Frimost.

Poderes especiales:

- ✧ **Renacimiento violento:** Cuando una gallarda alcanza los 0 PV, no puede actuar, pero no queda inconsciente, y se dedicará entonces a maldecir, insultar y zaherir al que la esté atacando, conminándolo a que termine su trabajo de una vez y le propine el golpe de gracia, algo que nunca debería hacer, pues si una gallarda en PV negativos vuelve a ser atacada, recupera de forma inmediata todos sus PV perdidos. La única forma de acabar con ella es matándola de un único golpe o dejando que se desangre sola cuando está en PV negativos.

Appendix I: Novae regulae

GENIOS PROTECTORES

Procedencia: Reino de Granada.

Duendes familiares que se van formando a medida que un mago o brujo se va haciendo más docto en el uso de las artes de la hechicería y va acumulando más potencial, hasta que llega un momento en que toda esa esencia mágica da lugar a un ser con inteligencia y voluntad propias: un genio protector. A nivel de juego, para que un PNJ (nunca el personaje de un jugador) pueda contar con los servicios de uno de estos seres ha de ser de religión musulmana y tener un mínimo de 75 % en IRR y Conocimiento Mágico. Cuando ambas aumentan en 25 puntos (cada una), puede aparecer un segundo genio, hasta un máximo de siete. Tener uno o varios genios en servicio tiene un coste: cada uno de ellos resta 3 a los puntos de concentración del mago.

Los genios están totalmente entregados al ser de cuya magia proceden y harán todo lo posible para evitar que le suceda mal alguno, estando siempre alerta ante cualquier contrariedad. Actúan por propia iniciativa, pero sus acciones siempre estarán de acuerdo con la voluntad y personalidad de su mago, y no harán nada que este no quisiera hacer. Es muy común que, cuando dos magos musulmanes se enfrentan entre sí, lo hagan a través de sus genios. Solo pueden destruirse por medio de la magia, y la esencia mágica del mago tardará setenta días en acumularse para crear un genio nuevo.

Los genios son intangibles e invisibles, pero pueden levantar y transportar pequeños objetos de hasta cuarenta libras de peso. Varios genios pueden sumar sus fuerzas para llevar una persona, normalmente su amo, por los aires, tal como si volase.

Las características de los genios son las mismas que las del mago del cual dependen. Igualmente, conocen los mismos conjuros que este, con la diferencia de que, al ser criaturas mágicas, no necesitan componentes para lanzar los hechizos. Tienen +50 % de IRR y -50 % de RR que su dueño y señor.

FUE:	Variable	Altura:	-
AGI:	Variable	Peso:	-
HAB:	Variable	RR:	Igual que el mago -50 %
RES:	Variable	IRR:	Igual que el mago +50 %
PER:	Variable		
COM:	Variable		
CUL:	Variable		

Protección: Son inmunes a cualquier tipo de daño físico.

Armas: Carecen.

Competencias: Las mismas que el mago.

Hechizos: Los mismos hechizos que conoce el mago.

Poderes especiales:

- ✧ **Criatura irracional:** No necesita componentes mágicos a la hora de lanzar hechizos.
- ✧ **Invisibilidad:** El genio acompaña siempre al mago, pero es invisible e intangible. La única forma de ver su aspecto (que, por lo demás, es igual que el del mago) es utilizando un hechizo como el de los Polvos Elementales.
- ✧ **Teletransporte:** Aunque no acostumbra a separarse del mago, puede ir de un lugar a otro simplemente con desearlo.

- ✧ **Simbiosis con un mago:** A nivel de juego, para que se cree un genio protector es necesario que se posea un mínimo de 75 % en IRR y en Conocimiento Mágico. Se trata de criaturas muy poderosas que pueden desequilibrar mucho una partida si se utilizan a la ligera, por lo que recomendamos que los PJ magos no posean genios protectores.

EL GÓLEM

Procedencia: Toda la Península.

Su nombre significa «criatura amorfa y sin vida». Se trata de una criatura de aspecto deforme, vagamente humana, fabricada de forma artificial con tierra y barro en virtud del hechizo Crear Gólem (página 171). Su creación es una de las manifestaciones más poderosas de los nombres sagrados, de la capacidad creadora de las palabras y de las letras. En la Biblia (Salmos 139, 16) y en algunas leyendas judías, a Adán se le llama gólem en el sentido de cuerpo sin alma, aunque en ese mismo estado se le concedió una visión de todas las generaciones futuras (Génesis Rabbah 24, 2), como si hubiera en el gólem un poder oculto de entender o de ver más allá, unido al elemento de la tierra del que fue tomado.

Todo gólem lleva escrita en su frente la palabra hebrea *emet*, que significa «verdad». Si se le borra la primera letra (álef), la palabra pasa a ser *met* («muerto»), y el gólem muere.

FUE:	30/40	Altura:	2,30 varas
AGI:	5/10	Peso:	700 libras
HAB:	5/10	RR:	0 %
RES:	Especial	IRR:	175 %
PER:	5/10		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Carece, aunque consulta sus poderes especiales.

Armas: Puños 45 % (4D6+1D3).

Competencias: Carece.

Hechizos: Carece.

Poderes especiales:

- ✧ **Criatura artificial:** El gólem no tiene unos Puntos de Vida, sino que están repartidos por sus diferentes localizaciones:
 - † Cabeza: 10.
 - † Brazo derecho: 15.
 - † Brazo izquierdo: 15.
 - † Tronco: 30.
 - † Pierna derecha: 15.
 - † Pierna izquierda: 15.
- Si de un solo golpe se supera el daño de cada localización, esta se corta limpiamente (no se tendrán en cuenta las reglas de dividir el daño en las extremidades y doblarlo en la cabeza). En caso de no superar la cifra, la herida se cierra en el acto. De perder brazos o piernas, el gólem seguirá luchando como pueda; si el golpe le afecta al tronco, simplemente se partirá por la mitad. Solo si se le corta la cabeza el gólem se desmoronará como el montón de tierra que siempre fue, lo mismo que si se le borra la letra álef de la frente, aunque para eso hay que acercarse al alcance de sus puños..., y eso no es muy sano.

Appendix 33: Additamentum breviarí



Como ya te informamos en la introducción, si estás dirigiendo las aventuras utilizando la edición **Aquelarre Breviarium** y hacemos referencia a

algún hechizo o criatura que no aparece mencionado en dicho libro, no desespere. A continuación te ofrecemos todo lo que necesitas.

Hechizos adicionales

ALIENTO DE SALAMANDRA

Halitus Salamandrae

Maleficio, magia blanca de origen alquímico, *vis prima*.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 6 asaltos.
- ✧ **Componentes:** Una gota de sangre de salamandra.
- ✧ **Preparación:** Lo único que debe hacer es derramar una gota de sangre de salamandra en el lugar que desee.
- ✧ **Descripción:** Tras activar el hechizo, de la gota surgirá una llama de medio pie de longitud (unos veinte centímetros, aproximadamente). Este fuego puede prender materiales combustibles y se considera, a todos los efectos, un fuego normal. Si no se apaga antes, la llama solo durará seis asaltos, aunque lo que se haya prendido con ella seguirá ardiendo de la forma normal. El mago puede, si lo desea y dispone de ellas, diseminar varias gotas a su alrededor y activarlas todas al mismo tiempo, aunque la tirada de lanzamiento se hará a la mitad del porcentaje normal.

ALIMENTO DE GULAND

Maleficio, magia negra de origen infernal, *vis quarta*.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** No aplicable.
- ✧ **Componentes:** Una víctima de sangre noble, un claro de tierra quemada, una noche de luna menguante, una soga que haya ahorcado al menos a seis inocentes.
- ✧ **Preparación:** Se lleva a la víctima al claro durante la noche de luna menguante y se le obliga a cavar un agujero en el claro. Posteriormente el brujo ahoga a la víctima con la soga

y entierra el cuerpo en el agujero, tapándola a continuación al tiempo que pronuncia el maleficio.

- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, cuando se desentierre el cadáver del noble en la próxima luna menguante y se le extraiga el corazón, se encontrará en él una gema de gran valor (de al menos 1D4×1000 maravedíes). Mientras alguien posea esta gema verá su Suerte reducida a la mitad sin que el hechizo de Bendición de Hada (página 189/150 del manual de juego) pueda remediarlo, aunque, por otro lado, además de su valor monetario/económico, la gema proporciona un modificador de +25 % en el lanzamiento de los hechizos de Invocar Silfos (página 207/157) y en el Aquelarre a Guland (página 212/159).

BOLSA DE DUENDES

Talismán, magia blanca de origen popular, *vis quarta*.

