

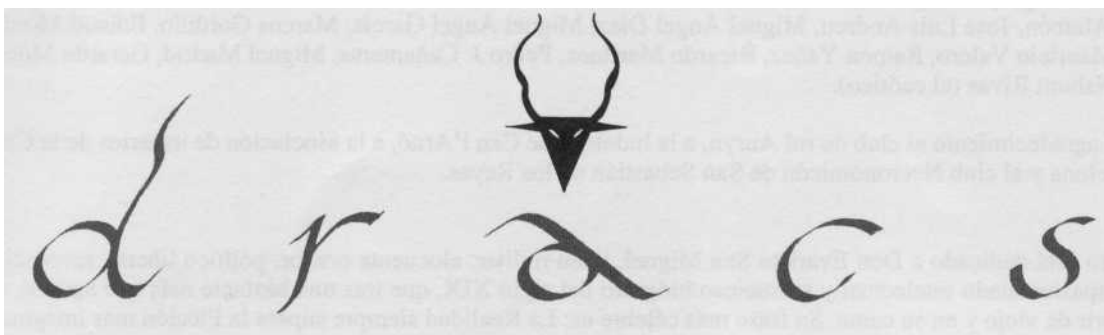
JUEGO DE ROL

DEMONÍACO MEDIEVAL

Armas

Agelare





Por
Ricard Ibáñez

Colaboraciones
Joaquín Ruiz, Jordi Cabau y Miguel Aceytuno

Ilustración portada
Alberto Gimeno

Ilustraciones interiores
Montse Fransoy

Mapas
Montse Bosch

Producción
Montserrat Vilá i Planas



Aguantaron el playtesting:

Xavier Alarcón, Jose Luis Andreu, Miguel Angel Díaz, Miguel Angel García, Marcos Gordillo, Eduard Monter, Ramón Pardo, Mauricio Valero, Ramón Yáñez, Ricardo Martínez, Pedro J. Cañameras, Miguel Madrid, Gerardo Moreno, David Pino y Nahum Rivas (el caótico).

Nuestro agradecimiento al club de rol Aurnyn, a la ludoteca de Can l'Arnó, a la asociación de usuarios de la Casa del Mig de Barcelona y al club Necronomicón de San Sebastián de los Reyes.

Este libro está dedicado a Don Evaristo San Miguel, buen militar, elocuente orador, político liberal, revolucionario a la fuerza, apasionado intelectual y minucioso biógrafo del siglo XIX, que tras una bastante más que agitada vida tuvo a bien morir de viejo y en su cama. Su frase más célebre es: La Realidad siempre supera la Ficción más imaginativa.

Los autores están plenamente de acuerdo con él.

Dracs, es un suplemento para el juego de rol *Aquelarre*,
sin el cual no puede utilizarse.
P Edición, abril 1994

Dracs es una publicación
© 1994 JOC INTERNACIONAL, S.A.
Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona - España
Fotocomposición: Publitecsa
Impreso en Hurope, S.L., C/. Recared, 2-4 - 08005 Barcelona
D.L.: B-11184-1994
I.S.B.N.: 84-7831-126-2
Impreso en España - Printed in Spain

Indice

Introducción	5
Lo Principat	7
Tradiciones y costumbres mágicas	11
Bestiario catalán	19
Leyendas populares de Catalunya	27
La ciudad de Barcelona	35
La cueva de la bruja	51
El pacto	55
Cuando el viento aúlla tú muerte	59
Sefarad	67
... El Diablo busca tú alma	73
Días de Ocio	85
Gats de Mar	89
Despertaferro	93
Apéndices	115
Bibliografía	120

Introducción

*Tus gentes a espada caerán,
y tus campeones en guerra.
Y darán ayes y se dolerán a las puertas
y tú, asolada, te sentarás por tierra.*

Libro del Profeta Isaías, 25, 3

Desde Trismegisto hasta Alistair Crowley, pasando por Paracelso, Joannes de Bargota o Eliphaz Levi, los grandes Maestros de la magia han sido unánimes en afirmar que todo Iniciado en el Arte debe conseguir ante todo un *Lugar de Poder*, un enclave mágico personal, que le sirva simultáneamente como cuartel general para canalizar sus energías, lugar de refugio y santuario de purificación.

De tener alguno, mi lugar mágico personal sería sin duda el castillo de Montsoriu. Ya hace años que visito con regularidad sus viejas rocas, especialmente cuando siento que la melancolía y la tristeza me encharcan el alma. Me gusta recorrer sus arruinadas murallas, sentarme en la ventana desde dónde bordaba la marquesa de Cabrera, subir a la torre del homenaje para ser azotado por los mismos vientos que conjuraba la malvada Guilleuma antes de acudir a los aquelarres. A veces, paso la noche entera entre sus muros, y entonces puedo conversar con los fantasmas de los soldados, que pactaron con el Diablo para hacer el castillo inexpugnable, o hablar con el Vizconde Bernat, traicionado por su rey, y siempre me entretengo en buscar la puerta mágica que encierra el fabuloso tesoro de los Cabrera, puerta que solamente se abre cuando suenan las campanadas de medianoche en la vecina localidad de Breda...

Hace ya un tiempo, fiel a esta costumbre, cargué con mis pertrechos de acampada y subí a Montsoriu, con la intención de pasar la noche solo y meditar acerca de algunos problemas personales. Una vez instalado subí a la torre mayor para contemplar a placer las estrellas, y dejé que mi espíritu y mi imaginación volaran libremente. Ví así el pueblo de brujas de Llers, el dolmen satánico de Vallgorgina, la montaña de Montserrat y, especialmente, la Cova del Drac de Sant Llorenç. Y me vinieron a la mente unas irónicas palabras de Vázquez Montalbán, a raíz de la figura del *Drac*, del Dragón catalán. Afirmaba que es muy raro, rarísimo, encontrar una representación del Drac que no se enfrente en una lucha a muerte con el paladín que lo ha de vencer, y es aún mucho más común encontrarlo retorcido y lanceado a los pies de su destructor. Y me dí cuenta que en Catalunya no se pacta con el *Drac*, porque el *Drac* representa al Maligno, al Enemigo, al Mal. Y que no se hacen tratos con el *Drac* porque el *Drac* es la representación de las dificultades, de los obstáculos de la vida, y no se puede pactar con ellos: o los vencemos, o nos vencen. En ese momento fue un pensamiento reconfortante, y agradecí a los viejos fantasmas del castillo que me ayudaran de ese modo.

... Recordando esta experiencia personal, al llegar el momento de poner un título a este nuevo suplemento de Aquelarre, dedicado exclusivamente a la tierra catalana, no se me ocurrió mejor título que éste, pues:

Al igual que en la vida real, este libro está lleno de *Dracs*.

Al igual que en la vida real, ninguno de ellos escape fuego.

Al igual que en la vida real, todos ellos son muy peligrosos, y deberán ser vencidos en una lucha a muerte.

Espero que os divirtáis.

Ricard Ibáñez, noche de difuntos de 1993

Lo Principat

*Nosaltres, que som tan bons com Vos,
iurem a sa mercé
que no s'ou millor que Nos,
obeir-vos com a Re; i com a Senyor,
sempre que respecteu
totes les nostres llibertats i lleis.
Pero si no, no.*

Juramento de lealtad de los nobles catalanes.

El territorio

Hacia mediados del siglo XIV, los reyes de la Corona de Aragón gobernaban directa o indirectamente sobre los reinos de Aragón, Valencia, Mallorca, las islas de Sicilia y Cerdeña, los Ducados de Atenas y Neopatria... y, evidentemente, sobre el *Principat de Catalunya*. Así se denominaban las tierras comprendidas en el triángulo formado por los Pirineos, el Mediterráneo y los ríos Noguera-Ribagorça y Ebro. Un triángulo casi perfecto de más de 32.000 km², en el cual vivían unas 500.000 personas. Dichas tierras se dividían en dos zonas claramente diferenciadas entre sí: la *Catalunya Vella* (las tierras comprendidas entre la Sierra de Albera al Norte, el macizo de Garraf al Sur y el río Llobregat al Oeste) y la *Catalunya Nova* (las tierras situadas al oeste o al sur de los ríos Segre, Cardener y Llobregat)



Mientras que la Catalunya Nova comprendía los territorios conquistados a los musulmanes en época más reciente, la Catalunya Vella abarcaba los primitivos condados de Cerdanya, Conflent, Vallespir, Rosselló, Besalú, Empuries, Girona, Osona, Barcelona, Urgell, Pallars y Ribagorça. Estos condados de origen franco formaban la primitiva "Marca Hispánica", creada como estado tapón del imperio Carolingio frente a la presión de los musulmanes del sur. Técnicamente independientes, dichos condados terminarían agrupándose bajo el mando del jefe de la casa Condal de Barcelona, el Conde-Rey o Príncipe, considerado "el primero entre sus iguales", ya que no por ser su gobernante era mejor que sus súbditos. Es por eso que se denominó al territorio *Principat* (Principado), nunca Reino.

La población se repartía entre las tierras del interior, que albergaban a un 43% de la población, y el litoral costero, más densamente poblado, en el cual vivía el 42%. El 15% restante se concentraba en las tierras altas del Pirineo, que se encontraban prácticamente despobladas. Los pequeños núcleos rurales se encontraban muy dispersos, a menudo semi-incomunicados en valles casi inaccesibles. Sus habitantes, sin embargo, tenían fama de ser duros y resistentes, hospitalarios pero desconfiados, y terribles en combate, pues nunca se rendían.

Solamente una cuarta parte de la población vivía en las ciudades, siendo las más importantes Barcelona (35.000 habitantes), Perpinyá (13.000) y Lleida (12.000).

La sociedad

Desde el siglo XIII, el territorio se encontraba dividido en 18 Veguerías, en cada una de las cuales se encontraba un *Veguer* encargado de administrar la justicia Real. La capital de la Veguería se encontraba siempre en un municipio, cuyo *Batle* (Alcalde) era el encargado de la administración económica (recaudar impuestos, controlar las obras públicas, etc). Ambos personajes dependían directamente de la Corona.

Paralelo a este sistema, la alta nobleza tenía derecho a administrar justicia en sus dominios (a menudo rurales) como considerase oportuno, por lo cual la justicia del *Veguer* solamente se aplicaba de manera efectiva en el ámbito urbano. Como lo normal era que la Corona reclutase a *Veguers* y *Batles* entre las filas de la nobleza y del patriciado urbano, ambos sistemas no eran opuestos sino complementarios.

En el mundo rural la mayor parte de los campesinos no eran poseedores de la tierra que trabajaban, recibiendo el nombre de *campesinos remença* o simplemente *Remença*. Dicha tierra formaba parte de un señorío o posesión, normalmente bajo el poder de un señor feudal o de una orden religiosa. A cambio del uso de la tierra el dueño de la misma recibía unas prestaciones económicas (una parte de la cosecha) y tenía derecho a una serie de servicios por parte del campesino: Los *Remença* tenían que trabajar gratis para el Señor si éste lo requería (por ejemplo para realizar obras como fortificaciones o puentes en sus dominios), debían hospedar gratuitamente al Señor y a su séquito si pasaban por la residencia del *Remença*, y debían de ir a la guerra si su Señor Feudal lo exigía. Asimismo, los *Remença* debían pagar tasas extra por el uso de los servicios del Molino y la Herrería, posesiones del noble por ser tradicionalmente un monopolio señorial.

Del mismo modo el Señor Feudal tenía una serie de derechos, (llamados *Usatges*) sobre sus *Remença*, que ejercía



en mayor o menor grado según su conciencia o capricho: Derecho a administrar justicia (del cual ya se ha hablado), el "Ius primae noctis" o Derecho de Pernada; Derecho a cobrar indemnizaciones en metálico en caso de mala cosecha o pérdida de la misma por desastre natural (como incendios o plagas); Derecho a prohibir la boda de un Remença si lo consideraba oportuno; Derecho a maltratar físicamente a sus vasallos; y Derecho a quedarse con una parte de los bienes materiales del Remença si éste moría sin hacer testamento. Estos derechos recibían coloquialmente, entre los campesinos, el nombre de *Mals Usos*.

Aún peor trato recibía el llamado *Remença afocat*, campesino que estaba sometido a una situación servil hereditaria, estando además adscrito a la tierra que trabajaba, no pudiendo ausentarse de la misma sin permiso directo de su Señor.

Durante los siglos XIV y XV, los Remença protagonizaron diversas revueltas contra los Señores intentando mejorar su situación, hasta que finalmente Fernando el Católico abolió su servidumbre en 1486.

Paralelamente en el mundo urbano las clases humildes también peleaban por mejorar su posición frente a la oligarquía de privilegiados que gozaba del poder. En el caso concreto de la ciudad de Barcelona, dicha oligarquía era denominada *Biga* (que significa Viga de madera, sostén de un edificio) y estaba integrada por rentistas y grandes comerciantes, que habían controlado el gobierno municipal (Consellers y Consell de Cent) desde siempre. Estaban emparentados con la nobleza barcelonesa, y contaban con el apoyo de la nobleza catalana en general, con la jerarquía eclesiástica y con las oligarquías urbanas de otras ciudades. Frente a ellos se formó el partido o grupo político denominado *Busca* (que significa Viruta de madera), en la cual se agrupaban comerciantes menores, artesanos y menestrales (trabajadores no cualificados), los cuales acusaban a la Biga de corrupción (venta de cargos, compra de votos, pago de salarios municipales excesivamente altos...) exigiendo una política comercial y económica más favorable a los intereses de las clases humildes, así como una participación de dichas clases en el gobierno de la ciudad. Los enfrentamientos entre partidarios de ambos grupos pronto teñirían de sangre las calles de la ciudad.

El gobierno

A partir de Jaume I se adoptó la costumbre de que el Conde-rey delegara parte de las funciones del gobierno en su heredero, nombrándolo Procurador General de la Corona de Aragón, con lo que el futuro monarca adquiriría la experiencia necesaria para gobernar con justicia el día de mañana. Tanto el Monarca como el Procurador eran aconsejados por un equipo de personas de su entera confianza, denominado *Curia*, que además cumplían las funciones de tribunal de justicia mayor en caso de pleitos entre poderosos. La Curia estaba integrada por nobles, cortesanos de palacio, clérigos y jueces, y todos sus miembros eran elegidos personalmente por el Monarca.

La Monarquía disponía de otro consejo asesor, denominado *Corts*, cuya función era elaborar las leyes que debían regir los territorios de la monarquía. Las Corts se convocaban cada tres años, y estaban formadas por representantes de los tres grupos oligárquicos de la Corona: Nobleza, Clero y Burgueses enriquecidos.

Entre la Monarquía y las Corts existía un equilibrio de poderes: las leyes creadas por las Corts no podían ser pues-

tas en práctica sin la aprobación del Rey, pero en contrapartida el Rey no podía cobrar impuestos sin la autorización de las Corts, con lo que se aseguraba que los monarcas catalanes llevaran a cabo una política del agrado de sus súbditos. Cuando no estaban convocadas, las Corts disponían de una representación permanente encargada de solucionar problemas que requirieran decisiones inmediatas. Este organismo estaba compuesto por doce personas (tres diputados por grupo social más tres *oidors* o contables) y recibía el nombre de *Diputació del General* o *Generalitat*.

Los hechos

Como otros países europeos, el Principat sufrió a partir de la segunda mitad del siglo XIV una fuerte crisis económica y social, que condujo lentamente a su decadencia:

Desde el año 1333 (posteriormente denominado *Mal any primer*) se producen una serie de malas cosechas, que traen como consecuencia la carestía y el hambre. A esto se une, a partir de 1348, la aparición de la Peste Negra, enfermedad que procedente de Oriente llegó al Principat con las ratas de los barcos mercantes, y que en tres años mató a 10.000 personas únicamente en Barcelona.

En los últimos años del reinado de Pere III, una larga y persistente sequía provoca una serie de años de malas cosechas, lo que ocasiona un fuerte alza de precios. Además, la actividad artesanal disminuye, al cerrarse progresivamente el comercio con Oriente debido a la cada vez mayor presencia Turca. Como consecuencia se produce una grave crisis económica, empeorada por el hecho de que las continuas guerras con Génova y Castilla han arruinado las arcas estatales, y el monarca se ve obligado a solicitar más impuestos a los municipios. Todo ello provoca una crisis social, en la que estallan las tensiones acumuladas tanto en el campo (enfrentamiento Señores y Remença) como en la ciudad (enfrentamiento de la Biga y la Busca). Finalmente, la situación desembocará en la guerra civil de 1462 a 1472, que enfrentará a los Señores y a la Biga contra los Remença, aliados a la Busca. La guerra finalizará con más pena que gloria en un país agotado por las guerras, las epidemias y las malas cosechas, cuya vía de expansión comercial, el Mediterráneo, se encuentra cortado por la dominación Turca. Según datos estadísticos, hacia 1480 la población del Principat había quedado reducida a apenas 260.000 personas.

Acontecimientos más destacados en el Principat desde 1300 a 1410

- 1298. Comienzan las obras de la Catedral de Barcelona
- 1300. Fundación de la Catedral y la Universidad de Lérida.
- 1303. Expedición de los Almogávares a Oriente.
- 1307. Persecución y captura de los Templarios en todo el territorio de la Corona de Aragón.
- 1308. Asesinato de Roger de Flor en Constantinopla.
- 1311. Conquista de Atenas.
- 1312. Comienzan las obras de la catedral de Gerona.
- 1318. Muerte de Ramón Llull en Túnez.
- 1319. Conquista del Ducado de Neopatria.
- 1323. Conquista de Cerdeña por una expedición catalano aragonesa dirigida por el infante Alfonso.
- 1327. Muerte de Jaume II el Just. Le sucede su hijo Alfonso III el Benigne, el cual está casado con Leonor, hermana del rey de Castilla.

- 1329. Revuelta en Cerdeña y guerra contra Génova.
- 1333. Inicio de las grandes hambrunas: Mal any primer
- 1336. Muere en Ibiza Ramón Muntaner.
Muere Alfons III. Le sucede su hijo Pere III el Ceremoniós (IV de Aragón)
- 1343. El rey de Mallorca Jaume III es desposeído de su reino. Pere III (hermano político del anterior) ocupa militarmente la isla.
- 1344. Anexión de los condados del Rosellón y la Cerdeña.
- 1347. El infante Jaume, hermano del rey, crea la Unión, facción de nobles que se oponen a la política de Pere III. Este hace envenenar a su hermano, tras lo cual ataca y derrota a sus enemigos, a los que castiga haciéndoles beber plomo fundido.
- 1348. Fuerte epidemia de Peste Negra en Barcelona. Se culpa del hecho a los judíos, a los que se acusa de envenenar el agua potable. Se producen asaltos a los Calls y matanzas de judíos en todo el Principat. Jaume III, rey legítimo de Mallorca, intenta recuperar su reino, pero es vencido en la batalla de Lluchmajor.
- 1349. Incorporación definitiva de Mallorca a la Corona de Aragón.
- 1350. Fundación del Estudi General en Perpinyá.
- 1356. Guerra con Castilla.
- 1359. Creación de la Diputació del General de Catalunya, origen de la Generalitat de Catalunya.
Empiezan las obras del Salón del Tinell en el Palau Reial de Barcelona.
- 1363. Nuevo brote de peste negra, que se ceba especialmente en los niños: *Mortandat dels infants*
Paz de Murviedro entre Castilla y la Corona de Aragón.
- 1374. Inicio del tercer cinturón de murallas de Barcelona.
Inauguración del Saló de Cent de la Casa de la Ciutat de Barcelona.
- Jaume IV (hijo de Jaume III de Mallorca) intenta recuperar el trono de su padre. Sin embargo, es envenenado antes de poder presentar batalla.
- 1375. Publicación del *Atlas Catalá*, del judeo-mallorquín Abraham Cresques
- 1377. Pere III usurpa a su nieta María de Aragón los Ducados de Atenas y Neopatria, así como el Reino de Sicilia.
- 1378. Se inicia la construcción de las Atarazanas Reales de Barcelona.
- 1380. Pérdida del Ducado de Atenas.
- 1381. Quiebra de los bancos barceloneses. Devaluación de la moneda de oro
- 1383. Consagración de la basílica de Santa María del Mar, obra del arquitecto Berenguer de Montagut.
- 1387. Muere Pere III. Le sustituye su hijo, Joan I, el cual deja el gobierno en manos de su esposa doña Violante para dedicarse de lleno a la caza, la música y la poesía.
- 1391. Asalto a los Calls más importantes de Catalunya. Pérdida del Ducado de Neopatria.
- 1392. Se construye la gran sala de la Llotja de Barcelona.
Se inicia la pacificación militar de Sicilia.
- 1393. Se celebra por primera vez en Barcelona la fiesta de los Juegos Florales.
- 1396. Muere accidentalmente Joan I en una cacería. Le sucede su hermano Martí l'Humá.
- 1399. Bernart Metge publica *Lo somni*
- 1401. Se crea en Barcelona la Taula de Canvi.
Sublevaciones Remença
Comienzan las obras del Hospital de la Santa Creu de Barcelona.
- 1409. Muere en Cerdeña, Martí de Aragón heredero del rey, según se dice de peste.
- 1410. Muere el rey sin dejar descendencia directa. Fin de la dinastía catalana.

Tradiciones y Costumbres

Mágicas

*Per San Silvestre
totes les bruixes van en destre.
San Silvestre
agafa les bruixes del cabestre.*

(Popular)

Creencias rurales

Ritual de la última gavilla

En ciertas zonas de la Catalunya Vieja existía la costumbre de, una vez terminada la siega, recoger las últimas espigas y formar con ellas una gavilla, a la cual se le daba más o menos forma humana, y a la que en ocasiones se llegaba a vestir con ropas viejas. Este tosco monigote se clavaba en el suelo, y a su alrededor los segadores se cogían las manos formando corro, adorando al muñeco con las siguientes palabras:

*El nostre Deu
el nostre pá
el nostre ninot*

(Nuestro Dios, nuestro pan, nuestro monigote)

Seguidamente se realizaba una pequeña fiesta, siempre al-

rededor del muñeco, en la cual se comía y se bebía en abundancia. Tras ello se realizaba un simulacro de juicio contra el monigote, el cual era declarado culpable y "ajusticiado" de un golpe de guadaña. Este acto recibía el nombre de *Mort de la Cuca*. Era creencia popular que el campo en el que no se realizara este ritual pagano no volvería a dar jamás fruto. La Iglesia se opuso siempre a esta costumbre, instaurando a su vez otro ritual, en el que se bendecían en la iglesia las primicias de la cosecha.

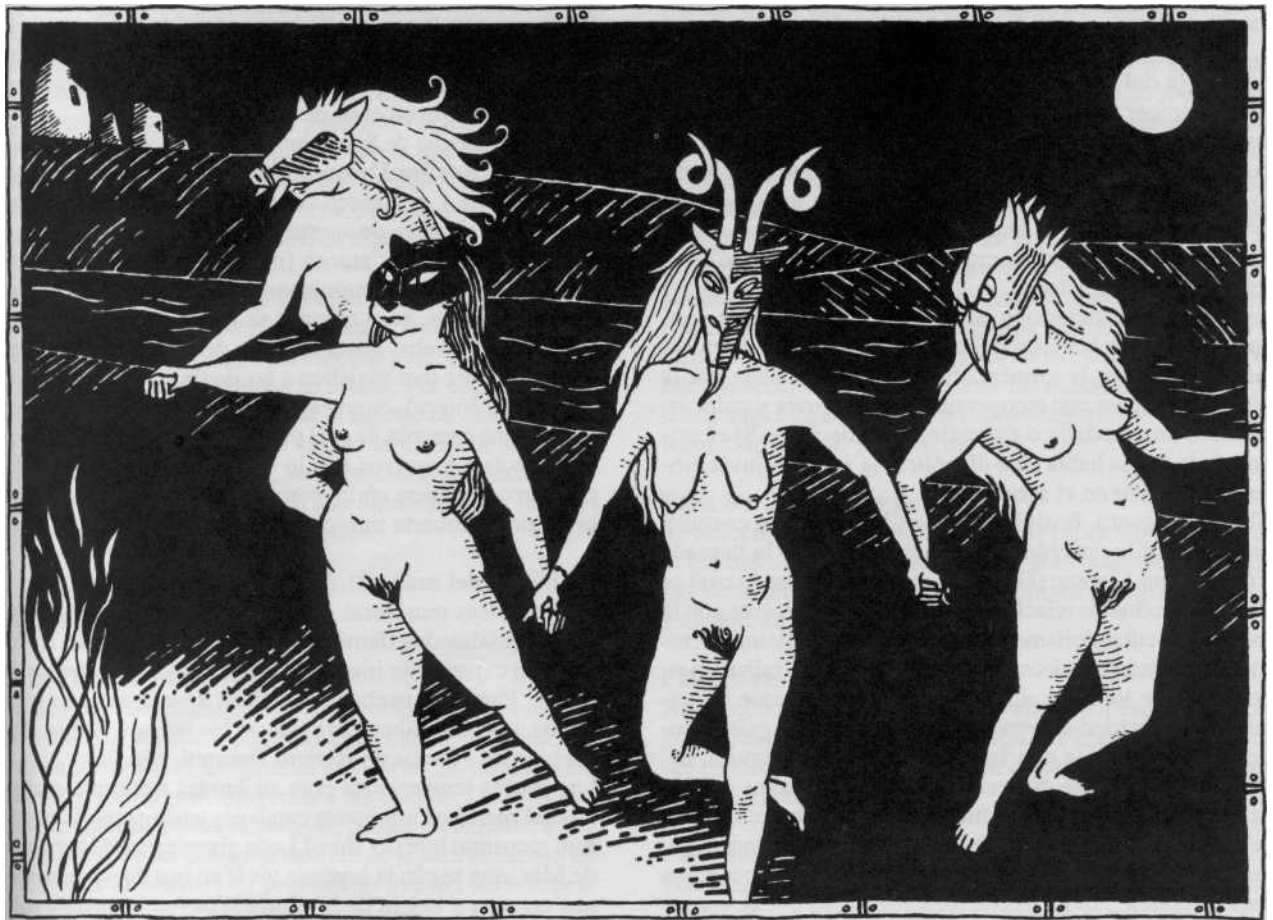
Ceremonia del árbol

En algunas zonas de Catalunya, especialmente en el Ampurdán, existía la costumbre de introducir a los niños recién nacidos en hendiduras profundas de robles o encinas centenarias, con la creencia de que así se les prevenía de ciertas enfermedades. En caso de que se tratara de personas mayores, éstas debían frotarse contra el tronco del árbol totalmente desnudas.

En caso que el niño ya estuviera enfermo se le podía curar haciendo un agujero en una encina joven, tan grande como para que el niño, envuelto en un lienzo de lino, pudiera pasar de lado a lado. La encina se "curaba" con arcilla, el lienzo de lino que había envuelto al niño y esparto. Si el árbol no moría era señal de muy buen augurio, y significaba la segura recuperación del bebé.

Buena y mala suerte

Hacer sonar metal contra metal en viernes trae mala suerte, aunque se realice de forma accidental. Por el contrario, unas astillas de madera utilizada para ahorcar a alguien dan muy buena suerte. La madera de la horca, por cierto, no podía ser de olivo ni de pino, ya que según la tradición popular ambas maderas se usaron para fabricar la Santa Cruz.



Santos Rurales

Los campesinos de la Catalunya Vieja adoptaron como patronos protectores del campo y de las cosechas a tres santos, cuyo culto se extendió posteriormente al resto del Principado.

* San Senén y San Abdón. Popularmente llamados *Sant Nin i Sant Non*. Aseguraban la abundancia y bondad de las cosechas, siendo venerados como patronos de muchas localidades, entre las que destacan Espluga de Francolí, la Rica, Arrius, Riudecanyes, Vilallonga, Sarrell, el Morell, Amposta, Almoester, Gualba. Su festividad se celebra el 30 de Julio.

* San Gálderic o Gáldric. Protegía las cosechas de las tormentas repentinas, en especial de las de granizo. Según la tradición era un campesino originario del Rosellón, y en cierta ocasión, para castigar a unos herejes, convocó milagrosamente una terrible y destructora tormenta de pedrisco. Debido a ello, en el campo, cuando caía una tormenta especialmente violenta, se la denominaba *Pedregada de Sant Galdric*. Su cuerpo se veneraba en el Santuario de Sant Martí del Canigó, siendo instaurado su culto por el mismísimo Guifré el Pilós. Era Patrón de la villa de Perpinyá. Su fiesta se celebra el 16 de Octubre.

A este trío de santos se unieron posteriormente San Antonio y San Bobo:

* San Antonio es patrón de los animales domésticos. Su fiesta se celebraba el 17 de Enero, y era costumbre que, ese día, los campesinos se abstuvieran de hacer trabajar a sus animales durante la jornada, en la creencia de que, de no hacerlo así, el santo los castigaría. En contrapartida, las tierras de los campesinos que eran buenos con sus bestias eran fertilizadas por el santo, dando abundante cosecha toda la temporada.

* San Bobo es un santo originario de la Catalunya nueva, cuya principal función es la de hacer crecer la hierba y los pastos que alimentan al ganado, para que nunca le falte alimento.

La magia del campo

Para guarecer sus casas de los rayos los campesinos catalanes solían colocar en sus tejados ramas de un árbol que hubiera sido derribado por un rayo, intentando así burlarlo, ya que existía la creencia de que el rayo nunca golpea dos veces en el mismo lugar. Muchas veces dichas ramas eran bendecidas por el sacerdote de la comunidad, para así reforzar sus propiedades.

Era creencia popular que las peores tormentas eran convocadas por las brujas mediante artes maléficas. Para saber si, en efecto, la tormenta había sido provocada por la brujería, bastaba con recoger una gota de lluvia y colocarla sobre una medalla o escapulario bendecidos. Si el origen de la lluvia había sido diabólico, la gota de lluvia empezará a hervir en el acto.

El 10 de Agosto, festividad de San Lorenzo, era costumbre en todos los pueblos del Principat celebrar la llamada *Fira de Sant Llorenç* (Feria de San Lorenzo), en la cual se vendían productos relacionados casi exclusivamente con la magia y el curanderismo: hierbas y raíces medicinales, remedios pseudo mágicos, ungüentos, pociones, talismanes, etc. Durante todo ese día es creencia popular que los escorpiones pierden su veneno, por lo que se les puede coger tranquilamente con la mano sin peligro alguno. Simultáneamente, ese día todos los artesanos cuyos oficios están relacionados con el fuego (alfareros, herreros, etc) se toman el día libre, ya que de no hacerlo así estarían expuestos a sufrir durante todo el año pequeños incendios "accidentales" enviados con toda seguridad por el vengati-

tivo santo. Ese día es el más caluroso del año, ya que se suma al calor natural del Sol el calor de la parrilla en la cual asaron al santo.

Ritos y Costumbres marineras

Gats de Mar

En la Catalunya medieval a los marineros expertos se les denominaba *Gats de mar* (Gatos de mar), expresión que en castellano tiene su equivalente en la de *Lobos de Mar*. Esto se debe a que existía la creencia de que daba buena suerte llevar un gato a bordo, cuanto más grande y negro mejor. El gato no debía ser comprado, sino que había de entrar en la embarcación por su propia voluntad. Por eso existía la costumbre de atraerlos a bordo utilizando como cebo trozos de pescado. Si este remedio no funcionaba, siempre existía el recurso de robarlos.

Las autoridades catalanas, por su parte, exigían que todo barco que debiera realizar grandes travesías llevara como mínimo un gato a bordo, por razones de higiene. Se suponía con bastante razón que los gatos mantendrían a raya a las ratas de la bodega. Aquel capitán que no cumpliera con esta norma era fuertemente multado, a no ser que pudiera demostrar que llevaba un gato al zarpar, pero que había muerto durante la travesía.

Buena y mala suerte

Un barco viejo nunca debía ser desguazado para aprovechar su madera, ya que de hacerlo daría mala suerte a la familia de su propietario. Había que quemarlo, y era aconsejable incorporar alguna de las partes que estuvieran en mejor estado a un barco en construcción. Así la nueva embarcación conservaría el espíritu marinero de la vieja. Igualmente era de mal augurio bajar de la embarcación con el pie derecho, ya que había que hacerlo con el izquierdo. Por otra parte, llevar encima un pedazo de coral rojo (bastante abundante en aquellos tiempos en el Mediterráneo, hoy extinguido) daba buena suerte, pues impedía que su portador se ahogara en caso de caer al agua.

Durante la noche de San Juan era fácil encontrarse con Sirenas (ver **Rerum Demoni**, pág. 19) en las playas de la Costa Brava, y si alguien conseguía apoderarse de su pelo, gozaría siempre de suerte y fortuna.

Se afirmaba que los atunes (muy comunes en el Mediterráneo de la época) empujaban los cuerpos de los ahogados a las playas, para que allí se les diera sepultura. Otra tradición afirmaba, que las almas de aquellos que habían muerto en alta mar viajaban a bordo de un barco fantasma (el *Vaixell Negre*), cuyo capitán hacía sonar de cuando en cuando una caracola, la cual producía un sonido lúgubre que estremecía a los vivos que lo escuchaban. Vislumbrar dicho barco o siquiera oír la caracola del capitán se consideraba presagio de muerte inminente.

La magia del mar

En las aldeas marineras era fácil encontrar unos hechiceros especializados llamados *Cridavents*, que según se decía eran capaces de invocar a los vientos en momentos de calma. Para ello usaban un pedazo de cuerda con varios nudos, que desataban para liberar los buenos vientos (ver hechizo de *Vientos* en **Rerum Demoni**, pág. 26)

Las peores tempestades eran atribuidas a espíritus malignos del mar. Los marineros catalanes temían especialmente a un monstruo híbrido, mitad León gigante y mitad Serpiente de Mar, que según la leyenda vivía en una cueva subterránea cercana a la isla de Mallorca. Por eso la travesía sólo

era segura cuando el monstruo dormía, cosa que por otra parte hacía con frecuencia.

A veces la tormenta podía tener un origen divino, para castigar a los marineros por sus pecados. En ese caso los marineros podían confesar sus faltas arrojando una piedrecilla al agua por cada pecado cometido y no confesado. Si eran perdonados la tempestad se calmaba en el acto.

Santos marineros

Tres eran los santos a los cuales se encomendaban los marinos catalanes (y especialmente los barceloneses):

* *San Pedro*, el cual proporcionaba buena y abundante pesca. En su fiesta, celebrada el 29 de Junio, los sacerdotes de las poblaciones costeras bendecían el mar para pedir al santo buena pesca durante toda la temporada. En algunas poblaciones marineras (como Sitges) se introducían en el agua la cruz procesional o incluso se sumergía, con toda solemnidad, la imagen del santo.

* *San Telmo*, que protegía el barco, especialmente los aparejos, mástiles y velas. En su fiesta, celebrada el 14 de Abril, los curas de Santa María del Mar, acompañados de todos los *gats de mar* de Barcelona realizaban una procesión hasta el llamado *pozo de san Telmo*, una fuente de agua dulce situada cerca del Portal del Mar, con el fin de bendecir sus aguas, las cuales eran recogidas a continuación por los marineros, que salpicaban con ellas sus embarcaciones.

* *Santa Eulalia*, protectora del elemento humano, es decir, de los marineros. Para colocarse bajo su protección había que realizar durante trece viernes consecutivos trece visitas a su sepulcro, situado primero en la iglesia de Santa María del Mar y después en la inacabada catedral.

El mar y las mujeres

Existía la costumbre, si el barco se encontraba inmerso en una tormenta especialmente peligrosa, que si el capitán era soltero sacrificase su celibato para salvar al barco y sus marineros. Entonces, como último recurso, podía jurar ante Dios (y ante toda su tripulación) que si él y sus hombres volvían a puerto sanos y salvos, se casaría con la primera mujer soltera que le saliera al paso una vez hubiera pisado tierra firme, por muy fea, pobre o vieja que fuera. A raíz de esa costumbre era corriente en la ciudad de Barcelona, después de una tormenta, que las solteras y las viudas salieran a pasear por los muelles, en espera de que volvieran los barcos.

En muchos lugares existía la creencia de que las tempestades del mar se calmaban si una mujer les enseñaba su sexo, cosa que hacían no pocas esposas y novias de marineros cuando su hombre estaba en el mar. Por el contrario, si una mujer desechada buscaba la muerte de un marinero, solía orinar en el mar, pues existía la creencia de que la mar, furiosa por la ofensa, se enfurecería desatando una terrible y repentina tempestad que hundiría todos los barcos que no pudieran volver a puerto.

Remedios ancestrales

Para evitar el mal de ojo

El amuleto más eficaz contra la Malochia o el Mal de Ojo (ver **Rerum Demoni**, pág. 25) es llevar un anillo hecho con un clavo usado, en especial si lo ha hecho un Esmolet. Asimismo sirve para ahuyentar a las brujas.

Otro amuleto de buena suerte es un pedazo de herradura vieja, la cual debe ser obligatoriamente de la pata delantera izquierda de un burro. Los pedazos no pueden ser comprados, sino robados, encontrados o regalados.

La Iglesia catalana, por su parte, recomendaba que como protección contra los seres diabólicos los caminantes que debían atravesar bosques o lugares encantados llevaran consigo un escapulario o amuleto consagrado a Sant Guri, del cual se afirmaba que era temido no solamente por diablos y aparecidos, sino también por criaturas como los Basiliscos, las grandes Serpientes e incluso los Dragones. Caso de no poseer ningún amuleto, también da protección contra la Malochia hacer con la mano el signo de la *Figa*: cerrar el puño colocando el pulgar entre los dedos corazón e índice.

Para impedir el paso de brujas y diablos

Era costumbre en las comarcas cercanas al macizo de Montserrat colocar a cada lado de la chimenea dos escobas palma arriba, en la creencia de que impedían el paso de entidades malignas, que de otro modo se filtrarían por el hueco de la chimenea.

En otras zonas se llenaban puertas y ventanas con ramas de olivo bendecido, con la seguridad de que ahuyentarían a los diablos. Por último, en la ciudad de Barcelona, existía la costumbre de que toda la familia diera siete vueltas completas entorno a su casa, para así romper posibles hechizos o maleficios que se hubieran lanzado contra ella.

Para proteger al ganado de la enfermedad

Dicen que es remedio eficaz practicar el siguiente maleficio:

Envolver un sapo vivo con un pedazo de tela o de pergamino. Meterlo dentro de un cencerro de macho cabrío. Todo ello se introduce a su vez dentro de una vasija de barro, y se empareda en uno de los muros del establo donde se guarda el ganado que se desea proteger.

Para que las nodrizas tengan abundante leche

Hervir un par de puñados de avellanas en vino blanco, a fuego lento, hasta que el vino se consuma. Volver a repetir la operación añadiendo más vino, hasta que éste se transforme en una especie de jarabe. Guardar en dicho jarabe las avellanas y comer tres cada atardecer y cada amanecer. La mujer que así lo haga tendrá suficiente leche para amamantar diariamente una docena de niños. Los pechos de la mujer, sin embargo, crecerán progresivamente, pudiendo llegar a ser más grandes que la cabeza de un hombre adulto.

Otra tradición afirma que las madres que quieran tener abundante leche para sus hijos deben realizar una peregrinación al santuario de Montgrony, donde se encuentra la famosa *Verge de la Llet* (Virgen de la Leche). También da buenos resultados visitar una de las cuatro ermitas dedicadas a Sant Mamet, las cuales se encuentran en Valldoreix, Rubí, Sant Cugat y Corró de Vall.

Para librarse de las pulgas

Se colocará unas gotas de sangre de cabra bajo la cama de la habitación: al poco tiempo se verá como todas las pulgas de habitación se dirigen a la sangre precipitadamente, y se podrán matar con facilidad.

Para librarse de los mosquitos

Aquel que se rocíe el cuerpo con vinagre mezclado con jugo de Ruda evitará que los mosquitos le piquen. Del mismo modo, la habitación que sea rociada con la misma posición nunca tendrá mosquitos.

Para dormir

Tomar semillas de lechuga cocidas con caldo provoca el sueño inmediato en aquél que lo consume. Las brujas del Ma-

resme, por su parte, preparan un unguento a base de semillas pulverizadas de lechuga, leche de mujer que haya parido una hija y yemas de huevo, con el cual untan la frente de sus maridos, los cuales caen en un sueño profundo y pesado del cual no se despiertan hasta que sus mujeres no han vuelto del Aquelarre.

Creencias relacionadas con el amor

Para declararse

El mozo que quiera declararse a una muchacha y no sepa como hacerlo solamente tiene que escuchar misa siete domingos seguidos en una Iglesia consagrada a San José. Una vez hecho esto, el santo le inspirará las palabras precisas.

Para saber si la mujer es infiel

Era cosa tenida por segura en todo el Principat que el hombre cuya mujer le era infiel sufría fuertes dolores de cabeza el día 23 de Julio, cuyo origen eran dos pequeños cuernos que pugnaban por crecer desde la frente, y que eran una señal enviada por el santo para prevenir al marido engañado... y cornudo.

Para que los enamorados conozcan su futuro

Los enamorados que quieran conocer su futuro deben dirigirse a unas anchas columnas o pilares mágicos erigidos para tal fin, que se encuentran en las localidades de Caldetas, Martorell y Sant Mus, en Rubí. Se colocarán a una distancia de tres pasos y harán en voz alta la pregunta que deseen, tras lo cual arrojarán a la parte superior del pilar una piedra no mayor que la palma de su mano. Si la piedra se queda encima del pilar la respuesta es afirmativa, si cae al suelo la respuesta es negativa.

Para conocer el oficio del futuro marido

Si en la noche de San Juan una soltera lanza una gota de plomo fundido en un recipiente lleno de agua fría, el plomo se enfriará tomando la forma de la herramienta característica del oficio del futuro marido de la muchacha.

Tradiciones relacionadas con las brujas y el Diablo

Puertas al Infierno

En Catalunya hay cuatro puertas para acceder al Infierno. Las cuatro fueron inundadas de agua por las fuerzas celestiales para impedir la salida del diablo, y se encuentran en la actualidad vigiladas por Ondinas, Gogues y otras criaturas diabólicas: son el Gorg Negre de Gualba, el lago de Banyoles, el estany de Nohedes y el estany de Calandra, a los pies del Canigó. Este monte y el Pedraforça son los dos montes sagrados del culto brujo catalán.

Para convertirse en bruja

En muchos lugares del Principat se afirma que para convertirse en brujo o bruja hay que realizar un pacto con el Maligno. Para ello basta con presentarse a medianoche a un cruce de cuatro caminos, y una vez situado en el centro gritar en voz alta: *¡Vull ser bruixalbruixot* (¡Quiero ser bruja/o!) Aparecerá entonces un perro negro, si el invocador es un hombre, o una gallina de igual color si es una mujer. Sea como fuere, se debe seguir al animal en cuestión, que conducirá al aspirante a un lugar secreto, en el cual se encontrará con el Diablo. El Pacto puede realizarse para toda la vida o solamente por un número determinado de años,

pero una vez acordado, el aspirante a brujo ya no puede volverse atrás. Durante todo el tiempo que sea brujo/a debe hacer sufrir a sus semejantes, ya que si no lo hace así el Diablo le castigará haciéndole sufrir a él o ella.

Pueblos de brujas

En la Garrotxa las brujas para ir al Aquelarre solamente debían desnudarse y revolcarse a conciencia sobre alguna mata de espinos. Este acto les daba los poderes necesarios para ir volando a la reunión diabólica. De regreso de la misma, había que frotarse nuevamente con la mata de espino antes de vestirse, ya que en caso contrario Lucifer reclamaba en el acto el alma de la bruja para sí. Las brujas escondían cuidadosamente su ropa, ya que si alguien se la robaba mientras se encontraban en el Aquelarre, podía esclavizarlas para siempre.

Al parecer en los pueblos de Molins de Rej y de Andorra la Vella todas las mujeres eran brujas, teniendo tan dominada la población que, según se dice, los Aquelares se celebraban en la plaza mayor de la población. Otros pueblos famosos por sus brujas eran Altafulla, Gandeses, Ascó, Mirabet, Vilanova de Bellpuig, Cervera, Arenys de Munt, Vallgorguina, Sant Martí de Partagás (pueblo de propiedad templaria, hoy llamado Sant Celoni), Arbucies, Sant Hilarj de Sacalm, y especialmente Llers, cuyas brujas controlaban todo el Ampurdán.

Gatos y brujas

La bruja catalana solía transformarse en gato para acudir al Aquelarre, mientras que los brujos lo hacían en lobo (ver en **Rerum Demoni** hechizo de Metamorfosis, pág. 30). A raíz de esta creencia era costumbre en todas las casas tener una *gatera* o agujero practicado en la parte inferior de la puerta, para que los gatos pudieran entrar y salir de las casas, ya que podían ser brujas atrapadas en el cuerpo del animal, y por lo tanto había que contentarlas, so pena que hechizaran a los ocupantes de la casa.

En la comarca del Camp (Tarragona) hay una tradición que habla de ciertos gatos embrujados, que viven con el hombre pero que obedecen a brujas y entidades diabólicas, y que tienen una fuerza y ferocidad tan extraordinarias que son más peligrosos que los lobos.

Quizá por ello en Sant Quintí de Mediona (en la comarca de la Anoia) se practicaba en tiempos medievales una ceremonia pagana consistente en colgar de un árbol un gato vivo, alrededor del cual bailaban todos los asistentes, totalmente desnudos. Tras el baile, al parecer, se degollaba al animal, y todos los presentes debían untarse con su sangre. Esta ceremonia, que se realizaba por Carnestoltes (Carnaval) defendía a los que la practicaban de los hechizos de Goecia.

Otra ceremonia pagana relacionada con el gato se celebraba en la localidad tarragonesa de Prat del Comte, en la cual los habitantes del pueblo se cubrían el rostro con máscaras de piel de oveja, simulando ser gatos. Se celebraba un simulacro de boda entre una pareja (soltera) del pueblo, y seguidamente un funeral, ya que se suponía que la hembra del gato mataba al macho inmediatamente después de la noche de bodas. Hay quien ve en esta ceremonia reminiscencias de otra más antigua, en la cual, tras hacer el amor públicamente ante todos, la muchacha disfrazada de gata sacrificaba a su pareja, y que con su sangre fertilizaba la tierra, preparándola para la próxima cosecha. Rituales de fertilidad similares eran muy comunes en época prerrománica, aunque en el siglo XIV se encontraban prácticamente en desuso.

En el pueblo costero de Sitges hay una tradición que afirma que las brujas se convierten en gatos cuando mueren.

Igualmente se dice que el padre de los gatos no es otro que Lucifer, del cual han heredado sus inquietantes ojos, que ningún otro ser sobre la tierra posee.

El calendario y el Diablo

Es costumbre de las brujas reunirse semanalmente los viernes o los sábados para adorar a su infame señor, pero en el territorio del Principat estas celebraciones adquieren especial importancia las noches de San Juan y de San Silvestre (23 de Junio y 31 de Diciembre respectivamente).

No obstante, el día más peligroso del año para las gentes piadosas es el 2 de Octubre, festividad del Angel Custodio, ya que en ese día los ángeles de la guarda asignados a los hombres tienen licencia para volver al cielo, a disfrutar del Paraíso, quedando la raza humana indefensa frente a las intrigas del Diablo, el cual redobla sus esfuerzos para apoderarse de las almas de los hombres. Por ello hay que tomar precauciones especiales: En Ripoll se quemaba pimienta, romero y ricino, en la creencia de que el humo ahuyentaba al Diablo.

Es conveniente no pronunciar ninguna palabra relacionada con el Diablo ni con el Infierno, y mucho menos decir el nombre de alguno de los Demonios, sean Mayores o Menores, ya que en ese caso el Demonio en cuestión se sentiría llamado y acudiría en el acto. Igualmente hay que evitar pronunciar el sonido Boc, pues en lenguaje infernal significa saludo de bienvenida.

Igualmente es conveniente no practicar juegos de azar este día, ya que el Diablo se divierte alterando los resultados de los naipes o los dados.

Por último, hay que evitar dejar lugares libres en la mesa de la comida, pues el Diablo puede sentirse invitado a comer, presentándose directamente desde los Infiernos. Tampoco hay que comer nada con los dedos sin haber hecho antes la señal de la cruz, ya que en caso contrario Diablo se llevará a los Infiernos al comensal.

En contrapartida, el día más seguro en lo que se refiere a posibles intervenciones diabólicas es el primer viernes de Marzo, ya que es tradición extendida en toda Catalunya que, en dicha fecha, el Diablo celebra alegremente su cumpleaños, siendo durante 24 h. fiesta grande en el Infierno, y absteniéndose todos sus moradores de molestar a los hombres. Por tal motivo se denomina a esta fecha *Sant Diable*, y se considera fecha óptima para cerrar tratos de negocios y hacer trabajos importantes, con la seguridad de que el Diablo no intervendrá.

Esta tradición fue siempre perseguida por la Iglesia tradicional, que no veía con buenos ojos que popularmente se le asignara un día al Diablo.

Fiestas populares

Ninou (Año Nuevo)

El día 1 de Enero era costumbre celebrar en la casa pairal una comida familiar, solemne, en la cual debían presidir la mesa el más joven y el más anciano de los presentes, con lo que se simbolizaba el año saliente y el año entrante.

Carnestoltes (Carnaval).

Esta fiesta tenía lugar durante los cinco días anteriores al Miércoles de Ceniza, el cual marcaba el inicio de la Cuaresma, por lo que también recibían el nombre de *Darres dies* (últimos días). El nombre de Carnestoltes proviene de la frase latina *Carnes toldrem*, referencia a la prohibición Papal de comer carne durante los cuarenta días siguientes.

Durante estos cinco días de fiesta las gentes, al igual que durante las *Llibertats*, se dedicaban a divertirse con el mayor desenfreno, sabiendo que les esperaban cuarenta días de penitencia, ayuno y mortificación.

En las poblaciones importantes la fiesta empezaba la noche del viernes, con la llegada triunfal de un personaje disfrazado de manera estrafalaria y ridícula, el cual recibía el nombre de *Carnestoltes*. Este personaje era la personificación de la locura y el desenfreno, y era coronado Rey y Batlle con gran regocijo de todos. La primera y única orden del Carnestoltes era dar licencia a las gentes para cometer todo tipo de locuras y bromas, procurando divertirse lo más posible. La gente solía en estos días pintarrajearse el rostro, y vestir de la manera más estrafalaria posible, lo cual originó posteriormente la costumbre de disfrazarse. El mandato del Carnestoltes se prolongaba hasta el martes, día en el que era detenido por la autoridad, juzgado severamente, encontrado culpable de desorden público y quemado en la hoguera (en efigie, por supuesto). Tras lo cual todo el mundo se retiraba a sus casas, ya que al día siguiente empezaba la Cuaresma.

Durante estas fiestas diferentes poblaciones catalanas realizaban una serie de ritos ancestrales, según parece anteriores al cristianismo, que fueron santificados por la Iglesia local ante la imposibilidad de desarraigarlos:

En Cervera era costumbre vestirse con una tela en la cual se hubieran adherido infinidad de cáscaras de caracol e higos secos.

En Basella y otras localidades rurales se celebraba el *Ball del Llebot*, en el cual se realizaba un baile ritual que simbolizaba la caza de un oso

En la Costa Brava se realizaba igualmente un baile, en el cual el bailarín aparecía ataviado con una túnica azul llena de conchas y que al final de su danza rociaba con agua de mar a los presentes, como si los bautizara nuevamente. En las playas de Barcelona se realizaba una ceremonia similar, pero el bailarín debía ser necesariamente un jobabado, que a medida que realizaba su baile se iba despojando de sus ropas hasta quedar en cueros.

En la Massana (Andorra) y otros puntos de la Catalunya Vella se realizaba el *Ball deis Cornuts*

(baile de los cornos) en el cual los bailarines se disfrazaban con peles de

carnero o macho cabrío, adornando su cabeza con dos grandes cuernos.

Quaresma (Cuaresma)

Comprende el período que va desde el Miércoles de Ceniza al Domingo de Ramos. Su nombre equivale a cuarentena (*Quarentena*), ya que comprende cuarenta días de abstinencia y purificación, en los cuales se recuerdan la penitencia y el ayuno que Jesús pasó durante cuarenta días en el desierto.

Durante el tiempo de Cuaresma no se puede cazar, ni viajar a no ser que sea estrictamente necesario. No se puede reír ni cantar, ni ver representaciones de bufones, juglares o comediantes. Está prohibido impartir justicia y efectuar matrimonios o bautizos. Por supuesto, tampoco se puede beber vino, jugar a cualquier tipo de juego, comer carne (o comer en exceso) o realizar el acto sexual.

Setmana Santa

Durante los primeros días de esta semana, en la cual los cristianos católicos celebran la pasión y muerte de Jesús, los sacerdotes rurales celebraban un curioso ritual, conocido con el nombre de *Salpás*. Consistía en pasar por todas las casas del pueblo señalando las puertas con una mezcla de agua y sal. Posteriormente bendecía los campos y el gana-

do. A cambio de este servicio los dueños de las casas le daban como pago un huevo de gallina. Con este ritual pretendían defender la casa de los asedios de las criaturas diabólicas. Caso de que se sospechara que el Maligno persistiera en sus ataques, el ritual podía reforzarse tapando algunas aberturas de la casa, como las puertas y ventanas, con una pasta hecha igualmente de agua y sal. Conviene recordar que en aquellos tiempos el agua bendita de las Iglesias se fabricaba precisamente con agua y sal.

Durante el jueves y el viernes santo existía la costumbre en muchas zonas de guardar silencio absoluto. Incluso las campanas dejaban de sonar. En contrapartida, durante las misas que se celebraban esos días se realizaba un acto litúrgico llamado *Ofici de tenebres*, en el que la iglesia quedaba a oscuras, iluminada por un único cirio, que representaba a Jesucristo. En un momento determinado el sacerdote ocultaba el cirio tras el altar, dejando la iglesia a oscuras. Ese acto simbolizaba la muerte del Cristo. Los parroquianos simulaban a continuación el terremoto que según la tradición precedió la resurrección del Señor haciendo *picar els fasos*: empezaban a golpear los bancos y las puertas de la Iglesia con los puños o los objetos contundentes que llevaran consigo, haciendo un sonido realmente ensordecedor hasta que el cirio reaparecía de nuevo. Esta costumbre terminó desapareciendo, ya que muchos gracias solían llevar a la ceremonia martillos e incluso mazas pequeñas, con lo cual los carpinteros tenían siempre algún banco de Iglesia que arreglar tras la ceremonia. Popularmente se conocía a esta ceremonia como *fer matar jueus* (judíos).

El Sábado de Gloria las campanas repicaban alegremente anunciando la resurrección del Señor, ante lo cual todo el mundo estallaba en muestras de alegría, en contraposición con el silencio de los días anteriores.

Corpus

Esta fiesta, que tiene lugar el segundo jueves después de Pentecostés (primer o segundo jueves de Junio), fue instaurada en 1316 por el Papa Juan XXII, para conmemorar la ceremonia de la Eucaristía, es decir, la transformación del pan sagrado en el cuerpo de Jesús (Corpus Christi). Barcelona fue una de las primeras ciudades del mundo cristiano en adoptar la fiesta, la cual se realizó por primera vez en el año 1320.

La principal característica de la festividad era la Procesión, una especie de desfile religioso de imágenes sagradas que teóricamente pretendía difundir los misterios de la Sagrada Escritura y familiarizar al pueblo con sus personajes. Sin embargo, junto a las imágenes de los santos se paseaban una serie de figuras de origen muy anterior al de la instauración de la fiesta. La Iglesia, una vez más, cristianizó aquellos ritos o tradiciones paganas que no pudo destruir. Dichas figuras paganas eran el *Aguila*, símbolo de la Justicia, el *Dragón*, símbolo del Diablo, el *León*, y el *Gigante*, al cual posteriormente se le añadió una Giganta compañera. El Gigante iba vestido como un guerrero, mientras que la Giganta era vestida como una gran dama.

En algunas zonas de Lérida existía la costumbre de plantar pinos delante de las iglesias durante ese día.

En la localidad de Berga se instauró por esa fecha y en el año 1393 una fiesta denominada *Bulla*, celebrada en honor del rey Juan I, el cual liberó a la localidad del tiránico dominio feudal de Josna de Aragón. Se realizaba (se realiza) al anochecer, y es un espectáculo impresionante de fuego, humo y representaciones de personajes fantásticos, todo ellos en medio de un ruido ensordecedor, producto de los timbales que son golpeados insistentemente. Debido a es-

to en el siglo XVIII se sustituyó el nombre de la celebración por el que tiene en la actualidad: *La Patum* (de *pa-tum*, el sonido de los tambores)

Noche de San Juan

El 24 de Junio, día de San Juan, es el más largo del año. Este hecho fue advertido ya en la antigüedad, por lo que casi todos los pueblos lo celebraban de una manera u otra. La principal característica de la celebración consistía (y consiste) en encender durante la noche grandes hogueras, con las cuales darle fuerzas al sol para que realice su largo viaje el día siguiente. Evidentemente, esta celebración fue oportunamente cristianizada por la Iglesia.

En muchas zonas de Catalunya cada familia encendía su hoguera al anochecer, antes de una cena frugal, recogiendo un tizón de cada hoguera para arrojarlos a la hoguera comunal, que se encendía a medianoche. Todo el pueblo bailaba y reía alrededor de la misma, bebiendo y comiendo hasta el amanecer. Muchos aprovechaban la larga vigilia para buscar hierbas medicinales y mágicas en el bosque, ya que sus propiedades se multiplican si se recogían impregnadas con el rocío del alba del día de San Juan.

En ciertas comarcas existía la costumbre de que los mozos de la zona realizaran durante esa noche una larga carrera entre los bosques de la comarca, portando cada uno una tea encendida. El primero que llegara al pueblo podía encender con ella la hoguera comunal.

Igualmente se afirmaba que durante la vigilia de San Juan se podía adivinar el futuro observando cómo caía el agua de determinadas fuentes de carácter sagrado o milagroso. Lavarse la cara con el agua de una fuente en la medianoche de la vigilia aumenta la belleza, mientras que aquél que se bañe en el mar bajo la luz de las estrellas le serán perdonados sus pecados, ya que equivale a un segundo bautizo.

Tots Sants (Todos los Santos)

Se celebra el día 1 de Noviembre. La jornada se divide en dos partes: hasta medio día está dedicado a los vivos, pero a partir de entonces, y durante 24 h, (es decir, hasta mediodía del día 2 de Noviembre) la jornada está dedicada a los muertos, los cuales tienen licencia para volver a la tierra. Es por ello que las gentes debían tomar precauciones durante la tarde y noche del día 1 y la mañana del día 2:

Era conveniente encerrarse en casa y salir lo menos posible, ya que se corría el peligro de encontrarse en la calle o los caminos algún Anima del Purgatorio que vagara errante.

Cuando ese día suenen las campanas es importante no mirarse al espejo, ya que se corre el peligro de quedar convertido en un esqueleto.

El fuego debe hacerse con paja, nunca con madera y menos aún con madera vieja, ya que en tal caso se podría molestar a los difuntos.

Nit bona (Nochebuena)

Durante la vigilia del día de Navidad existía la costumbre de cenar alumbrándose con la luz que daba al quemarse en la chimenea un tronco especial, sagrado, que recibía (y recibe) el nombre de Tió. Este tronco había sido separado de los demás, y cuidado especialmente como si se tratara de un ser vivo, incluso abrigándolo y dándole restos de comida para que se alimentara. A cambio de ello, en Nochebuena, antes de ser entregado a la hoguera, el Tió *cagaba* obsequios o golosinas para los niños de la casa. Los pequeños "animaban" al tió golpeándolo con bastones, mientras cantaban una canción especial. Esta tradición, hace unos años prácticamente olvidada, está renaciendo últimamente con bastante fuerza entre los catalanes.

Durante esta noche crece una hierba especial, anónima, que muere al salir el sol. Si alguien la pisa accidentalmente, pierde inmediatamente el sentido durante 24 h. Esta noche, al ser sagrada, tiene la facultad de anular los poderes maléficos, por lo cual los humanos pueden caminar tranquilos por lugares encantados o malditos.

Fechas especiales

El 3 de Abril se celebraba el día del Árbol de la Santa Cruz. En el campo era costumbre encender hogueras ante las cruces que señalaban los lindes del municipio, recogándose posteriormente las cenizas de la hoguera para esparcirlas por los campos de cultivo, en la creencia de que así se fertilizaban los campos. En las zonas costeras las cenizas se arrojaban al mar, para bendecir los peces que habrían de pescarse en el futuro. En las ciudades, por su parte, se limitaban a hacer una bendición desde el punto más alto, normalmente el campanario de la iglesia o catedral.

Es creencia popular que la noche del 20 Julio es la mejor del año para estudiar el firmamento estrellado, ya que es noche propicia para las profecías. Los pescadores buscaban esa noche en el cielo dos estrellas: una de ellas, denominada *Cor de la Sirena*, les pronosticaría el futuro en el mar, mientras que la llamada *Ull de Bou* indicaría su futuro en tierra.

El 28 de Diciembre se celebraba desde antiguo las llamadas *Libertades de Diciembre*, o *Día de los locos*, en el que la gente podía realizar cualquier tipo de locuras, excentricidades y bromas pesadas, igual que durante la fiesta del Carnestoltes. Incluso solía elegirse un *Bisbe deisfolls* (Obispo de los locos), el cual dirigía la fiesta haciendo parodiando las instituciones políticas y eclesiásticas. En muchas ocasiones la fiesta terminaba con la intervención armada de la Guardia de la Ciudad, ya que la juerga rozaba con facilidad los límites de la insurrección.

Bestiario catalán

...*Se fan unguent
e bruïxes tornen;
en la nit bormen,
moltes s'apleguen,
de Deu reneguen,
un boc adoren...*

Jaume Roig

Basilisco

Ver pág. 47 del Manual

Cucala

Aparición insustancial que bajo la forma de una bellísima mujer envuelta en un halo de luz blanca merodea durante las noches las tierras tarragonesas, en especial las de la comarca del Baix Camp. La Cucala nunca se muestra agresiva con el viajero, limitándose a mirarlo tristemente mientras se desvanece en el aire. No obstante, el encuentro con esta criatura se considera un pésimo augurio, ya que todo aquél que dice haberla visto sufre en menos de siete días un accidente, a menudo mortal. Solamente durante la noche de Nochebuena el encuentro con la Cucala es beneficioso, ya que en dicha noche el viajero no solo no sufrirá daño alguno, sino que podrá interrogar a la Cucala sobre su futuro, a lo cual la Cucala le responderá siempre, aunque a menudo emplee palabras enigmáticas.

Los años en que el 29 de Abril cae en Viernes, no obstante, la Cucala varía sus costumbres: es entonces maligna en Nochebuena y beneficiosa el resto del año.

La Cucala carece de características

RR: 0% IRR: 175%

Poderes especiales: Provocar desgracias, Predecir el futuro.

Diablot

Ser diminuto, de características muy similares a las del Duende castellano (ver manual, pág. 48), originario del Lluçanés. Aunque se dice que está emparentado con el Follet y la Llufa, el Diablot es una criatura benéfica, que vive entre las cenizas del hogar de la casa. Su tarea consiste en resguardar la mansión y los establos durante la noche, protegiendo el sueño de la familia. Esta, a su vez, no debe limpiar las cenizas de la chimenea otro día que no sea el día de Pascua, ya que en ese caso mataría a su Diablot.

FUE 1/2 Altura: 1 cm.
AGI 20/25 RR: 0% IRR: 150%
HAB 20/25 Armadura natural: Carece
RES 10/12
PER 15/20
COM 0
CUL 15/20

Armas: Carece

Competencias: Discreción 99%, Escondarse 99%

Hechizos: Los Diablots pueden conocer cualquier hechizo de nivel 1, 2 o 3.

Dips

Perros negros gigantes, que según la leyenda surgieron del infierno y asolaron las tierras catalanas, alimentándose con la carne y la sangre de los hombres y las bestias que se cruzaban en su camino. Finalmente fueron convertidos en piedra por intercesión de la Virgen en las cercanías del pueblo de Pratedip, en el Baix Camp. Algunos afirman, sin embargo, que no todos los Dips perecieron aquella noche...

FUE 25/28 Tamaño: 1'50 m.
AGI 15/20 RR: 0% IRR: 150%
RES 25/30 Armadura natural: 5 puntos
PER 10/15

Armas: Mordisco 70% (3D6)

Competencias: Correr 75%, Discreción 60%, Rastrear 45%, Saltar 75%

Nota: Los Dips tienen una armadura natural de 5 puntos de protección, a no ser que sean atacados mediante la magia o con armas de plata.



Encantades

Se llamaba así a las muchachas que en las riberas del río Freser (entre Ripoll y Ribes) realizaban el ritual de las "Set Fonts", consistente en beber del agua de las siete fuentes que se encuentran entre Coma de Vaca y el Pont del camí Ral, cerca de Capdevànol. El agua de la última fuente debía ser hervida con hojas de encina, la cual a su vez debía haber sido tocada por un rayo. De realizarse correctamente el ritual la muchacha se convertía en una *Encantada*, y gozaba de una gran hermosura, seducción y poderes mágicos. Tenía un año para encontrar marido y casarse, ya que si no era bendecida por el sacramento del matrimonio en dicho tiempo, adoptaría para el resto de su vida una fealdad repugnante. Por el contrario, si se casan enamora-

das, mantendrán su recién adquirida belleza hasta la muerte... Caso de casarse por interés, al finalizar el año perderán poderes y hermosura, quedándose como estaban antes de realizar el ritual.

Características

Las muchachas *Encantades* tienen las características de un ser humano normal, con la excepción de que su Apariencia es siempre de 25.

RR:0% IRR:100%

Competencias: Seducción 95%

Hechizos: Atracción Sexual, Impotencia, Virilidad, Dominación, Filtro Amoroso, Unión Sexual, Fidelidad, Virginidad, Deseo.

Poderes especiales: Una Encantada no necesita componentes mágicos para lanzar sus hechizos.

Esmolets

Misteriosos individuos que viajaban por todo el Principat de pueblo en pueblo, ejerciendo el oficio de herreros y forjadores. Eran grandes, muy barbados, callados y fuertes, como atestigua el hecho de que cargaran ellos solos, y aparentemente sin esfuerzo, con el yunque y las demás herramientas de su oficio. 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 herirles, 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	Peso: 90 kg.
AGI	10/13	RR: 0%	IRR: 175 %
HAB	22/25	Arm. natural:	Inmune al metal
RES	20/23		
PER	10/15		
COM	115		
CUL	10/12		

Armas: Cualquier arma de metal al 90% Pelea 50% (3D6+1D3)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Alquimia 90%, Artesanía 90%, Con. Minerales 75%, Con. Mágico 90%

Hechizos: Arma irrompible, Arma invencible, Detección de hechizos, Parálisis, Guerra, Valor, Maldición del hierro.

Poderes especiales: 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 aquél que no sea el dueño legítimo de ese arma e intente cogerla sufrirá los efectos del hechizo Maldición del hierro hasta que la suelte (ver **Rerum Demoní** pág. 29)

Aparte de esto 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 malus a las armaduras o añadir bonus al porcentaje básico de las armas. Estos bonus, no obstante, no excederán el 15%

Esperit

Anima de una persona que habiendo tenido tratos regulares con el Diablo o sus seguidores, se ha arrepentido sinceramente antes de morir. Este arrepentimiento les permite no entrar en el Infierno, pero debido a la naturaleza de sus pecados no pueden entrar ni en el Cielo ni en el Purgatorio. Como expiación por sus pecados deben vagar por los caminos durante un tiempo indeterminado, no pudiendo entrar en las casas ni en las poblaciones. Tienen la apariencia de personas de aspecto demacrado y triste, vestidas siempre de ropas oscuras y con el rostro semi-embozado por una capucha o sombrero. Aquél que tropieza con uno de ellos se considera afortunado, pues es creencia popular que los Esperits pueden acortar su condena si ayudan a los vivos a no cometer los errores que ellos cometieron, cosa que hacen anunciándoles detalles de su futuro inmediato. Se les suele ver con cierta frecuencia en el Camino Real que lleva a Figueras.

El Esperit carece de características físicas

RR:0% IRR:125%

Poderes especiales: Visión de Futuro

Conde Guifré Estruch

Según la leyenda era un caballero de origen centroeuropeo, que se distinguió por su valentía al servicio de Pere II de Aragón, hasta tal punto que tras la batalla de las Navas de Tolosa el rey le concedió el título de Conde de Llers, población del Alto Ampurdán. Esta región era famosa en la época por ser patria de numerosas brujas, y los dominios del nuevo conde estaban plagados de adoradores del Diablo. Guifré actuó con la energía acostumbrada, imponiendo justicia a sangre y fuego, y más de una bruja terminó sus oscuros días en la hoguera o en la horca.

Sin embargo, el mismísimo Estruch terminó cayendo víctima de los conjuros de las adoradoras de Satán, que no contento con matar su cuerpo, pervirtió su alma, haciendo que el difunto Estruch resucitara cada noche, para que bajo la apariencia fuerte y noble que siempre tuvo, sembrara el terror entre sus antiguos vasallos alimentándose de su sangre. Otros afirman, no obstante, que las brujas se limitaron a transformar a Estruch en un Brucolaco (ver **Rerum Demoní** pág. 17), o quizá un Upiro (ver apéndices). Sea como fuere la región vivió sumida en semejante terror durante diez largos años, hasta que finalmente un alquimista judío procedente de Figueras se enfrentó al Conde Estruch y lo exorcizó para siempre. No pudo, sin embargo, terminar con la brujería de la región, y hay quien dice que aún hoy hay brujas en Llers...

FUE	32	Altura: 1'78	Peso: 68 kg.
AGI	25	RR: 0%	IRR: 150%
HAB	20	Apariencia:	24
RES	30		
PER	20		
COM	18		
CUL	22		

Armas: Espadón 75% (1D10+3D6+2)

Mordisco 95% (1D8 + succión)

Pelea 80% (3D6+1D3)

Armadura: Cota de malla (Prot. 5)

Casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 90%, Elocuencia 70%, Rastrear 75%, Seducción 90%

Poderes especiales: Caso de morder a su víctima, el conde Estruch puede sorber su sangre, haciéndole perder 1 D4 puntos de Resistencia extras por asalto.

Al Conde Estruch sólo lo afectan la magia y la luz del sol. Ninguna otra cosa sobre la tierra le produce heridas, aunque los objetos consagrados al Bien pueden hacerlo retroceder, si el que los esgrime tiene suficiente fe en ellos (para lo cual deberá tirar por IRR)

Nota: El conde Estruch suele hacerse acompañar en sus correrías por 1D4 Dips.

Farell

Gigante mítico, gran amigo y compañero de Guifré el Pilós, el primer conde de Catalunya. Según las leyendas medía más de tres metros de alto, y como maza usaba un tronco de pino que él mismo había arrancado de cuajo. Acompañó a Guifré en la conquista de Barcelona, venciendo en combate singular con un gigante negro llamado Mustafá que las tropas musulmanas tenían como paladín. Se dice también que ayudó a Guifré a terminar con el dragón de Sant Llorenç, cediéndole su maza al conde para que le asestara a la bestia el golpe de gracia.

A la muerte del Pilós, se retiró a unas cuevas secretas, situadas en la montaña de Collserola, donde duerme un sueño mágico, dispuesto a despertar si los habitantes de la ciudad por la que tanto luchó, y a la que tanto amó se encuentran en peligro de muerte.

FUE	30	Altura: 3'20 m.	Peso: 160 kg.
AGI	13	RR:40%	IRR:60%
HAB	14	Apariencia: 5	
RES	28		
PER	12		
COM	5		
CUL	10		

Amas: Tronco de pino (Maza): 90% (6D6)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Casco (Prot. 2)

Competencias: Conocimiento Animal 40%, Conocimiento vegetal 50%

Feram

Espíritu burlón, invisible, muy parecido al Belaam de la demonología clásica (ver **Rerum Demoni**, pág. 16). El Feram es erótico y sensual, y le gusta atacar a las mujeres que caminan solas por los descampados, tocándoles las partes íntimas y arrancándoles la ropa. Es especialmente activo en las noches de San Juan y San Silvestre. Sin embargo, a diferencia del Belaam, es muy difícil que un Feram llegue a poseer con violencia a una mujer, pues prefiere excitar su pasión con caricias tan lascivas y sensuales que muchas son las mujeres que terminan sometiéndose voluntariamente a ellas. Caso de quedar embarazada, la mujer dará a luz a un ser monstruoso llamado *Vidalot*

Un Feram no puede entrar en una casa si no es con la autorización previa de todos sus ocupantes. Se han dado casos de mujeres que, seducidas por un Feram, han dado muerte a su familia para poder introducir a su amante sobrenatural en la casa.

Los Feram son especialmente numerosos en tierras cercanas a la desembocadura del Ebro.

FUE	10/15	Altura: 1'75	Peso: 65 kg.
AGI	10/15	RR: 0%	IRR: 175%
HAB	20/25	<i>Armadura natural:</i>	Carece
RES	15/20		
PER	15/20		
COM	25/30		
CUL	20/23		

Amas: Carece

Competencias: Cantar 90%, Correr 75%, Seducción 90%, Juegos de Manos 99%

Hechizos: Atracción Sexual, Discordia, Dolores de Parto, Frigidez, Deseo, Virilidad, Impotencia, Protección Mágica.

Poderes especiales: Al ser invisible, todo ataque físico contra un Feram tiene un malus de -50%

Follet

Ver pág. 48 del Manual

Gambutzin

Originaria de la comarca del Baix Ebre, esta criatura tiene la apariencia de una sombra humana, por lo cual muchos la confunden con las entidades demoníacas denominadas Sombras (ver manual, pág 58). En realidad el Gambutzin es la sombra del cuerpo de un pecador cuya alma se encuentra en el Purgatorio, y que busca acortar su condena socorriendo a los que se encuentran en peligro. Difícil tarea, ya que el Gambutzin es mudo e insustancial, puesto que es, como ya dijimos, simplemente una sombra.

El Gambutzin carece de características

RR: 0% IRR: 150%

Fra Joan Gari de Monserrat

Según la leyenda era un piadoso ermitaño con fama de santo que vivía en las cuevas de Montserrat en el siglo IX, y al cual el Diablo enloqueció con continuos delirios eróticos, hasta el punto de provocarle un deseo sexual tan desesperado que atacó, violó y asesinó nada menos que a una de las hijas del mismísimo Guifré el Pilós, la cual había ido hasta la montaña de Monserrat en peregrinación con un reducido séquito. De resultados de su pecado Fra Gari se transformó en una bestia peluda y salvaje, que a cuatro patas recorre incansable la montaña de Montserrat, sin poder huir nunca de ella. Aunque las armas pueden matarlo, renace en el acto en algún otro lugar de la montaña. El ardor de la sed nunca se apaga de su garganta por mucho que beba y la tortura del hambre nunca se calma de su estómago por mucho que coma. Y es voluntad divina que así seguirá hasta que un descendiente del conde Guifré lo perdone de corazón. Entonces podrá descansar en paz.

FUE	23	Tamaño: 1 m.
AGI	19	RR:5% IRR:95%
RES	15	Armadura natural: Pelo (1)
PER	20	

Amas: Mordisco 60% (1D6+1D4)

Competencias: Correr 75%, Discreción 50% Rastrear 60%, Saltar 80%

Guilleuma

Mítica reina de las brujas del bosque de Montseny, era hija de uno de los Vizcondes de Cabrera, aunque no falta quien afirma que en realidad era hija de los amores adúlteros de la Vizcondesa con el Diablo disfrazado. Sea como fuere, demostró desde pequeña tener una habilidad natural en el uso de las artes diabólicas. Al alcanzar la adolescencia provocó la muerte de los vizcondes y se instaló en el castillo de Montsoriu, desde donde dominó a toda la comarca durante varios años, reuniendo un ejército de brujas y endemoniados, y llegando a desafiar la voluntad real. Finalmente fue expulsada del castillo gracias a la acción de un sacerdote de la aldea de Gualba, experto en exorcismos. La victoria del clérigo no fue, sin embargo, completa, ya que él mismo pereció en el combate, y aunque las bru-

jas fueron en su mayor parte destruidas y expulsadas del castillo, algunas de ellas se refugiaron en el Turó de Morou, cerca del famoso Gorg Negre, desde donde aún tuvieron fuerzas para convocar una gran tempestad de granizo y pedrisco que casi destruyó Gualba. Posteriormente se replegaron al Gorg, entrando desde él al Infierno. Sin embargo, se dice que salen del mismo en determinadas ocasiones, para sembrar el mal y la desolación en toda la comarca. Respecto al castillo, ha quedado maldito desde entonces, y todo aquél que lo ha tomado como vivienda no tarda en conocer la desgracia y la muerte.

FUE 5 Altura: 1'68 Peso: 60 kg.
 AGI 18 RR:0% IRR:199%
 HAB 15 Apariencia: 24
 RES 12
 PER 20
 COM 20
 CUL 22

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

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 90%, Astrología 99%, Elocuencia 80%, Seducción 80% Tortura 75%

Hechizos: Un buen montón, entre los que se incluyen todos los de Goecia.

hasta el fondo del agua, para ahogarlos y llevar sus almas al Infierno. Las Gogues que mejor cumplan con su función son premiadas transformándolas en Ondinas, mientras que las que muestran signos de arrepentimiento son conducidas al rincón más terrible de los Infiernos.