- ✧ **Caducidad:** Hasta que la bolsa sea destruida o rota (si se rompe, se puede remendar sin que pierda sus poderes).
- ✧ **Duración:** 2D6 horas o hasta que se rompa el hechizo, lo que suceda antes.
- ✧ **Componentes:** Polvo de hadas y siete sacos (o, en su defecto, el tipo de recipiente que se desee usar), que deben ser: uno nuevo, uno viejo, uno prestado, uno robado sin violencia (el contenido se le debe devolver a su dueño), uno de un noble, uno de un burgués rico y otro de un pobre.
- ✧ **Preparación:** Con el polvo de hadas se debe encantar una bolsa (o, si lo desea el mago, una caja, arcón u otro tipo de recipiente). Es un hechizo muy usado por los duendes para ocultar cosas.
- ✧ **Descripción:** Si se pone algo dentro de la bolsa y se recita de forma correcta el hechizo, el recipiente parecerá estar vacío.

Appendix III: Additamentum breviarum

Si alguna persona carga con él y no saca una tirada de IRR (repito: IRR), lo notará vacío; si tiene éxito en la tirada, el recipiente pesará lo que corresponda según la carga «oculta» que contenga. Si se abre o se inspecciona la bolsa, la persona que lo haga debe hacer una tirada de IRR: si tiene éxito, verá el contenido y el hechizo se romperá. Otra forma de romper el hechizo es utilizando los Polvos Elementales (página 179), pero aunque se raje o se rompa la bolsa, no se anulará el hechizo ni se destruirá el talismán, que simplemente quedará inútil hasta que sea cosido y reparado. En el caso de que el mago lo use para llevar seres vivos, la víctima debe fallar su tirada de RR o no funcionará el hechizo; si la falla, todo sonido o movimiento que hiciera la víctima dentro de la bolsa no será ni visto ni escuchado y, a pesar de estar encerrada, no morirá por asfixia mientras se encuentre dentro del saco.

DOLORS DE PARTO

Poción, magia blanca de origen popular, *vis prima*.

- ✧ **Caducidad:** 1D4 días.
- ✧ **Duración:** Mientras dure el parto.
- ✧ **Componentes:** Chirivía, cálamó, cincoenrama, sangre de murciélago, belladona, aceite, agua corriente y esputos de la mujer embarazada.
- ✧ **Preparación:** Con todos los componentes se fabrica un brebaje verdoso con un penetrante y agradable olor.
- ✧ **Descripción:** Si se activa el hechizo para a continuación dársele a beber a una persona o animal, esta o este comenzará a sufrir automáticamente los dolores del parto en lugar de la mujer embarazada cuyos esputos se utilizaron en la fabricación. Si dicha persona, que tiene derecho a una tirada de RR para evitar los efectos, se encuentra llevando a cabo algún tipo de acción física, deberá abandonarla, pues no podrá hacer otra cosa que tumbarse en el suelo y resoplar enérgicamente. Si el parto se complicara y la mujer embarazada muriera dando a luz, el efecto cesará igualmente. Este hechizo puede considerarse magia negra si se utiliza sobre un ser humano sin su consentimiento.

DON DE TRITÓN

Talismán, magia blanca de origen popular, *vis secunda*.

- ✧ **Caducidad:** Los poderes del talismán desaparecen si es destruido o si su portador muere ahogado.
- ✧ **Duración:** Los efectos se mantienen hasta que el portador salga del agua.
- ✧ **Componentes:** Coral rojo, espuma de mar, sudor de marino y entrañas de pescado.
- ✧ **Preparación:** Tras preparar alquímicamente el coral, usando para ello el resto de componentes, se debe tallar en forma de amuleto y llevarlo colgado al cuello o escondido entre las ropas. Para usarlo es necesario coger el coral con una mano y pronunciar las palabras mágicas adecuadas.
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, el portador del amuleto no se hundirá en el agua, manteniéndose a flote en todo momento, tenga éxito o no en sus tiradas de Nadar. Debes tener en cuenta que el talismán simplemente mantendrá al portador sobre el agua, no evitará que las corrientes lo alejen de la orilla si éste no sabe nadar. Además, si lleva encima un peso excesivo (por ejemplo, si viste una armadura

metálica), nada impedirá que se vaya al fondo, ni siquiera el hechizo. Y tampoco evitará que muera ahogado si algún gracioso le sujeta la cabeza dentro de un barril de agua durante media hora.

ENCANTO DEL VIAJERO

Talismán, magia blanca de origen popular, *vis quarta*.

- ✧ **Caducidad:** El talismán no pierde sus poderes con el tiempo.
- ✧ **Duración:** Los efectos duran 1D6+3 horas.
- ✧ **Componentes:** Placa de oro fino, sangre de león, lengua de perro, viruta de acero de la espada de un héroe, piel de cordero y pluma de oca negra.
- ✧ **Preparación:** Se funde la viruta de acero y se deja caer gota a gota sobre la placa de oro. Aparte se hierve la sangre de león con la lengua de perro hasta que ésta se consuma: entonces se escribe con la pluma de oca, mojada en la mezcla resultante, los signos del sol y la luna sobre la placa de oro. El talismán debe llevarse siempre encima, metido en la bolsa de piel de cordero.
- ✧ **Descripción:** Si se activa mientras se aprieta en una mano, el portador será bien recibido allá por donde vaya y todo el mundo le tratará de la mejor forma posible, excepto si se trata de enemigos claramente hostiles (aun así estos sentirán ciertos remordimientos por atacarle). Mientras duren sus efectos, el portador recibe un bonificador de +50 % a su competencia de Elocuencia al tiempo que otorga un penalizador de -50 % a todas las tiradas de Empatía que se realicen sobre el portador ya sea para conocer su naturaleza: si miente, si está siendo sincero, etcétera.

FALSAS VISIONES

Falsa Visa

Ungüento, magia blanca de origen alquímico, *vis tertia*.

- ✧ **Caducidad:** 1D10 semanas.
- ✧ **Duración:** 1D3 horas.
- ✧ **Componentes:** Flor de amapola, hierbas de hash, cicuta, beleño, centáurea, sangre de abubilla hembra, aceite.
- ✧ **Preparación:** Con las flores, las hierbas y la sangre se fabrica una especie de incienso que, mezclado con aceite, se debe frotar sobre el cuerpo de la víctima o se puede arrojar en las brasas de un fuego en una habitación cerrada.
- ✧ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, todos aquellos que aspiren el humo del fuego (véanse las reglas de asfixia para evitar coger aire) y el que haya sido frotado con el aceite deberán hacer una tirada de RR o comenzarán a tener numerosas visiones que les harán maravillarse, extasiarse, aterrorizarse o enloquecer, según la naturaleza de cada uno de los afectados. Si los jugadores se huelen que lo que están viendo los PJ puede ser producto de la magia, el DJ les puede permitir hacer una tirada de RR con un penalizador de -25 % por darse cuenta de que las visiones no son más que ilusiones, pero si también fallan esa tirada, las víctimas del hechizo no podrán hacer otra cosa que quedarse embobados en su mundo de fantasía. Sea como fuere, el hechizo provoca en todo aquel que lo sufre un terrible dolor de cabeza, otorgando un penalizador de -10 % a todas las acciones que lleve a cabo la víctima durante 2D10 horas.

FUERZA DE GIGANTE

Talismán, magia blanca de origen popular, *vis sexta*.

- ✧ **Caducidad:** El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.
- ✧ **Duración:** 3D10+3 asaltos de combate.
- ✧ **Componentes:** Pedazo de piel de lobo, sangre de buitre, pluma de buitre y esencia de la flor del naranjo (azahar).
- ✧ **Preparación:** Se escriben ciertos sortilegios con la pluma y la sangre de buitre sobre la piel del lobo. A continuación se debe impregnar con la esencia del naranjo. El talismán así creado debe colocarse sobre el pecho del mago.
- ✧ **Descripción:** Si se utiliza con éxito, debiendo tocar el talismán en el momento de realizar la tirada, la FUE, la RES y los PV del mago se verán multiplicados por dos, al tiempo que se obtiene un aura mágica (y, por tanto, imposible de atravesar por Arma Invicta) que le otorga una protección de 10 puntos en todo el cuerpo.

INFUSIÓN DE SERENIDAD

Infusio Serenitatis

Poción, magia blanca de origen alquímico, *vis secunda*.

- ✧ **Caducidad:** 2D6 días.
- ✧ **Duración:** 2D6 horas.
- ✧ **Componentes:** Valeriana, hierbabuena, manzanilla, flor de romero, hojas de parra y agua de manantial.
- ✧ **Preparación:** Se calienta el agua de manantial y se deja el resto de componentes dentro de ella durante varios días (tiempo en el que no se dejará enfriar el agua), hasta que se desprendan de todas sus propiedades, lo que dará como resultado una bebida de tono verdoso con un agradable olor a hierba.
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, todo aquel que beba de la infusión quedará libre de tensiones, con la mente completamente despejada. Mientras duren sus efectos, la persona que haya bebido se encontrará relajada, con la mente abierta al mundo irracional. En términos de juego, no ganará puntos de IRR por contemplar a criaturas irracionales o ver los efectos de un hechizo, ya que aceptará su existencia, permitiéndole esto incluso mitigar el miedo que le pudiesen ocasionar (tendrá, por tanto, éxito automático en todas las tiradas de Templanza que lleve a cabo durante ese tiempo), y anulando los efectos de los hechizos de Discordia (página 168/141 del manual de juego), Deseo Carnal (página 181/148) o similares; igualmente, si asiste a la destrucción de una criatura irracional por métodos no mágicos, tampoco ganará RR por ello. Por desgracia, también le hará más confiado, sufriendo un penalizador de -25 % a todas sus tiradas de Empatía.