Su apariencia es la de muchachas muy bonitas, vestidas con ropas vaporosas, con una profunda expresión de tristeza en su mirada. Muchas de ellas se presentan ante sus víctimas llorando. Son incorpóreas y semi-transparentes, aunque esto último no es detectable a no ser que se pase una tirada de Otear.

Las Gogues más famosas (y peligrosas) de Catalunya se encuentran en el Gorg Negre, en el macizo del Montseny.

Las Gogues carecen de características.

RR:0% IRR:125%

Competencias: Cantar 90%, Elocuencia 75%, Seducción 80%

Poderes especiales: Belleza inhumana

Las Gogues son inmunes a cualquier daño físico, sea mágico o no. Solamente les afecta el hechizo de Exorcismo. En caso de que les sea lanzado las Gogues malvadas serán precipitadas nuevamente al Infierno, del cual no podrán volver a salir, mientras que las Gogues que todavía no hayan ma-



Gogues

Espíritus femeninos que hechizan determinadas fuentes, ríos y estanques. Originariamente eran ánimas de muchachas suicidas, que por sus pecados han ido a parar al Infierno. Al ser hermosas, el Diablo les concede la oportunidad de salir de su reino, siempre y cuando atraigan con sus cantos y voces a los incautos, exciten su lujuria y los arrastren

tado a nadie, les repugne su condición y se arrepientan sinceramente de sus pecados serán conducidas al Purgatorio.

Horpi

Serpiente monstruosa, que puede llegar a alcanzar los dos metros de longitud. Es muy parecida al *Aspid* (ver Manual, pág. 45) pero su mordedura no es venenosa. En los sesos

de muchas de ellas se encuentra una especie de perla verde que inmuniza a quien la lleva en la boca de cualquier tipo de veneno.

Suele vivir en los bosques profundos y en las zonas pantanosas, lejos de la vida humana. La Horpí no es sorda como otras serpientes, siendo muy vulnerable al sonido de la flauta, que le molesta especialmente, hasta el punto de pegar un oído contra el suelo e introducir la punta de su cola en el otro. En esta posición, la Horpí está totalmente indefensa frente a sus cazadores. Este ser, al igual que la Tantágora, fue introducido en Catalunya por los musulmanes, siendo en la época de Aquelarre (año 1350) muy difícil de encontrar.

FUE 20/25 Tamaño: 1'80/2 m.
AGI 5/10 RR: 15% IRR: 85%
RES 25/30 Armadura natural: Carece
PER 5/10

Armas: Mordisco 70% (1D4+2D6)

Competencias: Discreción 40%, Enroscarse 35%

Poderes especiales: Durante el combate, la Horpí intentará enroscarse en el cuerpo de su víctima, y si lo consigue procurará aplastarle estrujando sus carnes. Su víctima sufrirá entonces 1D6 de daño por turno de combate. Caso de llevar armadura, el daño se reducirá a la mitad redondeando por exceso.

Joanets

Son seres diminutos, de la familia de las Hadas (ver manual, pág. 30). Tienen la apariencia de pequeños duendecillos de piel verde y ojos rojizos, que se desplazan rápidamente por los aires gracias a sus alas, parecidas a las de la libélula. Dichas alas desprenden una gran luminosidad, visible desde bastante distancia, por lo cual un observador distraído confundirá a los Joanets por simples luciérnagas. Sin embargo, la luz de los Joanets es más intensa, y su vuelo mucho más rápido. Estos seres viven en el bosque, y no les gustan los humanos, por lo que suelen hacer bromas de bastante mal gusto a cualquiera que se acerque demasiado a su territorio. Los hombres, sin embargo, los buscan incansablemente, ya que según cuenta la leyenda muchos magos dejan a los Joanets como guardianes de sus tesoros, escondidos en profundas simas o en las tarteras de las montañas más altas.

Los Joanets son originarios del Ripollés. A diferencia de otros duendes, son de carácter gregario, viviendo agrupados en cuatro comunidades que viven en los bosques de Campelles, Querals, Tregurá o Freixenet.

FUE 1 Tamaño: 0'5 cm.
AGI 20/25 RR: 0% IRR: 225%
HAB 15/18
RES 2/5
PER 18/20
COM 1
CUL 10/12

Armas: Carece

Competencias: Discreción 80%, Rastrear 75%, Vuelo 99%

Hechizos: Los Joanets pueden aprender cualquier hechizo de niveles 1 a 5, incluidos los de Goecia.

Poderes especiales: Debido a su pequeño tamaño y gran rapidez, un Joanet sólo será impactado por un arma si su portador saca con ella un resultado crítico.

Llufa

Este duendecillo, originario de la Garrotxa y emparentado con el Diablot, es travieso y juguetón, y gusta de la com-

pañía humana, por lo cual suele vivir en las casas de los hombres. Aunque de cuando en cuando les gusta alguna broma pesada, en general suelen apreciar bastante a la gente con la que viven, por lo cual suelen echar una mano en los tiempos difíciles.

La Llufa lleva siempre consigo una diminuta piedrecilla blanca, que guarda celosamente, ya que es su más preciado tesoro: aquél que la encuentre y la recoja será el amo de la Llufa mientras tenga la piedra en su poder, y la Llufa deberá satisfacer todas sus órdenes. Es por eso que cuando una Llufa pierde su guijarro blanco entra en un estado de furia y frenesí tales que puede llegar a maldecir y destruir a los habitantes de la casa que lo cobija.

FUE 1 Altura: 5 cm.
AGI 10/15 RR: 0% IRR: 175%
HAB 20/25
RES 5
PER 18/20
COM 2/5
CUL 10/12

Armas: Carece

Competencias: Discreción 45%, Escondarse 75%

Hechizos: Una Llufa puede conocer hasta un máximo de 1D10 hechizos, incluidos los de Goecia.

Maiet

Este extraño ser parece un híbrido vegetal y animal, y hay quien lo ha descrito como un árbol pequeño, cubierto de follaje, con brazos y piernas. Se piensa que es un pariente lejano de las Mandrágoras o los Olocantos. Sólo se encuentra en los bosques más profundos de la tierra catalana, y siempre durante el mes de mayo, de ahí su nombre.

Hay una leyenda que dice que los Maiets fueron originalmente seres humanos, los cuales fueron maldecidos por los espíritus del bosque, que les hicieron crecer hojas verdes de su piel para que enloquecieran. La misma leyenda afirma que su única misión es proteger ciertos lugares sagrados que se encuentran en el bosque, los mismos que intentaron profanar. Se dice que aquél que mate a un Maiet se convertirá a su vez en uno de ellos en menos de una semana...

FUE 35/38 Altura: 1'90/ 2 m. Peso: 90/110 kg.
AGI 7/10 RR: 0% IRR: 125%
HAB 5/8 Armadura natural: 1 (Corteza)
RES 28/30
PER 15/20
COM 0
CUL 0

Armas: Puños 40% (4D6+1D3)

Competencias: Escondarse (en bosque) 99%

Poderes especiales: Se dice que el que mate a un Maiet se transformará en menos de un año en uno de ellos.

Marmajor

Gigante de un solo ojo que vive en cuevas y subterráneos, siempre en soledad, saliendo solamente de su escondrijo para devorar ganado o a algún viajero extraviado. Su plato predilecto, sin embargo, son los niños sin bautizar, y usando éstos como cebo algunas personas sin escrúpulos han llegado a cazarlo vivo, con la esperanza de usarlo para su servicio. Esto no ha sido nunca posible, ya que el Marmajor muere en cautividad, si es que antes no ha conseguido liberarse de sus ataduras y ha destruido a quienes lo habían capturado. Algunos estudiosos han creído ver en el Marmajor descendientes de los infernales *Bebrices*, (pág 16 de

Rerum Demoni) algunos de los cuales habrían quedado aislados en la Tierra. El Marmajor del que se tienen más referencias vive en las famosas cuevas del Salitre, situadas bajo la montaña de Montserrat, cerca de la localidad de Collbató

FUE 28/30 Altura: 3 m. Peso: 250 kg.
 AGI 10/15 RR: 0% IRR: 150%
 HAB 2/3 Armadura: Pelo (Prot. 2)
 RES 25/30
 PER 10/15
 COM 1
 CUL 1

Armas: Garrote 40% (4D6)

Competencias: Rastrear 40%, Otear 60%

Molet/Mola

El Molet es una pequeña criatura originaria de las comarcas de la Garrotxa y del Vallés de Olot, cuyo tamaño apenas alcanza algunos milímetros. Nace en lugares húmedos, entre el musgo y los hongos, y al llegar la Primavera se deja arrastrar por el viento, junto con el polen de las flores, hasta que alcanza el cuerpo de una mujer, tanto da si es joven o vieja, viuda como doncella. Una vez sobre la piel de su víctima repta sobre ella hasta llegar al sexo, dejándola embarazada en el acto. De esta unión nacerá a los seis meses un ser parecido a un niño humano, pero con numerosas cabezas, brazos y piernas, que recibe el nombre de **Mola**, y que normalmente provoca la muerte de la madre. La Mola crece rápidamente, y es fuente de numerosas desgracias para los hombres, por lo cual existe la costumbre de asesinar la criatura, recién nacida, quemándola en la chimenea o en un horno. Caso de que la Mola consiga escapar y sobrevivir, se convertirá en menos de tres meses en un monstruo gigantesco y torpe, devorador de carne cruda y que por todo lenguaje emite sonidos guturales. Suele refugiarse en los bosques profundos o en las cuevas, a no ser que cuente con la protección de un medio-hermano, pues si la mujer ya estaba embarazada cuando la fecundó el Molet, dará a luz a su hijo juntamente con la Mola, naciendo el niño tan raquítrico y desnutrido que normalmente muere a las pocas horas. De no ser así, y darse el caso (rarísimo) de que ambos sobrevivan, se desarrolla una extraña simbiosis entre ellos, ya que comparten los mismos pensamientos y pueden comunicarse entre sí solo con sus mentes, cuidándose y protegiéndose mutuamente toda su vida.

Características de la Mola

FUE 25/28 Altura: 2'30 m. Peso: 250 kg.
 AGI 2/5 RR: 0% IRR: 175%
 HAB 8/10 Armadura natural: Carece
 RES 25/30
 PER 15/20
 COM 1
 CUL 1

Armas: Puños 40% (2D6+1D3)

Mordisco (sólo en cuerpo a cuerpo) 35% (3D6)

Competencias: Correr 15%, Discreción 10%, Esquivar 20%

Poderes especiales: Una Mola tiene 1D6+2 brazos, 1D4+1 piernas y 1D4 cabezas, pudiendo hacer tantos ataques de puño o mordisco como brazos o cabezas tenga.

Morota

Este ser es conocido en varias zonas del Principat con diferentes nombres: En el Berguedá se le conoce como *Es-garrapadones*, en el Lluçanés se le denomina *Malaire*, y

en el Ripollés *Morota o Maragassa*. En todos los casos se trata de un ser de apariencia humana, aunque de fuerza gigantesca, que adopta indistintamente la apariencia de un hombre o de una mujer para seducir o tomar por la fuerza a sus víctimas, mayoritariamente religiosos/as o personas de vida honrada y casta. Todo aquél que sucumba a los encantos de un Morota sufrirá a los pocos días una horrible infección en su sexo, el cual exudará un apesoso olor, que identificará al enfermo como a una víctima del Morota. La única manera de curarse de esta enfermedad es recibir los efectos combinados de un hechizo de Exorcismo con otro de Curación de Enfermedades.

Es creencia popular que el/la Morota no es más que un avatar o experimento de Masabakes, diablesa de la Lujuria.

FUE 21/25 Altura: 1'75 Peso: 65 kg.
 AGI 10/12 RR: 0% IRR: 175%
 HAB 16/20
 RES 20/25
 PER 10/15
 COM 15/20
 CUL 5/10

Armas: Pelea 90% (1D3+1D6)

Competencias: Elocuencia 75%, Seducción 90%

Poderes especiales: Siempre muestran una apariencia 24 o más.

Mostela

Animalillo muy parecido a la comadreja, aunque algo más pequeño y de cabeza más grande. Al igual que ésta, se alimenta de ratones de campo y de serpientes, así como liebres, a las cuales caza introduciéndose en sus madrigueras. La Mostela hembra carece de vagina, ante la cual el macho la fecunda en la boca. Las crías, que nacen a los pocos meses, salen de las orejas de la madre, siendo consiguientemente muy diminutas. Muchas de las crías mueren al ver la luz, pero la Mostela las lame con su saliva, haciéndolas revivir de modo milagroso.

Este animalillo es muy buscado por Alquimistas y Curanderos debido a sus múltiples propiedades:

De sus sesos se puede hacer un ungüento que cura la vista cansada o débil.

Atando lonchas de su carne a las articulaciones reumáticas alivia el dolor.

Su grasa alivia el dolor de muelas.

Comer su carne fortalece las encías.

De su sangre se fabrica un ungüento que combate la lepra.

Con el hueso del tobillo de una Mostela se puede crear un talismán que impide que la mujer que lo lleve quede embarazada.

FUE 5/7 Tamaño: 20/30 cm.
 AGI 25/30 RR: 30% IRR: 70%
 RES 10/12 Armadura natural: Carece
 PER 15/20

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

Competencias: Escondarse 95%, Esquivar 70%

Poderes especiales: Propiedades curativas.

Nasos

Según la leyenda, el Nasos es un ser humano normal, maldito por Dios, no se sabe por qué oscuro pecado, a tener tantas narices en el cuerpo como días tenga el año. Para que el castigo sea ejemplar, el Nasos es inmortal, sufriendo el dolor de las heridas y de las enfermedades pero sin morir jamás. Esta desgraciada criatura anhela la compañía de los seres humanos, pero debido a su aterrador aspecto sólo

puede mezclarse con la gente normal el 31 de Diciembre, cuando el año sólo tiene un día.

FUE	12	Altura; 1'65	Peso: 60 kg.
AGI	15	RR: 0%	IRR: 150%
HAB	13	Arm. Natural:	Carece
RES			
PER	20		
COM	10		
CUL	10		

Armas: Palo 90% (1D4+11)

Cuchillo 40% (1D6)

Competencias: Alquimia 80%, Conocimiento Mágico 75%, Psicología 90%

Hechizos: Casi todos

Nyitos

Gusanos diminutos, también llamados Cuquets, cuyas larvas son colocadas por entidades malignas en la carne del cerdo. Los Nyitos se desarrollan en el estómago, produciendo retortijones y diarreas durante algunos días, para trasladarse lentamente al cerebro, al cual suelen llegar en unos seis meses. Allí anidan, alimentándose del mismo cerebro, el cual roen muy lentamente, provocando grandes dolores de cabeza, la locura y finalmente la muerte en un par de años.

A su vez, la larva del Nyitos muere si los comensales rezan o bendicen la comida antes de consumirla, o si al sentir los primeros retortijones la víctima se bebe de un solo trago una jarra de vino de misa que haya hervido no menos de siete veces. Una vez el Nyitos se encuentra en el cerebro, sin embargo, no hay ninguna esperanza para su víctima.

Sibil.la de Fortiá

Amante y luego esposa secreta de Pedro IV de Aragón, cayó en desgracia a la muerte del monarca, siendo perseguida por su hijastro Joan, debiendo refugiarse en el castillo de Sant Martí de Sarroca con sus últimos seguidores, castillo que fue asaltado por las tropas reales, pereciendo todos sus defensores. Antes de morir, sin embargo, aún tuvo fuerzas para maldecir al monarca, lo cual provocó la temprana muerte de Joan I en 1395. Se dice que el fantasma de la reina aún ronda por el castillo las noches de tormenta y de luna nueva, maldiciendo a todo aquél que se cruza en su camino.

La aparición de la Sibil.la carece de características.

RR:0% IRR:125%

Poderes especiales: Todo aquél que presencie la aparición de la Sibil.la deberá tirar por su RR con un malus del 25 % Caso de fallar la tirada sufrirán las consecuencias de un hechizo de Maldición (ver manual, pág. 34), del cual solamente podrán liberarse con un hechizo de Exorcismo.

Simiot

Gigante grotesco y brutal, cubierto de la cabeza a los pies por una tupida mata de pelo negro. Sus brazos son más largos que sus piernas, por lo cual sus nudillos rozan el suelo cuando camina. Según la tradición popular, estos seres vivían en el pasado en el monte Taber, en el centro de la actual Barcelona, siendo exterminados en su mayor parte por Hércules. Actualmente viven en los bosques que circundan la falda de las montañas más altas, construyendo su nido en las ramas gruesas de los árboles centenarios. Son seres muy solitarios, ya que es muy raro encontrar más de un Simiot en el mismo bosque, y aún en la misma co-

marca. A raíz de ello hay quien afirma que los Simiots no tienen necesidad de reproducirse, pues son inmortales frente a la vejez y la enfermedad. Aunque bien es verdad que no se conoce de ningún Simiot que muriera en tales circunstancias, es igualmente cierto que las únicas oportunidades que han tenido los hombres de ver alguno de cerca han sido después de haberlo matado.

Los Simiots solamente abandonan sus bosques para robar algún niño recién nacido, el cual nunca más vuelve a ser visto por sus padres, ignorándose su destino, aunque lo más probable es que sea devorado vivo por el monstruo.

Igualmente se dice del Simiot que tiene el poder de llamar con sus aullidos a las tormentas, las cuales destrazan los cultivos. Muchos son los que aseguran haber oído el aullido del Simiot entre el fragor de la tormenta.

Aseguran que el que lleve sobre sus hombros una capa hecha con la piel de un Simiot no tendrá frío jamás, independientemente de la temperatura que haga.

FUE	25/30	Altura: 2'30 m.	Peso: 95 kg.
AGI	15/20	RR: 0%	IRR: 150%
HAB	10/15	Armadura natural:	3 (Pelo)
RES	30/35		
PER	15/20		
COM	0		
CUL	0		

Armas: Puños 75% (3D6+1D3)

Competencias: Escondarse 65%, Rastrear 60%, Trepas 90%

Hechizos: Carece

Poderes especiales: Convocar las tormentas con su aullido.

Tantágora

Extraña bestia con rostro de hombre, cuerpo de bestia salvaje, cola de escorpión, pechos y ojos de cabra. Toda ella es de color rojo sangre, y tiene tres hileras de dientes en la boca.

Se alimenta exclusivamente de carne, en especial de carne humana, si puede conseguirla. Según la tradición, este ser llegó de Asia, su lugar de origen, traído por los musulmanes, los cuales lo usaban para dar caza a los cristianos. A medida que los condes-reyes ganaron terreno a los musulmanes, dichas bestias fueron siendo exterminadas, y en la época de Aquelarre (1350) no hay noticia de que quede ninguna en Catalunya.

FUE	25/28	Tamaño: 1'30 m.
AGI	30/35	RR: 0% IRR: 150%
RES	30/35	Armadura natural: 1 (pelo)
PER	18/25	

Armas: Garras 70% (1D8+2D6)

Mordisco 50% (3D6)

Picadura de la cola 60% (1D4+2D6+ veneno)

Competencias: Rastrear 80%, Saltar 90%

Poderes especiales: El veneno de la Tantágora produce la muerte en 2D10 horas. El único antídoto que se conoce es frotar la herida con la sangre de la misma Tantágora que la ha producido.

Vidalot

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 ésta 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 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	Peso: 75 kg.
AGI	10/15	RR: 0%	IRR: 195%
HAB	10/15	Armadura natural: Carece	
RES	18/23		
PER	15/25		
COM	1/20		
CUL	1/20		

Armas: Un Vidalot civilizado puede manejar cualquier tipo de arma. En estado salvaje solamente Pelea o Garrote.

Armadura: Un Vidalot civilizado puede llevar cualquier armadura según su profesión. En estado salvaje ninguna.

Competencias: Según profesión.

Poderes especiales: Un Vidalot no será sorprendido jamás por la espalda, ya que tiene un par de ojos extra en su otra cara, mientras que esta esté al descubierto.

Si un Vidalot encuentra al Feram que lo engendró lo reconocerá en el acto, y puede exigirle que le enseñe todo lo que sepa sobre la magia. Su progenitor está obligado a satisfacerle.

Leyendas populares de Catalunya

*Parlar del ce! les oireu,
i de la terra;
ara de pau, adés de guerra.
i de l' infern,
i de l'estiu, i de l'hivern.
I, sens afany,
vos contaran tot quant en l' any
han començat,
teixit, i ordit, i acabat.*
Jaume Gasull

El Comte Arnau de Mataplana

Según la leyenda, este conde vivió entorno al año Mil en la región del Montgrony. Era un señor feudal cruel, que castigaba injustamente a sus vasallos obligándoles a hacer trabajos durísimos, como por ejemplo tallar en la roca viva del acantilado una serie de escalones que unieran Montgrony con el Pla de Sant Pere. No respetaba ni la ley de Dios ni la de los hombres, y gustaba de organizar escandalosas bacanales en el vecino castillo de Blancafort, en las cuales participaban las monjas del pequeño convento de Monegals, que estaba comunicado con el castillo por un túnel secreto. Su amante principal era una tal Sor Ingilberga, abadesa del convento de San Juan del Ter (hoy San Juan de las Abadesas). Arnau había seducido a la abadesa, consumando el acto sexual en el interior del recinto sagrado. Este sacrilegio provocó la maldición divina contra el conde, que murió repentinamente poco después. El herma-

nastro de la abadesa, Bernat Tallafarro de Besalú, denunció al Papa Benedicto VIII la depravación de las monjas, ante lo cual las autoridades eclesiásticas ordenaron la clausura del monasterio de San Juan y la dispersión de las "malas monjas" tanto de San Juan como de Monegals. Se ignora qué fue de la abadesa Ingilberga, pero se dice que el espectro del Comte Arnau todavía vaga por los caminos las noches de luna llena, maldito de Dios por las penurias que causó a sus súbditos y por sus amores prohibidos con la abadesa.

Opciones:

* Los Pj se topan con el espectro del Conde Arnau, el cual les pide que socorran a su amada Ingilberga, prisionera del malvado Bernat Tallafarro. Es probable que los Pj acepten, ya que un espectro con el sufrimiento y la locura del infierno pintados en el rostro, montado en un corcel negro con ascuas en los ojos y rodeado de llamas y vapores de azufre puede ser muy convincente...

* Los Pj se encuentran atrapados en el castillo de Blancafort. Si recuerdan la leyenda del conde Arnau, sabrán que existe un pasadizo secreto que comunica el castillo con el monasterio de Monegals. Si lo encuentran, podría ser una buena vía de escape...

* Un pícaro e ingenioso bandido se vale de la leyenda de Arnau para aterrorizar la comarca, ya que acecha a los viajeros solitarios convenientemente maquillado con hollín y polvos blancos, y montado en un caballo negro de cuyos arreos cuelgan pedazos de cuerda impregnados de azufre, que enciende para que provoquen una humareda infernal. La puesta en escena suele salirle bien, ya que los viajeros se quedan petrificados por el terror el tiempo suficiente para que el bandido les rebane la garganta. Los Pj van tras su



pista. Lo que no saben es que el auténtico Conde Arnau está harto de que un vulgar matarife le suplante, y planea buscarlo para hacerle dar un paseito por el Infierno...

* Los Pj oyen hablar de que en las ruinas del castillo de Mataplana se encuentra un fabuloso tesoro, que al parecer fue escondido antes de morir por el conde Arnau. Sin embargo, antes de hacerse con él deberán exorcizar al pobre conde, ya que su espectro aún vaga por la zona, ahuyentando a los intrusos.

Leyenda de la ermita de Sant Mus

Según la tradición popular la ermita de Sant Mus, cercana a la localidad de Rubí, escondía un gran tesoro, traído como exvoto por un príncipe moro convertido al cristianismo. Este rumor llegó hasta los oídos de una banda de cuatro bandidos, los cuales hacía ya un tiempo que aterrorizaban la comarca. Los bandidos se presentaron un día en la ermita, y tras asesinar al anciano ermitaño que les salió al paso, empezaron a registrar a fondo la ermita: destruyeron la imagen del santo, agujerearon las paredes, hicieron pedazos los escasos muebles, pero tras horas de búsqueda seguían sin encontrar ni rastro del tesoro. Cuando, desesperados, decidieron partir, descubrieron aterrorizados que la puerta y las ventanas de la ermita habían desaparecido milagrosamente, por lo cual estaban encerrados en su interior. Intentaron practicar un agujero en una de las paredes, pero por mucho que golpeaban no conseguían agujerearla, como si fuera aumentando progresivamente de grosor. Además, de repente la campana de la ermita empezó a repicar furiosamente, atrayendo a los vecinos de Rubí. Cuando éstos llegaron la puerta reapareció repentinamente, y por ella salieron los bandidos, los cuales suplicaron clemencia asegurando que se habían arrepentido de su vida anterior, y que si se les perdonaba la vida estaban dispuestos a convertirse en ermitaños y vivir hasta el resto de sus días en la ermita, consagrando su vida a su cuidado y a la oración. Según parece, el Batlle de Rubí les perdonó, autorizándoles a convertirse en ermitaños.

Opciones:

* La conversión de los bandidos no ha sido sincera, ya que han simulado arrepentirse para salvar su vida y para seguir buscando el tesoro. Si los Pj aciertan pasar por la ermita pueden pasarlo muy mal... Por otra parte, en ese caso es bastante posible que las fuerzas divinas no se estén con los brazos cruzados.

* La conversión de los bandidos ha sido sincera, pero aparte de ponerse los hábitos no han olvidado sus viejas costumbres: los cuatro monjes mantienen todo su arsenal en perfecto estado para luchar contra cualquier injusticia que tenga lugar en la comarca. Según la actitud de los Pj pueden ser unos valiosos aliados o unos enemigos peligrosos...

* Los Pj oyen un rumor de un gran tesoro, escondido en algún lugar de una pequeña ermita consagrada a Sant Mus. Sólo vive en ella un viejo ermitaño, así que entrar a saco dentro de la ermita y apoderarse del tesoro no debería ser muy difícil...

* Un señor feudal contrata a los Pj para que le traigan vivo a un remença, el cual ha huido de sus dominios tras intentar robarle. El remença se ha refugiado en una ermita, y por ser territorio sagrado los hombres del noble no pue-

den tocarlo. Paga lo bastante bien como para que los Pj se arriesguen a cometer sacrilegio. Aparte de enfrentarse a las fuerzas celestiales (caso de que hagan acto de presencia) el único peligro con el que deberá enfrentarse el grupo son los cuatro ermitaños que allí viven, seguramente campesinos debiluchos que ignoran hasta de qué extremo hay que coger una espada.

Leyenda del castillo de Empuries

Hace ya muchos años uno de los condes de Empuries tuvo que ir a la guerra contra los infieles del sur, dejando su castillo y sus posesiones en manos de Blai, su hombre de confianza, el cual debía velar ante todo por la seguridad de Marianna, la bellísima mujer del conde. Sin embargo, poco después de la partida del conde el Diablo provocó en la joven pareja una pasión tal, que pronto se convirtieron en amantes. Al cabo de un año llegó un mensajero diciendo que el conde estaba prisionero de los infieles, los cuales reclamaban a cambio de su libertad un sustancioso rescate. Blai se apresuró a asesinar en secreto al mensajero, con la seguridad de que así el conde moriría en cautiverio. Pasaron los años, y la pareja vivía ya públicamente como marido y mujer, para escándalo y vergüenza de sus vasallos y vecinos, cuando una noche un viejo soldado pidió hospitalidad en el castillo, afirmando ser un viejo compañero de armas del conde, y traer noticias sobre la muerte de éste. Blai y Marianna acogieron al anciano y lo sentaron a su mesa, ansiosos por oír los pormenores de la muerte del conde. El anciano, no obstante, se embarcó en un largo relato sobre la valentía del marido de Marianna, y sobre su captura y los infortunios que pasó entre los infieles, viviendo solamente con la esperanza de que su amadísima esposa y su fiel amigo no lo abandonarían en este lance. Exasperado, Blai gritó finalmente que se dejara de rodeos y dijera cuándo había muerto el conde, ante lo cual el desconocido respondió: *Esta misma noche*. Y Marianna lanzó un grito desgarrador, pues había reconocido bajo la máscara de arrugas y sufrimiento del anciano los ojos, coléricos y ardientes como brasas, de su marido, y se había dado cuenta que lo que tenía ante sí no era un hombre sino un espectro ansioso de venganza...

Nadie sabe qué sucedió aquella noche en el castillo de Empuries, pero cuando los criados lograron derribar las gruesas puertas, atrancadas desde dentro, encontraron el cadáver de Blai horriblemente mutilado, y el de su señora Marianna muerta, muertita de puro terror...

Opciones

* El señor de Empuries solicita los servicios de los Pj para que le ayuden a librarse de la presencia de los espectros que tienen hechizado su castillo señorial: no son otros que el viejo Conde, Blai y Marianna, que reproducen una y otra vez su drama, y que no abandonarán el castillo hasta que los cuerpos de Blai y Marianna, que están enterrados juntos en la cripta del castillo, sean separados y colocados en tumbas diferentes. Así, tanto la pecadora pareja como el vengativo Conde descansarán por fin en paz. En esta ocasión los hechizos de Exorcismo o Recinto Mágico serán de muy poca o ninguna utilidad: posesiones temporales, visiones de ultratumba, gritos desgarradores y manchas de sangre en las paredes estarán a la orden del día hasta que los Pj resuelvan el misterio.

* Los Pj consiguen escapar de los calabozos musulmanes en compañía de un anciano cautivo, el cual les invita a que

le acompañen hasta el castillo de Empuries, donde a buen seguro recibirán una cálida acogida...

* Los Pj deben llevar un mensaje de petición de rescate de un noble catalán, prisionero de los musulmanes. No debe ser muy difícil, ya que en el castillo de dicho noble se encuentran su amada mujer y su mejor amigo.

* Los Pj han sido invitados a pasar unos días al castillo de un señor feudal, amigo personal del grupo, el cual está ultimando los preparativos de su boda con una hermosa joven. La estancia del grupo se ve importunada por la presencia de un espectro, el cual no es otro que el viejo Conde, que intenta avisar al señor feudal (descendiente suyo) que su novia tiene un amante, y que planean deshacerse de él una vez realizada la ceremonia.

El pescador y las brujas

Había en la localidad costera de Cadaqués un pescador llamado Llorenç Mitja Lluna, el cual descubrió que alguien cogía su pequeña embarcación por las noches, ya que al amanecer se la encontraba atracada en un lugar diferente al que él la había dejado a la víspera. Pensando que se trataba de algún vecino sin escrúpulos que salía a pescar con ella de noche, resolvió quedarse una noche en vela escondido dentro de ella, para así atraparla. Dicho y hecho, una noche sin luna se escondió en el fondo de su barquichuela, y se dispuso a esperar. Al filo de la medianoche escuchó unas voces femeninas, y descubrió horrorizado que la ladrona no era otra que la vieja Savanna, la más poderosa bruja de la comarca, la cual embarcó ágilmente en compañía de varias brujas jóvenes. Mitja Lluna permaneció en el fondo del bote, sin osar asomar la cabeza, sabedor de que si las brujas lo descubrían lo convertirían en sapo o algo peor. Así escondido sintió como se ponían en marcha, y se dio cuenta que pronto el bote alcanzaba unas velocidades realmente increíbles. Al cabo de unas horas de viaje, el barco atracó en una playa, y las brujas saltaron rápidamente a tierra, internándose en la espesura. Mitja Lluna saltó también a tierra, encontrándose en una tierra extraña, que no conocía en absoluto. Cogió algunos de los frutos que pendían de los árboles de esa extraña selva y volvió al bote, a dónde regresaron poco antes del amanecer las brujas, las cuales volvieron con él a tierra. Ya en Cadaqués, Mitja Lluna contó su historia a los vecinos de la localidad, los cuales no tuvieron más remedio que creerle cuando les enseñó los misteriosos frutos que había traído consigo. Mucho tiempo después, uno de los descendientes de Mitja Lluna reconoció en las nuevas frutas procedentes del Nuevo Mundo los frutos que su antepasado había traído de su viaje con las brujas.

NOTA DEL AUTOR: Esta misma leyenda se cuenta en Mataró con muy pocas variantes.

Opciones:

* Un pescador solicita a los Pj que investiguen quien diablos roba su embarcación todas las noches para restituirla al amanecer...

* Un poderoso señor feudal contrata a los Pj para que le consigan grandes cantidades de una exótica fruta, que solamente ha podido probar una vez... la pista de dicha fruta conduce a los Pj hasta Llorenç Mitja Lluna.

* La bruja Savanna solicita la ayuda de los Pj para que la ayuden en un peligroso periplo que debe realizar, más allá del mar, en una ciudad situada en medio de un lago habitada por caníbales antropófagos...

* Una pandilla de pícaros se aprovecha de la leyenda de Savanna para escamotear las embarcaciones que se encuentran atracadas en el puerto y pescar con ellas por la noche, a la luz de los faroles. De tanto en tanto, alguna desaparece, ya que la venden en otra localidad. Y eso es justamente lo que han hecho con la embarcación de un viejo amigo de los Pj...

Leyenda del castillo de Carmany

Cuentan las gentes del Empordá que entre las ruinas del castillo de Carmany, situado cerca de la localidad de Palamós, se esconde una losa con una gran argolla incrustada. Aquél que tenga suficiente fuerza o maña para levantar dicha losa descubrirá un pasadizo subterráneo, que se adentra en las entrañas de la tierra, convirtiéndose rápidamente en un laberinto. Se sabe que el laberinto está vigilado, pero las gentes ignoran exactamente por quién: hay quien habla de una gigantesca serpiente-dragón, otros prefieren pensar que se trata del espectro de una reina mora, que mantiene hechizado el lugar. Por último, no falta quien crea a pies juntillas que los subterráneos son residencia de maléficas brujas. Las tradiciones coinciden, sin embargo, en que oculto en los subterráneos se encuentra un fabuloso tesoro, que aunque bajo tierra parece estar compuesto exclusivamente de habas y trigo, una vez bajo la luz del sol se transforma en oro y piedras preciosas...

Opciones:

* Los Pj oyen hablar de la leyenda del castillo de Carmany, y deciden ir en busca de sus tesoros. Encuentran en las cercanías de las ruinas del castillo la entrada de una gruta, pero en lugar de ser una cueva del tesoro es refugio de sanguinarios bandidos...

* Un amigo de los Pj cree vislumbrar, cerca de las ruinas del castillo, el rostro de una mujer bellísima. Obsesionado por esta visión perderá el sueño y el apetito, hasta que no pudiendo resistirlo más se interne en los subterráneos de Carmany, en busca de ese rostro amado. Es más que probable que los Pj le acompañen, sea para intentar quitarle la tontería, sea para echarle una mano si, como sospecha, la visión angelical es una prisionera de las brujas, y no es (como temen los Pj) un espíritu diabólico que busca su perdición.

* La comarca de Carmany está aterrorizada: un grupo de bandidos enmascarados saquea la comarca, no en busca de riquezas, sino a la caza de las doncellas de la región. Los Pj son contratados por el señor feudal de la zona para que eliminen a los bandidos. Sucede que éstos se encuentran liderados por un viejo alquimista, que ofrece víctimas humanas al dragón para entretenerlo mientras él y sus sicarios buscan el tesoro... Tesoro que ya ha pasado por alto una y otra vez, pues ignora que bajo tierra tiene la apariencia de habas y trigo.

* Uno de los Pj le sigue la pista a una bruja, culpable directa de la muerte de sus padres. La pista conduce a los subterráneos de Carmany...

La bruja enamorada

Cuentan que en el siglo XII, en una cueva del condado de Empuries, vivía una joven bruja llamada Marcia, que logró seducir a un Príncipe de los Infiernos, el cual a cambio de gozar de su cuerpo la dotó con extraordinarios poderes. Marcia, sin embargo, se enamoró locamente de Josep Arnau, hijo menor del Barón de Figueres. Con sus artes malignas logró seducirlo, haciéndole abjurar de la fe cristiana y uniéndose con él en un Aquelarre presidido por el mismo Diablo. La pareja vivió varios años entregada a su placer, adorando al Maligno y realizando mil y una fechorías, hasta que finalmente los hombres del conde de Empuries dieron caza a la pareja, capturándolos y quemándolos en la hoguera. Marcia intentó, como último recurso, invocar a su diabólico protector, pero éste no acudió a su llamada, sabiendo que si la bruja y su amante morían de este modo, sus almas quedarían prisioneras en el Infierno para siempre, cosa que así sucedió. Hay quien dice, sin embargo, que los lamentos de los dos enamorados aún pueden oírse, en la noche de difuntos, en las montañas y bosques de la comarca del Alt Empordà.

Opciones:

* El barón de Figueres encarga a los Pj que intenten rescatar a su hijo, el cual ha sido secuestrado (mediante la más negra de las brujerías) por una repugnante bruja llamada Marcia, que lo retiene junto a sí gracias a sus hechizos. Lo que los Pj no saben es que la tal Marcia es una jovencita despampanante (Apariencia 25), que ha hechizado al hijo del barón con la más sencilla de las magias: el sexo. Y que el jovencito, de momento, no está en absoluto de acuerdo con volver a casa de sus padres...

* El barón de Figueres solicita la ayuda de los Pj, para que ayuden a su único hijo, que ha sido acusado de practicar la brujería junto a su amante, una joven bruja llamada Marcia. En realidad la pareja de amantes es inocente, pues todo es un hábil montaje urdido por Ferran, sobrino del barón, que planea eliminar a su primo para así heredar la baronía a la muerte del anciano señor de Figueres.

* Uno de los Pj se topa por casualidad con una linda muchachita llamada Marcia, la cual lo mira con ojos MUY tiernos... Es posible, sin embargo, que al Pj se le enfríen los ardores cuando descubra que la muchachita es una de las principales brujas de la comarca, y que una vez se ha cansado de sus amantes suele hacer que los Dips y otras alimañas den buena cuenta de ellos...

La maldición del Abat Biure

En la noche de Navidad del año 1350 se cometió un sangriento asesinato en la abadía benedictina de Sant Cugat del Vallés. El abat de dicho monasterio, Arnau Ramón de Biure, fue literalmente cosido a puñaladas ante el altar mientras celebraba la misa. El asesino, que fue apresado en el acto, no era otro que Berenguer de Saltells, joven soldado al cual el Abat le había escamoteado la herencia de su padre Martí de Saltells. Este había muerto repentinamente, dejándolo a su hijo ausente como único heredero de todas sus propiedades. El Abat declaró que si no se recibían noticias del heredero en tres días se le consideraría difunto, y según las leyes catalanas, la herencia pasaría al señor feudal del muerto, en este caso el mismo Abat. Berenguer no pudo llegar a tiempo, y se vio así sin patrimo-

nio y sin fortuna, por lo cual montó en cólera y cometió tan sangrienta venganza. Como castigo a su sacrílego crimen el Conde-Rey lo mandó ajusticiar en Perpinyá unos meses más tarde.