MALDICIÓN DE LA BRUJA

Talismán, magia negra de origen infernal, *vis sexta*.

- ✧ **Caducidad:** Hasta que se rompa la olla.
- ✧ **Duración:** Especial.
- ✧ **Componentes:** Olla de barro con tierra de una puerta del Infierno, Ungüento de Bruja (página 200/154 del manual de juego), restos de un nonato, azufre, mandrágora, laurel, cerezo, belladona y eléboro negro (todas las hierbas deben

haber sido recogidas una noche de luna llena), y sangre de un demonio elemental (véase más abajo).

- ✧ **Preparación:** Este hechizo es el poder más temido de las brujas, ya que con él arruinan las cosechas, envenenan el ganado, crean tempestades, hacen abortar a los animales, etcétera. Tras encantar la olla con el resto de componentes, se debe enterrar durante una noche sin luna en la zona que el mago haya elegido para llevar la maldición. A continuación ha de entonar las palabras adecuadas para activar el hechizo.
 - ✧ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, una maldición cubrirá toda aquella zona que sea visible desde el lugar donde fue enterrada la olla. El efecto concreto de la maldición variará según el tipo de sangre utilizada como componente:
 - † **Sangre de silfo:** Provocará vendavales y tormentas con gran aparato eléctrico. Todo aquel que se exponga a la tormenta deberá hacer cada diez minutos una tirada con su Suerte Inicial con un bonificador de +50 % (+25 % si lleva encima algún tipo de armadura metálica). Si falla la tirada, le caerá encima un rayo que le provocará 3D6 PD (si el daño provoca secuela y la víctima lleva encima una armadura metálica, a la tirada para determinar el tipo de secuela se le tendrá que sumar un +1 por cada 5 PD sufridos). Además, cualquier tipo de acción de índole física que se lleve a cabo a la intemperie tendrá un penalizador de -25 % por la fuerza del viento.
 - † **Sangre de ondina:** Provoca tempestades (tanto en el mar como en la tierra), granizadas y fuertes nevadas. Además del frío extremo, todo aquél que pase más de diez minutos bajo el granizo tendrá que hacer una tirada de Suerte con un modificador de +50 %; si falla, el granizo cae con tanta intensidad que le provocará 1D6 PD.
 - † **Sangre de gnomo:** Provoca corrimientos de tierra, se arruinan las cosechas y los pastos quedan envenenados. Durante los terremotos se debe hacer una tirada de Suerte con un modificador de +50 % o la fuerza del temblor le provocará 1D6 PD. Además, cualquier persona que coma algún producto que se haya cultivado en la zona tendrá que hacer una tirada de RES×3 o sufrirá un fuerte dolor de barriga durante 1D6 días, que le otorgará un penalizador de -25 % a todas las acciones que lleve a cabo durante ese tiempo.
 - † **Sangre de ígneo:** Hace que los fuegos y las chimeneas de la zona ardan muy poco y calienten menos aún, aunque en el momento en que se les añada más leña o carbón se avivarán de forma descontrolada provocando un incendio. También puede generar una ola de un extremo calor.
 - † **Sangre de incubo o súcubo:** Provoca una ola de abortos, de impotencia o de libido incontrolable (o incluso de todo a la vez).
 - † **Sangre de sombra:** Los animales y las personas dan a luz engendros del Infierno, se extiende una plaga por la zona (el cólera, la peste, etcétera) o incluso llueven sapos. Si se sustituye la sangre del demonio elemental por la de un demonio superior a este (ya sea menor o mayor), el efecto de la maldición podría combinar más de uno de los efectos anteriores.
- La duración del hechizo depende del tipo de maldición creada: las tempestades durarán entre una hora y una noche y el resto pueden tardar entre uno y varios días en desaparecer. Claro que si el mago gasta el doble de PC (10 en vez de 5), se hace una herida y deja derramar la sangre sobre el lugar en que está enterrada la olla, el hechizo se

Appendix III: Additamentum breviarum

volverá a activar de nuevo, esta vez con un efecto aleatorio, y durará hasta que el mago se cure la herida que se ha provocado, aunque esos 10 PC gastados no se recuperarán hasta que no termine el hechizo.

Como ya hemos dicho, el radio de acción de la maldición se extiende desde el lugar donde está enterrada la olla hasta la línea del horizonte, aunque se puede extender aún más creando más talismanes y enterrándolos a la suficiente distancia para que su alcance se amplíe. Si lo hace así, el mago solo lanzará el hechizo sobre una de esas ollas y habrá de gastar el doble de PC para activarlas todas (de nuevo, 10 PC).

MEDALLA DE VIRILIDAD

Talismán, magia blanca de origen popular, *vis secunda*.

- ✧ **Caducidad:** Una vez creado el talismán, solo pierde sus poderes si se le borran los símbolos.
- ✧ **Duración:** 1D3 horas.
- ✧ **Componentes:** Cobre, hierro, estaño y oro.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica una medalla en cuyo anverso se graba el símbolo arcano de Tauro y en el reverso, el de Venus. Se debe llevar siempre encima y cuando el mago quiera activarlo deberá tocar con ella el muslo derecho de la víctima (si es un hombre) o el izquierdo (si es una mujer).
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito el hechizo, la víctima será sexualmente infatigable mientras duren los efectos del hechizo.

MENSAJE ONÍRICO

Maleficio, magia blanca de origen popular, *vis tertia*.

- ✧ **Caducidad:** Los componentes pierden sus poderes al terminar el hechizo.
- ✧ **Duración:** Los efectos son inmediatos.
- ✧ **Componentes:** Cabeza de urraca, roca de mercurio, lirios blancos y tres vasijas de agua.
- ✧ **Preparación:** El mago debe preparar las tres vasijas: una la llena de agua y deposita en su interior la cabeza de urraca; otra la deja a medio llenar y deja en el fondo la roca de mercurio; y la tercera la deja vacía y deposita en su interior los lirios. A continuación rezará una oración especial para activar el hechizo y dirá en voz alta, sobre cada una de las vasijas, el mensaje que desea enviar a la víctima del hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, la víctima soñará el contenido de dicho mensaje durante la primera noche que pase durmiendo, sin importar la distancia que la separe del mago. Naturalmente, la cualidad insustancial del sueño puede desvirtuar ligeramente el mensaje que envía el mago, aunque el sentido principal del mismo permanecerá inalterable.

POLVOS DE VIAJE

Ungüento, magia blanca de origen popular, *vis sexta*.

- ✧ **Caducidad:** 1D6 semanas.
- ✧ **Duración:** El viaje se realiza de forma instantánea.
- ✧ **Componentes:** Puñado de nieve, fuego de leña roja y leña blanca, aceite, saco hecho de vejiga de oveja, carbón ardiente, placa de alabastro.
- ✧ **Preparación:** El mago debe hervir la nieve y el aceite sobre el fuego hasta obtener un líquido oleoso que se vierte en el saco de vejiga. Tras realizar ciertos rituales, se arroja la vejiga

sobre el carbón ardiente hasta que solo queden cenizas, que se pulverizan sobre una placa de alabastro. El ungüento resultante tiene aspecto de polvo negro grasiento y, para usarlo, es necesario lanzarlo sobre la propia cabeza del mago al tiempo que se pronuncian las palabras mágicas adecuadas.

- ✧ **Descripción:** Si se activa correctamente, el mago será teletransportado inmediatamente al lugar que desee, antes incluso que el polvo se asiente sobre el suelo, pudiéndose llevar con él hasta a media docena de seres vivos. El mago debe conocer el lugar de destino (es imposible, por tanto, teletransportarse al interior de una fortaleza donde no se haya estado nunca), y en el caso de que en dicho lugar el espacio esté ocupado por uno o más objetos, el mago y sus acompañantes aparecerán en el lugar vacío más cercano, pero siempre dentro de esa estancia; si no hubiera ningún sitio vacío (por ejemplo, si se teletransportan a una caverna que ha sufrido un derrumbe), el mago y sus acompañantes morirán en el acto.

POLVOS ELEMENTALES

Pulvis Elementarius

Ungüento, magia blanca de origen alquímico, *vis tertia*.