Según cuenta la leyenda, antes de morir el Abat Biure pronunció una maldición contra su asesino y contra aquellos que lo ayudaron a infiltrarse en el monasterio: los campesinos libres de las masías del Soler (en Mura), el Daví, el Borrell, el Burg y el Carner (en Sant Llorenç Savall). La maldición consistía en que todos los colaboradores de Berenguer perderían sus propiedades y su libertad en menos de una generación, y que sus viejas tierras quedarían malditas, cambiando muy a menudo de dueño.

NOTA DEL AUTOR: En la actualidad, los masos del Borrell, Burg y Carner se encuentran deshabitados y en ruinas, posiblemente por motivos económicos más que por la maldición de un abat medieval. El Borrell y el Daví aún siguen en pie y habitados, aunque al parecer han cambiado con frecuencia de propietarios a lo largo de los años. En el Daví, a mediados del siglo pasado, se cometió un sangriento parricidio que la gente relacionó inmediatamente con la leyenda de la Maldición del Abat.

Opciones:

* Los Pj son amigos de Berenguer de Saltells, que les pide ayuda para llevar a cabo su venganza contra el pérfido Abad.

* El Abad Biure contrata a los Pj para que le protejan, pues tras sus últimas "honradas adquisiciones" (es decir, las posesiones de los Saltells) teme por su vida...

* La Corona encarga a los Pj investigar el asesinato del Abad Biure, para determinar los móviles de Berenguer y detener a sus cómplices si los hubiera...

* Uno de los miembros del grupo consigue, muy barata, una casa rural cercana al pueblo de Sant Llorenç Savall. Se llama Mas Daví.

Leyenda de Castellot de Sopeira

En la comarca de Ribagorça aún se cuenta la siguiente leyenda: Hacia el año Mil, vivía en el castillo de Sopeira un barón muy guerrero, azote de los musulmanes del sur. Un mago árabe, para vengarse de aquél que tanto daño había hecho a su pueblo, hechizó a la hija del barón, la cual cayó en el acto gravemente enferma, convirtiéndose a los seis días en una gigantesca serpiente, que devoró en un santiamén a todos los habitantes del castillo que no lograron escapar. Tomando dicho castillo como madriguera, pronto se convirtió en el azote de la región.

El barón, que había logrado escapar en el último momento de su propia hija gracias a la ayuda del prometido de ésta, prometió una olla llena de oro al guerrero que eliminase al monstruo. Muchos lo intentaron, y todos murieron, pues la serpiente era invulnerable a la magia y al acero, hasta que al cabo de muchos años su antiguo prometido, que se había convertido en un anciano y sabio monje, se enfrentó a ella y la venció, provocando mágicamente un terremoto que destruyó el castillo y los sepultó a ambos, creándose el actual acantilado de Sopeira. Así, el alma de la muchacha se vio libre del hechizo, con lo cual pudo ascender a los cielos en compañía de su eterno enamorado.

Opciones:

* Los Pj solicitan la hospitalidad del barón de Sopeira por una noche, cosa que el señor feudal les concede gustoso, abriéndoles las puertas de su castillo pese a lo preocupado que está por la salud de su hija, enferma hace ya seis días... Lo que los Pj no saben es que esa misma noche la muchacha se transformará en un monstruo invulnerable, y que el acogedor castillo se convertirá en una trampa mortal...

* La comarca de Ribagorga está aterrorizada, pues hay una nueva serpiente gigante en Sopeira, la cual ha sido invocada mágicamente por un servidor de Satanás. Los Pj deberán destruirla, para lo cual contarán con la ayuda de los espíritus de los dos enamorados, que explicarán a los Pj cómo destruir al monstruoso ser.

* Un anciano monje pide a los Pj que le acompañen al viejo castillo de Sopeira, donde debe enfrentarse al diablo transmutado en una gigantesca serpiente...

* El barón de Sopeira solicita la ayuda de un grupo de valientes (los Pj) para que destruyan a la serpiente que se ha apoderado de su castillo y que retiene prisionera a su hija. Lo que el pobre barón no dice porque no sabe es que la serpiente es su propia hija hechizada.

El ajedrez mágico

Cuenta la leyenda que cuando hacia el año Mil el caballero Arnau Mir de Tost de Muntán conquistó a los musulmanes el castillo de Ager, encontró entre los más valiosos tesoros un ajedrez tallado en cristal de cuarzo, cuyas piezas estaban tan primorosamente trabajadas que cada una de ellas era una obra de arte. El ajedrez pasó a engrosar la lista de tesoros de la casa Condal de Urgell, con la cual estaba emparentado Arnau Mir, y posteriormente (siglo XIII) pasó a engrosar el inventario de bienes de los Comtes-Reis de la Casa de Barcelona. Según parece fue Pere el Ceremoniós (aficionado a la astrología y posiblemente a la magia) el que descubrió que las piezas del ajedrez eran en realidad poderosos amuletos mágicos, los cuales otorgaban diferentes poderes a su portador:

El Rey otorgaba el poder material. Aquél que poseyera los dos reyes nunca sería desobedecido ni traicionado por ningún portador del resto de las piezas.

La Reina otorgaba el poder diplomático. Quien la llevara consigo sería especialmente convincente y elocuente.

La Torre garantizaba a su portador una muy buena salud y una rápida curación en caso de ser herido.

El Caballo aseguraba la rapidez de su portador en cualquier viaje que llevara a cabo.

El Alfil otorgaba un gran poder de seducción hacia miembros de sexo opuesto al de su portador.

Los Peones garantizaban que aquél que los llevara obedecería, ciega e inconscientemente, las órdenes y deseos del portador de la figura del Rey.

Según parece Pere el Ceremoniós hizo uso y abuso de los poderes del ajedrez, repartiendo las piezas entre sus agentes más audaces, y logrando así sus grandes triunfos en el campo de la intriga y la diplomacia. Tuvo la precaución, no obstante, de guardar para sí las piezas del rey blanco y el negro, para evitar posibles traiciones. Tal uso hizo que, inevitablemente, las piezas se fueran perdiendo una a una, borrándose la pista de las últimas tras la muerte de Martín el Humano (1410).

Opciones:

* Un grupo de personas de confianza (los Pj) son contactados por el Vizconde de Cabrera, mano derecha del rey Pere, para que presten un gran servicio a la Corona: los dos reyes del ajedrez mágico han sido robados, y hay que recuperarlos lo antes posible, antes que el ladrón los use en perjuicio del Reino.

* Uno de los Pj encuentra por casualidad un peón de ajedrez tallado en cristal de cuarzo, y decide quedárselo de recuerdo. Ignora que es una de las piezas del ajedrez mágico, por lo cual va a emprender inconscientemente (y arrastrando al resto del grupo consigo) una arriesgada misión de espionaje en territorio enemigo...

* Los Pj forman parte del séquito de un importante cortesano castellano, el cual tiene que negociar en terreno neutral un tratado de paz y amistad con su homólogo catalán. Temiendo que los catalanes usen una de las dos reinas del ajedrez para lograr condiciones más ventajosas, el cortesano encarga a los Pj la tarea de asaltar las habitaciones del séquito catalán para robar dicha pieza.

* Uno de los Pj, conocedor de las propiedades del ajedrez, tiene ocasión de adquirir a bajo precio una de las piezas, de manos de un buhonero que ignora su poder mágico. Por desgracia hay toda una serie de personajes a los que les encantaría apoderarse de la pieza: Brujas, Alquimistas, Adoradores del Diablo, Fráteres de la Vera Lucis, nobles ambiciosos... y por supuesto los agentes del *Comte-Rei*.

La Flor d'Aigua

Esta flor nace en la víspera de San Juan en los manantiales de las montañas medianamente altas, y en las fuentes que rodean la localidad de Berga. Sus pétalos son cristalinos y su naturaleza acuosa, por lo que se rompe con gran facilidad, siendo casi imposible cogerla. Sin embargo, aquél que la consiga gozará durante toda su vida de salud, riqueza, larga juventud y amor verdadero.

Opciones:

* Un rico mercader promete a los Pj una cuantiosa recompensa si le traen un ejemplar de Flor d'Aigua. Los Pj deberán salir a buscarla en la víspera de San Juan, justo la noche en la que un buen montón de engendros diabólicos y ánimas en pena salen del Infierno para pasearse por el mundo de los vivos...

* Se rumorea que el joven Señor Feudal de Olot puede poseer una de las míticas Flores d'Aigua, ya que de un tiempo a esta parte todo le sale bien... demasiado bien. Un grupo de hombres decididos (los Pj) podrían robar esa flor...

* Los Pj oyen hablar de la leyenda y parten en busca de esa flor. En su búsqueda tendrán ocasión de elegir entre el bien y el mal (defender a una anciana de unos bandidos, socorrer a una familia de campesinos hambrienta, curar a un peregrino enfermo, enfrentarse a un señor feudal injusto). A los que demuestren ser generosos y valientes se les premiará con la obtención de una Flor d'Aigua.

* Una persona muy querida por los Pj (por ejemplo, el padre de uno de ellos) se encuentra gravemente enfermo, y solamente el poder benefactor de una Flor d'Aigua podría salvarlo. La curandera del lugar sabe dónde se encuentra

una: en un manantial situado en la montaña más alta, residencia de un numeroso grupo de Simiots...

El Pont del Diable

En la localidad de Martorell vivía una viejecita que tenía la costumbre de ir cada mañana a recoger agua a la fuente de L'Eudó, para lo que debía vadear penosamente el río Llobregat. En cierta ocasión se encontró con un descarado jovenzuelo, que burla burlando le propuso, como si fuera una broma, que era capaz de crear al instante un puente para facilitar el paso del río, siempre que ha cambio la anciana le prometiera el alma del primero que pisase el nuevo puente. La anciana aceptó riendo, pero sospechando que el joven no era otro que el Diablo, se presentó a la mañana siguiente a orillas del Llobregat llevando oculto bajo sus vestidos un gato. Cuando ante sus pies apareció de la nada el flamante puente la anciana arrojó ante sí al gato, que fue así el primero en pisar la construcción, burlando así al diablo...

NOTA DEL AUTOR: El llamado Pont del Diable fue en realidad construido por los romanos durante el siglo II de nuestra era, y formaba parte de la Vía Augusta, la cual llegaba hasta la ciudad de Tarraco (Tarragona). Ha sido destruido y reparado en diversas etapas de la historia catalana. Desde el año 1962 se encuentra totalmente restaurado.

Opciones:

* Los Pj intentan ayudar a una anciana curandera, de la que se dice que ha hecho un pacto con el Diablo, el cual ha hecho aparecer para ella un puente, y a la que amenazan quemar por bruja.

* Un grupo de fanáticos pretende destruir el puente romano, instigados por el excesivo celo de un ardiente predicador, el cual afirma que es obra del Diablo, y que todos los que lo cruzan pierden su alma. Los Pj, representantes de la autoridad real, deben defenderlo hasta que lleguen los soldados del Rey.

* El grupo está a punto de vadear el cauce del Llobregat cuando les cae encima un gato. Casi inmediatamente, aparece bajo sus pies un flamante puente de piedra... y un tipo con cuernos muy raro les dice no se qué de que tienen que ir con él al Infierno...

* Un bandido, escudándose en la leyenda, se dedica a deslumbar a todos los crédulos incautos que pasan por el puente, ya que disfrazado de manera estafalaria se presenta ante ellos, afirmando ser el Diablo, y amenazando con llevarles al Infierno si no le entregan como tributo todo lo que lleven encima de valor. Como siempre hay gente incrédula (por ejemplo, los Pj), tiene un grupo de amiguetes apostados cerca, con arcos y suficientes flechas como para sacarlo de cualquier apuro y agujerear la piel a los aguafiestas.

Las brujas de Angolasters y el campesino lujurioso

En los valles de Andorra aún se cuenta que en las noches de lunas llena las brujas tenían la costumbre de celebrar sus Aquelarres a orillas del lago de Angolasters, bailando y bañándose desnudas, y dándose golpecitos en el trasero unas a otras. Al oír esto un campesino del cercano valle de

Valira decidió no perderse el espectáculo, y una de dichas noches subió hasta el lago, con la idea de contemplar a su placer a las brujas oculto tras unas matas. Para su desgracia, fue rápidamente descubierto, pero las mujeres, en lugar de castigarlo, lo desnudaron entre todas y le ofrecieron participar en la fiesta. Encantado, el campesino se apresuró a aceptar, pero para su desgracia la primera vez que intentó darle un cachete en el trasero a la bruja más apetecible quedó convertido en gato negro, quedando encantado de tal guisa para el resto de su vida.

Opciones:

* Los Pj tienen un amigo al que le van MUCHO las mujeres. Un mal día desaparece, tras mascullar algo así como "...*bailan desnudas, bailan desnudas...*" Al poco de la desaparición de su amigo, un gato negro empieza a seguir a los Pj, maullando desconsoladamente...

* El grupo oye la noticia de que en determinado lago hay unas chavalas de bastante buen ver que les da por bailar desnudas... No es raro de que piensen de que les agradaría la presencia de un grupillo de viriles cachondos...

* Los Pj montan campamento cerca de un lago y se retiran a descansar. Su sueño será perturbado, sin embargo, ya que un grupo de jóvenes brujas debe realizar su Aquelarre semanal muy cerca de dónde han acampado los Pj, y no quieren espectadores no invitados, ante lo cual harán lo imposible para que el grupo aueque el ala.

* Los Pj sorprenden a un grupo de muchachas desnudas bañándose y jugando a la luz de la luna. Sin embargo, no son brujas, sino la hija del señor feudal de la zona y sus criadas, que se han escapado del castillo para darse un baño. Si a su hijita del alma le pasa algo, su papá se lo tomará MUY MAL...

Leyenda del Abat Benet

En Sopeira se dice que hacia el año Mil, y siendo Abat del monasterio de Alaó (Ribagorça) el piadoso Benet Larrás, visitó aquellos lugares el Conde de Pallars. El Señor Feudal se fijó que el camino que conducía a Sopeira, conocido como el *Pas de Escalles*, era casi intransitable y muy peligroso, por lo cual entregó una cantidad bastante elevada de oro al Abat, con objeto de que llevara a cabo las obras necesarias para acondicionar el camino. Al poco de partir el conde, sin embargo, se declaró en la zona una terrible peste, y el Abat decidió gastar el dinero en auxiliar a la enferma población en lugar de seguir las órdenes de su Señor. Este, al descubrir que había sido desobedecido, ordenó detener al clérigo y acusándolo de haberse apropiado del dinero lo hizo ajusticiar, colgándolo de una horca en su castillo. Antes de ser ajusticiado, el buen Abat pidió al Conde que transcurridos treinta años se desenterrara su cadáver, y que pincharan su brazo derecho: si salía del mismo una gota de sangre solicitaba que se permitiera que su cuerpo fuera enterrado en su monasterio, junto a los suyos.

Pasados treinta años nadie recordaba ya al pobre Abat, pero sucedió que unos campesinos se encontraron un día con que de la tierra salía un brazo con un pergamino en el puño. En el pergamino se encontraba la historia del Abat Benet. Se desenterró su cuerpo, el cual estaba tan fresco como si acabara de morir, y se realizó la prueba: al punto brotó de la herida un gran chorro de sangre. Entendiendo

que era una señal divina, se autorizó a los monjes del monasterio a que enterraran al buen Abat Benet dentro de los muros del monasterio.

Opciones:

* Los Pj deciden rescatar al buen Abat Benet, prisionero de un señor feudal intransigente, que piensa ajusticiarlo en breve.

* Los Pj reciben el encargo de su Señor Feudal de desenterrar el cadáver del Abat, pues han transcurrido ya treinta años. El problema está en que antes de morir el Abat hizo un trato con el Diablo, y los Pj se van a encontrar ahora con

un cadáver animado por las artes diabólicas, sediento de venganza y de rebosante de odio hacia todo lo que esté vivo...

* Uno de los Pj, enfermo de peste, salva su vida gracias a los cuidados del Abat y sus monjes. Una vez sano, deberá defender al Abat de los hombres del conde, pues éste ha dado orden de prenderle...

* Los Pj descubren el brazo incorrupto del Abat, y recordando la leyenda realizan la prueba. Ahora deberán reivindicar la imagen del buen Abat, pues el anciano Señor feudal no está dispuesto a dar su brazo a torcer ni ante un milagro de tales características...

La ciudad de Barcelona

*Lo lloc me par que sia pus degut
noble ciutat, o vila grossa e gran,
o als enemics valentment guerreiant,
tenent al puny llanca e al braç escut,
o en església, on devotament sia,
e si ho fa així, no será ja représ
per cavallers ne per null hom entés
qui en nobles faits met sa pensa tot dia*
Pere el Ceremoniós

Nota previa a una ciudad que nunca fue

Usando una expresión muy común en los cuentos populares catalanes, la Barcelona Medieval que se describe en las páginas siguientes *era i no era*. Aunque la mayor parte de los datos que se citan son rigurosamente históricos, nunca existió una ciudad tal y como se describe en estas páginas. Por razones de jugabilidad, el autor se ha permitido tres grandes licencias, que son:

La División Administrativa. La ciudad de la época estaba dividida en cuatro zonas llamadas Quarters, más o menos del mismo tamaño, cuyos nombres eran Pi, Sant Pere, Framenors y Mar. Aunque los artesanos de los gremios tendían a agruparse por actividades comunes y complementarias, y existían algunas calles señoriales (como el Carrer Montcada) no había en la ciudad sectores tan claramente diferenciados como los que aquí se describen. Esta división de Barcelona en nueve barrios se ha realizado según los estudios de Albert Garcia i Espuche y Manuel Guardia i Basols sobre los principales sectores de residencia y actividad económica de la ciudad, basados en los datos de los Fogatges (Censos) de la época.

Ordenación temporal. Se han colocado en un mismo tiempo histórico edificios separados, en muchos casos, por un lapso de tiempo de un centenar de años o incluso superior.

Personajes y aventuras. En la descripción de cada barrio aparecen rasgos biográficos de algunos individuos. Unos son históricos, otros simplemente fruto de la imaginación del autor. Las ideas de aventuras, por supuesto, son totalmente imaginarias.

La ciutat cocotal

El nombre de Barcelona

El cronista medieval Pere Tomic cuenta, en su *Histories i conquestes dels excellentíssims e cathólics reys d'Aragó*, que la ciudad de Barcelona fue fundada gracias a Hércules, el cual se encontraba descansando de su lucha contra los Geriones en el valle del Llobregat, lugar donde recibió una embajada griega que venía a suplicarle que participara en la guerra de Troya. La embajada estaba formada por diez barcos, pero uno de los mismos, concretamente el noveno, embarrancó ante los acantilados del Mont Jovis (Montjuic). Sus tripulantes decidieron quedarse en la región, y fundaron una pequeña ciudad llamada, precisamente, Barca Novena (Barca Nona), y que posteriormente, en tiempos romanos, fue rebautizada como Barcinona o Barcino.

Descripción de la ciudad

Leyendas aparte, las descripciones de viajeros de la época (como Hieronymus Münzer o Francesco Guicciardini) ha-

blan de una Barcelona medieval situada en una zona agradable, pero no demasiado fértil. A Poniente de la ciudad se encuentra el río Llobregat, que desemboca en el mar a una distancia de unos siete mil pasos de la ciudad. Esta zona es pantanosa y llena de aguazales, ya que el río es traicionero y engañoso, y acostumbra a salirse de su cauce cuando crece. No obstante, en verano estos terrenos son aprovechados por los ganaderos como pasturas para las bestias. Hacia el Levante se encuentra el río Betulo o Besós, de caudal mucho más reducido y de carácter más manso, muy aprovechado por los campesinos para el regadío. Multitud de pequeños riachuelos y zanjas, surcos y acequias llevan el agua a los campos de cultivo, a los molinos de agua o incluso a algunos edificios. La ciudad, de todos modos, se encuentra bien abastecida de fuentes y pozos de agua potable. Posee tres murallas: la Romana, la de Jaume I, que rodea la ciudad por tres de sus cuatro lados, dejando libre toda la franja de la ciudad que da al mar; y la de Pere III, que amplía el recorrido de la anterior cercando un gran espacio conocido como el Raval, destinado casi exclusivamente a la agricultura, para abastecer a la ciudad en caso de que ésta sea sitiada. No existe un puerto propiamente dicho, y los numerosos barcos que arriban a la ciudad deben atracar en la misma playa de La Ribera, el barrio marinero. Aunque dicha playa está protegida por un par de islotes cercanos, en caso de que se levante mala mar los barcos deben abandonar la ciudad para refugiarse en el puerto de la cercana población de Sitges.

La Población

La ciudad tiene un perímetro de unos 25 estadios, casi las mismas dimensiones que la ciudad de Nápoles, pero está bastante menos poblada: apenas 35.000 habitantes (en su época de máxima prosperidad, antes de las epidemias de peste). La población se divide en tres estamentos, denominados *Mans* (Manos):

La Má Major (Mano mayor) está formada por la élite social de la ciudad: un grupo reducido de familias enriquecidas gracias al gran comercio, muchos de ellos actualmente rentistas, cuya forma de vida no tiene mucho que envidiar a la de la nobleza. Acaparan los principales puestos del poder político, aunque apenas son el 5% de la población total de la ciudad.

La Má Mitjana (Mano mediana) está constituida por los notarios, escribanos, médicos, maestros gremiales y comerciantes menores. Forman el 15% de la población.

La Má Menor (Mano menor), denominada también *poble menut* comprende el 80% restante de la población. Agrupa a los escuderos, criados, esclavos liberados, campesinos, artesanos menores y *menestres* (trabajadores de oficios humildes).

Aparte de estos tres grupos existen en la ciudad tres grupos marginales más:

Los Judiós, confinados en un barrio propio, el *Call*.

Los Esclavos, en su mayoría sarracenos procedentes de tierras africanas, que constituyen una servidumbre doméstica muy apreciada entre las clases privilegiadas de la ciudad. Su posesión es considerada un rasgo de distinción social, por lo que existe un activo comercio de compra-venta de esclavos, especialmente floreciente durante toda la Baja Edad Media.

Los esclavos pueden obtener su libertad simplemente convirtiéndose al cristianismo, pero previamente su amo debe dar fe ante las autoridades eclesiásticas de que realizan la conversión de buena fe.

En el último lugar de la escala social se encuentran los mendigos, numerosos en la ciudad, que sobreviven gracias

BARCELONA

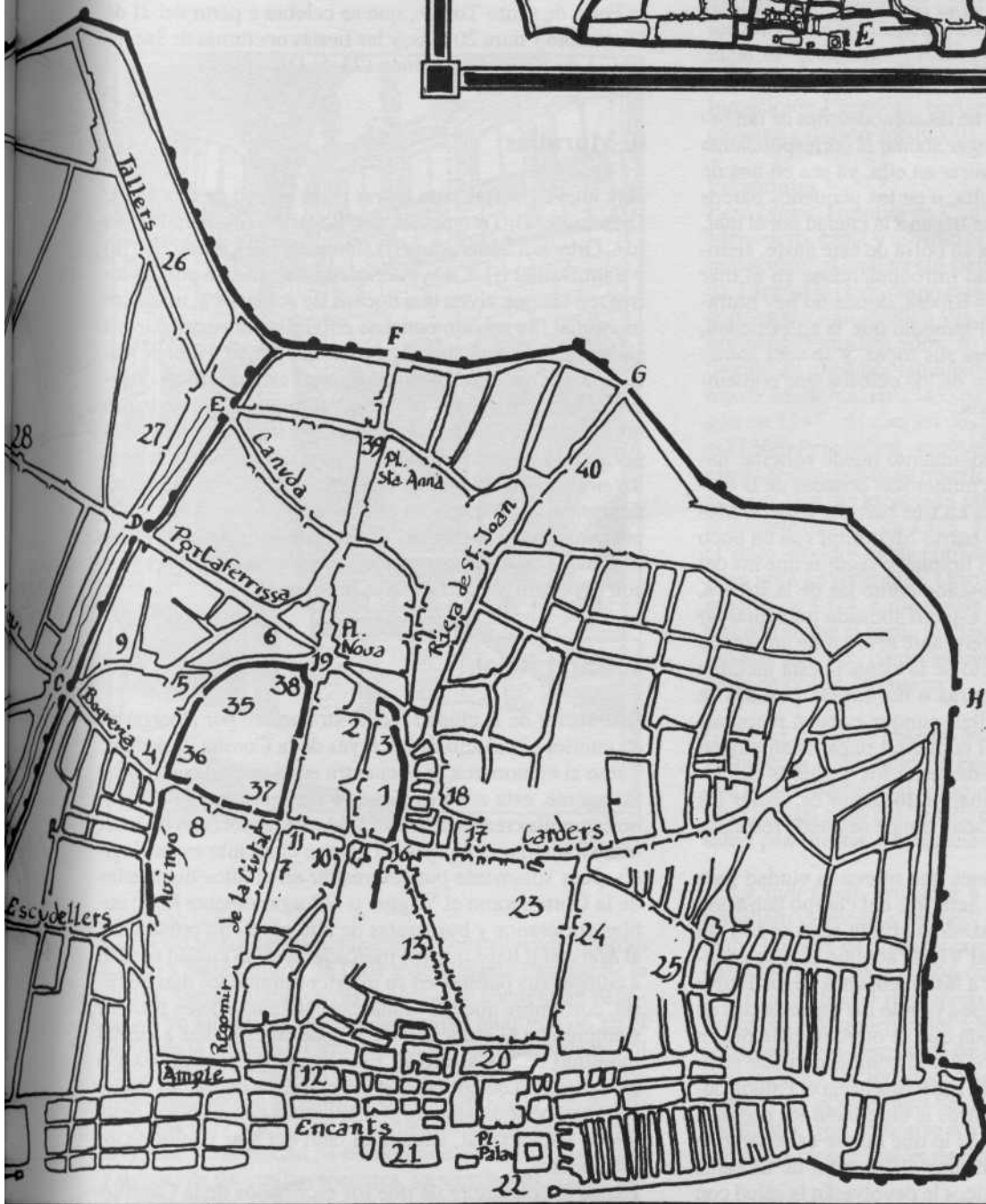
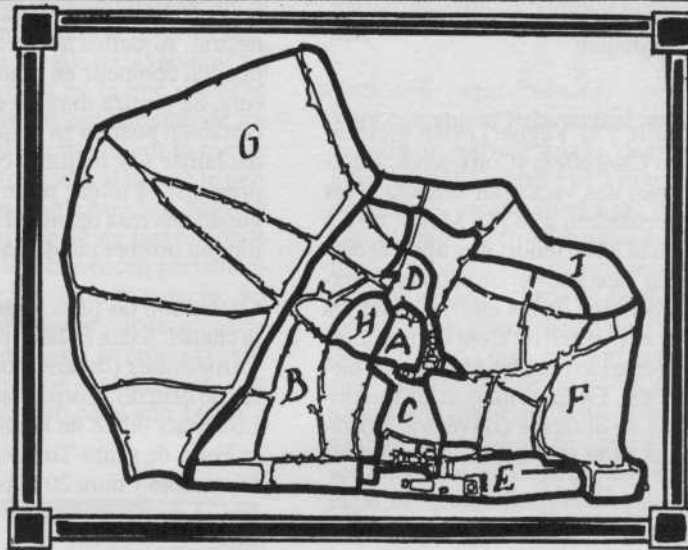
- 1 Palacio Real
- 2 Catedral
- 3 Sede de la Inquisición
- 4 Castell
- 5 Banys nous
- 6 Palacio Episcopal
- 7 Palacio de la Condesa de Palamós
- 8 Casa de la Ciutat
- 9 Iglesia de Sta. Maria del Pi
- 10 Librería
- 11 Iglesia de St. Jaume
- 12 Fustería
- 13 Argentería
- 14 Espasería
- 15 Agullers
- 16 Plaza del Blat
- 17 Plaza de la Llana
- 18 Plaza del Oli
- 19 Plaza Nova
- 20 Sta. Maria del Mar
- 21 Llotja
- 22 Pallols
- 23 Banys Vells
- 24 Carrer Montcada
- 25 Born
- 26 Tallers
- 27 Estudi General
- 28 Convent del Carme
- 29 Hospital de la Sta. Creu
- 30 Lazareto
- 31 Iglesia de St. Pau del Camp
- 32 Casa del Verdugo
- 33 Corral de les Comedies
- 34 Drassanes
- 35 Sinagogas
- 36 Escuela Mayor
- 37 Carnicería
- 38 Hospital
- 39 Plaça de Sta Anna
- 40 Convent de Jonqueres

PUERTAS de la MURALLA

- A Drassanes
- B Trentaclaus
- C Boqueria
- D Porferrerissa
- E Otbs
- F Sta. Anna
- G Jonqueres
- H Portal Nou
- I St. Daniel



- A Barri Reial
- B Barri Honrat
- C Barri Gremial
- D Barri del Mercadal
- E Barri de la Ribera
- F Barri Menestral
- G Barri del Raval
- H Barri del Call
- I Barri del Mal Viure



a la caridad pública, y las denominadas *Gents de mal viure* (gentes de mal vivir): Prostitutas, ladrones, jugadores y *alcavots* (alcahuetes), a veces tolerados y a veces perseguidos por la autoridad municipal.

Gobierno de la ciudad

Los oficiales reales (el Batlle y el Veguer) están asesorados por un comité de cinco *Consellers* (Consejeros, Regidores), con los que se reúnen dos veces por semana. Tres de los *Consellers* deben pertenecer a la Má Major, otro a la Má Mitjana y el quinto a la Má Menor, y ocupan el cargo durante un año entero. En caso que surjan problemas extraordinarios el Veguer (a petición de los cinco *Consellers* o del Rey) puede convocar al *Consell de Cent* (Consejo de Ciento), órgano consultivo formado por cien ciudadanos elegidos por los cinco *Consellers*. En un principio las reuniones municipales se realizan en diversos conventos, posteriormente se construye una sede municipal, denominada *Casa de la Ciutat*.

Guía del viajero

El forastero que quiera gozar de las comodidades de tan bella ciudad deberá en primer lugar abonar el correspondiente impuesto de paso antes de entrar en ella, ya sea en una de las nueve puertas de la muralla, o en los pequeños barcos que conducen a tierra a los que llegan a la ciudad por el mar. Si el forastero desea aliviar a su bolsa de este gasto, siempre puede entrar en la ciudad introduciéndose en el mar para entrar por el barrio de la Ribera, donde no hay murallas. Sin embargo, es peor el remedio que la enfermedad, pues el agua salada estropeará sus ropas, y se verá sometido a las burlas y el escarnio de los ociosos que contemplan su tan poco digna entrada.

El viajero que carezca de alojamiento puede solicitar habitación en cualquiera de las numerosas posadas de la ciudad, las cuales se encuentran en tres barrios: Ribera, Menestral y Mal Viure. Las del barrio Menestral son un poco más caras, pero también más limpias y seguras que las del Mal Viure y no apestan a pescado como las de la Ribera. Las posadas suelen tener un establo adosado para guardar las caballerías, aunque es interesante acordar de antemano con el posadero si en el precio de la estancia está incluida la manutención de las monturas o no. En las posadas se suelen servir comidas sencillas, aunque pueden prepararse banquetes especiales si el comensal paga de antemano las viandas. Para saciar rápidamente los gruñidos del estómago hambriento, sin embargo, lo mejor es visitar los puestos de comida del Mercadal, donde se puede restaurar el cuerpo por poco dinero.

Múltiples son las distracciones que ofrece la ciudad para el ocioso: desde templar los humores del cuerpo bebiendo jarras de buen vino en las tabernas hasta retozar con las prostitutas del barrio del Mal Viure, aunque es más aconsejable (y más caro) recurrir a las muchachas de los Banys Vells. También puede distraerse viendo los espectáculos de teatro, música, danza y poesía que se ofrecen cada día en el Corral de les Comedies. Si por el contrario quiere enriquecer su cultura puede dirigir sus pasos hacia el Estudi General, donde los doctos maestros le enseñarán los secretos de las letras y de la ciencia. Si lo que quiere es reparar su maltrecho cuerpo puede dirigirse al Hospital de la Santa Creu, donde competentes físicos le devolverán la salud con sus remedios. Si por último está preocupado por salvar su alma, no faltan en la ciudad santos varones, repartidos en monasterios e iglesias, que le reconciliarán nuevamente con el Señor.

Por último, para aquellos que deseen ejercitar sus brazos con las armas, se celebran casi diariamente torneos y justas en el lugar denominado Born, situado en el barrio Menestral. Aquellos que prefieran poner a prueba su ingenio pueden competir en el torneo denominado *Dels Jocs Florals*. Se realiza durante el mes de Mayo, y consiste en un certamen poético en el que los juglares y trovadores deben declamar sus mejores composiciones. Se conceden tres premios: el tercer premio es una violeta de plata, el segundo una rosa de oro, el primero es una rosa auténtica, pues ningún orfebre puede hacer nada que supere la naturaleza.

Cuatro son las principales festividades que se celebran en la ciudad: Santa Eulalia, patrona de la ciudad (12 de Febrero) Carnestoltes (durante los cinco días anteriores al miércoles de ceniza), Corpus (segundo jueves tras Pentecostés) y Llibertats (el 28 de Diciembre). También son importantes la Feria de santo Tomás, que se celebra a partir del 21 de Diciembre y dura 20 días, y las fiestas nocturnas de San Joan (23 de Junio) y Nit Bona (24 de Diciembre).

0. Murallas

Hay nueve puertas para entrar en la ciudad de Barcelona: Drassanes (a), Trentaclus (b), Boqueria (c), Portaferriassa (d), Orbs (e), Santa Anna (f), Jonqueres (g), Portal Nou (h) y Sant Daniel (i). Cada puerta está flanqueada por dos torres, en las que viven una docena de soldados al mando de un oficial. Su misión consiste en vigilar la puerta durante el día, cuando está abierta, y patrullar por su sector de muralla por la noche, cuando las puertas están cerradas. También están encargados de cobrar el impuesto por entrar en la ciudad, consistente en un croat de plata por persona y tres por montura o carro. Están exentos del impuesto de paso los nobles, los miembros del clero y los comerciantes en tiempo de feria, pero no sus acompañantes. Aunque dependen nominalmente del Consell de la ciudad, la vida de los soldados de las puertas suele ser bastante tranquila, y son poco amigos de buscarse problemas.

1. Barri Reial

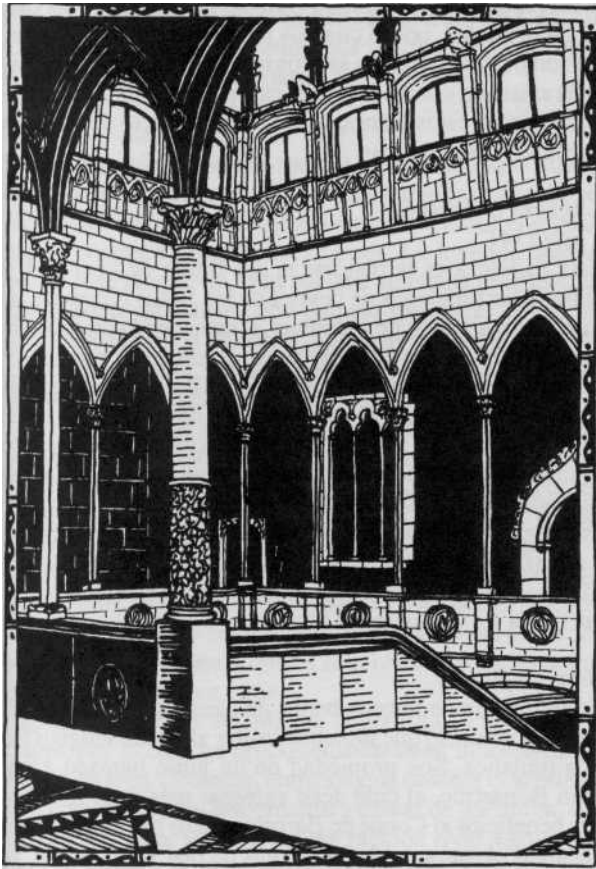
Este sector de la ciudad recibe su nombre por albergar en su interior el palacio de los reyes de la Corona de Aragón. Tanto si el monarca se encuentra en la ciudad como si está ausente, esta zona es siempre un hervidero de cortesanos, guardias reales, criados, soldados, burócratas de la administración real y pajes. El acceso al recinto es restringido, pues solamente pueden residir en él altos dignatarios de la Corte (como el Veguer o el Lugarteniente Real) nobles cortesanos y burócratas de alto nivel. Su proximidad al *Mercadal* hace que los mercaderes de la ciudad tiendan a colocar sus puestos en su interior durante los días de Feria, costumbre que los monarcas catalanes suelen permitir siempre que el Palacio no albergue en esos días a ningún inquilino de la Casa Real. Esta invasión anual provoca la exasperación de cortesanos y escribanos reales, los cuales solicitan periódicamente al monarca la construcción de un nuevo Palacio real, situado al lado del mar y lejos de los mercaderes.

Existe la costumbre de que los escribanos de la Cancillería Real y los burócratas de alto nivel sean elegidos entre los miembros de las familias de los Sancliment, los Marc o los Metge, las cuales monopolizan estos cargos desde hace más de dos siglos.

Lugares de Interés

Palacio Real. (1)

Residencia principal de los condes de Barcelona desde el siglo XII, se encuentra en el fondo de una plaza empedrada a la cual se accede por una única calle para facilitar así su defensa. Tiene una sobria fachada en la que destacan los grandes arcos adosados, formados por la unión de los contrafuertes, y la escalinata en semicírculo por la que se accede al interior. El afortunado forastero al que se le permita el paso puede admirar la amplia Sala Mayor o *Saló del Tinell*, de más de 17 m. de ancho por 34 de largo, dónde los monarcas conceden audiencias y convocan parlamentos. También es digna de admirar la capilla de palacio, dedicada a Santa Agata, a la cual solamente puede accederse desde el interior del mismo. No obstante, se proyecta abrir una nueva puerta en la capilla para que sea practicable su acceso desde la plaza (cosa que se hizo en el año 1400)



Catedral. (2)

La ciudad se encuentra actualmente construyendo un gran templo a mayor gloria de Dios y de la Santa Patrona de la ciudad, Santa Eulàlia, cuyas reliquias se encuentran depositadas en una cripta situada debajo del altar mayor, en el centro de la Catedral. La construcción fue diseñada por el obispo Bernat Peregrí en tiempos de Jaume III (1298), pero su construcción no empezó hasta el año 1317. En su impaciencia para oficiar los sacramentos en tan santo lugar, el Obispo de la ciudad ha consagrado ya al culto la cripta y algunas de las capillas menores, ya terminadas. (Nota del Autor: las obras se paralizaron por falta de dinero en 1441, cuando faltaba aún por construir la fachada principal y la cúpula central. Los trabajos no se reanudaron hasta bien entrado el siglo XIX)

Adosado a la catedral se encuentra el edificio de la *Pía almoina* (Limosna piadosa) donde los buenos sacerdotes reparten diariamente comida gratis a los mendigos de la ciudad.

Sede de la Inquisición. (3)

Muy cercano al Palacio real, en la calle Tapinería, se encuentra un edificio sobrio, de modestas proporciones, que alberga en su interior el Tribunal de la Inquisición. Este organismo, creado en el siglo XII por influencia francesa, está dirigido exclusivamente por monjes dominicos, y su función consiste en investigar (y si es preciso, castigar con dureza) aquellos casos de satanismo y brujería que le sean denunciados previamente por las buenas gentes temerosas de Dios. Sus condenas, sin embargo, son benignas, consistiendo las más de las veces en el pago de alguna multa, azotes o el destierro. Solamente en contadas ocasiones se ejecuta una condena de muerte. A diferencia de otros países Europeos, en Catalunya se suele ahorcar a las brujas en lugar de quemarlas. (Todo esto cambia, por supuesto, en 1478, cuando los Reyes Católicos y Torquemada crean la Inquisición Española, bastante más conocida que su homónima catalano-medieval)

Personajes

Pere Infant. Hombre de Confianza. (Siglo XIV)

Mensajero, espía y asesino al servicio del rey Pedro el Ceremonioso, al cual sirvió fielmente durante su azarosa vida. Llegó a la corte como criado y hombre de confianza del cortesano y diplomático Vizconde de Cabrera, favorito del rey durante muchos años. Al servicio del Vizconde se distinguió en misiones tan importantes como el secuestro del rey de Mallorca, en 1343, o el asesinato de Jaime de Aragón en 1347. Al caer en desgracia el Vizconde de Cabrera (1366) Pere Infant ocupó el cargo oficioso de jefe de los espías reales. Sobre su muerte circulan dos versiones: unos afirman que fue asesinado por orden de Sibil·la de Fortià, la amante del rey, en 1378, ya que la dama descubrió que el viejo servidor había entrado en contacto con el príncipe Joan para envenenarla. Otros, por el contrario, sitúan su muerte en 1374, a manos de Jaume IV, hijo del rey destronado al que él había secuestrado años antes. Se dice que llevaba siempre, como amuleto, una figura de ajedrez tallada en cristal de cuarzo.

Guillem Carbonell. Maestro Mayor de la Corona. (Siglo XIV)

Arquitecto al servicio de Pedro el Ceremonioso, para el que realizó numerosas obras, entre las que destaca la construcción del Saló del Tinell, en un principio ideado como salón para fiestas y banquetes.

Jordi Sant Jordi. Trovador y soldado. (1370-1424)

Caballero valenciano, servidor de Alfonso IV el Magnánimo como hombre de armas y poeta cortesano. Como soldado participó en la expedición contra Cerdeña y Córcega en 1420, y fue hecho prisionero en Nápoles en 1423. Como poeta fue básicamente fiel a la lírica trovadoresca, pero la enriqueció con elementos de la nueva poesía italiana, a la cual era muy aficionado, siendo un gran admirador de Petrarca. Fue gran amigo del poeta castellano Marqués de Santillana, que compuso a su muerte un elogio fúnebre, llamado *La coronación de mosén Jorde*.

Arnau Bargues. Maestro Mayor. (Siglo XIV)

Uno de los más representativos arquitectos del gótico catalán, es autor de numerosas obras, entre las que destacan la fachada de la Casa de la Ciudad en Barcelona, el Pala-

cio del Rey Martín en Poblet y el Palacio de los Vizcondes de Cabrera en Blanes. Asimismo dirigió las obras de la Catedral de Barcelona entre los años 1397 y 1405.

Mosén Borra. Bufón Real. (Siglo XV)

Bufón de la corte del rey Alfonso IV el Magnánimo que obtuvo el privilegio de ser enterrado en el claustro de la Catedral de Barcelona. Sobre este insólito hecho circulan dos versiones: hay quien dice que era hijo bastardo de algún noble influyente, mientras que otros aseguran que se distinguió en un hecho de armas, posiblemente luchando a favor de su rey en alguna conjura palaciega. Su tumba, que aún hoy puede visitarse, está fechada en el año 1433.

Aventuras

* Los Pj intentan sacar de los calabozos de la Inquisición a una amiga suya, antes de que la torturen demasiado. No será tarea fácil, ya que por estos días el Rey concede audiencia a unos embajadores franceses, y las medidas del barrio real se han duplicado. Por cierto, entre los embajadores se encuentra un asesino, con órdenes de eliminar al rey si las conversaciones no son favorables a los intereses franceses...

* Uno de los Pj, de profesión Escriba o Cortesano, consigue gracias a su mérito personal entrar al servicio del Rey. Esto no agrada en absoluto a la élite de la burocracia real, ya que el Pj, por supuesto, no pertenece a los suyos. Así pues lo más probable es que el Pj empiece a tener problemas, los cuales pueden abarcar desde malas caras en el trabajo hasta acusaciones de robo o traición, e incluso alguna tentativa de asesinato.

* El grupo se encuentra al servicio de la Corona de Aragón, en calidad de Guardias Reales. Su misión consiste en velar por la seguridad de los cortesanos y nobles del Barrio Real, pero no tiene por qué ser un trabajo fácil: el rey se encuentra pasando la Navidad en Perpinyá, y siguiendo la costumbre el barrio ha sido literalmente invadido por los mercaderes de la feria de Santo Tomás. Lo que los Pj no saben es que un individuo se ha infiltrado entre los mercaderes con orden de asesinar al Veguer de la ciudad.

* Cuando el grupo se encuentra curioseando por la Plaza Real, uno de los guardias confunde a uno de ellos con un conocido líder de la Busca. Temeroso de que los Pj sean en realidad un grupo de asesinos, el jefe de la Guardia ordena a sus hombres capturarlos vivos o muertos. ¿Se dejarán capturar los Pj, esperando poder dar las oportunas aclaraciones, o se abrirán paso hacia la única salida de la plaza con sus armas?

2. Barri Honrat

Recibe su nombre de las gentes que en él habitan, las cuales son *honradas* porque poseen *Honras*, es decir, Honores y posesiones. En otras palabras, en este sector de la ciudad vive la élite de la ciudad: nobleza menor y mercaderes enriquecidos, normalmente rentistas, que controlan el gobierno de la ciudad y del país. Este patriciado urbano está formado por apenas dos mil personas, las cuales están emparentadas directa o indirectamente con alguno de los siete clanes familiares más importantes de Barcelona: los Dufort, los Sesfont, los Burgués, los Fiveller, los Dusay, los Lull y los Vallseca.

Viven además en el barrio unas ocho mil personas más, encargadas de servir a esta élite como criados, escuderos,

palafraneros, guardias armados, pajes o simplemente esclavos.

Los grandes palacios que pueden contemplarse en esta zona tienen un aspecto exterior poco hospitalario, casi desagradable, ya que parecen estar diseñados más como fortificación que como vivienda: gruesos muros, ventanucos estrechos, fuertes puertas de madera y hierro... La sensación desaparece, no obstante, una vez se accede al interior, ya que el Palacio está construido alrededor de un patio central bellamente decorado, la mayor parte de las veces con esbeltas columnas góticas. Es costumbre que en la planta baja del palacio se encuentren las habitaciones y salas destinadas a servidumbre, almacén y servicios, mientras que en el primer piso se hallan la zona residencial de los señores y los salones de ceremonia. Desde la gruesa puerta principal se accede directamente al patio interior, y allí una escalinata (a menudo graciosamente decorada con arcos) conduce al piso superior.

Aparte de los guardias personales que cada familia posee, el barrio está estrechamente vigilado por los Jurats del Batlle de la ciudad, por lo cual los robos son poco frecuentes. Lo son bastante más los asaltos nocturnos y los asesinatos, pues existe un estado de guerra casi permanente entre la mayor parte de estos clanes familiares, producto de rencillas políticas y económicas.

Lugares de interés

Castell (4)

Esta fortaleza es la residencia del Batlle de la ciudad, y cumple las funciones de cuartel de los Jurats (Guardias armados encargados de mantener el orden en la ciudad). En los sótanos del castillo hay unas mazmorras, húmedas y sórdidas, en las que son encerrados los delincuentes que esperan juicio. El Castell es uno de los edificios más viejos de la ciudad, pues está construido aprovechando restos de la muralla romana. Hay quien dice que sus sótanos están plagados de pasadizos secretos, y que en ellos se encuentran grandes tesoros. También hay quien dice que en dichos pasadizos vagan descendientes de Simiots, que esperan el día de volver al exterior para recuperar el territorio del que en su día les expulsara el hombre.

Bany's Nous (5)

Se trata de unos lujosos baños de agua caliente, construidos con un estilo que pretende imitar al de los antiguos baños romanos. Son propiedad de un judío llamado Abraham Bonastruc, el cual debe entregar más de la mitad de sus beneficios al Conde de Barcelona. Las autoridades eclesíásticas censuran el bañarse más de dos veces al año, ya que un excesivo cuidado del cuerpo es considerado sinónimo de una dejadez del alma. Por ello estos baños, más que un centro de higiene, es utilizado como lugar de reunión de las élites de la ciudad: un buen lugar para beber vino y hablar en privado, con tranquilidad, lejos de las ruidosas tabernas de otras zonas de la ciudad.

Palacio Episcopal (6)

Residencia del Obispo de la ciudad y sede de la autoridad eclesíástica. Es un edificio sobriamente románico, achaparrado y monolítico, más parecido a una cueva que a un palacio, aunque en su interior alberga un buen número de lujosos tapices, pinturas, joyas ornamentales y otras obras de arte cedidas a la Iglesia de Barcelona por los piadosos creyentes de la ciudad.

Palacio de la Condesa de Palamós (7)

Al igual que el Castell, este palacio también está construi-

do usando parte de las murallas romanas: concretamente algunas de las torres de fortificación, que sirvieron como basamentos. Por supuesto, la tradición popular afirma que castillo y palacio están comunicados mediante túneles subterráneos, y que el palacio está maldito o encantado, aunque es dudoso que alguien piense seriamente que la anciana condesa, viuda ya hace muchos años sea una bruja o una mujer maldita.

Casa de la Ciutat (8)

En este edificio reside la sede del gobierno municipal de la ciudad. Como en otros palacios, la fachada es rectilínea y sobria, aunque no extenta de cierta elegancia. En la planta baja del edificio se encuentra la Escribanía, donde un pequeño ejército de burócratas redactan la documentación de la gestión municipal. En los pisos superiores se hallan los salones dedicados a reuniones y debates, siendo el más importante de los mismos el llamado *Saló de Cent*, muy parecido al Saló del Tinell, aunque de dimensiones más reducidas. Como su nombre indica, en el Saló de Cent (de Ciento) se celebran las reuniones del órgano consultivo llamado Consell de Cent (antes mencionado).

Iglesia de Santa María del Pi (9)

Esta iglesia recibe su nombre del pino centenario plantado frente a la puerta principal, y que según la tradición popular no es otro que el bastón o maza de Farell, el gigante mítico, compañero de Guifré el Pilós. La leyenda asegura que en caso de que un gran peligro amenace la ciudad un descendiente de Guifré debe golpear tres veces con el puño cerrado el tronco del árbol, mientras grita el nombre del gigante en voz alta. Entonces Farell despertará de su sueño mágico y acudirá a grandes zancadas.

Leyendas aparte el aspecto de la iglesia es imponente: en su lisa fachada destaca el enorme rosetón, desproporcionado en relación con la anchura del edificio. Bajo él, y enmarcando la única puerta, se encuentran las estatuas de los doce apóstoles, severos y terribles, colocados cada uno en su correspondiente hornacina. Su interior es bastante espacioso (aprox. 50 metros de largo por 16 de ancho) y consta de una única nave central, con catorce capillas adosadas, colocadas de tal manera que es relativamente fácil para un intruso esconderse en ellas.

Esta iglesia es tradicionalmente la favorita de la élite de la ciudad, por lo cual ha protagonizado buen número de intrigas y sucesos violentos, entre los que destaca el asesinato del lugarteniente del gobernador general de Menorca, que fue eliminado por sicarios de una facción rival a golpes de candelabro ante el mismísimo altar mayor.

Personajes

Viçens de Castellcir. Médico y hechicero (Siglo XIV)

Médico personal de la familia de los Fiveller, de quien se dice que practicaba en secreto la Alquimia y las artes mágicas, conocimientos que puso al servicio de sus amos envenenado y hechizando a sus enemigos. Murió a consecuencia de una explosión en su laboratorio.

Bernat de Corella. Batlle de la ciudad durante los años 1354 a 1357. Dotado de un poco práctico sentido de la justicia, y con un ciego sentimiento de lealtad hacia el rey su señor, intentó devolver la paz y la justicia a las calles de la ciudad. Fue asesinado por sus propios Jurats, según parece sobornados por alguno de sus muchos enemigos.

Joan Fiveller. Conseller (siglos XIV-XV)

Ciudadano de Barcelona y jefe de la poderosa familia de

los Fiveller. Fue cinco veces *Conseller* de la ciudad entre 1406 y 1427, y dos veces *Conseller en Cap* (en 1418 y en 1427). Se hizo famoso por enfrentarse en el año 1416 al rey de origen castellano Fernando 1 de Antequera, a raíz de un impuesto municipal que los cortesanos del monarca no estaban dispuestos a pagar.

Francí de Perarnau. Comerciante (Siglo XV)

Poderoso importador de paños, emparentado por vía materna con la familia de los Llull. Ante la inminente emisión de una ley por la que se prohibiría vestir tejidos de lana de importación, o confeccionar prendas con tejidos que no fueran catalanes, Perarnau puso en marcha sus influencias para ser nombrado Conseller, con el único fin de impedir que dicha ley se publicase. En efecto, aunque la ley se aprobó en 1422, no llegó a hacerse pública íntegramente hasta 1456, pues Perarnau escamoteó del texto la parte que le perjudicaba, publicando en su lugar una falsa versión de la ley.

Jaume Callis. Jurista (S. XV)

Magistrado especializado en derecho comercial, considerado una de las mentes más doctas de su tiempo. Llegó a tener una biblioteca personal de más de cien títulos, que presumía conocer casi de memoria. Fue asesor en materia judicial del clan de los Sesfontes.

Aventuras

* Los Pj oyen hablar de un tesoro, el cual se encuentra en un sótano secreto del Palacio de la Condesa de Palamós. Lo que los Pj no saben es que la condesa practica la magia negra, que los subterráneos están habitados por bestias diabólicas y que la única salida viable de los mismos conduce a los calabozos del Castell, donde el batlle estará muy interesado en la vida de los Pj...

* Con su experiencia, a los Pj no les es difícil encontrar trabajo como guardias personales de un *honrado* comerciante retirado... con lo cual se van a ver inmersos, de repente, en una de las múltiples guerras entre clanes que asolan el barrio y la ciudad.

* Los piadosos Pj se encuentran rezando en la iglesia de Santa María del Pi cuando sale de las sombras un desconocido, hiere de muerte a otro desconocido que se encuentra al lado de los Pj, y arrojando el puñal ensangrentado empieza a gritar acusando a los Pj de asesinos. Antes de que éstos puedan siquiera mover una pestaña irrumpen alegremente en la iglesia (por pura casualidad) un buen montón de Jurats, con órdenes de eliminar a tan peligrosos asesinos, para que no cometan la descortesía de hablar más adelante.

* Los Pj encuentran trabajo como Jurats de la ciudad, y se les ordena que salgan a patrullar por el barri Honrat. Si son chicos listos pronto aprenderán que es mucho mejor para su salud mirar en otra dirección en determinados momentos, o volverse sordos de repente en otros. Sin embargo, un mal día descubren que han acusado de un crimen a un amigo, y ellos saben que es inocente...

3. Barri Gremial

En él viven, trabajan y venden sus productos los artesanos de la ciudad, agrupados por calles según el gremio al que pertenecen. Los gremios son asociaciones formadas por

los Maestros artesanos de un mismo oficio, y se encargan de regular los derechos de los trabajadores, supervisar su aprendizaje, establecer un mínimo de calidad en el producto artesanal y fijar su precio de venta. Negocian sus privilegios directamente con el monarca, a cambio de lo cual deben colaborar en la defensa de la ciudad en caso de crisis, organizando a los trabajadores en milicias urbanas al mando de sus oficiales gremiales.

Para trabajar como artesano independiente es necesario tener la autorización del gremio, ya que de no ser así el trabajador se expone a no poder vender su trabajo, o que éste sea destruido y que él mismo reciba una paliza o algo peor. Dicha autorización se obtiene diseñando y construyendo una obra de alta calidad, que es examinada rigurosamente por la asamblea de maestros del gremio en cuestión. Si la obra es considerada válida, el aspirante es reconocido como Maestro Artesano, con derecho a ingresar en el gremio local y a establecer un taller propio en misma calle que sus compañeros, para que así el cliente pueda comparar el trabajo de todos y elegir según su gusto, sin tener que recorrer toda la ciudad.

Los talleres son pequeños, y los maestros no suelen tener a la vez más de un par de aprendices. Ocupan normalmente la planta baja de la casa del artesano, reservándose la planta superior como vivienda. Si hace buen tiempo existe la costumbre de trabajar en la calle, ante la puerta de la casa, que también cumple la función de tienda. Así los compradores pueden examinar los productos en venta y curiosarse sobre cómo son realizados.

Los gremios están a su vez agrupados en cofradías religiosas, que tienen el nombre del santo patrón de su oficio. La cofradía más poderosa es la de los *Elois*, a la cual pertenecen los herreros, cuyo patrón es San Eloy. Cada miembro de la cofradía debe pagar una cuota mensual que se emplea en ayudar a los cófrades que no pueden trabajar por enfermedad o accidente.

Además, el gremio vigila la calidad de los productos de sus afiliados mediante unos inspectores denominados *Veedors*, encargados de supervisar el trabajo del artesano. Si encuentran un trabajo defectuoso, la costumbre exige que lo destruyan en el acto, colgando los restos de la puerta del taller, para vergüenza del artesano. Oponerse a esta medida es sinónimo de ser expulsado automáticamente del gremio.

Lugares de interés

Llibreteria (10)

En esta calle encuentran las profesiones relacionadas con la escritura: encuadernadores y restauradores de libros, copistas, iluminadores (ilustradores), escribanos, traductores e incluso vendedores de libros de segunda mano viejos o parcialmente estropeados. Al tener que realizarse de forma manuscrita, la mayor parte de los libros se realizan por encargo.

Iglesia de Sant Jaume (11)

Este templo de estilo románico está situado justo frente a la puerta principal del Call judío. A su lado se encuentra un pequeño cementerio parroquial, donde tradicionalmente los gremios entierran a sus Maestros Artesanos

Fustería (12)

En esta calle se encuentran los artesanos relacionados con el trabajo de la madera: carpinteros, tallistas, etc.

Argentería (13)

Esta calle se llamaba hace años *del mar*, pero cambió de nombre al instalarse en ella el gremio de plateros y joye-

ros. Este es el lugar indicado para comprar o vender cualquier joya de valor. En previsión de posibles robos, la calle está permanentemente vigilada por los Jurats de la ciudad.

Espasería (14)

La voz popular dice que con las armas y armaduras que se fabrican en esta calle en solo un mes, se podría equipar perfectamente a un ejército. Evidentemente, es una exageración. No obstante, en esta calle se encuentran los mejores espaderos (fabricantes de armas) de Barcelona, y se pueden encontrar todo tipo de armas y armaduras.

Agullers (15)

Esta es la calle de los que realizan trabajos delicados con el acero y el hierro: desde simples agujas hasta llaves y ganzúas.

Personajes

Ferrer Bassa. Pintor y miniaturista (Siglo XIV)

Pintor oficial del rey Pere III, decoró para él las capillas de los palacios reales de Barcelona, Zaragoza, Lérida, Mallorca y Perpiñán. Su obra maestra, sin embargo, fue las pinturas de la celda de San Miguel, en el monasterio de Pedralbes. En su obra se aprecia una gran influencia de los pintores italianos de Siena y Florencia, cuyo estilo siempre admiró. Pasó los últimos años de su vida amargado por la prematura muerte de su hijo Arnau, muerto a causa de la peste negra

Pere Bernés. Platero (Siglo XIV)

Argenter (platero) valenciano, durante muchos años al servicio del rey Pere III, para el que diseñó el sello real y la espada ceremonial de la coronación.

Jordi de Déu. Escultor (Siglos XIV-XV)

Personaje de origen griego, conocido también como *Jordi Joan*. Llegó a Barcelona como esclavo, siendo adquirido por el escultor y arquitecto Jaume Cascalls. El joven esclavo pronto demostró ser extraordinariamente hábil con las manos, por lo que consiguió el reconocimiento de su maestro y la libertad. Colaboró con Cascalls en numerosas obras, y a la muerte de éste fue considerado el continuador de su obra. Trabajó en Lérida, Poblet, Tarragona y Barcelona, donde estableció un taller junto a sus dos hijos, Antoni y Pere Joan. Vivió hasta edad muy avanzada.

Lluís Dalmau. Pintor (Siglo XV)

Artista y diplomático al servicio de Alfons IV, para el cual realizó numerosas misiones en el extranjero, en especial Italia y Flandes.

Just de Serra. Armero (Siglo XV)

Uno de los mejores espaderos de todos los tiempos, era capaz de formar armas de tanta delicadeza y resistencia, que la gente murmuraba de él, afirmando que en realidad era un *Esmolet*, que por razones misteriosas había renunciado a su vida errante.

Aventuras

* Debido a viejas envidias y rencores, un conocido de los Pj es expulsado injustamente del gremio, lo cual significa que no podrá volver a trabajar nunca más... No obstante, quizá los Pj tengan algo que decir al respecto.

* Un tipo propone a los Pj realizar un robo en el taller de un rico joyero de la ciudad. Lo que no saben es que el jo-

yero es rico, pero no tonto, y tiene organizado su propio sistema de seguridad.

* En la Llibreteria uno de los Pj tiene ocasión de adquirir a un módico precio un extraño libro, que sospecha puede tratar sobre temas mágicos y quizá poseer hechizos. Lo que no sabe es que es en ese libro está atrapada el alma de su autor, un poderoso adorador del Diablo muerto años atrás, y que intentará apoderarse del cuerpo del lector mediante el hechizo de *Posesión*.

* Callejeando sin un propósito concreto por el barrio, los Pj sorprenden a un grupo de hombres dándole una paliza a otro, semi inconsciente en el suelo. Según el capricho del DJ, este hecho puede ser desde un ajuste de cuentas entre miembros del gremio y un "infiltrado" hasta un robo callejero, pasando por un grupo de aprendices dándole su merecido a un ladrón.

4. Barri del Mercadal

Este es uno de los rincones más cosmopolitas de la ciudad, ya que corresponde a la zona de los mercados. En sus calles y plazas los comerciantes están autorizados a instalar sus mercancías y a bocear pregonando sus excelencias, con la esperanza de poder venderlas. Dichas mercancías suelen ser principalmente productos del campo, desde aves de corral hasta lana, pasando por buen aceite, harina, vino, productos de huerta, etc. Los productos manufacturados, como ya hemos visto, se venden en el barrio gremial, en el mismo lugar donde se fabrican.

Los puestos de venta son muy simples: un pequeño corral para los vendedores de aves, unas tablas con caballetes formando una mesa o incluso una manta en el suelo son suficientes. Las disputas por los mejores sitios no son frecuentes, pues existe la costumbre de que cada comerciante ocupe siempre un mismo lugar, pudiendo ocupar otro mejor solamente en caso de muerte del anterior ocupante. El comerciante forastero que no respete tan sencilla regla se arriesga a terminar sus días con una cuchillada en la barriga.

Los comerciantes y vendedores están sometidos a la autoridad del *Mostassaf*, funcionario municipal encargado de controlar los pesos y las medidas, comprobar la buena calidad de los productos en venta y castigar a los infractores. Los castigos pueden variar desde el pago en metálico o especie de una multa hasta la confiscación de los productos, o incluso (en casos muy graves) la expulsión de la ciudad. Por su parte, los comerciantes suelen preferir arreglar sus disputas internas entre ellos, normalmente recurriendo al arbitraje de algún comerciante de reconocida honradez.

En el barrio abundan sencillos puestos de comidas, en los que se venden escudillas de potaje, tiras de carne ahumada, vasos de vino o piezas de fruta a un precio razonable, bastante más barato que en los mesones y posadas.

Si normalmente la multitud que se concentra en el barrio es numerosa, durante veinte días de la feria anual la zona se transforma en un caos infernal. En Barcelona la feria se inicia el 21 de Diciembre, festividad de Santo Tomás, por lo que recibe el nombre de *fira de sant Tomás*. En tiempo de feria pueden venir a exponer sus mercancías comerciantes de otras ciudades y reinos, que vienen cargados con sus mejores productos. Se suele concentrar tanta gente que el recinto ferial desborda el barrio del Mercadal, ocupando parte de los barrios adyacentes.

Lugares de interés

Plaza del Blat (16)

Ya en tiempos de Jaime I esta plaza estaba considerada el centro comercial de Barcelona, pues en ella se celebraba semanalmente el día de mercado. Al crecer la ciudad el mercado se convirtió en una necesidad permanente, y los puestos de los comerciantes invadieron las plazas adyacentes, quedando esta plaza dedicada a los productos del campo: harina, frutas de temporada, productos de huerta, miel, legumbres, etc.

Plaza de la Llana (17)

En esta plaza se reúnen los vendedores de lana y pieles, siendo famosas las discusiones que mantienen con los representantes de los gremios de curtidores y zapateros antes de llegar a un acuerdo sobre el precio final de la venta.

Plaza del Oli (18)

Esta zona está reservada para los vendedores de aceites y vinos.

Plaza Nova (19)

Esta plaza está dedicada a la venta de monturas (caballos, mulas) y productos de importación, procedentes de allende los mares: especias, sedas, frutos exóticos y sobre todo esclavos sarracenos, que son comprados exclusivamente por los ciudadanos *honrados* para uso doméstico.

Personajes

Mosén Gari. Comerciante (Siglo XIV)

Este anciano y sencillo comerciante de aceite es desde hace años el juez y mediador de las disputas surgidas entre los comerciantes. Todos, incluso los forasteros, reconocen su autoridad, y su palabra es ley, pues saben que Gari es un hombre honrado, y que sus decisiones son siempre justas.

Mestre Bemat. Comerciante (Siglo XIV)

Curioso personaje que según la leyenda vendía filtros amorosos, ungüentos milagrosos y otras pócimas mágicas. La voz popular afirmaba de él que se conservaba exactamente igual año tras año, sin envejecer lo más mínimo.

Gisela. Vendedora. (Siglo XIV-XV)

Esta anciana mujer se gana la vida con un pequeño puesto de comida instalado en la Plaza del Blat. Tiene fama de ser algo bruja, y los niños le tienen mucho miedo, y huyen de ella cuando agita su grueso bastón. En realidad el único brebaje mágico que sale de su marmita es un delicioso potaje de lentejas, coles y nabos, capaz de levantar de su tumba a un muerto. Es frecuente, en las mañanas de invierno, ver a los madrugadores haciendo corro entorno al puesto de la vieja Gisela, para entonarse el cuerpo con su potaje antes de empezar la jornada.

Cesc Mates. Comerciante. (Siglo XV)

Conocido vendedor de esclavos de la Plaza Nova.

Guillem. Matón. (Siglo XV)

Este mocetón, fuerte como un toro, alto como un pino y tonto como un pepino es uno de los doce muchachos contratados por los comerciantes para mantener el Mercadal libre de ladrones y gentuza indeseable. Al igual que sus compañeros, Guillem no lleva armas: con sus gruesas manazas y un buen garrote de madera de roble se basta y se sobra para hacer su trabajo. Suele rondar sobre todo por la Plaza del Blat.

Aventuras

* Uno de los Pj se encuentra curioseando en la plaza Nova cuando nota un violento tirón en el cinturón... justo en el lado donde le cuelga la bolsa. Con una tirada de Otear es posible que llegue a ver un mozalbete que se aleja corriendo, con la bolsa del Pj bien cogida en su puño.

* Los Pj se encuentran dedicados a sus asuntos cuando se encuentran con la imponente mole de uno de los matones oficiales del Mercadal, que está estrujando su diminuto cerebro intentando decidir si uno de los Pj se parece o no al tipo que se le escapó el otro día con un par de gallinas bajo el brazo. Mientras piensa está acariciando nerviosamente su garrote de roble, así que será mejor que los Pj sean persuasivos...

* El cuerpo acuchillado de un hombre es encontrado cerca del Mercadal. Todo parece indicar que se trata de un comerciante extranjero que no respetó las sencillas reglas del barrio. Sin embargo, Mosén Gari no está de acuerdo. Opina que hay algo más oculto bajo las apariencias. Y contrata a los Pj para que averigüen qué es.

* Los Pj han encontrado por fin un negocio tranquilo y bien pagado, al servicio de unos honrados comerciantes de vinos. Lo único que tienen que hacer es vigilar durante una noche el cobertizo donde se guardan los barriles. El problema es que esa noche es la noche del 28 de Diciembre, la *fiesta de los locos...* y un buen montón de gente piensa entrar a saco en el cobertizo para refrescar el gaznate, pasando por encima de todo aquél imbécil que se ponga por delante, Pj incluidos.

5. Barri de la Ribera

Tradicionalmente es el barrio marinero de Barcelona. En él viven las gentes cuyo oficio está relacionado con el mar: pescadores, *macips* (estibadores), marineros, *companyons* (guardias) y mercaderes.

Al llegar a esta zona de la ciudad, lo primero que llama la atención del forastero son dos hechos curiosos: las calles van a morir prácticamente en el mar, ya que todo este sector carece de muralla. Además, tampoco existe un puerto donde desembarcar en condiciones. La playa tiene tan poco calado que cualquier Coca o Carraca que intentara llegar a tierra encallarían con toda seguridad. Solamente naves de quilla baja, como las Galeotas o las Galeras, pueden acercarse hasta una distancia razonable. Los pasajeros llegan a tierra desembarcando en naves más ligeras, mientras que la carga es transportada por los *Macips de Ribera*, hombres famosos en toda la ciudad por su corpulencia, cuyo oficio consiste en cargar y descargar los barcos. Las embarcaciones permanecen ancladas al abrigo del islote de Maians, situado frente a la playa, aunque en caso de que amenace temporal suelen dirigirse al vecino puerto de Sitges. Existe un pequeño puerto de origen romano al pie del Montjuic, pero en la actualidad está tan lleno de cieno que es prácticamente inservible. Algunos mercaderes alarmistas solicitan regularmente al *Consell de la Ciutat* la construcción de un puerto en mejores condiciones, pero la idea aún no ha prosperado (Nota: ni prosperará hasta bien entrado el siglo XV, ya en plena decadencia económica de la ciudad) Los argumentos en contra de la construcción del puerto son que éste sería una vía de penetración a la ciudad para cualquier flota enemiga, mientras que ahora unas cuantas galeras de guerra (que siempre se encuentran ancladas an-

te la playa) pueden perfectamente detener cualquier desembarco el tiempo suficiente para que venga desde Sitges la flota completa. Muchos piensan, sin embargo, que la realidad es otra: la existencia de un puerto obligaría a levantar igualmente el sector marítimo de la muralla, lo cual perjudicaría muy mucho los intereses de los mercaderes, muy aficionados a desembarcar sus mercancías en la playa e introducir las rápidamente en la ciudad, a espaldas de los funcionarios municipales.

Medio en broma medio en serio, los habitantes de Barcelona añaden que cualquier invasor que intente desembarcar en la playa está loco, pues corre el peligro de que los del barrio se enfaden.

Esta afirmación se debe a que los vecinos de la Ribera tienen fama de salvajes en el resto de la ciudad, y no falta quien afirma que ese sector no forma parte de Barcelona, sino que es una población aparte. Hasta los Jurats se lo piensan dos veces antes de poner un pie en el barrio. Este temor (absolutamente justificado) por parte de la población se debe a que buena parte de los vecinos de la Ribera se ganan la vida comerciando con los pueblos del otro lado del Mediterráneo, y las relaciones no siempre son tan cordiales como deberían ser: es por ello que, del mismo modo que los artesanos guardan sus herramientas, marineros y *companyons* (hombres armados que viajan en los barcos) guardan en sus casas sus armas y armaduras. Así, cuando hay disturbios en el barrio, es más que probable que los contrincantes desenvainen algo más que una simple daga.

La élite social del barrio la forman los mercaderes, dueños y a menudo capitanes de sus barcos mercantes. A diferencia de sus colegas del *Barri Honrat*, no son rentistas, sino que basan su pequeña fortuna en su esfuerzo personal. Los mercaderes más poderosos de la Ribera pertenecen a las familias de los Gualbes, los Bussot, los Sapila, los Ros y los Mitjavila. Todos ellos tienen relaciones económicas con los clanes *honrados* de la ciudad, por lo cual es frecuente que se vean inmersos (a su pesar) en las numerosas intrigas que sacuden la ciudad.

La relación entre el mercader y su tripulación es muy estrecha, casi como la de un señor feudal con sus soldados: los hombres del mercader pueden contar con su protección y su ayuda económica en caso de apuro, y éste, a su vez, puede contar con su apoyo armado si es necesario.

(Nota del autor: Para más detalles sobre la vida marinera, consultar el artículo *Puertos, marineros y barcos*, pág. 11 de *Lilith*)

Lugares de interés

Santa María del Mar (20)

Esta iglesia es, después de la Catedral, el mayor templo cristiano con que cuenta la ciudad. Tiene un aspecto sencillo y sólido, tan sobrio como los habitantes del barrio donde se encuentra. Su único ornamento son las gárgolas de piedra del tejado, que se proyectan hacia fuera como si fueran gritos de la misma roca.

Las obras de construcción se iniciaron en 1329, siendo su Maestro Mayor Berenguer de Montagut. En el mismo lugar donde se encuentra se alzaba antiguamente una vieja capilla, llamada *Santa Maria del Arenys* (de los Arenales) por su proximidad a la playa. En dicha capilla se encontraba la tumba de Santa Eulalia, cuyos restos fueron trasladados posteriormente a la cripta de la Catedral.

Llotja (21)

En todos los puertos importantes de la Corona de Aragón

los mercaderes se reunían para efectuar sus negocios en locales propios denominados *llogtes* (lonjas). El edificio de la Llotja de Barcelona fue construido hacia 1350, pero apenas 30 años más tarde el mar lo inundó en un día de tormenta, causándole daños irreparables. La reconstrucción duró doce años, dándole al edificio un aspecto más elegante, con clara influencia florentina.

El edificio alberga además el *Consolat de Mar*, corporación formada por mercaderes y marineros con el fin de defender sus intereses comunes y ejercer como tribunal de justicia en cuestiones relativas al comercio y tráfico marítimo.

Pallols (22)

Graneros construidos por el municipio de la ciudad para almacenar en tiempo de escasez las importaciones de trigo procedentes de diversos puntos del Mediterráneo e incluso, en épocas de gran carestía, de tierras del Mar Caspio. Estos graneros, durante las grandes hambrunas, solían estar custodiados por la Guardia Real en persona.

Cerca de los Pallols se encontraban otros almacenes particulares, donde se depositaban temporalmente las mercancías descargadas de los barcos.

Personajes

Francesc Castelló. Mercader (Siglo XIV)

Este personaje protagonizó un sonoro escándalo en 1360, cuando gracias a una mala gestión (y algo de mala suerte) tuvo que declararse en bancarota, provocando pérdidas importantes a los *hombres honrados* que lo habían respaldado. Como venganza, sus antiguos socios lo acusaron de malversación de fondos ajenos, lo cual era lo mismo que decir robo. Tras un simulacro de juicio, fue ejecutado ante su casa el 10 de Noviembre de 1360.

Bernat Llull. Sacerdote (Siglo XIV)

Cura de la parroquia de Santa María, es respetado en todo el barrio por su buen corazón, por su humildad y por su constitución física, ya que es tan fuerte y corpulento que puede tumbar un buey de un solo puñetazo. Muestra una gran paciencia y comprensión hacia sus feligreses, los cuales acuden con gusto a confesarse ante él, pues tiende a disculparles los pecados y a concederles su absolución imponiéndoles penitencias leves. Vive en una casa adosada a la iglesia de Santa María del Mar, junto a una criada viuda y los cinco hijos de ésta, los cuales son sospechosamente parientes al buen sacerdote.

Galdric. Tabernero (Siglo XIV)

Dueño de la taberna de *Lo Sarraí*, muy frecuentada por los mercaderes del barrio y sus tripulaciones. Es un hombre ya anciano, reseco como un remo viejo secado al sol, que perdió su ojo derecho en Cerdeña, peleando contra esos *asquerosos bárbaros sin dios*. Tiene como recuerdo de sus días mozos un Hacha de guerra colgada de la pared, siempre al alcance de la mano, y no tiene inconvenientes en descolgarla si alguien intenta armar más follón del habitual. Aquél que desee enrolarse en la tripulación de algún barco solo tiene que hablar con el viejo Galdric, pues él conoce a todos los capitanes y sabe si sus tripulaciones están al completo o no. Por las mismas razones, no es aconsejable emborracharse en esta taberna, pues hay muchos números de despertarse en un barco rumbo a la morena.

Blanca Castells. Mercader (Siglo XV)

Viuda del mercader Guifré de Gualbes, se puso al frente de los negocios de su marido cuando éste naufragó frente a las costas de Sicilia. Conocida por todos en el barrio simple-

mente como *La Senyora* se ha sabido ganar el respeto tanto de amigos como de rivales. Sus hombres la adoran.

María la Juanola. Tabernera (Siglo XV)

Dueña de la taberna *Coral Roig*, que dirige junto a Pere, el enclenque de su marido. María, por el contrario, es una castellana grande y robusta, capaz de gritar como una energúmena para mantener la paz en su establecimiento, cosa que consigue sin demasiado esfuerzo. Se dice de ella que en cierta ocasión desencajó la mandíbula a un Macip borracho de una bofetada, y hay muchas posibilidades de que la anécdota sea cierta.