- ✧ **Caducidad:** 1D4 meses.
- ✧ **Duración:** 3 asaltos.
- ✧ **Componentes:** Una concha marina, incienso, limaduras de hierro, polvo de piedra de ara, cuerno de toro, plata, mercurio y feldespato.
- ✧ **Preparación:** La historia de este hechizo continúa siendo un misterio, y aunque muchos son los que aseguran que tiene un origen alquímico, hay otros que afirman que es mucho más antiguo, anterior incluso a la Creación. Sea como sea, su preparación es muy simple, ya que solo es necesario triturar todos los componentes hasta reducirlos a la condición de unos polvos de color grisáceo. Para usarlo se debe recitar el hechizo y a continuación espolvorear los polvos o soplarlos hacia el objetivo del mismo.
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, el objetivo alcanzado por los polvos manifestará su forma «elemental», es decir, su verdadera forma. Por ejemplo, si se lanzan sobre seres o cosas invisibles, se harán visibles; sobre los poseídos y los demonios «disfrazados» o metamorfoseados, los mostrará con su verdadera forma; si se usan sobre criaturas que ocultan su verdadera naturaleza, nos enseñarán su naturaleza diabólica, etcétera. Además, si se utilizan sobre personas muy buenas o muy malas, se harán más bellos o más horribles, según su condición. Las víctimas de los polvos no tienen derecho a tiradas de RR. Es necesario recordar que los polvos muestran la forma real del objetivo, pero no invierten o modifican su constitución física.

SABER DE PARTERA

Maleficio, magia blanca de origen popular, *vis prima*.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Durante todo el parto.
- ✧ **Componentes:** Una víbora y sangre de lechuza.
- ✧ **Preparación:** Sobre el vientre de una mujer que esté a punto de dar a luz se coloca una víbora despellejada y la sangre caliente del hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si se tiene éxito en la activación, la mujer que esté dando a luz no sentirá el más mínimo dolor durante todo el parto, por difícil y complicado que éste sea.

SABIDURÍA

Scientia

Poción, magia blanca de origen alquímico, *vis quinta*.

- ✧ **Caducidad:** 2D6 días.
- ✧ **Duración:** 1D4 días.
- ✧ **Componentes:** Cicuta, vino tinto caliente, zumo mercurial.
- ✧ **Preparación:** Se mezclan todos los componentes concienzudamente, sin dejar en ningún momento que se enfríen, hasta obtener una bebida de color rojo y fuerte olor a orina.
- ✧ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, todo aquel que ingiera la poción podrá utilizar un talismán aunque no conozca el hechizo que lo activa; por otro lado, sigue siendo necesario que lleve a cabo la tirada de activación con los penalizadores correspondientes a la vis del hechizo. Una vez que hayan pasado los efectos de la poción, la persona que bebió de ella sufrirá 1D6 PD debido a la fuerte intoxicación provocada por la bebida, daño que solo podrá recuperarse mediante reposo absoluto.

SUBYUGACIÓN

Maleficio, magia negra de origen popular, *vis secunda*.

- ✧ **Caducidad:** Los componentes caducan 2D6 días después de que se desentierre el papel.
- ✧ **Duración:** 2D10+10 días.
- ✧ **Componentes:** Hoja de papel, sangre de murciélago, sepultura de un hombre.
- ✧ **Preparación:** Se trata de una variante masculina del hechizo de Dominación (página 172/143 del manual de juego). Tras escribir en la hoja de papel las palabras «Cuercabe, carqueto, c nidi tt. V. dira», se entierra en la sepultura durante tres días. Pasado ese tiempo se desentierre y se toca con él la espalda y los pechos de la mujer a la que queremos dominar.
- ✧ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo al tiempo que el mago (que siempre debe ser un ejecutor de sexo masculino) toca a una mujer con el papel, esta puede llevar a cabo una tirada de RR. En caso de fallarla, la mujer se verá obligada a obedecer cualquier orden que reciba del mago, aunque tiene derecho a una tirada de Templanza para resistirse a las órdenes que vayan en contra de su naturaleza (por ejemplo, que una monja beata reniegue de Dios) o que atenten contra la seguridad de su familia, de sus seres queridos o de ella misma. Las criaturas irracionales que deseen utilizar este hechizo no necesitan componentes para llevarlo a cabo, pero deberán tocar directamente los pechos y la espalda de la mujer que deseen dominar.

SUEÑO REPARADOR

Maleficio, magia blanca de origen popular, *vis secunda*.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente.
- ✧ **Componentes:** Un objeto sagrado perteneciente a la religión del objetivo del hechizo.
- ✧ **Preparación:** Simplemente, la persona que vaya a recibir el hechizo debe acostarse junto al objeto sagrado y el mago susurrar en sus oídos las palabras del hechizo mientras esta duerme.

- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, la persona que haya sido objeto del hechizo dormirá plácidamente durante esa noche, sin sufrir pesadillas ni verse importunada por el asalto de cualquier tipo de demonio o criatura que guste de molestar el sueño de los mortales, como los incubos, súcubos, belaam, alibantes, lilim, etcétera.

TALISMANES PLANETARIOS

Amuleta Planetaria

Talismán, magia blanca de origen alquímico, *vis septima*.

Al igual que sucede con los hechizos de Aquelarre, los Talismanes Planetarios son en realidad siete hechizos diferentes, cada uno con sus propios componentes, que se deben aprender por separado y que tienen reglas comunes. Se trata en realidad de talismanes utilizados para enfocar y usar la influencia de los astros en provecho del mago, tal y como enseñó Paracelso en su obra *Archidoso mágico*. Su fabricación es similar en todos los casos: se graba en el metal afín al planeta el sello mágico de dicho planeta y, en su reverso, el cuadrado mágico de este utilizando dos hierros, todo ello en el momento astrológico propicio. Después es necesario quemar en un brasero el perfume asociado al planeta, en un día y una hora adecuados, tras lo cual se colocará en una bolsa de seda del color del planeta. Si el talismán caducase porque se ha abierto la bolsa, es posible volver a encantarla usando solo el brasero y el perfume, tardando la mitad del tiempo normal. Como verás, durante la fabricación es necesario contar con ciertos conocimientos de astrología, por lo que a la hora de calcular el tiempo que llevará al mago fabricar el talismán utilizaremos la competencia de Alquimia o Astrología, la que sea menor de las dos.

Una vez activados los talismanes, a efectos de juego el mago sustituirá durante el tiempo que dure el hechizo una (y solo una) de las competencias (o de tiradas de característica del tipo RES×2, RES×3, etcétera) que se vean favorecidas por el talismán por el valor de su IRR, claro que si realiza una tirada durante ese tiempo, no podrá apuntarla para luego incrementarla con Puntos de Aprendizaje, excepto si la tirada fue menor que el porcentaje de la competencia original, no de la incrementada.

Es imposible estar bajo los efectos de dos talismanes planetarios a la vez, ya que si se activase un segundo talismán, el primero quedaría anulado, aunque sí es posible usar un mismo talismán varias veces para aumentar competencias distintas, lo que requiere volver a activar el hechizo y gastar de nuevo los PC correspondientes.

A continuación te presentamos como ejemplo el talismán que se utiliza en las aventuras anteriores:

TALISMÁN DE MERCURIO

Amuletum Mercurii

- ✧ **Caducidad:** Hasta que se abra o se destruya la bolsa.
- ✧ **Duración:** Una hora.
- ✧ **Componentes:** Plancha de mercurio alquímico (que se fabrica usando dos onzas de sal, amoníaco, cardenillo, vitriolo romano, mercurio de calidad, tierra merita, tucia de Alejandría y una olla de hierro o bronce nueva), una bolsa de seda púrpura, dos hierros, brasero, carbón y el perfume de Mercurio (que se elabora con euforbio, bedede, leña de alce, estoraque, benjuí, polvos de azul, puntas de pluma de pavo real, sangre de golondrina y sesos de ciervo).

Appendix III: Additamentum breviarum

- ✧ **Preparación:** Como se ha explicado anteriormente, utilizando un cuadrado mágico de 8×8 cuyo número misterioso sea 270.
- ✧ **Descripción:** El Talismán de Mercurio favorece:
 - † Las competencias con la característica Cultura como base.
 - † La competencia de Sigilo.
 - † La competencia de Memoria.
 - † La competencia de Elocuencia.
 - † Se adquiere una nueva competencia, Sensatez, con base en Percepción, que avisará al personaje cuando alguno de sus actos pueda ser una estupidez.

TINTA PRODIGIOSA

Mirum Atramentum

Poción, magia blanca de origen alquímico, *vis secunda*.

- ✧ **Caducidad:** 1D3 meses.
- ✧ **Duración:** Permanente.
- ✧ **Componentes:** Oro, plata, piedra de imán, carbón, ópalo negro reducido a polvo, tinta de calamar, hojas de olivo y agua de lluvia.
- ✧ **Preparación:** Utilizando todos los componentes, el mago fabrica una tinta de tonos dorados que se puede utilizar para escribir (aunque es una poción, no se bebe) y, una vez que haya escrito, deberá pronunciar las palabras mágicas del hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si se activa correctamente, cuando la tinta se seque todo lo escrito desaparecerá, volviéndose invisible. Existen tres formas de volver a hacer visibles las letras: utilizar los Polvos Elementales (página 179); exponer el manuscrito a la luz de la luna llena al tiempo que se recita el hechizo de Tinta Prodigiosa, con lo que se hará de nuevo visible hasta que se aparte de la luz de la luna; o iluminar el manuscrito con una vela de Mano de Gloria (página 195/151 del manual de juego), aunque no se necesita que esté activada.

TRAVERSURA

Maleficio, magia blanca de origen popular, *vis prima*.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 24 horas máximo o hasta que se cometa la broma.
- ✧ **Componentes:** Un insecto volador vivo.
- ✧ **Preparación:** Este hechizo, que es el favorito del ángel Lucianel, requiere que el mago coja un insecto volador con la mano derecha y, sin matarlo, se lleve el puño a la boca y le susurre las palabras del hechizo (por tanto, en la tirada de activación no contarán los penalizadores por utilizar la voz baja y por no hacer pases de manos).
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, tras liberar al insecto este se irá volando hasta la víctima del hechizo y, aunque sabrá en todo momento dónde se encuentra, no podrá tardar más de 24 horas en llegar o el hechizo acabará. Tras encontrarla, la víctima deberá hacer una tirada de RR: si falla, el insecto esperará a que se dé la circunstancia más apropiada para hacer actuar el hechizo: se introducirá en su boca, oreja u ojo, le picará o le entorpecerá de alguna forma, obligando a la víctima a cometer algún desliz gracioso (derramar un cántaro de leche, caerse por las escaleras, atragantarse con el insecto, lanzar una sonora blasfemia delante de testigos, etcétera).

UMBRAL DEL POZO

Talismán, magia blanca de origen popular, *vis septima*.

- ✧ **Caducidad:** Hasta que sea destruido.
- ✧ **Duración:** Hasta que muera el mago.
- ✧ **Componentes:** Tinta Prodigiosa (a la izquierda), piedra de ara, madera de encina, azabache, polvo del Camino de Santiago, Polvos Elementales (página 179), metal de un arma que haya «matado» al menos a cinco demonios elementales.
- ✧ **Preparación:** Con este hechizo el mago puede encantar el umbral de una puerta, una ventana o cualquier tipo de abertura, siempre y cuando esté bien definida. Para ello, el mago utilizará todos los componentes para inscribir alrededor de la abertura una serie de símbolos y palabras, al tiempo que pronuncia las palabras mágicas adecuadas.
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, cualquier criatura irracional que atraviese el umbral de la puerta será transportada al lugar que le corresponda según su naturaleza, sin derecho a tirada alguna de RR: si se trata de un ser infernal, irá al Infierno; las hadas, a sus bosques, etcétera. En el caso de que la crucen humanos que hayan vendido o regalado su alma, también irán al Infierno, al igual que las ánimas, y los poseídos (entre los que se cuentan los lobisomes) se verán libres de su posesión (las almas que los poseen irán al Infierno). Además, si un ser humano «normal» intenta cruzar el umbral para dañar a los ocupantes de la casa o habitación, le será imposible cruzar la puerta (a excepción del mago que activó el talismán, que puede hacerlo sin restricciones).

VELO DE LA MUERTE

Poción, magia blanca de origen popular, *vis tertia*.

- ✧ **Caducidad:** 1D3 semanas.
- ✧ **Duración:** 4D6 horas o hasta que se anule.
- ✧ **Componentes:** Ajenjo, belladona, hojas de camaleón negro, tierra de cementerio, vino tinto y agua de rocío.
- ✧ **Preparación:** Se utilizan los componentes para fabricar una poción de color oscuro y sabor terroso.
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, todo aquel que beba de la poción caerá aparentemente muerto: no respirará ni le latirá el corazón, no se le dilatarán las pupilas ni responderá a estímulo alguno, ni siquiera haciéndole daño. Además, pasado un rato comenzará a manifestarse el rigor mortis. O sea, que parecerá completamente muerto. En realidad, durante la duración del hechizo será así, y si otro mago usará un Anillo de Nigromancia (página 188/150 del manual de juego), animaría el cuerpo, aunque al finalizar el hechizo se llevaría una buena sorpresa.

Una forma de anular el hechizo sería utilizar el hechizo de Vigor (página 171/142) sobre el «cadáver», lo que reanimaría a la persona al instante. Otra sería «matar» a la víctima, haciéndole el suficiente daño como para acabar con su vida realmente (desmembrarlo, sacarle el corazón, etcétera), en cuyo caso la persona despertaría, aunque con el tiempo justo de lanzar un terrible alarido que helara la sangre de todos los que fuesen testigo y, a continuación, moriría realmente. Si no se anula, una vez pasadas las 4D6 horas que dura el hechizo, la persona se despertará con mucha hambre, sed y frío.

Bestiario adicional

Ángeles custodios

Su nombre procede del griego *angelos*, término que se traduce más o menos libremente como «mensajero», pero también como «vigilante». Se les suele llamar ángeles de la guarda o ángeles custodios para diferenciarlos de los demás, pues se dice que hay uno de estos ángeles por cada ser humano, que nace con él y que de algún modo muere con él. Si consigue llevarlo por el buen camino, ascenderá con él a los Cielos y recibirá una nueva misión dentro de la jerarquía celestial. Por el contrario, si no impide que el Maligno corrompa el alma de «su» ser humano, será condenados al Infierno junto al alma que deja echar a perder. Quizás por ello bastantes entre ellos son seducidos por Satanás, corrompiéndose junto con el ser humano al que teóricamente vigilan y reuniéndose con él en el Infierno como demonios.

FUE: 15/20 **Altura:** Variable
AGI: 15/20 **Peso:** Variable
HAB: 20/25 **RR:** 125 %
RES: 15/20 **IRR:** 0 %
PER: 10/15
COM: 5/10
CUL: 15/30

Protección: Son invulnerables al daño físico.

Armas: Carecen.

Competencias: Un ángel de la guarda es, de algún modo, el complemento del ser humano que debe cuidar. Si este es sabio, él es fuerte, y si es un guerrero, el ángel será un erudito. En términos de juego, el ángel tendrá un porcentaje en sus competencias igual al de «su» humano, pero de manera invertida: de esta forma, si este tiene un 90 % en Espadas y un 15 % en Astrología, el ángel de la guarda tendrá 10 % en Espadas y 85 % en Astrología. Además, como detalle curioso, un ángel tendrá siempre el mismo nombre que el humano al que protege, pero invertido: así, un ángel de la guarda que proteja a un humano que se llame Juan tendrá el nombre Nauj, y el que proteja a un tal Ruy se llamará Yur.

Rituales de fe: Pueden saber rituales de hasta *quartus ordo*.

Poderes especiales: Carecen.

Elohim

Procedencia: Toda la Península.

Su nombre significa literalmente «los espíritus», y es que los judíos creen que las almas de los muertos no pierden la facultad de pensar, y que pueden ser invocadas y consultadas por sus familiares. Las almas llevan eternamente las marcas de la muerte, ya fuera por la vejez, la enfermedad o la espada, y aparecen siempre flotando cabeza abajo, pues así es como están en el Seol. Pero que tenga cuidado aquel que intente despertar a uno de estos durmientes, pues el espíritu puede haberse convertido en un *elohim*, un espíritu infernal hambriento de vida.

Los *elohim* (llamados «larvas» por etruscos y romanos) son un tipo especial de espíritus maléficos que en ocasiones pueden vagar por nuestro mundo. Se trata de ánimas que han muerto

hace mucho tiempo cuyo cuerpo y la reliquia que las ataba se han descompuesto. Otros aseguran que el origen de los *elohim* puede ser el de las almas de brujos, magos o cabalistas poderosos que se niegan a abandonar este mundo. Pero el resultado es el mismo, un espíritu hambriento de la esencia vital de los vivos, pues si no la consume está condenado a desaparecer. Para conseguirlo los *elohim* intentarán poseer a los incautos que los invoquen. Son susceptibles a la magia y suelen ser atraídos por ella, aunque también pueden intentar poseer a aquellos que se acerquen a lugares malditos o en determinadas fechas, en que las fuerzas malignas vean sus fuerzas aumentadas.

Los *elohim* no poseen características físicas.

RR: 0 %
IRR: 125/150 %

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

Armas: Carecen.

Competencias: Carecen.

Hechizos: Los *elohim* que antaño fueran magos pueden conocer cualquier número de hechizos, pero en su estado de hambre eterna no poseen la concentración necesaria para usarlos.

Poderes especiales:

- ✧ **Atracción por lo mágico:** Ya que siempre rondan cerca de los focos de magia de este mundo, si el DJ lo estima conveniente, un personaje puede ser atacado por un *elohim* si obtiene una pifia al activar un hechizo de vis quinta, sexta o séptima.
- ✧ **Poseción:** La víctima de una posesión de un *elohim* deberá hacer una tirada de RR y, en caso de fallarla, no perderá el control de sus actos (en ocasiones, ni siquiera se enterará de que está siendo poseído), pero a partir de ese momento se sentirá más débil y cansada y ni siquiera el sueño la hará recuperarse, perdiendo cada día un punto de una característica primaria aleatoria: cuando una característica llegue a 1, el *elohim* pasará a otra, hasta que todas lleguen a 1, momento en el que el siguiente punto que le quite haga que su víctima muera. Si se expulsa al *elohim* de su cuerpo, la víctima recuperará un punto de característica perdida por cada día que pase en absoluto reposo.
- ✧ **Drenaje:** Un *elohim* también puede atacar de forma directa a su víctima, sin poseerla. Se trata de un ataque automático que puede llevar a cabo una vez por asalto y que solo se puede resistir con una tirada de RR: si la víctima falla, perderá un punto en una característica primaria de manera aleatoria. Si alguna característica llega a 0 puntos, la víctima morirá.