Aventuras

* Los Pj se encuentran en la típica taberna cuando les sale al paso el típico borracho bullas y sus quince amigos, organizándose a continuación la típica pelea de taberna.

* Un capitán de barco ofrece a los Pj empleo en su barco. Necesita a toda prisa completar su tripulación, diezmada en una estúpida pelea de taberna (para variar). Debe zarpar cuanto antes rumbo a Nápoles, con una carga de Coral Rojo que sabe que obtendrá un buen precio en el mercado, sacándole a él mismo de apuros, pues se encuentra al borde de la ruina. El problema está en que un mercader rival piensa enviar un par de barcos en su busca, para que lo asalten en alta mar y se apoderen de su carga, simulando luego que todo ha sido obra de piratas sarracenos.

* Un tipo misterioso ofrece a los Pj una sustanciosa cantidad de dinero si asaltan por la noche una pequeña galera, anclada al abrigo del islote de Maïans, en la cual hay un cofrecillo del oro con una extraña piedra roja y azul. Corre el rumor que en esa galera vive un poderoso mago, y que la tripulación está formada por diablos y seres de pesadilla... pero, por supuesto, solamente deben ser habladerías de viejas.

* Un viejo marinero medio borracho cuenta a los Pj la historia de un tesoro, fruto de las piraterías de los infieles, oculto en una cueva de la costa sarda, dispuesto a ser recogido por aquél que lo quiera para sí. Lo único que hay que hacer es ir allí y cogerlo... Siempre que los rebeldes sardos o cualquier otro no lo hayan encontrado ya.

6. Barri Menestral

En esta zona de la ciudad viven los trabajadores no cualificados, los que trabajan para comer, para tener la *menestra*, el plato de comida. Una buena parte de ellos trabaja directa o indirectamente para los gremios, por lo que éstos tienen gran influencia en el barrio.

Lugares de interés

Bany's Vells. (23)

Baños públicos, al parecer construidos por los musulmanes durante su corta estancia en la ciudad. El edificio se encuentra en un estado casi ruinoso, la limpieza de las instalaciones es algo más que deficiente y no es fácil conseguir un baño de agua caliente. Sin embargo, es uno de los mayores centros de prostitución de Barcelona... y por consiguiente, uno de los principales focos de transmisión de enfermedades venéreas.

Carrer Montcada. (24)

Esta calle fue creada en el año 1148 por orden del conde

Ramón Berenguer IV, con el fin de agasajar a su Senescal Guillem Ramón de Montcada. En ella construyeron sus palacios la mayor parte de la vieja nobleza del Principat (los linajes de Bas, Cardona, Cervera, Cabrera, Cardona, Castellbó, Montcada, Mataplana y Prades) convirtiéndose en la calle señorial de la ciudad por excelencia. Aunque posteriormente los grandes mercaderes tomaron el control de la ciudad y fundaron su propia zona señorial, y la zona ha sido ocupada por los menestrales, las viejas familias aristócratas de la calle Montcada prefieren seguir aquí, desvinculados de las intrigas de los ciudadanos *honrados*.

Born. (25)

El nombre de este rincón de la ciudad deriva de la palabra de origen castellano *borne*, la punta de la lanza de justar. Esto se debe a que en esta amplia plaza sin empedrar la nobleza del carrer Montcada suele celebrar competiciones de Justas, en las que los caballeros compiten del modo tradicional, intentando arrojar al contrario de su caballo embistiéndolo con la lanza. La plaza también es usada por los gremios para organizar concursos de tiro de ballesta para artesanos y menestrales, y para realizar periódicamente adiestramiento militar. Por último, la plaza es el marco tradicional de las ejecuciones públicas, ya sean por parte de la justicia civil (decapitación de traidores) o eclesiástica (ahorcamiento o quema de brujas)

Personajes

Pere Joan d'A guilar. Guerrero (Siglo XIV)

Joven caballero de origen aragonés famoso por sus proezas en el Born. En cinco años ha desarzonado numerosos caballeros, siendo vencido solamente en dos ocasiones. Su familia está empobrecida, por lo cual ha debido buscar fortuna en la carrera de las armas. Actualmente es capitán del ejército Real.

Caries Montagut. Posadero (Siglo XIV)

Dueño de la posada de *l'Escorçó*, que no es ni la más limpia ni la más barata de la ciudad, pero tampoco es ni la más sucia ni la más cara. Carles regenta el negocio auxiliado por su familia: su mujer (buena administradora) y sus tres chicos y una sobrina huérfana que ya empieza a estar en edad de merecer.

Anna Moles. Prostituta (Siglos XIV-XV)

Una de las mejores prostitutas deis Banyes Vells, famosa por su belleza. No es precisamente barata, pero conoce algunas técnicas aprendidas de los infieles (con los cuales estuvo cautiva varios años) capaces de hacer enloquecer a un santo.

Planea ahorrar lo suficiente para fundar su propio negocio.

Guifré Sarmentós. Apostador (Siglo XV)

Viejo mercader arruinado (o al menos eso dice él) que frecuenta el Born concertando apuestas entre los espectadores de las justas y los torneos. A veces usa su propio dinero, pero más a menudo apuesta el dinero de otros, quedándose él con un pequeño porcentaje de las ganancias. Es un anciano muy pulcro y bastante digno, al cual no le gusta alzar la voz. Le acompañan siempre un par de matones, encargados de machacar delicadamente a todo aquél desaprensivo que intente robar a su amo.

Barón Roger de Mataplana. Noble (Siglo XV)

Emparentado con el Casal de los Mataplana, este aristócrata

es uno de los más respetados de la calle Montcada. Vive de las rentas que le proporcionan sus posesiones rurales, y aunque es un hombre frugal de gustos sencillos tiene un hermoso palacio, bellamente decorado. Se rumorea que de tanto en tanto realiza para el rey misiones diplomáticas de gran importancia.

Aventuras

* Los Pj curiosoan por el Born un día de Justas y Torneos. Por supuesto son libres tanto de apostar como de participar. Tendrán que tener cuidado, no obstante, con los falsos caballeros que amaían las apuestas...

* Tras un largo período de abstinencia, los Pj se dirigen a *los Banyes Vells* para limpiarse un poquito y divertirse un muchito... Aparte de ser una buena oportunidad para usar la tabla de enfermedades venéreas, puede ser un buen momento para que se encuentren con cualquier marrón con los calzones bajados (y el marrón puede ser desde una redada de los *Jurats* hasta un intento de asesinato, pasando por un encuentro "casual" con un viejo y rencoroso enemigo)

* Uno de los huéspedes de la posada donde se encuentran los Pj denuncia que le han robado. Los Pj, dada su condición de vagabundos sin oficio ni beneficio, son los principales sospechosos...

* Los Pj traban amistad con un joven caballero, algo impetuoso y botarate, pero buen chico, el cual empieza a sufrir misteriosos accidentes y atentados. Si los Pj investigan sobre el tema pueden llegar a descubrir que es hijo bastardo del viejo rey, y que los partidarios del príncipe heredero intentan eliminarlo para que en el futuro no se planteen problemas sucesorios...

7. Barri del Raval

Durante la segunda mitad del siglo XIV Pere el Ceremoniós decidió ampliar el espacio vital de la ciudad creando una nueva línea de murallas, que ampliarían el perímetro trazado por Jaume I, englobando ciertos edificios públicos y eclesiásticos que habían crecido a extramuros de la ciudad. El sector recibió el nombre de *Raval*, y buena parte de las tierras del mismo estuvieron en un principio dedicadas al cultivo, para que así la ciudad tuviera garantizado el abastecimiento de alimentos en caso de que grupos de saqueadores pretendieran destruir las cosechas de los campos vecinos. Así pues, buena parte de los vecinos de este barrio de la ciudad eran campesinos, muchos de ellos remença, ya que la tierra que trabajaban pertenecía a las comunidades religiosas que se alzaban en las cercanías. El barrio se convirtió con el tiempo en refugio de mendigos y pordioseros, que buscaban acomodo para sus familias construyendo precarias chozas con el consentimiento de los religiosos.

El barrio está separado del resto de la ciudad por el Cagalell, un torrente de aguas podridas (su nombre proviene de *cagarro*) que discurre al pie de la muralla construida por Jaume I. En verano no es más que un barrizal, en invierno un riachuelo infecto de apenas unos palmos de profundidad. Los viajeros que carezcan de caballería y quieran atravesarlo deberán requerir los servicios de uno de los *Macips* que allí se encuentran, y que por un par de monedas de vellón atraviesan el Cagalell cargando a la gente a sus espaldas.

Lugares de interés

Tallers. (26)

En esta calle trabajan y residen los carniceros y matarifes de la ciudad. Se dice que en verano, cuando el viento sopla a favor, el hedor a despojos podridos y sangre derramada llega a invadir toda la ciudad. Es creencia popular que aquél que lleve cierto tiempo trabajando como carnicero, no podrá desprender el hedor de su piel en lo que le queda de vida. Quizá por esto dicho oficio es considerado una de las actividades más bajas y denigrantes posibles, y quienes lo practican son considerados parías, debiendo trabajar lejos del núcleo urbano de la ciudad. Es tradición que el verdugo de la ciudad sea reclutado entre los carniceros.

Estudi General. (27)

Se conoce con este nombre la Universidad medieval de Barcelona, en la que profesores seglares y eclesiásticos imparten estudios menores (lectura, escritura y gramática), Artes liberales (las clásicas disciplinas del Trivium y Cuadrivium), y Medicina. Los estudiantes que deseen estudiar Leyes o Medicina deben desplazarse a la Universidad de Lérida. La carrera de Teología, por otra parte, se enseña en las dependencias de la inacabada catedral de Barcelona. Para más información sobre este tema, consultar Lilith, pág. 35.



Convent del Carme. (28)

Convento perteneciente a la Orden del Carmen, fundada en el siglo XIII. Sus monjes visten hábito de color pardo con una capa blanca. Aquél que desee ingresar en la Orden debe hacer votos de Obediencia, Castidad y Pobreza, amén de entregar todas sus posesiones al monasterio, el cual es dueño, por otra parte, de buena parte de las tierras de cultivo del Raval.

Hospital de la Santa Creu. (29)

Este edificio de grandes dimensiones consta de cuatro alas dispuestas entorno a un patio central. En él se acogen los enfermos y heridos que no pueden pagarse un médico personal.

Sobre la medicina medieval, consultar la pág. 57 de Lilith.

Lazareto. (30)

Pequeño hospital para leprosos, atendido por religiosos de la orden del Carmen y voluntarios seglares. Al ser la lepra una enfermedad incurable, el edificio y sus alrededores son cuidadosamente evitados por todos aquellos que tienen sano el juicio.

Iglesia de Sant Pau del Camp. (31)

Pequeño templo románico construido en el siglo XII. Tiene todo el aspecto de una iglesia rural, con sus paredes gruesas y rugosas y sus toscos bajorrelieves, y en realidad lo es, ya que originariamente se encontraba situada en medio del campo, siendo absorbida por la ciudad durante el siglo XIV. Tradicionalmente, es la iglesia de los campesinos de la ciudad y los alrededores.

Casa del Verdugo. (32)

Pequeño edificio municipal donde tradicionalmente reside el verdugo de la ciudad. Como ya hemos dicho, a este cargo municipal solamente suelen acceder los carniceros de la calle Tallers.

Corral de les Comedies. (33)

Pequeña edificación de madera de aspecto precario donde actúan juglares y comediantes. El espectáculo abarca desde juegos de manos hasta acrobacias, recitado de poemas amorosos y cantares de gesta o representación de obras de teatro religiosas o profanas. Los espectadores no pagan entrada, lanzando al final del espectáculo unas monedas a los actores si les satisface su trabajo. Para actuar en el Corral los artistas deben pedir previamente permiso al secretario del Batlle de la ciudad, el cual se encarga de organizar dichos espectáculos. No es extraño que acudan al Corral mayordomos de personajes influyentes, que buscan atracciones para las fiestas de sus amos.

Drassanes. (34)

Astillero de la ciudad, mandado construir por el rey Pere el Gran durante el siglo XIII. Se le conoce también con el nombre de astilleros nuevos, pues sustituyeron a otros más pequeños construidos por los musulmanes en el mismo lugar. Son los astilleros más grandes y mejor equipados del Principat, mejores que los de Sant Feliu de Guíxols, Martaró, Blanes y Arenys de Mar.

Personajes

Guillem de Bernat. Calafate (Siglo XIV)

Prestigioso ingeniero naval de Pere el Ceremoniós, para el que construyó una buena cantidad de barcos de guerra. Era tenido por sus contemporáneos por medio brujo, ya que corría la leyenda de que sus barcos no naufragaban jamás. Los más atrevidos añadían que su secreto residía en que construía sus naves con madera de árboles bajo los que habían sido enterrados niños sin bautizar, con lo cual las almas de los mismos mantenían hechizada (y a flote) la embarcación.

Llorenç de Vilamarí. Maestro (Siglo XIV)

Profesor del Estudi General, famoso por su poderosa me-

moría, la brillantez de su intelecto y su aguante con el alcohol, ya que se decía que era capaz de tumbar a cualquier marinero de la Ribera en una sesión de bebida.

Guillem. Verdugo. (Siglo XIV)

Verdugo municipal durante casi 30 años (1365-1394), este personaje se hizo famoso por la pulcritud con la que realizaba su trabajo. Personaje de increíble fuerza física, se decía de él que extraña su fortaleza devorando los corazones crudos de los ajusticiados.

Jaume Roig. Médico y poeta. (Siglo XV)

Nació en Valencia a principios del siglo XV, estudiando medicina en Lérida y París. Trabajó unos años en el hospital de la Santa Cruz de Barcelona, llegando a ser un físico de gran prestigio. Fue médico personal de la reina María de Castilla, Maestro examinador de la Universidad de Medicina de Valencia, Conseller de dicha ciudad y Administrador Jefe de un famoso hospital valenciano. Alternó su carrera profesional con la poesía satírica, su gran afición, llegando a publicar varios libros en los que ridiculizaba la sociedad en la que le tocó vivir. Se casó en 1443 con Isabel Pelliser, a la que siempre fue fiel. Murió en el año 1478.

Arau Montmajor. Juglar y Comediante (Siglo XV)

Famoso actor del Corral de las Comedias, especializado en papeles femeninos. Las malas lenguas afirmaban que en realidad era una mujer, lo cual parecía corroborar el hecho de que nunca se le conocieran aventuras amorosas. Otros, en cambio, afirmaban que era sencillamente un homosexual. Desapareció de la ciudad hacia 1490, cuando la Inquisición empezaba a interesarse demasiado por sus inclinaciones sexuales.

Aventuras

* Un rencoroso enemigo de los Pj encierra a éstos en el Lazareto, sobornando a los cuidadores y a los guardias. ¿Conseguirán los Pj escapar antes de ser infectados?

* Los Pj investigan la desaparición de un niño de corta edad. La pista conduce hacia los astilleros, donde un calafate, siguiendo las instrucciones de un mago goético, pretende sacrificar al niño para hechizar la nave.

* Los Pj, nuevos en la ciudad, se dejan convencer por un grupo de revoltosos goliardos para ir a darle un buen susto a un pobre viejo, que vive en una casa solitaria del Raval. El "pobre viejo" no es otro que el verdugo de la ciudad...

* Uno de los miembros del grupo se inscribe en el Estudio General para mejorar su cultura, viéndose involucrado por accidente en las intrigas que se desatan a raíz de la denominación del nuevo rector de los estudiantes.

8. Barri del Call

Parece que la palabra Cali proviene de la palabra hebrea *qahal*, que significa "congregación" o "asamblea". Con este nombre se designó en Catalunya a los barrios judíos, que en otras zonas de la península serían llamados Aljamas o Juderías.

La existencia de la comunidad judía no es especialmente fácil, pues viven en una época en que la sociedad se iba volviendo progresivamente intolerante e intransigente. En las fechas que nos ocupan los judíos tienen prohibido hacer pro-

selitismo de su religión, no pueden casarse ni tener relaciones físicas con miembros de la religión cristiana y ni siquiera pueden tocar (mucho menos preparar o cocinar) alimentos destinados para los cristianos. No pueden llevar anillos de oro ni pieles preciosas, ni pieles blancas o paños de color. Además su vestimenta ha de ser especial, diferente a la del cristiano, y debe llevar bordada una rodela o círculo de paño roja y amarilla, que los hombres han de llevar cosida sobre el pecho y las mujeres en la frente. Los judíos tampoco pueden ejercer cargos públicos, ni tener criados o servidores cristianos, ni siquiera una nodriza para sus hijos. Con ello se les veta el acceso a las propiedades rurales (para cuya explotación se necesita numerosa mano de obra), quedando relegados a las comunidades urbanas.

En Barcelona el Call está situado entre el Palacio Episcopal, el Castell y la muralla romana, y en su época de máxima prosperidad llegó a albergar una población de unas cuatro mil personas. Los oficios más comunes son los de Joyero, Médico, Torsimany (Traductor e intérprete) y Prestamista, ocupación a la que están especialmente dedicados, ya que la religión de los cristianos les prohíbe cobrar intereses al prestar dinero.

La comunidad cuentan con la protección armada de los Jurs del Batlle de la ciudad, representante del Rey, único señor feudal de los judíos, al que la comunidad debe entregar cada año (en bloque) un fuerte tributo en metálico para asegurar su supervivencia. A cambio de ello, el Rey les concede su ya mencionada protección, así como la autorización a organizar su vida (dentro del recinto del Call) según su propia costumbre y legislación. Aunque la figura más respetada de la comunidad es sin duda el Gran Rabino de la Sinagoga, existe una élite formada por las familias de los Malet, los Saltell y los Todros, que en la práctica con-



trolan todos los hilos del el poder económico y social de la comunidad judía.

El recinto del Call está amurallado, y sus puertas se cierran por la noche, no tanto para impedir que los judíos salgan como para protegerlos de posibles asaltantes. Dichas puertas se mantienen también cerradas durante los días de fiesta religiosa cristiana, estándoles prohibido a los judíos salir de su barrio en dichas fechas.

Lugares de Interés

Sinagogas. (35)

Hay tres sinagogas en el Call: la sinagoga mayor, la denominada d'en Massot, y la de las mujeres. En ellas se realizan tres ceremonias religiosas diarias: la de la mañana (Chaharit), la de la tarde (Minnhah) y la de la noche (Maarib). El Sabbat (sábado) por ser día festivo entre los judíos, tiene una ceremonia religiosa suplementaria, llamada Mousaf, que se realiza a continuación de la Chaharit.

Por supuesto, está totalmente prohibido que un no creyente entre en una sinagoga, pues mancillaría el suelo sagrado con su presencia. Tal acto es capaz de convertir al más pacífico prestamista en un bárbaro sediento de sangre.

Escuela Mayor (36)

La comunidad tiene varias escuelas para los niños, pero los adolescentes que quieren completar su educación deben pasar un número determinado de años en esta escuela, verdadera universidad en la cual se da clase de Filosofía, Matemáticas, Física, Astronomía, Alquimia, Geografía, Cirugía y Medicina. Todas estas materias, por cierto, se imparten a un nivel bastante más elevado que el que ofrece su homólogo cristiano, el Estudio General. Aquellos que completados sus estudios quieran dedicarse a la religión deberán consagrar su vida al estudio de la Torah (la Ley, recogida en los cinco primeros libros del Antiguo Testamento) y del Talmud (tradiciones jurídicas antiguas y comentarios rabínicos), convirtiéndose finalmente en Rabinos o maestros de la Ley.

Camicería (37)

La religión judía divide a los animales entre animales puros, aptos para el consumo humano, y animales impuros, que no deben ser tocados y mucho menos consumidos. Son animales puros los rumiantes que tienen la pezuña hendida, la mayor parte de las aves y los pescados que poseen escamas. Además, rumiantes y volátiles deben ser sacrificados siguiendo un complicado ritual, y su carne debe ser separada de la grasa y la sangre, sustancias consideradas igualmente impuras, antes de recibir la aprobación de los rabinos y ser considerada "comida kosher", apta para el consumo. Es por eso que la figura del Chohet (carnicero) era una de las más respetadas de la comunidad.

Hospital (38)

La comunidad judía se preocupó siempre de gozar de una buena infraestructura sanitaria, la cual era totalmente gratuita para los judíos pobres. Sus médicos conocían el uso de drogas y pociones medicinales, poseían un rudimentario conocimiento del cuerpo humano, practicaban una cierta asepsia (higiene) y realizaban con éxito operaciones quirúrgicas sencillas. Por ello eran muy solicitados (aunque siempre con discreción) por las élites cristianas de la ciudad.

Personajes

Salomón ben Adret. Juez y Maestro de la Ley (1235-1310)
Gran Rabino del Call barcelonés, es una de las figuras más

importantes de la cultura hebrea en Catalunya. Se hizo famoso entre sus contemporáneos por sus escritos acerca de la interpretación práctica de la Ley y la Tradición judías.

Absalón Leví. Brujo y Alquimista (1325-1391)

Se dice que este misterioso personaje era hijo de un prestigioso torsimany de la cancillería real, lo que explicaría su alto grado de cultura y erudición. En su adolescencia y primera juventud se dedicó al comercio con los sarracenos del otro lado del Mediterráneo, realizando un viaje a Alejandría en 1346, donde según parece entró en contacto con ciertos sabios musulmanes. En 1348 tuvo que huir de Barcelona, según unos por la Peste Negra, según otros por la algarada antijudía en la cual pereció toda su familia. Durante nueve años viajó por toda Europa, regresando a Barcelona en 1357, dueño de una inmensa fortuna. Se hizo famoso como prestigioso erudito y alquimista, aunque se rumoreaba que había conseguido sus riquezas merced a un pacto con el Diablo, el cual, como muestra de sumisión, le hizo llevar el resto de su vida un pesado collar de oro macizo ceñido al cuello. Se rumoreaba que tenía un demonio familiar que adoptaba la forma de un enano jorobado y contrahecho, el cual atendía al nombre de Ma-Thas. Absalón escribió dos obras importantes, de las cuales sólo nos han quedado fragmentos: *Comentarios al Gran Libro de Salomón* y *De Feits lo Diable*, traducción al catalán de un texto original latino del siglo III. Murió durante el asalto al Call de 1391.

Isaac ben Seshet Perfet. Rabino (1326-1408)

Este judío barcelonés fue acusado en 1367 por el santo oficio de la Corona de Aragón de haber asesinado a muchachas y niños cristianos en crímenes rituales de adoración al Dios Judío. Aunque fue sometido a tortura, nunca confesó, por lo cual terminó siendo declarado inocente tras dos años de sufrimientos en el cautiverio. Vivió unos años más en Barcelona, vigilado de cerca por los tribunales eclesiásticos, hasta que en 1391, y a raíz del asalto al Call barcelonés, tuvo que convertirse a la fuerza para salvar su vida, adoptando el nombre de Jaume de Valencia. Posteriormente emigró a Argel, ciudad donde volvió a practicar la religión judía, y donde murió finalmente en 1408.

Salomón ben Mesullam. Poeta (1345-1420)

Poco sabemos de este personaje, excepto que nació en la localidad de Cervera, vivió bastantes años en Barcelona (donde compuso buena parte de su obra) y murió finalmente en Zaragoza. Todas sus rimas están compuestas en lengua hebrea.

Isaac ben Mosse ha-Levi. Médico (Finales siglo XIV)

Famoso astrólogo y cirujano que debido a las turbulencias de su época se vio obligado a convertirse al cristianismo, adoptando el nombre de Profiat Duran. En 1392 llegó a ser médico personal del rey Joan I. Publicó varios tratados sobre Astrología y Filología. También escribió, bajo el seudónimo de Efodi, un par de textos teológicos anti-cristianos, en los cuales realizaba proselitismo de la religión judía.

Aventuras

* Un amigo de los Pj necesita ayuda médica urgente, ya que apenas le quedan unas horas de vida. Los mejores médicos se encuentran en el Call, pero desgraciadamente la ciudad celebra la festividad del Corpus, y las puertas del Call están cerradas. Nadie puede ni entrar ni salir...

* Durante una visita al Call, uno de los Pj se enamora de una bellísima muchacha, a la que ve durante unos instantes asomada a una ventana. Desgraciadamente, la mansión pertenece a la poderosa familia de los Saltell, y si el Pj quiere seguir adelante con su idilio puede tener muchos problemas.

* Hasta los oídos de algún Pj no judió que ande buscando un maestro de magia llega el rumor de que en el Call de Barcelona se encuentran los más poderosos magos y alquimistas de toda Catalunya. El problema es que un judío solamente revelará sus secretos a otro judío, por lo cual el Pj deberá hacerse pasar por tal, aún a sabiendas de que si lo descubren tiene muchas posibilidades de acabar convertido en comida *kosher*.

* Pere Eixemenis, rico comerciante de la ciudad, contrata a los Pj para que, a cambio de una fuerte suma de dinero, entren en el Call y asesinen a un tal Isaac ben Negrela, el cual, según Pere, es un maléfico brujo que intenta provocar la muerte con sus pócimas y maleficios. La realidad, no obstante, es otra: el tal Negrela ha prestado una fuerte suma de dinero a Pere, y éste no está dispuesto a pagarle.

9. Barri del Mal Viure

En este barrio se amontona la escoria de la ciudad: ladrones, corta gargantas, prostitutas, alcavots, jugadores... gentes, en suma, de dudosa o pésima reputación. Dice una voz popular que visitar el barrio solo, de noche o desarmado es reclamar a gritos el ingreso a la condición de cadáver.

Lugares de interés

Plaça de Santa Anna. (39)

Plaza donde tradicionalmente se sitúan los mendigos de la ciudad para recibir limosna, en especial los domingos y fiestas de precepto.

Convent de Jonqueres. (40)

Convento de monjas Benedictinas construido en el siglo XIV. Las monjas viven en la más estricta clausura, atendidas y protegidas por servidumbre armada, que las protege de la chusma que las rodea.

Personajes

Anna Budell. Posadera (Siglo XIV)

Viuda que auxiliada por sus dos hijas Lluisa y Remej, regenta la posada del *Cap de Porc*. Las tres mujeres tienen la mala costumbre de drogar y asesinar a los viajeros solitarios, para hacer asados y embutidos con su carne.

Francesc Llimona. Delincuente (Siglo XIV)

Este personaje, más conocido como *Mosén Llimona*, controla todo el mundillo de la delincuencia de la ciudad. Mendigos, prostitutas e incluso ladrones y asesinos deben entregarle un porcentaje de sus ganancias, ya que en caso contrario se arriesgan a perder el pellejo si son descubiertos *in fraganti*. Mosén Llimona manda sobre un pequeño ejército de chivatos y asesinos, y tiene suficientes contactos en el Consell de Cent para no ser molestado por las autoridades municipales.

Joan el Fosca. Ladrón (Siglo XIV)

Delincuente famoso por su agilidad y habilidad en trepar por paredes totalmente lisas, e introducirse por las ventanas más estrechas para conseguir su botín. Es un hombrecillo alto y muy delgado, llamado *elfosca* por su costumbre de vestir siempre de negro.

Ferran Gimpera. Jugador (Siglo XV)

Conocido jugador profesional de la ciudad. Dominaba todo tipo de juegos de azar, aunque su especialidad eran los dados. Tenía una suerte tan endiablada, que algunos decían de él que había hecho un trato con el Diablo. Otros, más prácticos, sostenían que era un tramposo. Murió destripado a consecuencia de una pelea callejera.

Blanca de Armau. Envenenadora (siglo XV)

Mujer madura, de complexión pequeña y prácticamente calva. Se dedica a la fabricación y venta de venenos y sus correspondientes antídotos. Tiene el lado izquierdo del rostro quemado, al parecer por culpa de un ajuste de cuentas. Se dice que en su juventud fue una mujer muy hermosa.

Aventuras

* Los Pj son emborrachados y/o drogados en una taberna por unos desaprensivos, que planean despojarles de sus ropas, dinero y demás posesiones, cortarles la lengua y venderlos a algún comerciante de esclavos de la Plaza Nova afirmando que son infieles sarracenos.

* Un hidalgo solicita la ayuda de los Pj para que encuentren a su sobrina, novicia del convento de Jonqueres, que ha sido secuestrada por unos malhechores cuando salía a hacer unas obras de caridad.

* Uno o varios de los Pj aceptan hacer una partida de dados con un jugador profesional, el cual está teniendo MUCHA suerte...

* Los Pj ayudan a quien no deben, y se enemistan con el jefe de la delincuencia local, el cual lanza contra ellos a sus bien entrenados asesinos...

La cueva de la bruja

*Porc ple de vicis,
un mal matí son sanct Martí
ella trobá; la pell leixá
per far-ne bóts.*

Jaume Roig

Esta aventura es una nueva versión del módulo *El Regreso*, publicado por la revista *Líder* núm. 21 (Enero 1991).

Prólogo

En 1343, el legítimo rey de Mallorca y Rosellón, Jaume III, fue secuestrado y encarcelado por orden de su cuñado Pere III el Ceremoniós, rey de la Corona de Aragón, el cual ocupó militarmente dichos territorios. Cinco años más tarde Jaume logró escapar, y reunió un ejército a fin de recuperar su reino. Por desgracia, dicho ejército fue destruido (junto a su rey) en la batalla de Lluchmajor. Apenas un año más tarde, en 1349, los territorios del viejo reino de Mallorca se incorporaban definitivamente a la Corona de Aragón.

Los Pj, que habían tomado parte más o menos activa en la guerra contra el Ceremoniós, tuvieron que huir a Francia para no ser ahorcados por los vencedores. Tras un par de años de malvivir dando tumbos por territorio francés, han decidido regresar a la Corona de Aragón: Su papel en la contienda no fue tan relevante como para que alguien se acuerde todavía de ellos, pero no obstante, y para evitar tropezarse con algún viejo conocido, han decidido atravesar los Pirineos por el paso de Puigcerdá, internándose luego en el Ripollés, en lugar de seguir la vía, más fácil, del Rosellón.

Introducción

28 de Octubre de 1351. Tras haber atravesado felizmente los Pirineos, el grupo se encuentra de paso en el pueblecito de Ribes, en el valle del río Freser. El pueblo es poca cosa más que un conjunto de caseríos agrupados con escaso orden, donde viven apenas un centenar de individuos, pertenecientes a siete u ocho familias.

La intención de los Pj es pasar la noche en el pueblo para proseguir su camino hacia Ripoll temprano por la mañana. Aunque no hay posada en Ribes, no es difícil que uno de los lugareños deje a un viajero dormir en el establo a cambio de un par de croats de plata, o incluso que le ceda una habitación por un florí de oro. Sería aconsejable que alguno de los Pj hablara catalán, ya que en el pueblo se expresan todos únicamente en ese idioma. Si ninguno de los Pj lo habla, el DJ tendrá que sacarse de la manga algún viejo soldado que sepa el suficiente castellano como para hacer de intérprete.

1. Ligadura blanca

Al amanecer del día siguiente (día 29) los Pj se encuentran con que durante la noche ha estallado sobre el pueblo una furiosa y persistente tormenta de nieve, que no presenta señales de aminorar. Los caminos se han vuelto intransitables, ante lo cual el pueblo ha quedado aislado hasta que mejore el tiempo. Mal que les pese, los Pj deberán ampliar su estancia en Ribes unos días más...

Los lugareños no ocultan su sorpresa e inquietud: no es normal que se produzcan tormentas tan fuertes en esta época del año, y temen de que el Invierno sea largo y riguroso.

En el pueblo hay un retrasado mental llamado Pau, hombre de una treintena larga de años extraordinariamente alto y fuerte, que apenas vocaliza las palabras. Los aldeanos aseguran que es absolutamente inofensivo. Ahora está muy agitado, casi histérico, y no cesa de repetir unas palabras en catalán, una y otra vez:

Lo Primer sereu empresonats amb blanc lligam.

Lo Segon os trairá vostre més fidel esclau.

Lo Tercer tomaré amb els qui os han deixat.

Si los Pj no entienden el catalán el intérprete les traducirá: *Primero sereis aprisionados por blanca ligadura; Segundo os traicionará vuestro esclavo más fiel; Tercero volveré con los que os han dejado.*

2. La historia de Caritat

Las palabras de Pau provocan entre la gente del pueblo preocupación y miedo. Si los Pj desean investigar sobre el asunto deberán pasar una tirada de Elocuencia (o de Mandó, en el caso de ser de mayor nivel social). En ese caso les contarán la siguiente historia:

Hace unos diez años vivía entre nosotros una muchacha llamada Caritat, que estaba muy enamorada de Pau. Pau no era entonces como lo véis ahora. Era un mozo inteligente y apuesto, muy fuerte de carácter. Pau no correspondía a Caritat, pues a su vez estaba muy enamorado de Anna, otra muchacha de la vecindad. Para enamorar a Pau, Caritat empezó a frecuentar la compañía de Parrac, una vieja curandera que vivía en las cercanas cuevas de Rialp, en el interior del bosque. Parrac sugirió a Caritat que se sometiera al ritual de las *Set Fonts*, para convertirse en una Encantada y poder así seducir a Pau. Pero lo que ninguna de las dos había pensado era que Pau estaba enamorado sinceramente de Anna, y ante el amor verdadero no sirven de nada encantamientos ni hechizos. Transcurrido un año, Caritat perdió sus poderes de Encantada, y cómo no había sido bendecida por el matrimonio adquirió en él acto una aldad repugnante, que ya no la abandonaría en toda su vida. Huyó de Ribes y se fue a vivir con su única amiga, la vieja Parrac, convirtiéndose en discípula suya. Parrac se apresuró a enseñarle todos los conocimientos arcanos que poseía, pues sabía que no viviría mucho más. Efectivamente, la vieja murió años después, y Caritat enterró su cuerpo en el bosque, convirtiéndose así en la nueva curandera de la comarca. Durante algunos años todo fue bien, pero la soledad y la desgracia terminaron por pudrir el corazón de Caritat, que ya sólo era capaz de sentir odio y rencor hacia las gentes de las aldeas vecinas: Queralps, Fustanyá, y sobre todo Ribes. Por pura maldad, esparcía mal tiempo y granizo sobre los campos, hacía que el ganado enfermara y muriese, provocaba la aparición de la envidia y

el rencor entre los vecinos. La gente la odiaba, pero el miedo era más fuerte. Pues se decía que Caritat se había hecho servidora del Diablo, y que éste le había dado el poder de la inmortalidad.

Hace algo más de medio año, Caritat cometió su última fechoría, lanzando unas fiebres contra Anna, a la que Pau había convertido en su esposa. Cuando Anna murió, Pau juró que destruiría para siempre a la bruja.

Para ello subió hasta el valle de Núria, y pidió consejo al santo ermitaño que allí se encuentra. Este le dió un escapulario sagrado, diciéndole que lo protegería contra los maleficios de la bruja. Gracias a él, Pau pudo adentrarse en el bosque hasta llegar a la cueva de la bruja, y la mató. Luego le puso alrededor del cuello el escapulario, para destruir definitivamente su poder maligno. Pero él no salió indemne del enfrentamiento. El Pau que volvió a nosotros es éste que ahora veis. Su inteligencia quedó destruida durante la lucha contra la bruja. Ahora habla muy poco, y es muy difícil mantener con él una conversación coherente. Además, cuando está nervioso, empieza a decir estas palabras, siempre las mismas.

Si un Pj pasa una tirada de Conocimiento Mágico o Leyendas es posible que la sangre se le hiele en las venas, y tenga que tragar saliva un par de veces: Si al cadáver de una persona malvada se le coloca un objeto sagrado, su alma no entra en el Infierno, y no siendo merecedora del Paraíso vaga por la tierra *por toda la eternidad...* Sólo puede ser detenida si alguien le arranca el objeto sagrado: en ese caso se precipitará al Infierno.

El día 29 pasará sin mayores incidentes, salvo por un pequeño detalle: Si un Pj saca una tirada de Percepción x 3 se dará cuenta de que la tormenta de nieve aumenta de intensidad cada vez que un aldeano sale al exterior. Esto, sin embargo, no sucede con los Pj.

3. El esclavo más fiel

Al amanecer del día 30 los perros del pueblo (aproximadamente unos 25) enloquecerán, atacando a todo ser humano que vean. Los Pj deberán enfrentarse a ellos, ayudados, por supuesto, por los habitantes de Ribes. Antes de ser eliminados, los perros matarán o herirán a un número variable de personas (de 15 a 25, según la actitud de los Pj: cuanto antes reaccionen y más efectivos sean, menos víctimas habrá).

Pau, milagrosamente indemne, seguirá recitando una y otra vez su cantinela, visiblemente aterrorizado. Si un Pj saca una tirada de Leyendas es posible que también se aterrorice: la noche del 31 de Octubre al 1 de Noviembre es la noche de Todos los Santos, en la cual los muertos pueden volver a pisar la tierra. La solución a los versos de Pau, pues, es la siguiente:

Primero sereis aprisionados por blanca ligad ura.

El día 29 cae una nevada que deja incomunicado el pueblo, especialmente violenta cuando alguno de sus habitantes sale al exterior.

Segundo os traicionará vuestro esclavo más fiel.

El día 30 los perros del pueblo enloquecen, atacando a sus amos.

Tercero volveré con los que os han dejado.

La noche de Todos los Santos la bruja volverá para vengarse, posiblemente a la cabeza de un ejército de muertos. Si los Pj preguntan dónde hay cadáveres por las cercanías no tendrán que andar mucho: Ribes tiene un pequeño ce-

menterio, por supuesto, donde reposan los padres, los abuelos y los hijos malogrados de los aldeanos.

(Por cierto, cualquier acción de los Pj contra los cadáveres del cementerio se encontrará con la oposición decidida de toda la comunidad en pleno: se trata de **sus** muertos y **sus** antepasados.

Si los Pj llegan a estas conclusiones y las exponen la gente del pueblo les suplicará ayuda, ya que son los únicos que pueden salir del pueblo sin peligro.

Si pasaron la tirada de C. Mágico al oír el relato de las aventuras de Pau sabrán qué deben hacer: deberán dirigirse hacia el bosque donde Pau mató a la bruja, encontrar su cuerpo y arrancarle el escapulario sagrado que Pau ató alrededor de su cuello.

Si por el contrario los Pj no saben o no quieren ayudar a la gente del pueblo y deciden huir de él ahora que aún están enteros, deberán enfrentarse a la tormenta. Debido a la nieve, hay cinco horas de marcha, valle abajo, hasta llegar al siguiente pueblo, Sant Martí d'Armancies. Los Pj sufrirán las consecuencias del frío cada 15 [min.de](#) tiempo de juego (30 si llevan armadura de tipo 1). Consultar las reglas sobre el calor y el frío en el capítulo 6 del manual.