Esmolets

Procedencia: Cataluña.

Misteriosos individuos que viajaban por toda Cataluña de pueblo en pueblo, ejerciendo el oficio de herreros y forjadores. Eran grandes, muy barbados, callados y fuertes, como atestigüa el hecho de que cargaran ellos solos, y aparentemente sin esfuerzo, con el yunque y las demás herramientas de su oficio.

Appendix III: Additamentum breviaris

Las gentes los temían, pues se decía que eran inmunes a la enfermedad y a la vejez, y que ningún arma de metal era capaz de herirlos, por lo cual solamente morían a consecuencia de las heridas producidas por los colmillos o garras de las fieras salvajes, por hambre, algún accidente o por el ataque de armas de madera o piedra. Era opinión generalizada, sin embargo, que un *esmolet* era capaz de hacer rápidamente y sin esfuerzo todo tipo de armas de metal, armas mucho mejores que las ordinarias. Muchos les atribuían un origen demoníaco, ya que los *esmolets* rehuían los monasterios, las iglesias y las ermitas, y evitaban estar más de un par de meses en un mismo lugar.

FUE: 28/30 **Altura:** 1,85 varas
AGI: 10/13 **Peso:** 180 libras
HAB: 22/25 **RR:** 0 %
RES: 20/23 **IRR:** 175 %
PER: 10/15
COM: 1/5
CUL: 10/12

Protección: Ropas gruesas (1 punto de protección).

Armas: Pelea 50 % (1D3+3D6) y cualquier arma de metal al 90 %.

Competencias: Alquimia 90 %, Artesanía 90 %, Conocimiento Mineral 75 %, Conocimiento Mágico 90 %.

Hechizos: Arma Invicta, Arma Inquebrantable, Intuir la Magia, Alma de Estatua, Corazón de León, Maldición del Hierro.

Poderes especiales:

✧ **Inmunidad al metal:** Los *esmolets* son inmunes a todo el daño que proceda de un arma u objeto de metal.

✧ **Imbuir magia:** Un *esmolet* tiene la facultad de introducir uno o varios de los hechizos que conoce dentro de un arma forjada por él, arma que siempre regala a quien cree que se lo merece, y que nunca debe ser vendida, aunque sí puede ser regalada. Todo aquel que no sea dueño legítimo de esa arma e intente cogerla sufrirá los efectos del hechizo Maldición del Hierro hasta que la suelte.

Aparte de eso, cualquier objeto o arma fabricado por un *esmolet* será más resistente y de mejor calidad que los fabricados por un herrero humano, pudiendo el DJ restar penalizadores a las armaduras o añadir bonificadores al porcentaje básico de las armas, aunque en ningún caso podrán exceder del 15 %.

ESPANTOS

Procedencia: Zona sur de Castilla y Andalucía.

Espectros de difuntos que tienen asuntos pendientes que resolver en la Tierra, asuntos que suelen ser venganzas contra los que los han querido mal o avisos para los que quieren bien. Gustan especialmente de hacer ruido o de lanzar chillidos y aullidos por las noches para no dejar dormir a los vivos, razón por la que en ocasiones también se les llama «voces». A veces son invisibles, como las ánimas, pero en otras ocasiones toman apariencias fantasmales y semitransparentes envueltas en sudarios blancos o con hábitos de monje encapuchado. Pueden hacerse visibles (y audibles) solo a los que ellos deseen, mientras que el resto de los presentes ni los ve ni los oye.

Del mismo modo que un ser vivo no puede hacerle daño a un difunto, un espanto no puede hacerle daño a un vivo. Eso sí, puede aparecérselo continuamente, impidiéndole dormir por las noches, hasta hacerle morir de puro agotamiento.

El espanto carece de características físicas.

RR: 0 %
IRR: 115 %

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

Armas: Carecen.

Competencias: Carecen.

Hechizos: Carecen.

Poderes especiales:

✧ **Comunicación espectral:** Como hemos dicho, un espanto se puede hacer visible y audible solamente a las personas que él decida.

✧ **Descanso impedido:** Todo aquel que reciba noche tras noche la visita de un espanto deberá hacer una tirada de Templanza cada una de las noches. Por cada noche que falle no podrá conciliar el sueño y perderá un punto de una de sus características primarias (elegida al azar): cada vez que una de ellas llegue a un valor de 0, el personaje sufrirá graves consecuencias (por ejemplo, con 0 en Percepción será incapaz de ver, oír o sentir nada; con 0 en Fuerza no podrá ni levantarse; con 0 en Resistencia será una masa gelatinosa de carne y hueso; etcétera). Cuando todas las características primarias lleguen a 0, la víctima morirá.

MARTINIÇO

Procedencia: La Mancha.

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

Un martinico tiene el tamaño y complexión aproximada de un niño de diez años, la piel de un tono verdoso, los dientes quebrados, largos y amarillentos y la nariz grande y cubierta de verrugas. Cubre su no muy agraciado cuerpo con una túnica larga con capucha, de color pardo terroso, que recuerda al hábito de los capuchinos. De todos modos, pocos son los que le han visto, pues prefiere mantenerse invisible.

FUE: 5/10 **Altura:** 1,20 varas
AGI: 10/15 **Peso:** 70 libras
HAB: 15/20 **RR:** 0 %
RES: 5/10 **IRR:** 150 %
PER: 20/25
COM: 15/20
CUL: 10/15

Protección: Carecen.

Armas: Estilete 45 % (1D3+1+1D4).

Competencias: Correr 75 %, Sigilo 65 %, Esquivar 80 %, Leyendas 75 %.

Hechizos: Puede conocer hechizos sencillos de hasta *vis tertia*.

Detameron

Poderes especiales:

- ✧ **Invisibilidad:** Puede volverse invisible a voluntad.
- ✧ **Metamorfosis:** El martinico puede convertirse en seres y objetos, siempre y cuando mantenga su mismo volumen.
- ✧ **Volar:** El martinico puede volar.
- ✧ **Infravisión:** El martinico puede ver perfectamente como si tal cosa en la más absoluta de las oscuridades.

OLOCANTOS

Aunque nacen en el Infierno, en el Bosque de los Suicidas, también es posible encontrarlos a veces en la Tierra si así lo manda su amo y señor, el demonio Andrialfo. Tienen la apariencia de grandes árboles, pero se mueven velozmente gracias a sus tres patas (que en reposo disimulan como raíces), atacando a sus víctimas gracias a un aguijón retráctil que surge con gran rapidez de entre las ramas bajas de la copa. En este aguijón, que puede llegar a alcanzar las tres varas de longitud y está siempre impregnado de un veneno mortal, se encuentra también su vía de alimentación, ya que los olocantos mantienen ensartadas con él a su víctima, absorbiendo mientras tanto sus sustancias vitales. Los olocantos y las mandrágoras se odian a muerte.

FUE:	35/40	Altura:	4 varas
AGI:	15/20	Peso:	2600 libras
HAB:	0	RR:	0 %
RES:	40/45	IRR:	175 %
PER:	20/25		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Piel gruesa (7 puntos de protección).

Armas: Aguijón 65 % (1D10+5D6+veneno).

Competencias: Sigilo 45 %.

Hechizos: Carecen.

Poderes especiales:

- ✧ **Aguijón venenoso:** Todo aquel que sea herido por el aguijón de un olocanto deberá hacer una tirada de RES×2 o quedará paralizado durante 1D6 horas. Si el olocanto mantiene el aguijón clavado en su víctima, le irá drenando cada asalto 1D10 puntos de Resistencia de manera automática.

TRAGANTÍA

Procedencia: Andalucía.

La tragantía tiene el aspecto de una mujer muy hermosa de cintura para arriba y cuerpo de serpiente gigante de cintura para abajo. Sin embargo, tiene un aspecto frágil, de niña apenas adolescente, pero que no se dejen engañar por su aspecto lo que la encuentren, pues se alimenta de carne humana. Además, su mayor poder se encuentra en su canto.

FUE:	20/25	Altura:	4 varas
AGI:	20/25	Peso:	1000 libras
HAB:	1/5	RR:	0 %
RES:	25/30	IRR:	135 %
PER:	15/20		
COM:	20/25		
CUL:	10/15		

Protección: Escamas (2 puntos de protección, pero solo en la cola).

Armas: Mordisco 45 % (1D6+3), envolver con los anillos 45 % (2D6 PD por asalto).

Competencias: Cantar 95 %, Sigilo 80 %, Elocuencia 95 %.

Hechizos: Puede lanzar hechizos de magia negra de hasta *vis tertia*.

Poderes especiales:

- ✧ **Canto:** Todo aquel que escuche su canción pierde automáticamente la Iniciativa y todas sus tiradas se verán reducidas en un -50 %, lo que permitirá a la tragantía, de por sí bastante débil, atacar con cierta ventaja.

VIDALOT

Procedencia: Cataluña.

Esta criatura, fruto de la relación sexual entre un *feram* y una mujer, tiene un aspecto totalmente humano, excepto por el hecho de que posee dos caras, una de hombre en la parte anterior y otra de mujer en la parte posterior. Normalmente carecen de sexo, pero en ocasiones nace alguno hermafrodita, es decir, con los dos sexos. Su existencia está condicionada a lo que haga con ella su madre. Normalmente esta intenta deshacerse de su hijo, ya que es la prueba de su pecado, y lo destruye al nacer o lo abandona en el bosque. Algunas, sin embargo, lo retienen junto a sí, y de esta forma el *vidalot* crece y se educa como un ser humano normal, ocultando su deformidad con una capucha o dejándose crecer la cabellera.

En caso de que sea abandonado y sobreviva, se convierte en un ser salvaje, resentido y hostil, que mostrará siempre una especial animadversión contra la raza humana.

Algunos estudiosos de las ciencias ocultas relacionan este monstruo con los andróginos, mientras que otros llegan a atribuir su paternidad al demonio Guland, el de los numerosos rostros.

FUE:	23/25	Altura:	1,90 varas
AGI:	10/15	Peso:	150 libras
HAB:	10/15	RR:	0 %
RES:	18/23	IRR:	195 %
PER:	15/25		
COM:	1/20		
CUL:	1/20		

Protección: Un *vidalot* civilizado puede llevar cualquier tipo de armadura, pero uno salvaje no llevará.

Armas: Un *vidalot* civilizado puede manejar cualquier tipo de arma, pero uno salvaje solo pelea o garrote.

Competencias: Según el oficio que ejerza.

Hechizos: Carece.

Poderes especiales:

- ✧ **Ojos en la espalda:** Un *vidalot* que lleve la cara posterior descubierta no será sorprendido jamás por la espalda, debido al par de ojos extra de su otra cara.
- ✧ **Reconocimiento paterno:** Si un *vidalot* se encuentra al *feram* que lo engendró, lo reconocerá en el acto, y si este le exige que le enseñe todo lo que sabe sobre la magia, el *feram* estará obligado a satisfacerlo.

Appendix III: Personae praegeneratae



Si eres de los que no tiene tiempo de crear tus propios personajes para las aventuras o simplemente quieres meterte en harina de inmediato, aquí te presentamos seis personajes pregenerados para que puedas empezar a jugar ya mismo. Todos ellos han sido generados utilizando las reglas de creación de personajes clásicas del manual de juego.

FUÇO EL TARTAJA

Reino: Corona de Castilla.

Pueblo: Gallego.

Sociedad: Cristiana.

Posición social: Burguésia.

Profesión: Marinero.

Profesión paterna: Médico.

Situación familiar: Huérfano de padre. Un hermano varón mayor que él.

FUE:	12	Suerte:	35 %
AGI:	18	Templanza:	46 %
HAB:	18	RR/IRR:	60/40
RES:	17	Puntos de Vida:	17
PER:	20	Aspecto:	14 (normal)
COM:	10	Edad:	20 años
CUL:	10	Altura/Peso:	1,81 varas/160 libras

Competencias: Astrología 25 %, Cabalgar -15 %, Cantar -15 %, Comerciar -15 %, Conocimiento Animal -15 %, Conocimiento Vegetal 10 %, Corte -15 %, Descubrir 60 %, Disfrazarse -15 %, Elocuencia -15 %, Empatía 30 %, Idioma (gallego) 100 %, Idioma (castellano) 40 %, Idioma (andalusí) 20 %, Juego 30 %, Mando -15 %, Medicina 15 %, Memoria 30 %, Nadar 54 %, Navegar 59 %, Sanar 33 %, Seducción 24 %, Tregar 54 %.

Competencias de armas: Cuchillos 58 %.

Gasto semanal: 150 maravedíes.

Ingresos mensuales: 295 maravedíes.

Rasgos de carácter:

- ✧ Sentidos extraordinariamente sensibles (03)
- ✧ Estudiante aplicado (89)
- ✧ Tartamudo (79)
- ✧ Repulsa a los animales (19)

Aunque su padre era uno de los más afamados médicos de Santiago de Compostela, cuyas manos habían sanado a no pocos nobles e incluso reyes, a Fuço nunca le atrajo el oficio de matasanos, y aunque no era un mal estudiante, su espíritu aventurero siempre lo llevaba a la costa, a Noia, el pueblo de su madre, donde pasaba horas viendo el ir y venir de los barcos en el puerto, hasta que un buen día se embarcó en uno de ellos y nunca más volvió a Santiago. Pero aunque la vida en el mar es todo lo que siempre ha querido, aún añora su hogar, a su familia y la vida tan holgada de la que disfrutaba.

XERTRUDE DO VALPAÇOS

Reino: Reino de Portugal.

Pueblo: Portugués.

Sociedad: Cristiana.

Posición social: Campesina (vasalla).

Profesión: Cazadora.

Profesión paterna: Curandero.

Situación familiar: Padres vivos. Hija única.

FUE:	10	Suerte:	40 %
AGI:	15	Templanza:	32 %
HAB:	15	RR/IRR:	50/50
RES:	20	Puntos de Vida:	20
PER:	20	Aspecto:	13 (normal)
COM:	10	Edad:	21 años
CUL:	10	Altura/Peso:	1,70 varas/130 libras

Competencias: Cabalgar 15 %, Conocimiento Animal 20 %, Conocimiento de Área (Valpaços) 20 %, Conocimiento Mágico 15 %, Conocimiento Vegetal 20 %, Descubrir 40 %,

Betameron

Empatía 25 %, Enseñar 35 %, Escamotear 40 %, Escuchar 85 %, Idioma (gallego) 100 %, Idioma (castellano) 40 %, Lanzar 25 %, Rastrear 60 %, Sanar 30 %, Sigilo 60 %, Trepar 25 %.

Competencias de armas: Arcos 60 %, cuchillos 45 %.

Gasto semanal: 10 maravedíes.

Ingresos mensuales: 60 maravedíes.

Rasgos de carácter:

- ✧ Oído muy sensible (24)
- ✧ Cobarde (12)
- ✧ Pedagogo (53)
- ✧ Dedos ligeros (84)

La historia de Xertrude fue, durante años, bastante anodina: nacida en una humilde familia de campesinos de la región de Valpaços, al norte de Portugal, de pequeña acompañaba al bosque a un tío suyo que era cazador y pronto destacó por su habilidad en la trampería y montería, lo que le hizo ganarse el favor de su señor, que acostumbraba a servirse de ella durante sus cacerías. Pero hace un par de años, Xertrude quedó prendada de un joven recién llegado a la región, el hijo menor de un cantero venido para reparar la muralla del castillo, que al poco le dio largas, pues veía en ella poco más que a una fiera salvaje. Decidida a ganarse el favor del joven como fuera, Xertrude abandonó su aldea en busca de fortuna que piensa utilizar para enamorar al hijo del cantero..., aunque ahora que ha visto mundo, no es que tenga mucha prisa en volver, dicho sea de paso.

Neus de PRIM

Reino: Corona de Aragón.

Pueblo: Catalán.

Sociedad: Cristiana.

Posición social: Burguesía.

Profesión: Escriba.

Profesión paterna: Pirata.

Situación familiar: Bastarda y criada por un pirata.

FUE:	10	Suerte:	45 %
AGI:	15	Templanza:	55 %
HAB:	15	RR/IRR:	30/70
RES:	15	Puntos de Vida:	15
PER:	15	Aspecto:	16 (normal)
COM:	15	Edad:	20 años
CUL:	15	Altura/Peso:	1,95 varas/110 libras

Competencias: Cantar 40 %, Comerciar 45 %, Descubrir 35 %, Elocuencia 35 %, Empatía 35 %, Enseñar 25 %, Escuchar 35 %, Idioma (catalán) 100 %, Idioma (castellano) 60 %, Idioma (latín) 45 %, Leer y Escribir 45 %, Memoria 45 %, Sigilo 25 %.

Competencias de armas: Cuchillos 40 %.

Gasto semanal: 150 maravedíes.

Ingresos mensuales: 450 maravedíes.