Los Pj saldrán del radio de acción de la tormenta si llegan a las afueras de Sant Martí. Todo habitante del pueblo que intente acompañarles morirá de frío por el camino.

4. El bosque maldito.

El camino hacia las cuevas de Rialp (que muchos ya denominan *de la Encantada, o de la Bruixa*), no es difícil de seguir: los Pj tendrán que subir por el valle, siguiendo el curso del río Freser durante unos 45 minutos, e internándose luego en un bosque (según los de Ribes maldito), en cuyo centro están las famosas cuevas.

El bosque es oscuro, de árboles retorcidos y sotobosque abundante. Lo atraviesan escasos senderos, que la mayor parte de las veces mueren sin conducir a ninguna parte. No parece que aniden pájaros en las ramas de los árboles, ni se encuentran rastros de los animales que corrientemente habitan en un bosque. No obstante, los Pj comprobarán enseguida que dista mucho de estar deshabitado: Una tirada de Rastrear permitirá a los Pj distinguir en la nieve y el barro huellas de pies humanos descalzos, pero si se detienen a observarlos de cerca se darán cuenta que la criatura que dejó estas huellas *tiene tres piernas*. Una tirada de Leyendas identificará la bestia en cuestión: Se trata de una *Mola*, un ser de múltiples brazos, cabezas y piernas. Es extraño que frecuenten este bosque, ya que suelen refugiarse en los bosques del sur...

Los Pj tendrán tres encuentros en la espesura, a determinar según la siguiente tabla. Los encuentros no pueden repetirse.

Lanzar 1 D6:

1. Voces
2. Maiet
3. Horpí
4. Joanets
5. Goga
6. Mola

Voces. Los Pj empiezan a oír un débil murmullo de voces, que cada vez se va haciendo más y más fuerte, hasta que

parece que un centenar de personas enloquecidas les esté gritando a todo pulmón al lado de la oreja. No hay dos voces iguales: unas son suplicantes, otras amenazadoras, otras sensuales. Unas ríen y otras lloran. Unas invitan a los Pj a unirse a ellas y otras les gritan que huyan, mientras aún estén a tiempo. El efecto conjunto es insoportable, y puede provocar el aturdimiento en la gente. Todo aquel Pj que no pase una tirada de su Racionalidad con un malus del 25% verá reducido el valor de sus competencias a la mitad, y, en caso de combate, perderá siempre la Iniciativa. Caso de sacar una pifia en la tirada, el Pj en cuestión quedará reducido a la condición de un guiñapo tembloroso y sollozante. Estas voces son las almas de los hechizados por Caritat, que están atrapadas en el bosque hasta que ella no entre en el Infierno o se destrozé la piedra encantada. Las voces son la causa del estado actual de Pau.

Los Pj pueden librarse asimismo del efecto de las voces si se tapan los oídos (con cera, miga de pan mascada, trozos de tela o similar), en el momento de empezar a oír las.

Maiet. Los Pj pasan al lado de una piedra labrada, aproximadamente de la altura de un hombre, cubierta con signos incomprensibles. Todo Pj que siquiera toque la piedra será en el acto atacado por un Maiet que se encuentra de guardia. Aquél que participe en su muerte y no pase una tirada de RR se transformará en Maiet antes de un año. Si los Pj hacen pedazos la piedra liberarán de su maleficio las almas hechizadas por Caritat (ver Voces)

Horpi. Una serpiente monstruosa de casi dos metros de longitud se lanzará contra el grupo, intentando atrapar a uno de los Pj para arrastrarlo hacia su cubil, reducirlo a papilla mediante un par de estrujones y devorarlo a placer.

Joanets. Los Pj que pasen una tirada de Escuchar oirán una serie de vocecillas que parlotean incesantemente, riendo sin parar. Todo aquél que se acerque a la fuente del sonido sin hacer ruido (tirada de Discreción) verá un diminuto estanque en el que están jugando y bañándose una docena de duendecillos de ambos sexos, con la piel verdosa y los ojos rojizos. Si el espectador no pasa una tirada de Esconderse será descubierto en el acto, lo que provocará que los Joanets se esfumen inmediatamente, tras corroerle en el acto todos los objetos de metal que lleve encima, y lanzándole de propina un hechizo de Atracción sexual sobre sí mismo. Si por el contrario un Pj les habla de espaldas (o mediante cualquier otro método por el cual no los mire directamente), solicitando su ayuda para destruir los maleficios de Caritat, y es lo suficientemente cortés y convincente (puede ser interesante una tirada de Elocuencia) los Joanets lo recompensarán con un hechizo de Suerte de 6 horas de duración.

Goga. Cerca del río Freser, uno de los Pj oirá una dulcísima voz femenina que lo llama. El (y sólo él) verá a una muchacha bellísima que le hace señas para que se introduzca en el agua junto a ella. Si no pasa una tirada de RR con un malus de -25% (y sus compañeros no lo detienen) se meterá en el agua, siendo arrastrado por la fortísima corriente y ahogándose con toda seguridad.

Mola. Los Pj oirán un lamento capaz de partir el alma, y aquellos que pasen una tirada de Otear crearán vislumbrar, entre la maleza, a una enorme bestia desnuda de tres piernas y cuatro brazos, que grita y se agita con ferocidad. No presentará batalla a los Pj, sino que huirá con rapidez por entre los árboles.

5. La cueva de Rialp

Los Pj llegarán finalmente ante la amplia entrada de la cueva de la bruja. Aquellos que pasen una tirada de IRR notarán que en su interior hay latentes una gran maldad y un gran rencor, y tendrán que tragar saliva un par de veces antes de traspasar el umbral, del que, por cierto, emana un auténtico hedor a madriguera de animal carnívoro. La cueva, muy amplia, tiene más o menos forma de "T", y en algunos puntos es un auténtico laberinto de estalagmitas. En algunas de ellas, por cierto, hay incrustados huesos humanos. El suelo está alfombrado de restos semi podridos de animales y de estiércol, lo cual confirma la sensación de que vive en él una bestia feroz.

Un registro minucioso conducirá al grupo a la zona que Caritat usaba como vivienda: en medio de un caos de cacharros rotos, sobre un jergón de paja podrida, se encuentra un cadáver, muerto ya hace mucho, pero respetado por las bestias: Alrededor de su cuello se encuentra un escapulario dedicado a San Gil.

Aquél Pj que tenga suficientes arrestos para arrancar el escapulario del cuello del cadáver, y no musite al mismo tiempo una oración o lleve consigo algún objeto sagrado, deberá hacer una tirada de RR con un malus de 40%, ya que Caritat abrirá de repente sus ojos podridos, y aferrando al Pj con unas manos como garras intentará poseer su cuerpo antes de ser precipitada al Infierno (de tener éxito, consultar Invocación de Animas, pág. 38 del manual).

Si se apodera del cuerpo del Pj, Caritat huirá para llevar adelante sus planes, en caso contrario dirá:

Me arrojaís al Infierno, pero no me habeis vencido. Mi hermana llamará a su tropa como yo le he enseñado, y juntos arrasarán el maldito pueblo de Ribes sin dejar piedra sobre piedra...

Y con una horrible carcajada, enmudecerá para siempre. Por cierto, los Pj con IRR 65 o menos que contemplen el espectáculo harían bien en subirse 3 puntitos la IRR...

Si tras esto los Pj aún tienen humor para rebuscar un poco por la cueva, y pasan sendas tiradas de Buscar encontrarán una bolsita de piel de cerdo, de las usadas como portamonedas, manchada de sangre y un trozo de tela de hilos de oro, bordado con el signo del sol, igualmente manchado con sangre. Una tirada de Conocimiento Mágico permitirá identificar dichos objetos como un Talismán de Riqueza y otro de Resistencia al Frió. (Ver Manual, págs. 34 y 35). Si se entretienen mucho, sin embargo, podría ser que se tropezaran con la bestia, es decir, con la hermana de Caritat.

7. La hermana de Caritat.

Lo que nadie en el pueblo sabe es que la madre de Caritat (que era originaria de Olot) fue fecundada por un Molet, naciéndole una Mola junto a su hija. Abandonó al monstruo en el bosque, y huyendo de la vergüenza llegó al pueblo de Ribes, donde fue aceptada como una más. La Mola, no obstante, sobrevivió, y guiada por la presencia de su medio hermana consiguió llegar hasta el bosque cercano a Ribes. Caritat fue siempre consciente de la presencia de la Mola, y acudía a visitarla con frecuencia. Así nació su amistad con la vieja Parrac, que vivía en la cueva del bosque. Al perder su belleza, por culpa del ritual de las fuentes, Caritat se reunió en el bosque con su hermana secreta y con Parrac.

Y será la hermana de Caritat la que la noche de Todos los Santos se presente ante el pequeño cementerio de Ribes, y

obedientemente recite las palabras que su hermana le ha hecho aprender de memoria: palabras que harán que los muertos se levanten de sus tumbas, ávidos de apoderarse de la vida de los hombres...

Pero Caritat no ha tenido en cuenta una cosa: Ribes es un pueblo pequeño, y todos son parientes y se conocen... Tanto los vivos como los muertos. Los cadáveres del pequeño cementerio se alzarán, sí, pero no para obedecer a la enemiga de los suyos, sino para despedazarla. Después volverán a sus tumbas.

Todos los que contemplen este macabro espectáculo (por ejemplo, algún Pj curioso) ganarán en el acto 1D10 puntos de IRR. Pau, que también estará presente, sufrirá un espasmo y caerá al suelo desmayado. Cuando recupere la consciencia los Pj descubrirán que se ha curado de su locura. Pero quizá nada en el mundo lo cure de su tristeza.

Conclusión.

Tras descansar unos días y curar sus heridas, el grupo emprenderá la marcha, camino de Ripoll, dejando tras de sí un pueblo lleno de amigos. Si lo desean, puede acompañarles Pau, que les confesará que quiere alejarse una temporada de la comarca, para ver si la distancia cicatriza las llagas que le están sangrando el alma.

Recompensas

Los Pj ganarán 25 puntos de Aprendizaje por jugar la aventura hasta el final, 15 más si consiguen precipitar a Caritat al Infierno, y 15 más si eliminan ellos solitos la Mola.

P.N.J.

Pau

Ver apéndices

Perro común

FUE	8	
AGI	15	RR: 50% IRR 50%
RES	15	Armadura natural:: Carece
PER	18	

Armas: Mordisco 45%. Daño 1D4.

Maïet

FUE	35	Altura: 1'90 m. Peso 105 kg.
AGI	8	RR: 0% IRR: 125%
HAB	6	Armadura natural: 1 (Corteza)
RES	30	
PER	18	

Armas: Puños 30% (4D6+1D3)

Competencias: Escondarse 99%

Horpi

FUE	21	Tamaño: 2 m.
AGI	5	RR 10% IRR:90%
RES	30	
PER	5	

Armas: Mordisco 70% (ID4+2D6)

Competencias: Discreción 25%

Poderes especiales: Aplastamiento (ver Bestiario)

Caritat (Anima)

RR: 0% IRR: 140%

Mola

FUE	25	Altura: 2'30 m. Peso: 250 kg.
AGI	3	RR 0% IRR: 150%
HAB	8	Armadura natural: 1 (Pelo)
RES	28	
PER	15	
COM	1	
CUL	1	

Armas: Puños 40% (2D6+1D3)

Mordisco 30% (3D6)

Competencias: Esquivar 15%

Nota: Esta Mola en concreto tiene dos cabezas, cuatro brazos y tres piernas, siendo uno de los rostros sucio pero hermoso, ya que es idéntico a cómo era Caritat antes de su conversión. Es de naturaleza tímida, y le asusta la presencia humana. No obstante, está dominada por el ánima de su hermana, rebosante de odio y rencor.

El pacto

por Miguel Aceytuno

*Per ésser bruixa, senyora
és la fe lo que mes cal
que amb la fe los dons s'alcancen
tant de Déu com de Satá.*
Damas Calvet

Interludio

Una vez en Ripoll, los Pj solicitan la hospitalidad de los buenos monjes del monasterio de Santa María. Allí conocen a un pobre viajero que llegó herido y casi desnudo al monasterio. Dice llamarse Joan de Sabastida, y ser un próspero comerciante de Figueres. Afirma que un grupo de bandidos le asaltó, asesinando a sus criados y robándole todas sus pertenencias. No se explica cómo logró salvar su vida, y suplica al grupo que accedan acompañarle hasta su ciudad, donde les recompensará adecuadamente. Es de suponer que los Pj, cuya bolsa está cada día más vacía, se apresuren a aceptar.

Introducción

30 de Diciembre de 1351. Tras celebrar la fiesta de la Natividad del Señor en Besalú, el grupo y Joan de Sabastida prosiguen su viaje hacia Figueres. Hace ya unos días que las fatigas del viaje han enfermado a Joan, débil aún por las heridas que sufriera a manos de los bandidos. El grupo decide no forzar la marcha y hacer noche en el pueblecito de Navata.

1. La hospitalidad en Navata

La población no tiene más de una quincena de casas, esparcidas alrededor de un cruce de caminos. Los Pj no tienen ningún problema en ser alojados. Por unas pocas monedas, cualquiera de los *masovers* estará complacido en recibirlos al calor de su fuego, y ofrecerles una hogaza de pan y un trago de vino.

La tarde toca a su fin. El grupo tiene apenas tiempo para atender a las monturas, cenar... y poco más. Ese poco más, en concreto, puede llegar a ser para un Pj astuto:

**Reconocerla zona:*

Navata es un pueblo creado en la intersección de dos caminos: el camino Real que lleva hasta Figueres y un camino menor que conduce hacia la costa. Está situado en el fondo de un ancho valle, cerca del río. Las riberas de éste están tan llenas de pájaros que su trinar llega a hacerse ensordecedor. Las montañas más cercanas se hallan a dos horas de buen paso, lo que haría muy difícil llegar a tomarlo por sorpresa. Consta de doce casas habitadas y dos grandes graneros comunitarios, y alberga a unas cien personas, cuarenta de las cuales son varones en edad militar.

** Hablar con los lugareños:*

Se comportarán normalmente, aunque una tirada de Percepción x 3 (realizada en secreto por el DJ) hará que el Pj que la pase se dé cuenta que les pone algo nerviosos hablar con los Pj.

Si alguno de estos llega a sospechar, una tirada de Psicología les indicará que es muy raro que unos forasteros pongan nervioso a quien vive al lado del camino real. Caso que fallen la tirada el DJ explicará los nervios de los Navatenses diciendo que no es muy normal tener visitas en la Edad Media, y tampoco lo es tener una conversación cortés con alguien de distinta posición social. Así que los intentos de diálogo quedarán reducidos a sonrisas y monosílabos.

** Observar unos niños jugando:*

Si un Pj decide pasear por el pueblo y saca una tirada de Suerte, verá un corro de niños que cantan:

*Als Quatre Termes
qui hi va a caçar aucells
hi perd l'esma".*

(En los Cuatro Términos quien va a cazar pájaros pierde el ánimo)

Si el Pj trata de acercarse, los niños hecharán a correr. Si consigue preguntarles el significado de la estrofa, estos negarán incluso haber estado cantando... Cosas de criós. No obstante, esto le hará recordar (si pasa una oportuna tirada de *Leyendas*) una vieja tradición catalana que cuenta que muchos cruces de caminos son mágicos, pues en ellos es posible invocar al Diablo y hacer tratos con él. Por eso es de buenos cristianos colocar una cruz o imagen sagrada en dichos cruces. ... Por cierto, en el pueblo no hay ni iglesia ni ermita.

La aldea no da más de sí, y se acerca la hora de acostarse. El Dj deberá controlar si los Pj deciden mantener una guardia, permanecen despiertos charlando, etc. Es importante, ya que pasada la medianoche todo Pj despierto verá a Joan levantarse para hacer sus necesidades (en medio del campo, naturalmente). Saldrá solo y desarmado... y no se volverá a ver ni a oír de él. Toda batida posterior será inútil. Las calles están desiertas. Los lugareños no saben nada, ni han visto nada, aunque finalmente alguno aparecerá que recuerde haberle visto partir solo, aún de noche. No se ha llevado montura ni equipo.

NOTA PARA EL DJ: Sería interesante que la desaparición de Joan pasara lo más desapercibida posible hasta el alba. (Ya sea porque se le ofrezca dormir separadamente de los Pj, sea porque quiera hacer guardia y se esfume en su turno, porque el Pj de guardia se duerma o porque se retire temprano a dormir y al amanecer los Pj solamente encuentren un montón de ropas bajo su manta). Lo que sea, pero que sea lógico. Aquí no ha intervenido la magia, sino el miedo.

2. El trato

Evidentemente, no es oro todo lo que reluce en Navata. Esta vez, no es que haya un adorador a Satán, ni un conventículo. ¡Es que todo el pueblo es (o cree ser, que para el caso es lo mismo) servidor del Maligno!

Todo empezó en 1348, cuando todo el Principat se vio sacudido por una espantosa epidemia de Peste. En diciembre

se había declarado ya en buena parte de los pueblos de la comarca, y los de Navata vivían aterrorizados pensando que pronto les tocaría el turno a ellos. Una noche de borrachera el viejo Jofre recordó la leyenda *deis quatre camins*, y situándose en mitad del cruce formuló en voz alta, tres veces, su deseo de convertirse en brujo. Quizá fuera el vino, quizá el miedo ante su audacia, o quizá se le apareciera de verdad Satanás. Lo cierto es que Jofre volvió al pueblo diciendo que el Maligno le había hablado, y que exigía un sacrificio humano, a cambio de lo cual la peste respetaría la población. Enric, el sacerdote, se lanzó contra él acusándole de blasfemo, borracho e irreverente. Hubo un forcejeo, y antes de que pudieran separarlos Jofre clavó su cuchillo en el pecho del religioso, que murió en el acto. Y ante los horrorizados ojos de sus vecinos, Jofre esparció la sangre del sacerdote en el cruce de caminos, afirmando que el pacto había sido sellado, y que estaban salvados. La gente estaba aterrorizada, pero se aferró a esa esperanza y se retiró a sus casas.

Y lo cierto es que la Peste no apareció en Navata, pese a que se desató con virulencia por todo el país, dándose casos incluso en lugares más aislados y peor comunicados que Navata. Evidentemente, el prestigio de Jofre subió como la espuma, convirtiéndose en alguien temido y respetado, cuyo capricho era ley. Por eso, cuando al año siguiente afirmó que el sacrificio debía repetirse, concretamente la noche del 31 de Diciembre, nadie osó llevarle la contraria. Un pobre vagabundo que tuvo la mala suerte de atravesar el pueblo por esas fechas fue atrapado, y su sangre regó nuevamente el cruce de caminos...

Ahora se acerca nuevamente la fecha fatídica, y aunque la mayor parte de la gente del pueblo está más que harta de la tiranía de Jofre, y le horrorizan los sacrificios anuales, el miedo a la enfermedad (que según Jofre se desencadenará en el acto una vez rompan el pacto) es mucho más fuerte. Joan ha sido secuestrado, y está destinado a ser sacrificado en el mismo instante del fin de año. Hasta entonces, está encerrado en una vieja cabaña de pastor, a orillas del río (allí donde *se cazan pájaros*)

Las gentes de Navata no desean tener más muertes sobre su conciencia que las imprescindibles, por lo cual intentarán convencer al grupo de que su compañero desapareció sin más, animándoles para que partan en su busca, incluso ofreciendo provisiones para camino y su bendición. (Evidentemente, el que no de en en principio ningún mal a los Pj no significa que no e defiendan si los Pj deciden usar la *vía directa* del es dazo y tentetieso)

3. Buscando a Joan

Aparte de la violencia (en un principio poco recomendable) los Pj tienen varios caminos válidos a seguir:

* *Capturar y convencer a un lugareño para que hable:*

Los Pj deberán usar la competencia de *Tortura*. El desgraciado terminará contando toda la historia, y amenazará a los Pj diciéndoles que si no cogen sus bártulos y desaparecen serán también malditos por el Diablo. Sólo con un crítico dirá dónde está Joan: Su miedo al Diablo es mayor que a la muerte.

* *Batida por los alrededores del pueblo:*

Una tirada de Rastrear permitirá a los Pj encontrar una cabaña de pastor, alejada del pueblo pero al parecer bastante frecuentada. Hay dos tipos con aperos de labranza vigilando la puerta, que por cierto está atrancada desde fue-

ra... (Y, por supuesto, en su interior hay un tipo bastante desesperado llamado Joan)

* *Fingir la marcha y volver disimuladamente.*

Observarán como el pueblo prepara una fiesta nocturna al lado del río.

* *Olvidarse del tema.*

En ese caso el grupo proseguirá su camino, Jofre ejecutará alegremente a Joan a medianoche, y las cosas seguirán igual un año más, y otro, y otro, y otro...

* *Quedarse en Navata un día más*

La paciencia de los del pueblo tiene un límite. Los Pj serán invitados a la fiesta... en calidad de segundo plato y postres.

4. El sacrificio

Cerca de una hora antes de la medianoche, todos los habitantes del pueblo (hombres, mujeres, ancianos y niños) se pondrán una especie de máscaras hechas de pieles de animales, que les darán un aspecto aterrador, y marcharán en procesión hacia el cruce de caminos.

Si los Pj se quedaron en el pueblo, una veintena de ellos les atacarán, intentando hacerles prisioneros. No son muy duchos en táctica, y se acercarán en un grupo compacto por la calle principal. No sería muy difícil, pues, escabullirse, siempre que los Pj se mantengan alerta y no se dejen sorprender.

Se produzca o no el enfrentamiento con los Pj, el pueblo quedará desierto. La medianoche sorprende a las gentes de Navata cantando torpes alabanzas hacia el Señor de los Infiernos, alrededor de una enorme hoguera situada en el centro del cruce del camino Real. Algo apartados, dos campesinos sostienen al maniatado Joan, obligándolo a estar de rodillas, con el cuello expuesto, como un cordero a punto de ser degollado. Y Jofre, con un grotesco disfraz de pieles, el rostro pintado de rojo y dos cuernos de cabra atados a la cabeza, baila enloquecido alrededor de la hoguera, antes de cercenar el cuello de su víctima para regar con su sangre el cruce de caminos... un año más.

Llegados a este punto, los Pj deberían improvisar rápidamente un plan de ataque (bastante rápidamente, si quieren salvar la vida a Joan). El abanico de posibilidades puede abarcar desde prenderle fuego al pueblo (como distracción) hasta acabar con Jofre (que a todas luces lleva la voz cantante) de un certero flechazo, pasando por lanzarse a la carga contra los guardias de Joan y llevárselo del lugar en volandas.

5. ¿Final feliz?

Si los Pj, sea de la manera que sea, consiguen evitar el sacrificio hasta pasada la medianoche, las gentes del pueblo quedarán aterradas y silenciosas, esperando que la ira del Diablo los borre de la faz de la tierra. Pero nada alterará la tranquilidad de la noche. El Diablo sólo tiene el poder que los hombres quieren darle. Uno a uno, los campesinos se alejarán del fuego y se retirarán a sus hogares, libres al fin de la tiranía del Diablo... si es que lo estuvieron alguna vez. Si Jofre ha sobrevivido al combate, se quedará solo, desgañitándose y llorando de rabia. Será encontrado a la mañana siguiente, muerto, quizá de frío, quizá de ira, quizá de algo peor...

Recompensas

Si los Pj consiguen liberar a Joan y salir del pueblo más o menos enteros, ganarán 25 P. Ap. Si además descubren los motivos de las gentes de Navata, ganarán 15 puntos más.

P.N.J.

Joan de Sabastida

Ver apéndices.

Campesino normal

FUE	12	Alt: 1'73	Peso: 65 kg
AGI	13	RR:20%	IRR:80%
HAB	17	Apariencia: Variable	
RES	15		
PER	12		
COM	10		
CUL	10		

Armas: Pelea 50% (1D3)
Palo 35% (1D4+1)
Garrote 40% (1D6)

Armadura: Carecen

Competencias: Conducir carro, 40%, Conocimiento de Vegetales, 60%, Conocimiento Animal, 40%

Nota: Sus conocimientos de castellano son mínimos, pues hablan únicamente catalán.

Jofre

FUE	8	Alt. 1'60	Peso: 57 kg.
AGI	12	RR: 10%	IRR: 90%
HAB	10	Apariencia: 7	
RES	10		
PER	12		
COM	20		
CUL	15		

Armas: Cuchillo 40% (1D6)

Armadura: Ropa Gruesa (Prot. 1)

Competencias: Elocuencia 65% Leyendas 70%

Nota: Por extraño que parezca, Jofre carece de hechizos. Sus supuestos conocimientos mágicos son incompletos y erróneos.

Cuando el viento aúlla tu muerte...

por Joaquín Ruiz

*Guardia obre la porta,
obre la porta i hi entraré;
si no obres i no hi puc entrar
l'investiré i trencaré els seus bernats
follaré els cadenats i destruiré els seus llindes.
Faré que els morts s'aixequin de les seves tombes
perquè devorin els qui estiguin vius.*
Popular

Interludio

Los Pj, acompañando a Joan de Sabastida o sin él, han dejado atrás el pueblo de Navata y se dirigen hacia el Este camino de la localidad de Figueres...

1. Al final de un duro camino

El día 1 de enero de 1352. Hace mucho frío y sopla un fuerte viento. Ese viento que los viajeros están sufriendo desde que entraron en estas tierras; un viento que los de la comarca llaman Tramontana. Una ligera lluvia azota la cara de los caminantes. La jornada está llegando a su fin y a lo lejos parece vislumbrarse (Otear -20, a causa de las malas condiciones climatológicas) unas construcciones que podrían pertenecer a las afueras de Figueres.

Ya ha caído totalmente la noche. De una arboleda cercana que se encuentra a la izquierda del camino, se escucha un grito desgarrado, agudo y agónico, solamente producido por el terror más extremo, que helaría la sangre del caballero más osado (una tirada de Escuchar -15, permitirá darse cuenta que es un grito de mujer).

A nuestros Pj se les presentan varias opciones: Una de ellas podría ser acudir en la dirección del grito. Por otro lado los jugadores pueden decidir forzar la marcha hasta la posada que (según les ha dicho Joan) se encuentra al borde del camino. Por supuesto las puertas de la muralla de Figueres ya están cerradas, y no se abrirán hasta el amanecer. Si los Pj escogen la primera opción pasan al apartado 2 (*Una arboleda en la oscuridad*). En caso contrario, el Dj deberá omitirlo.

2. Una arboleda en la oscuridad

Al acercarse a los árboles, los jugadores podrán observar una escena un tanto confusa debido a la oscuridad y a la lluvia: Un caballero fuertemente armado se inclina sobre una muchacha, desmayada o muerta, que está caída al pie de un árbol. Flanquean al caballero dos grandes perros negros, y un poco atrás un corcel de guerra pasta la escasa hierba con indiferencia. El caballero, como si presintiera las miradas de los Pj, se gira en su dirección al mismo tiempo que sus perros. La mirada de estos tres diabólicos seres provoca una tirada por Irracionalidad (1D4 puntos de RR caso fallar), ya que sus terribles ojos rojos parecen reflejar el temible fuego del infierno. A partir de este momento las acciones se sucederán rápidamente:

Por un lado los Pj podrán empuñar sus armas e intentar atacar al caballero y su escolta; a su vez, el caballero montará



en su caballo antes de atacar, cubierto por sus dos perros. Así pues, los Pj dispondrán de un asalto para disparar sus armas a distancia, y luego comenzar el cuerpo a cuerpo. Si en el asalto de armas arrojadas alguno de los personajes consigue impactar, se dará cuenta que las flechas no hieren a los perros ni al caballero con facilidad (ver características)... como si éstos seres contaran con una cierta protección diabólica. Nueva tirada de Irracionalidad, pero esta vez el efecto negativo no será la pérdida de Racionalidad, sino el quedarse un asalto totalmente paralizado por el miedo. Ni que decir tiene que las monturas, si las poseen los Pj, se encabitarán, lo que conducirá a las consiguientes tiradas de Cabalgar.

El Dj deberá asegurarse de que el ambiente está lo suficientemente caldeado, y la situación angustiosa, cuando comience a sonar en la lejanía el tañido de la campana de Figueres. De pronto, en un visto y no visto, la actitud del Caballero y sus perros cambiará totalmente, volviendo grupas y perdiéndose en la oscuridad de la noche hacia el Norte, en dirección a Llers. Cualquier intento de perseguirles será inútil. Galopan... como diablos.

Los Pj podrán entonces acercarse hasta el lugar donde yace la chica. Esta no tiene más de 13 o 14 años, y se encuentra sin conocimiento. Sus vestiduras están desgarradas y hay un pequeño montón de leña junto a sus pies. Está totalmente empapada y rígida por el frío. Si los Pj la examinan más detenidamente podrán observar una profunda herida en el cuello, que sangra abundantemente. Una tirada de C. Animal revelará que la herida no ha podido ser causada por las enormes fauces de los perros. Si el resultado es un crítico, quien lo haya logrado se dará cuenta que la herida solo ha podido producirla un hombre... con los dientes muy afilados.

Cualquier intento mágico para curar a la muchacha no tendrá efecto mientras esté sonando la campana de Figueres. Por otro lado, la muchacha se encuentra a Resistencia -2, por lo que los Pj tendrán que afinar con su competencia de *eros Auxilios* si no quieren que se les muera en los brazos. Los Pj consiguen salvar la vida a la chica esta despertará a un instante para murmurar *-Pare, pare, vull tornar a casa. ore, els Dips em volen matar. Pare, pare si us plau-*. (Padre, padre, quiero volver a casa. Padre, los Dips me quieren matar. Padre, por favor). Por supuesto, estas palabras únicamente serán entendidas por los Pj o Pnj que entiendan catalán.

Una tirada de Leyendas (con un bonus del 20%) identificará a los Dips como lobos gigantes, criaturas malvadas al servicio del Infierno. Si alguno del grupo saca en dicha tirada menos de la mitad de su porcentaje y es originario de la Corona de Aragón, recordará la vieja leyenda del conde Estruch, el caballero de origen centroeuropeo que hace ya más de cien años fue conde de Llers, y que hechizado por las brujas murió para renacer al servicio del mal. Aterrorizó la comarca durante diez años, hasta que finalmente fue destruido y desapareció... se suponía que para siempre. De todas formas, la posada de Can Nassos no se encuentra más que a unos cien metros escasos camino adelante, y ante un buen fuego y comida caliente será más fácil reflexionar que no bajo la terrible tramontana, sobre el espantoso encuentro en la arboleda.

3. La posada de Can Nassos

Se encuentra en el margen derecho del camino real, a menos de 1 km. de Figueres. Es una construcción grande pe-

ro sencilla, y el humo que sale de las dos chimeneas y las luces encendidas prometen el calor de un lugar de descanso.

En la lejanía aún se escucha la campana de Figueres, el viento sigue aullando y la noche se hace cada vez más negra, la lluvia comienza a arreciar y todo parece indicar que una terrible tormenta se acerca. A lo lejos se oye el ladrido de unos perros. La puerta está abierta, y en el umbral hay varios hombres, intentando reunir el valor suficiente para salir al exterior. El más decidido es un hombre alto y delgado con una gruesa capa sobre los hombros, una hoz en una mano y en la otra una lámpara. Si los Pj traen consigo a la muchacha de la arboleda se precipitará hacia ellos, llorando de desesperación y alegría, mientras dice *-Filla meva! Filla del meu cor! L'han trobada! L'han trobada! Entreu, si us plau, entreu!*- En caso que los Pj lleguen con las manos vacías partirá, solo, hacia los árboles, y volverá con el cadáver de la niña en sus brazos. El pobre hombre no es otro que Agustí, el dueño de la posada y la niña su hija mayor, Gloria. Al entrar el grupo Carme, la mujer de Agustí, ayudará a su marido a acostar a la niña (viva o muerta) en cama del piso de arriba.

Afuera la lluvia arrecia y comienzan a escucharse truenos en la lejanía, mientras la campana continúa sonando sin parar en Figueres.

En el salón de la posada se encuentran expectantes varios huéspedes:

Sentados junto a la chimenea están una mujer y su hija acompañadas de un anciano, a los que una tirada de Percepción x 3 identificará en el acto como judíos. La mujer responde al nombre de Rebeca y la niña al de Raquel. El hombre, que es ya muy mayor, se llama Malaquías. Rebeca enseguida se ofrece para atender a la niña argumentando poseer conocimientos de Medicina, pero es bruscamente interrumpida por otro huésped de aspecto guerrero que le dice *-conocimientos de brujería judía, querrás decir-* Sin hacerle caso, Rebeca se dirige a la habitación de la niña. El que ha hablado es Bartolomeu Ripoll, acompañado de su hombre de confianza Gorka Errandonea. Ambos están sentados en la mesa grande que hay junto a la puerta principal de la posada.

Los otros dos huéspedes se encuentran cenando en una mesa contigua; se trata de Diego *el castellano*, un comerciante de telas de Segovia, e Isidoro de Padilla, un joven goliardo que estudia en Gerona y que viaja hacia Perpinyá. Además hay en la posada dos campesinos de las masías próximas, de pie junto a la barra, a los que la tormenta les ha cogido tras el trabajo en el campo y esperan a que amaine. Han sido los únicos que estaban medio dispuestos a acompañar a Agustí en busca de la niña.

Si alguno de los Pj dice poseer conocimientos médicos y acompaña a Rebeca, podrá apreciar que Gloria está muy pálida, al parecer por haber perdido mucha sangre. Sus padres están muy preocupados y no paran de rezar y santiguarse. Poco a poco el cansancio les hará volver a su trabajo, aunque Carme se quedará junto a su niña, esté viva o muerta.

Mientras tanto, fuera de la casa ha estallado una verdadera tormenta que ya no deja apenas escuchar las campanadas; una pausa y un terrible relámpago que ilumina toda la ciudad de Figueres es seguido de un atronador estrépito. La campana ya no se vuelve a escuchar más.

Uno de los campesinos murmura: *Llampega llampegot, que et tiraré un sabotot*, mientras se santigua. Añadirá que

esta tormenta la mandan las brujas de Llers, pues *esta noche Dios nos ha abandonado*.

Durante las dos horas siguientes los Pj podrán comer algo y charlar con los otros huéspedes, así como enterarse de algunas cosas de interés:

En conversación con Agustí, les dice que está muy agradecido e insiste en que los Pj sean sus huéspedes por esta noche. Está más tranquilo por tener a su hija con él (aunque sea de cuerpo presente), pero desde que la campana ha dejado de tocar, cada vez está más nervioso, igual que su mujer y los dos campesinos del lugar. Serán reacios a hablar de la campana y de Llers.

Si los Pj interrogan a Joan Sabastida (no olvidemos que es oriundo de la zona), este será más explícito, contándoles que se trata de una vieja leyenda, según la cual el cercano pueblo de Llers es un lugar maldito de Dios y de los hombres, habitado solamente por brujas y sus servidores, y que intenta corromper con sus maleficios toda la comarca. Bien es verdad que, últimamente, los sucesos extraños se han ido multiplicando en toda la región, pero por suerte, la campana de la iglesia de Figueres tiene el poder de anular todo tipo de hechicerías, y sus sonos protegen a las buenas gentes temerosas de Dios...

Durante la conversación Bartolomeu Ripoll y Gorka se burlarán de tales supersticiones, y seguirán jugando a los dados y, como no, aciendo comentarios soeces contra los judíos, que sopo arán los insultos con paciencia infinita. **NOTA PARA DJ:** Rebeca, aunque no es ya una muchacha, es una mujer muy bella y encantadora, de la que Bartolomeu se a encaprichado sólo con verla y oírla (todo un flechazo), y como todo aquello que no puede tener y desea finge despreciarla. De hecho, de no ser por los sucesos dramáticos que han tenido lugar (y los que van a ocu-

rrir todavía, que la noche es larga) posiblemente estos dos rufianes hubieran seguido a la mañana siguiente al trió de judíos para asaltarlos por el camino, degollar al viejo, torturar a la niña y violar a Rebeca.

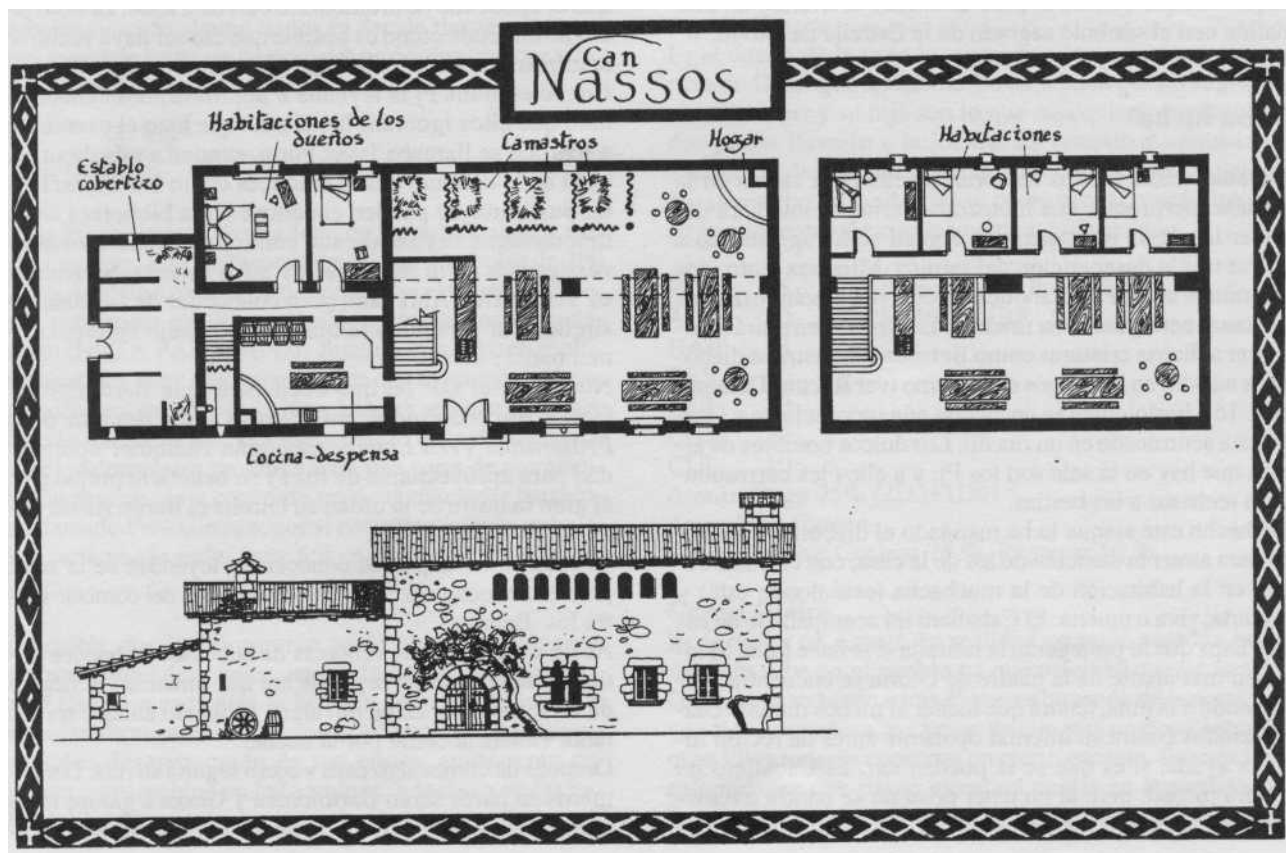
De estos dos patanes lo único que se puede conseguir es una partida de cartas o dados, con trampas, por supuesto. Además no hace falta una tirada de Psicología para notar su arrogancia y desprecio a los demás.