Rasgos de carácter:

- ✧ Herencia inesperada (33): 1500 maravedíes
- ✧ Firmes creencias (60)
- ✧ Voz prodigiosa (43)
- ✧ Alta (73)

No hace muchos años, el nombre del pirata *gat de mar* Prim era temido en todo el Mediterráneo: pendenciero, voraz e inclemente. Pero de eso hace ya mucho: cuando sintió que sus manos ya no eran tan fuertes ni su ansia de sangre tan voraz, se retiró a Barcelona, donde se asentó con la pequeña fortuna que pudo reunir en sus años de piratería. Allí conoció a Neus, una huérfana lista como un ratón que correteaba habitualmente por su calle y a la que rescató de una banda de delincuentes que pensaba venderla en el puerto. Prim adoptó a la joven y le pagó una somera educación, de tal forma que, cuando el pirata murió, le dejó, además de una buena fortuna, los conocimientos necesarios para ganarse la vida como escribana, que para un viejo marino es la profesión más respetable que podía existir. Desde entonces, Neus ansía conocer otras tierras y mares, de los que tanto escuchó hablar en los relatos de su benefactor, y no es la primera vez que se embarca para visitar nuevas ciudades y correr alguna que otra aventura.

SEBASTIÁN DE TORRE QUEBRADA

Reino: Corona de Castilla.

Pueblo: Castellano.

Sociedad: Cristiana.

Posición social: Alta nobleza (duque).

Profesión: Caballero de orden militar (Santiago).

Profesión paterna: Infanzón.

Situación familiar: Padres vivos. Tercero de siete hermanos.

FUE:	10	Suerte:	35 %
AGI:	15	Templanza:	46 %
HAB:	20	RR/IRR:	90/10
RES:	20	Puntos de Vida:	20
PER:	10	Aspecto:	18 (atractivo)
COM:	10	Edad:	25 años
CUL:	15	Altura/Peso:	1,90 varas/200 libras

Competencias: Cabalgar 45 %, Cantar 40 %, Descubrir 30 %, Elocuencia 30 %, Empatía 30 %, Escuchar 30 %, Esquivar 40 %, Idioma (castellano) 100 %, Idioma (latín) 15 %, Leer y Escribir 40 %, Mando 20 %, Saltar 40 %, Teología 55 %.

Competencias de armas: Espadas 75 %, escudos 70 %.

Gasto semanal: 350 maravedíes.

Ingresos mensuales: 1800 maravedíes.

Rituales de fe: Todos los rituales de *primus ordo*.

Rasgos de carácter:

- ✧ Firmes creencias (60)
- ✧ Le gusta la literatura y la poesía (81)
- ✧ Voz prodigiosa (43)
- ✧ Reflejos felinos (74)

Appendix III: Personae praegeneratae

Segundón del duque vallisoletano de Torre Quebrada, Sebastián ha sido desde siempre un hijo ejemplar: educado, honorable, firme en sus creencias y respetuoso. Cuando alcanzó la mayoría de edad, su padre le dio a elegir entre un matrimonio de conveniencia con un título o ingresar en la Iglesia. Sebastián eligió lo segundo, aunque optando por una orden de caballería, pues la vida monacal pura no era lo que más le entusiasmaba. Desde entonces, se ha convertido en un caballero ejemplar de una religiosidad extrema sin caer en el fanatismo. Esto lo ha llevado a convertirse en correo de la orden, pues todo mensaje que le sea encomendado llegará a su destino, aunque le vaya la vida en ello.

CAITÁN EL LARGO

Reino: Corona de Castilla.

Pueblo: Gallego.

Sociedad: Cristiana.

Posición social: Villano.

Profesión: Pardo.

Profesión paterna: Ramera.

Situación familiar: Bastardo (*manssur*) criado por su madre.

FUE:	10	Suerte:	35 %
AGI:	20	Templanza:	48 %
HAB:	15	RR/IRR:	55/45
RES:	20	Puntos de Vida:	20
PER:	15	Aspecto:	8 (marcadamente feo)
COM:	10	Edad:	17 años
CUL:	10	Altura/Peso:	1,95 varas/120 libras

Competencias: Cabalgar 60 %, Degustar 40 %, Descubrir 55 %, Elocuencia 25 %, Escamotear 30 %, Escuchar 45 %, Idioma (gallego) 100 %, Idioma (castellano) 40 %, Idioma (andalusí) 10 %, Mando 30 %, Rastrear 35 %, Sanar 25 %, Sigilo 30 %, Tormento 30 %.

Competencias de armas: Lanzas 70 %.

Gasto semanal: 20 maravedíes.

Ingresos mensuales: 350 maravedíes.

Rasgos de carácter:

- ✧ Alto (73)
- ✧ Gourmet (30)
- ✧ Buscado por la Fraternitas Vera Lucis (40)
- ✧ Reliquia arcana (36): grimorio con 1 hechizo (Bendición de Hada)

Nacido en el más abandonado arrabal de Pontevedra, Caitán creció entre el fango y el barro de las chabolas, hijo de un padre desconocido y viendo cómo su madre se vendía por cuatro monedas en cualquier esquina. Por eso, en cuanto tuvo uso de razón, decidió que él saldría de la cochambre, se convertiría en guerrero y abandonaría su tierra para viajar al lejano y cálido sur en busca de tierras que cultivar y que pudiera llamar suyas. Así fue como empezó a trabajar

duro y a agenciarse cualquier cosa que tuviera algún valor, haciendo todo lo posible para amasar una pequeña fortuna que le permitiera comprar un caballo y armas. Hace poco consiguió reunir lo suficiente, pero, por desgracia, en su último trabajo se agenció de un libro extraño y ha llamado la atención de una secta que le era desconocida y que está tratando de encontrarlo para recuperar el libro.

ZENOBIÁ BAT YEHUDÁ

Reino: Reino de Granada.

Pueblo: Judío.

Sociedad: Judía.

Posición social: Villano.

Profesión: Ladrona.

Profesión paterna: Mendigo.

Situación familiar: Padres vivos. Segunda hija con otro hermano.

FUE:	10	Suerte:	40 %
AGI:	15	Templanza:	46 %
HAB:	20	RR/IRR:	30/70
RES:	15	Puntos de Vida:	15
PER:	15	Aspecto:	17 (atractiva)
COM:	15	Edad:	22 años
CUL:	10	Altura/Peso:	1,75 varas/125 libras

Competencias: Comerciar 25 %, Correr 45 %, Descubrir 25 %, Disfrazarse 25 %, Elocuencia 30 %, Empatía 25 %, Escamotear 85 %, Escuchar 25 %, Esquivar 45 %, Forzar Mecanismos 30 %, Idioma (ladino) 100 %, Idioma (hebreo) 20 %, Idioma (castellano) 40 %, Leer y Escribir 35 %, Memoria 60 %, Sigilo 25 %, Tregar 20 %.

Competencias de armas: Cuchillos 50 %.

Gasto semanal: 20 maravedíes.

Ingresos mensuales: 80 maravedíes.

Rasgos de carácter:

- ✧ Memoria prodigiosa (56)
- ✧ Le gusta la literatura y la poesía (81)
- ✧ Vértigo (18)
- ✧ Dedos ligeros (84)

Que todos los judíos son potentados que se dedican a profesiones liberales y que tienen dinero a espuestas no es más que una leyenda. Nadie lo sabe mejor que la familia de Zenobia, cuyos miembros se han criado desde hace generaciones en las calles de Malaka (Málaga), sobreviviendo gracias a la caridad ajena y a las habilidades propias. Cuando sus padres pretendieron dedicarla al oficio más viejo del mundo para sacar algunas perras, Zenobia se rebeló y se alejó de su familia, dedicándose a viajar de ciudad en ciudad ganándose el jornal con la habilidad de sus dedos, siempre en busca de alguna forma de abandonar para siempre las calles y sus penurias.

† Finisterra
† Santiago
de compostela
† ovedo
† portilla
† iugoiti
sant llorenç
†
puente de
orbiço

madrid

toledo

valencia

córdoba

priego de

córdoba

granada

almeria

écija

salambriya

sevilla

AL-ANDALUS
y el reino astur-leonés

Decameron

Nadie dijo que fuera sencillo vivir en cualquiera de los reinos medievales de la Península Ibérica, hervidero de traiciones, de heroísmo, de leyendas, de fe y de magia; plaza común en la que se dan la mano la cerrazón y la tolerancia, el odio y el amor, las tinieblas y la luz, los demonios y los ángeles, lo irracional y lo racional. Y nadie lo sabe mejor que los aventureros de **Aquelarre**, el juego de rol demoníaco medieval.

Decameron es una colección variopinta de fábulas que llevará a los personajes de tus jugadores de un extremo a otro de la Península, una serie de cuentos que narra el ascenso de los marginados y la caída de los opulentos, el poder de los miserables y la debilidad de los poderosos. Entre sus páginas encontrarás:

- ✧ Nueve aventuras ambientadas en diferentes épocas y localizaciones.
- ✧ Una campaña en siete partes sobre viajes, libros y el terrible poder de la ambición.
- ✧ Siete profesiones nuevas, tres criaturas para tus partidas y catorce hechizos nuevos (con reglas para utilizar la Cábala).
- ✧ Seis personajes pregenerados para empezar a jugar sin perder tiempo.
- ✧ Y todas las reglas necesarias para poder usar las aventuras con la edición **Aquelarre Breviarium**.