Si alguno de los Pj sale en defensa de los judíos es muy posible que sea provocado y que la discusión acabe en pelea, aunque ni Bartolomeu ni Gorka desenvainarán (en un principio) sus armas.

Indiferentes a todo, el goliardo y el comerciante charlan de su próxima etapa de viaje. Ellos vienen de Girona, y a raíz de los insultos dirigidos a los judíos presentes, comentarán que en el Call gerundense a los hebreos se les obliga a llevar un distintivo amarillo y rojo sobre el pecho y que las relaciones con los cristianos están un poco subidas de tono, ya que se les echa la culpa de la sequía y las malas cosechas. No faltan exaltados que aseguren haber visto a los judíos envenenar los campos y las fuentes, o supuestos iluminados que afirmen que las malas cosechas son un castigo de Dios, pues los Gerundenses viven junto a los asesinos de su Hijo.

4. Una visita inesperada

Tanto si los Pj están a punto de llegar a las manos con Gorka y Bartolomeu, como si han trabado conversación con los huéspedes o los campesinos, un terrible estruendo paralizará a los presentes. Acaba de abrirse la puerta de la posada de un golpe, dejando entrar una ráfaga de viento que casi apaga las velas y las lámparas de la estancia. Un rayo ilumina toda la habitación. La conocida figura de un caballero encapuchado y bien armado hace su aparición, per-



maneciendo debajo del dintel de la puerta. -¡Vengo a por lo que me pertenece!- grita con una voz que parece salida del mismísimo infierno. -¡Dádmelo o pereced!-.

Las reacciones en la sala serán muy diversas:

Los campesinos se echarán al suelo aterrorizados mientras rezan letanías de forma histérica; Rebeca, la curandera judía, saldrá corriendo hacia la habitación de la muchacha, que está con su madre; Malaquías protegerá como sea a Raquel; Diego e Isidoro se acercarán curiosos pero aterrorizados, y el castellano preguntará al desconocido qué es lo que quiere, aunque casi no le saldrán las palabras de la garganta.

Bartolomeu se levantará con la mano en la empuñadura de su espada y Gorka hará lo mismo pero retrocediendo cautelosamente, mientras Agustí, de rodillas, implorará piedad.

Para que Rebeca pueda llegar hasta la habitación de la niña, (ver plano de la posada) debe pasar muy cerca de la puerta, circunstancia que será aprovechada por el intruso para (con unos reflejos insospechados en alguien de su tamaño) agarrarla y atraerla hacia sí. Esto colmará la paciencia de Bartolomeu que se lanzará contra el desconocido blandiendo su enorme espadón. Sorprendido, el intruso arrojará a la judía a un rincón, desenvainando su espada y enfrentándose al impulsivo Bartolomeu. El combate durará apenas un par de asaltos: un furioso revés del caballero arrancará el arma de las manos del catalán, y un fortísimo empujón lo lanzará al otro extremo de la sala, donde quedará inconsciente. (Nota para el DJ: No tengas prisa en matarlo, pues aún no le ha llegado la hora) Aunque Gorka también ha desenvainado su espada, se mantendrá en un prudente segundo plano.

Si Pj hacen frente al intruso éste se retirará proclamando que volverá y que todos van a pagar la afrenta recibida con sangre. Acto seguido desaparecerá en la oscuridad de noche.

Si por el contrario los Pj se mantienen inmóviles será Malaquías el que cerrará el paso al intruso aferrando un medallón con el símbolo sagrado de la Estrella de David.

5. La lucha

Durante veinte latidos de corazón reinará la calma en la posada. De pronto, una monstruosa criatura intentará derribar la puerta principal, que Agustí se ha apresurado a cerrar tras la desaparición del intruso. Mientras tanto, dos miembros más de su diabólica especie intentarán forzar las ventanas contiguas. Una tirada de Leyendas permitirá identificar a dichas criaturas como Bebrices, monstruos diabólicos nacidos en los fuegos del infierno (ver **Rerum Demoni**, pág. 16). Bartolomeu se encuentra aún inconsciente y Gorka está acurrucado en un rincón. Los únicos hombres de armas que hay en la sala son los Pj, y a ellos les corresponderá rechazar a las bestias.

De hecho este ataque lo ha mandado el diabólico caballero para atraer la atención de los de la casa, con el fin de entrar en la habitación de la muchacha (esté donde esté) y raptarla, viva o muerta. El Caballero irá acompañado de sus dos Dips que le protegerán la retirada si le hace falta. Si alguien más aparte de la madre de Gloria se encuentra protegiendo a la niña, tendrá que luchar al menos durante cuatro asaltos contra su infernal oponente antes de recibir alguna ayuda, si es que se la pueden dar. El Caballero no tendrá piedad, pero al no tener prisa no se parará a rematar a los que estén fuera de combate. Si algún Pj muere en

la lucha la venganza será una razón tan buena como otra para tomar partido en contra de este espíritu del mal hasta las últimas consecuencias.

Sea como fuere el Caballero deberá poder raptar a Gloria (pasando literalmente por encima del cadáver de su madre) y no dejar demasiado maltrechos al grupo de Pj. Por otro lado Malaquías intentará en lo posible que nadie salga en persecución del Conde y sus monstruos ya que cree sospechar de quién se trata y sabe que éste lucha con las ventajas que tienen los fieles servidores del Diablo. Darles caza ahora es un suicidio, y así se lo debería hacer ver a los Pj. Joan Sabastida apoyará a Malaquías, afirmando que todo aquél hombre de bien que se ha acercado a Llers no ha vuelto a ser visto jamás.

Una vez se haya marchado el caballero los Bebrices también se marcharán (suponiendo que hayan sobrevivido al combate).

El cuadro en la posada de Can Nassos es desolador: la madre de la chica está muerta, el padre si no ha muerto se encontrará moralmente destrozado, suplicando venganza, Gorka y Bartolomeu están sorprendidos (por cierto, ya que el comportamiento de Gorka no ha sido demasiado heroico es probable que alguno de los Pj lo llame cobarde). Por su parte Bartolomeu guarda un silencio obstinado sin ser capaz de reconocer la ayuda o los méritos de nadie. El resto de los huéspedes (y posiblemente algún Pj) están abiertamente aterrorizados. A todos les invade el cansancio pero nadie se atreve a dormir.

6. Hasta la noche más oscura da paso al amanecer

Si anteriormente los Pj no han relacionado al diabólico caballero con la leyenda del Conde Estruch, será Malaquías el que, pensativo, les hablará de ella, haciendo incapie en que el conde fue destruido hace casi cien años. El viejo judío no entiende como es posible que ese ser haya vuelto de la tumba una vez más después de tanto tiempo.

Conocieran los Pj la leyenda o no, Malaquías conoce un dato que ellos ignoran: la persona que hizo el exorcismo a Estruch se llamaba Issac Porta, aunque a raíz de su hazaña se le conoció desde entonces como Bonastruc Porta. Sus libros se pueden encontrar en la biblioteca de un descendiente suyo dedicado como su antepasado a la *investigación de la naturaleza* y otros saberes: Su nombre es Yonah Ben Abraham, gran conocedor de la Cábala, y sin duda la persona a la que pedir consejo en estos momentos.

Nota para el DJ: Ni que decir tiene que Bartolomeu y Gorka son todo oídos, no en vano son miembros de la *Fratemitas Vera Llum* y esperarán cualquier oportunidad para aprovecharse de los Pj en beneficio propio ante el gran maestro de la orden en Girona el Barón Arnau Codina.

Rebeca también parece conocer las leyendas de la zona, pero estará ocupada curando a los heridos del combate contra los Bebrices.

A1 fin a través de las ventanas de la posada se pueden distinguir los primeros rayos de sol que anuncian la llegada de un nuevo día. El viento sigue soplando aunque no con tanta violencia como por la noche.

Después de comer algo cada viajero seguirá su ruta. Los primeros en partir serán Bartolomeu y Gorka a galope hacia Girona, el comerciante y el goliardo seguirán camino rum-

bo a Perpinyá con los tres judíos. A Malaquíás le gustaría acompañar a los Pj, pero se siente viejo y no quiere dejar a Rebeca y su hija por unos caminos tan peligrosos como lo son ahora.

Al salir de la posada una tirada por Otear revelará que la torre de la Iglesia de Figueres tiene el campanario en ruinas.

7. Figueres

Un cuarto de hora de camino y los Pj se encuentran a las puertas de la ciudad. Las gentes están asustadas y piden auxilio al cielo. Si el grupo consigue parar a alguien y le preguntan que es lo que pasa les contarán que por la noche se rompió la cuerda de la campana y que al dejar de sonar la campana un rayo cayó sobre el campanario destruyéndolo y matando a Enric, el campanero. *La desgracia se abate sobre nosotros!* gritan los habitantes, convencidos de que solamente la campana los protegía del Mal.

Si el grupo se dirige a las cercanías de la Iglesia verá como bajo los escombros de la torre unos hombres están sacando el cadáver del campanero. Si alguno de los Pj rebusca entre las ruinas encontrará sin dificultades los trozos de la campana (en los que nadie parece reparar). Si los examinan con detenimiento podrán observar que posee unos grabados, que una tirada de Con. Mágico identificará como mágicos. Si la tirada es la mitad o menos de la competencia, se podrá saber que se trata de un tipo de hechizo en honor de San Cipriano lo que convierte a la campana en un talismán contra la magia en sí. Pueden observarse además unos extraños símbolos aparentemente cabalísticos. Quizá en el Call de Girona alguien se lo podría descifrar...

La campana no es demasiado grande, pesará unos veinte kilos y esta rota en tres trozos. Una tirada de Percepción x 3 mostrará a simple vista que falta un cuarto trozo que no se encontrará por ninguna parte, por lo tanto el talismán está incompleto. Si alguno de los Pj decide llevarse la campana lo podrán hacer sin demasiados problemas, aunque también puede limitarse a dibujar los símbolos.

Conclusión

Si los Pj consiguen llevar a Joan de Sabastida sano y salvo a Figueres, éste les recompensará con una bolsa de 200 Croats de plata a cada uno, así como todo el equipo que deseen para poder continuar su viaje pertrechados cómodamente (NOTA PARA EL DJ: Joan no es tampoco multimillonario, y tiene una mujer e hijos que mantener, así que tampoco hay que darles la luna a los Pj aunque la pidan: deberán mantener sus peticiones dentro de un límite razonable). Además, les proporcionará una carta de recomendación para un viejo conocido suyo, un mercader barcelonés llamado Pere Ginesta, por si necesitan pedirle trabajo. Esta carta puede serles muy útil en el futuro (ver *Gats de Mar*).

Es posible que los Pj quieran pasar unos días gozando la hospitalidad del comerciante (de hecho, Joan insistirá en ello). En esos días la histeria de los habitantes de la población aumentará, así como los sucesos diabólicos: los niños desaparecerán de sus cunas, aparecerán espectros y aparecidos en los caminos, e incluso en las calles del pueblo por la noche, y los habitantes de los al-

rededores se quejarán de la presencia constante de lobos gigantes...

Llegado el momento de la partida, los Pj deberán decidir qué hacer. El camino Real conduce hacia el sur, hacia Girona. Si se toman el problema de las gentes de la comarca como algo personal, podrían buscar en el Call al sabio judío del cual les habló Malaquíás. Si por el contrario prefieren desentenderse del asunto podrán proseguir seguir su camino hasta Barcelona, con la carta de recomendación de Joan.

Sea como fuere, al salir de Figueres los Pj se tropezarán con un viejo mendigo ciego, una especie de fanático predicador que apoyado en un bastón grita en castellano, una y otra vez:

"De nuevo la lucha del Bien contra el Mal ha estallado en un rincón de la tierra, otra vez los poderes ocultos han sido liberados. Los candados han sido forzados y los dinteles destruidos, el guardián asesinado, y los muertos devorarán a los vivos".

El viejo fanático no dará explicaciones, pero es posible que haga que los Pj se paren a pensar... Al fin y al cabo, hay un largo camino hasta Gerona. Si Pau viaja con el grupo, manifestará a los Pj su deseo de buscar al sabio judío de Girona para regresar y destruir *a ese maldito caballero del Diablo*.

Recompensas

Cada Pj ganará 20 P. Ap por sobrevivir a esta aventura. Si alguno se ha destacado especialmente el DJ puede premiarlo con 15 P. Ap más.

P.N.J.

Agustí Nassos

Es el dueño de la posada, es un hombre valeroso y temeroso de Dios, que ha sabido llevar a buen puerto su negocio. Su mujer y su hija son lo que más quiere, perder a las dos puede llevarlo a la locura. Es honesto y agradecido aunque no demasiado generoso. Es bastante alto y delgado, su nombre lo recibió de su padre el cual poseía una nariz prominente que curiosamente no a heredado.

FUE	15	Altura:	1'75	Peso:	65 Kg.
AGI	10	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	15				
RES	20				
PER	10				
COM	20				
CUL	10				

Armas: Daga 25% (2D3+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Cocinar 75 %, Regatear 50 %.

Carme Guifré

Es la mujer de Agustí, en realidad no están casados, pero nadie lo sabe en el pueblo ya que originariamente son de Girona y marcharon hacia Figueres huyendo de la peste. Es una fiel compañera, y a pesar de que está un poco entradita en kilos todavía conserva un cierto encanto. Por muchas calamidades que pasen intentará cuidar en la medida de lo posible de sus huéspedes. Será capaz de sacrificar su vi-

da en el vano intento de evitar que Estruch se lleve a su hija Gloria.

FUE 10 Altura: 1'60 Peso: 75 Kg.
AGI 10 RR:60% IRR:40%
HAB 15
RES 20
PER 10
COM 20
CUL 5

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Cocinar 75 %

Gloria

Es la hija de Agustí y Carme. Se encuentra muy debilitada a causa de la pérdida de sangre, y morirá a no ser que consigan salvarla con Primeros Auxilios. Tanto viva como muerta el Conde Estruch se la llevará. Si muere se convertirá en un Upiro. (Ver apéndices)

FUE 7 Altura: 1'50 Peso: 35 Kg.
AGI 5 RR: 40% IRR: 60%
HAB 10
RES 15
PER 12
COM 20
CUL 5

Competencias a nivel de base.

Nota: En el momento de hallarla la muchacha se encuentra a -2 de RES, así que habrá que darse prisa (ver el apartado sobre Heridas graves y muerte del reglamento). Hay que recordar que la magia no surte efecto mientras esté sonando la campana.

Malaquías

Viejo rabino judío, muy versado en las tradiciones y leyendas catalanas, especialmente las relacionadas con su cultura. Se dirige a Colliure por negocios, acompañado de su sobrina Rebeca y de la hija de ésta. Poseedor de un gran sentido de la responsabilidad, intentará en todo momento velar por los suyos, y durante el combate en la posada intentará como bien pueda evitar nadie salga a combatir o a perseguir a Estruch sin primero conocer a lo que se enfrentan.

FUE 8 Altura: 1'66 Peso: 60 kg.
AGI 12 RR:30% IRR:70%
HAB 15
RES 10
PER 20
COM 10
CUL 25

Armas: Palo 35% 1D4+1

Armadura: Carece

Competencias: Leyendas 75%, Con. Mágico 35%, Primeros Auxilios 25%, Teología hebrea 90%

Hechizos: Exorcismo.

Rebeca

Sobrina de Malaquías, de 28 años de edad. Casada a los 13 años, enviudó diez años más tarde, quedando bajo la tutela de su tío. Es de carácter fuerte y valeroso y no se asusta con facilidad, aunque sus conocimientos sobre la magia le hacen respetar todo lo sobrenatural. Tiene una niña de seis años llamada Raquel, muy callada y tímida con los extraños, que es lo que más quiere en el mundo.

FUE 10 Altura: 1'70 Peso: 62 kg.
AGI 15 RR:60% RR:40%
HAB 20 Apariencia: 22
RES 15
PER 10
COM 10
CUL 15

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Con. Mágico 60%, Conocimiento de Plantas 70%, Medicina 75%, Primeros Auxilios 90%

Hechizos: Curación de heridas leves.

Raquel

Es una niña de 6 años, permanecerá escondida cuando haya peligro. En principio no tiene características definidas.

Diego de Medina, el Castellano

Comerciante que dice ser de origen castellano (de hay su apodo, aunque nadie tiene la certeza de su procedencia), al que no le gustan los liós. Es muy aficionado a sacar provecho de cualquier situación, por muy extraña que sea. Básicamente se dedica al comercio de telas, que compra en Barcelona y que lleva hasta Perpinyá vendiéndolas por el camino. En Girona se le unió Isidoro de Padilla, un goliardo con el que ha trabado amistad ya que ambos son dados a la chanza y el humor.

Para características, ver apéndices.

Isidoro de Padilla

Religioso de aspecto y goliardo de profesión. Es pícaro y divertido, le gustan las buenas mujeres, la buena bebida y la buena mesa. Incansable viajero decidió acompañar a Diego en su viaje de negocios. No es un derroche de virtudes ni entre las pocas que posee se encuentra la de el valor irracional (eso es cosa de hombres de armas), aunque echará una mano en combate si fuera totalmente necesario.

FUE 10 Altura: 1'60 Peso: 55Kg.
AGI 15 RR:50% IRR:50%
HAB 15 Apariencia: 16
RES 20
PER 10
COM 20
CUL 15

Armas: Daga 40% (2D3+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Cantar 45%, Robar 55%, Juego 75%, Música 35%.

Bartolomeu Ripoll

Hijo bastardo de un hidalgo gerundense, Bartolomeu es un desheredado sin dinero que ha tenido que venderse siempre como soldado de fortuna. Su imagen es la de un apuesto mozo, pero su carácter violento y egoísta le hace ser estúpido y obstinado. Al morir su padre consiguió un pequeño capital que dilapidó en el juego y en otros placeres mundanos. Lleno de deudas acudió a los prestamistas del Call Judió, a los que debe fuertes sumas de dinero que no piensa pagar. Es por ello que ha ingresado en la Fraternitas Vera Llum, para poder acusar a su antojo a los pobres judíos de brujería y prácticas diabólicas y tener esbirros que le ayuden a deshacerse de sus acreedores. Fue en la Fraternitas donde conoció a Gorka Errandonea tomándolo como hombre de *confianza* y guardaespaldas. En el momen-

to del encuentro con los Pj él y Gorka se dirigen de vuelta a Girona después de pasar unos días en Figueres alojados en la posada de Can Nassos, que tiene fama de ser la mejor de la comarca. La razón de su ausencia de Girona puede ser desde la visita a alguna dama de dudosa reputación o por un cambio de aires por el crimen cometido por Gorka (ver *Sefarat*).

Para sus características, ver apéndices.

Gorka Errandonea

Nadie sabe de donde llegó, pero su nombre parece de origen vasco o cántabro. De oscuro semblante y todavía más oscuros pensamientos, junto a su recia constitución da la talla del rudo mercenario y fiero luchador del norte. Habla poco y no suele intervenir en conversaciones si no le preguntan. No se separa jamás de Bartolomeu al que saca todo el provecho que puede. Gorka también pertenece a la Fraternitas, pero a diferencia del caballero al que sirve se lo toma mucho más en serio y de hecho le asusta enfrentarse con seres sobrenaturales (de aquí su alta IRR). Le gusta el juego y no le gusta perder. Las muchas cicatrices de su cuerpo indican una vida violenta, ha servido como mercenario muchas veces, disfruta matando y tiene fama de asesino, incluso algunos cuentan que mató a su propia esposa en circunstancias nada claras y es por eso que tuvo que marcharse de su tierra.

Para sus características, ver apéndices.

Campesinos (Gregori y Jofre)

Vecinos de masías cercanas que después de la jornada en el campo suelen ir a charlar con su amigo Agustí. No son un derroche de valor, sino supersticiosos y asustadizos, pero una exitosa tirada por Mando les hará reaccionar. En

caso contrario permanecerán al margen de la lucha, intentando huir a la menor ocasión.

FUE	10	Altura: 1'60	Peso: 50 Kg.
AGI	10	RR:30%	IRR:70%
HAB	15	Apariencia: 12	
RES	20		
PER	15		
COM	10		
CUL	5		

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

Armadura: Carecen

Competencias: A nivel de base.

Bebrices

Para descripción, ver **Rerum Demoni** pág. 16.

FUE	30	Altura: 4'30 m.	Peso: 350 Kg.
AGI	10	RR: 00%	RR: 150%
HAB	5	Armadura natural: Pelo (Prot. 2)	
RES	35		
PER	10		
COM	1		
CUL	1		

Armas: Garrote 40% (5D6)

Armadura: Carece

Hechizos: Carece

Poderes especiales: Carece

Nota: En caso de que un Bebriz saque una pifia en combate se vuelve loco, atacando tanto a amigos como enemigos.

Estruch y sus Dips

Ver explicación y características en ... *El Diablo busca tu alma*.

Sefarad

por Jordi Cabau

*Tot temps que hom cerca saber,
és savia
e quan pena que n' ha assats,
és nici
Jafudá Bonsenyor*

Interludio

Tras sus aventuras en las cercanías de Figueres, los Pj llegan a Girona, ya sea para proseguir su viaje hacia Barcelona, o buscando el consejo de un sabio judío llamado Yonah ben Abraham.

Introducción

5 de Enero de 1352, unas horas después del mediodía. Provenientes de Figueres los Pj entran por las puertas de Girona.

Mientras callejean buscando posada una tirada de Otear les permitirá reconocer a un viejo amigo, que está regateando la compra de un vaso de bronce bellamente labrado a un astuto mercader: Se trata de Roven Abinam, un escriba judío que conocieran, hace un par de años, en tierras francesas.

(Nota para el DJ: Si ninguno de los Pj pasa la tirada de Otear, o bien no tratan de llamar su atención, será Roven el que los vea a ellos y se acerque a saludarles)

1. Un viejo amigo

Roven saludará afectuosamente a los Pj y tras guardar en un zurrón vació el vaso de cobre se interesará por su situación actual y sus proyectos. Cualquier miembro del grupo podrá darse cuenta entonces de que Roven luce un círculo de tela amarilla y roja, de medio palmo de diámetro, sobre el pecho.

(Nota histórica: Llamado rodela o rotilana dicho símbolo fue establecido por la Iglesia en el Concilio de Letrán con el fin de que fuesen distinguidos los cristianos de los hebreos y, más adelante, de los mudéjares).

Los Pj recordarán que Roven nunca ha sido amigo de llevar signos distintivos de su fe y su raza. Si es interrogado al respecto manifestará que, puesto que se encuentra hospedado por varios días con unos familiares del Call no quiere crearles problemas por no cumplir las leyes locales pero que, si por él fuera, no se pondría la rotilana.

Seguramente los Pj expondrán a Roven su necesidad de encontrar a Yonah Ben Abraham y su dificultad de encontrar ayuda en el Call sin conocer a nadie del mismo (unos desconocidos fuertemente armados, como es probable que viajen los Pj, que preguntan por alguien muy apreciado en la comunidad hebrea y que está mal visto por el clero local difícilmente recibirán ayuda por parte de nadie). Roven se mostrará dispuesto a ayudarles siempre y

cuando le expliquen sus intenciones. Como es probable que dicha explicación lleve su tiempo y el hebreo debe asistir al oficio de la tarde (Minhah) para hablar con el rabino, quedará con ellos a la puesta de sol en la posada de San Narciso, que se encuentra en el casco antiguo a medio camino entre la Catedral en construcción y el Call.

A la hora fijada Roven no se presentará a la cita. En la posada sólo habrán seis personas (aparte de Joanot el dueño): dos arrieros judíos de Besalú, dos drapers (comerciantes de telas) barceloneses y dos vendedores de pastell de Tolosa de Languedoc (colorante azul, extraído de una planta del mismo nombre, muy utilizado por los drapers de Girona).

Con un poco de suerte (y buenos oídos) los personajes oirán hablar entre sí a los dos arrieros sobre unos hechos que les atañen directamente: al parecer Roven ha sido detenido por los Jurats (policía de la época), a petición del Batlle de la Aljama, bajo la acusación de haber dado muerte a su hermanastro con el fin de heredar su hacienda.

2. Hablando con Roven

Es bastante tarde para hablar con Roven. Éste se encuentra en la prisión, en los subterráneos de la administración de justicia (la Cort Reial, construida en 1342), entre la Plaça deis Cavallers y Els Quatre Cantons, zona administrativa por excelencia, sede de casi todos los notarios de la ciudad. Aún así, previo pago de una cierta cantidad a los guardias y dejando las armas en la entrada, podrán entrevistarse con él.

Roven está muy desorientado, sólo sabe que se le acusa de haber dado muerte a su hermanastro con el fin de heredar la hacienda de éste y casarse con su mujer pero no sabe (cosa bastante habitual en la época) cuales son las razones que han llevado al Batlle a acusarle de tal crimen. Roven asegurará ser inocente y explicará su situación a los Pj: Roven es hijo ilegítimo, fruto de las relaciones entre Bonafilla Abinam (una de las muchas huérfanas que produjo el asalto del Call de La Bisbal en 1285) y Maymo Ravaia (perteneciente a una de las mas prestigiosas familias hebreas gerundenses, de la cual formó parte Astruc Ravaia, comisionado del rey Pedro el Grande). Para Maymo Ravaia los códigos de comportamiento social estaban por encima del amor paternal por lo que, con la debida compensación económica y una carta de presentación para un agente suyo en Perpinyá, fue solucionado el "desliz" (no dejaba de ser un buen arreglo para la mujer burlada, mucho mejor que el de otras mujeres en su misma situación y época).

Poco después nacía Roven en Perpinyá. Al alcanzar la edad adulta según la costumbre judía (trece años) entró a trabajar en el negocio de draper de Caravida Mercadell, el agente comercial de los Ravaia en Perpinyá, aprendiendo rápidamente el negocio. La muerte de su madre y Caravida a consecuencia de la Peste Negra (1348) unido al hecho de que, pese a la amistad que le unía con el hijo del draper de Perpiñán, Içach, Roven no dejaba de ser un empleado en el negocio familiar, le movieron a buscar fortuna como escribano de los capitanes de mercenarios y nobles que luchaban en la Guerra de los Cien Años.

Los orígenes de Roven no eran ningún secreto para éste y, cuando en invierno viajaba a Perpinyá porque se detenían las campañas militares, Içach le explicaba la vida y milagros de Maymo Ravaia pues los Mercadell seguía siendo sus agentes. Así Roven se enteró de que Maymo se había casado poco después de su nacimiento y que había tenido

un hijo varón, de nombre Abraham. Asimismo supo que la mujer de Maymo había muerto también durante la Peste y que éste fue asesinado durante el asalto al Call que se produjo ese mismo año a consecuencia de la plaga, no habiendo tenido más hijos. En una de sus últimas visitas se enteró de que Abraham había contraído matrimonio con Aster Vidal, joven hebrea de Besalú bien situada económicamente (cosa de la cual ya se aseguró Maymo Ravaia al arreglar el matrimonio poco antes de su muerte).

Poca cosa más puede decir Roven: estando en el sur de Francia fue avisado por Içach Mercadell de la súbita muerte sin descendencia de su hermanastro Abraham Ravaia y de que debía acudir a Girona para, por medio de la ceremonia llamada Halisa, liberar a su cuñada Aster de la obligación de casarse con él tal y como manda la ley hebrea del Levirato.

3. Vista previa

Sobre las nueve de la mañana del día siguiente (festividad de Reyes para los cristianos) y tras la oración matinal (Chararit), tendrá lugar en la plaza de la Sinagoga del Call una audiencia previa al juicio por el asesinato de Abraham Ravaia. Los Pj podrán asistir si tienen conocimiento de dicho evento, siempre y cuando dejen sus armas a disposición del Batlle de la Aljama antes de entrar al recinto judío. La audiencia será presidida por el Rabino, asistido por el Conseller Major, los Consellers, el Secretan y el Fiscal, así como algunos ancianos expertos en la Ley. Además estarán presentes casi todos los varones de la comunidad cuyas obligaciones se lo hayan permitido.

El Fiscal expondrá los hechos tal y como son conocidos: hace dos meses Abraham Ravaia partió en viaje de negocios hacia Torroella de Montgrí, población que se encuentra a unos 45 km. al nordeste de Girona y que cuenta con su propia Aljama. Salió a primera hora de la mañana sobre un borriquillo y, contando con que el viaje dura unas siete horas y que pasaría la noche en casa de una familia amiga de Torroella, Abraham debería de haber vuelto a Girona a última hora del día siguiente.

Al ver que no volvía se enviaron mensajes a Torroella pidiendo noticias suyas, la respuesta a los cuales fue que no había llegado. Su familia empezó a temer lo peor, pero poco podían hacer en un caso como éste. Pocos días después llegaba a la ciudad el médico Bernat Sarriera trayendo el cuerpo de Abraham Ravaia. Bernat dijo que había sido encontrado por unos campesinos en uno de los meandros del Ter que hay a pocos kilómetros de Torroella de Montgrí. De todos era sabido que Abraham no sabía nadar y la versión de los acontecimientos fue que éste acudió a beber y refrescarse a la ribera del río (paralela en algunos tramos al camino) resbaló, cayendo al agua, y se ahogó. El borrico sobre el que Abraham realizaba el viaje no fue hallado, siendo la explicación a éste hecho que alguien lo había encontrado suelto y se lo había quedado para sí. No se habían hallado algunos de los objetos personales del fallecido, cosa bastante normal si lo había arrastrado la corriente.

En ese momento declarará Aster Ravaia, viuda de Abraham. La joven manifestará que, ordenando las pertenencias de Roven en la tarde del día anterior, encontró un medallón que reconoció al instante como el que ella entregó a Abraham durante la ceremonia de su boda (recibiendo a su vez, según la costumbre hebrea, uno parecido), el cual llevaba encima su marido cuando partió hacia Torroella de Montgrí. Sin perder un instante fue a ver al rabino y le mostró su descubrimiento.

Roven, presente en la sala junto al fiscal y vigilado muy de cerca por cuatro fornidos mozos armados con bastones, habrá permanecido hasta ese momento en silencio escuchando todo lo que se ha comentado en la asamblea. Finalizada la declaración de Aster podrá hablar y defender su causa.

En primer lugar mostrará una carta, escrita de puño y letra por Maymo Ravaia, como documento acreditativo de su identidad (se trata de la carta de presentación a Caravida Mercadell que, en su día, hizo entrega Maymo a Bonafilla). Declarará que es imposible que él asesinara dos meses atrás a Abraham Ravaia pues, en esas fechas, se encontraba cerca de Orleans sirviendo a un señor feudal como escribano. No supo de la muerte de su hermano hasta hace menos de un mes, gracias a una carta de Içach Mercadell, poniéndose entonces en camino hacia Girona lo más rápidamente que pudo y llegando hacia pocos días a la ciudad. Argumentará que es materialmente imposible que, en dos meses, se pueda viajar de Girona a Orleans y volver. Sus argumentos harán dudar a los jueces. Pero, preguntado acerca de qué hacía el broche entre sus cosas, sólo podrá contestar que lo ignora.

Si no se dice nada más el rabino y el resto de prohombres de la comunidad deliberarán un tiempo a puerta cerrada y tomarán una decisión: se pondrán en contacto con Içach Mercadell para saber si, de camino hacia Girona, Roven pasó por allí. Mientras tanto Roven permanecerá cautivo en los calabozos de la Cort Reial.

Los Pj pueden apoyar a su amigo declarando que en Francia tiene fama de hombre honrado y honesto, y que todos cuántos le conocen coincidirían en afirmar que es incapaz de llevar a cabo el crimen que se le achaca. Una correcta exposición de su testimonio por parte de los personajes puede favorecer la causa de Roven, ya que el rabino puede decidir dejar provisionalmente en libertad a éste, hasta que no lleguen noticias de Içach.

Nota para el Dj: Igualmente, el rabino puede pensar que, dejando en libertad al acusado, tendrá la oportunidad de observarle actuar (cosa imposible si se halla encerrado en una celda) e intentar descubrir si es el tipo de hombre capaz de dar fin a la vida de su hermano. Si se produjese la huída del acusado ésta se convertiría en la prueba de su culpabilidad por un lado y, por otro, el rabino no tendría sobre su conciencia el peso de haber entregado a un hombre al verdugo. Dios ya se encargaría de castigarlo de alguna forma.

4. Buscando al verdadero culpable

La llegada de noticias de Perpinyá llevará su tiempo, y éste no les sobra precisamente a los Pj. Su situación en el call ahora ha empeorado, pues además de ser extranjeros son amigos de un presunto asesino. Encontrar a Yonah parece más difícil que nunca... a no ser que consigan probar la inocencia de su amigo. Varias son las opciones que se les ofrecen:

Hablar de nuevo con Roven.

Éste no les podrá decir más de lo que ya ha dicho en el juicio. Él también se pregunta como llegó a su poder el medallón: Está totalmente convencido de que, al salir de casa la mañana en que se encontraron, no lo llevaba. Es evidente que alguien está tratando de inculparle, pero no sabe quién puede ser. También está claro (el medallón es la prueba si su cuñada no miente) que dicha persona está relacionada de alguna forma con la muerte de Abraham. Negará

acaloradamente la más leve insinuación de que Aster no diga la verdad.

Interrogar a Aster

Los Pj pueden conseguir una entrevista con la cuñada de Roven a base de mucha elocuencia, buena educación y dejar sus armas a la puerta del Call. Aster es una muchacha aún joven y bonita, que enrojece graciosamente cada vez que se pronuncia el nombre de Roven. Una tirada de Psicología con un bonus del 35% revelará que siente por él un cariño más que fraterno... y a juzgar por la reacción de Roven es más que probable que sea correspondida. Hablando con ella, los Pj tendrán la seguridad de que no miente, aunque acusar a Roven ha sido posiblemente lo más duro que ha hecho en su vida. Si los Pj le hacen preguntas sobre dónde y cómo descubrió el medallón terminará confesando avergonzada que lo encontró registrando el zurrón de Roven, pues éste le había dicho que le traía un regalo, y quiso ver de qué se trataba. El medallón se encontraba junto a un bonito vaso de bronce. Si los Pj pasan una tirada de Memoria recordarán que, cuando Roven metió el vaso en el zurrón, éste estaba totalmente vacío. Si el judío no miente, alguien introdujo el medallón en su zurrón cuando volvía a casa de Aster.

Hablar con Bernat Sarriera

El médico recibirá inmediatamente a los Pj. No tiene noticia de que hayan acusado a Roven del asesinato de su hermanastro, y contestará amablemente a cuantas preguntas le formulen:

Él se encontraba en Torroella, atendiendo a un enfermo, cuando le llegó la noticia del hallazgo del cuerpo de Abraham. A petición de la familia amiga de éste, que había identificado los restos, acudió para preparar el cuerpo para el viaje de vuelta a Girona, viaje que haría acompañado por el padre, dos hijos de dicha familia y el mismo Bernat (pues ya había terminado su labor en Torroella).

Examinando los restos mortales de Abraham se dio cuenta de que no había muerto ahogado (no tenía agua en los pulmones, como suele ocurrir en estos casos), si no a consecuencia de unos fuertes golpes dados en la cabeza con un objeto contundente que, además, había realizado algunos cortes en la base del cuello. Golpes seguramente dados con la parte plana de la hoja de una espada por alguien que no había podido evitar que el filo dejara algún corte en la piel. Si los Pj le preguntan por qué no dijo esto antes Bernat Sarriera dirá que fue porque, al observar todos estos detalles unidos a la falta de objetos personales, creyó que el muerto había sido víctima de los bandidos y que el que la familia lo supiera no iba a aliviarles del dolor ni a devolver la vida al difunto.

Recorrer los meandros del Ter

Si los Pj investigan el tramo de cauce dónde pudo suceder el asesinato llegarán a la conclusión de que el cuerpo debió de ser arrojado al río después del meandro que hay antes de llegar al pueblecito de Colomers ya que, si hubiera sido arrojado antes del mismo el cuerpo habría sido hallado en éste (como así ha sido en inundaciones pasadas), y no en el que hay a tres kilómetros del pueblo de Verges; lo cual confirma la teoría del asesinato por golpes pues, entre ambas curvas del río, no hay rápidos ni rocas que puedan haber provocado las contusiones que se observan en el difunto.

Seguir la ruta de Abraham

Los Pj pueden recorrer el itinerario previsto por Abraham

e interrogar a todos aquellos que podrían haberle visto en las diversas aldeas y pueblos que hay en el camino. Pese al tiempo transcurrido es posible que encuentren a algún testigo del paso del judío. Si los Pj se lo montan bien podrán seguir la pista del borriquillo más allá de Colomers, montado por alguien cuyo aspecto no era el del difunto Abraham (pero cuya descripción coincidirá con la de Gorka Errandonea, ver más adelante). No será muy difícil llegar hasta el arriero que, en La Bisbal, compró el animal y, a través de éste, saber la posada donde se hospedó el vendedor y obtener allí un retrato mejor del mismo.

Investigar al difunto

Otra opción es intentar averiguar quiénes podían haber tenido deseos de matar a Abraham. Encontrar a alguien que pudiese obtener un beneficio con la muerte del mercader, cambista y prestamista no será muy difícil; pero sí puede serlo el relacionar dicha muerte con el tramposo apaleado en una partida de cartas jugada una noche de hace tres meses, precisamente en la posada de San Narciso. Interrogar a Joanot puede poner a los Pj tras la pista definitiva de un mal nacido llamado Gorka Errandonea.

Los métodos mágicos también pueden ayudar a descubrir al asesino de Abraham pero, evidentemente, no podrán ser usados como prueba (pueden intentarlo, eso sí, con las consecuencias evidentes).

5. La muerte de Abraham Ravaia

Abraham tenía un pequeño vicio: le gustaba el juego. Él y otros personajes jóvenes e influyentes de la ciudad (cristianos y judíos) solían reunirse una vez al mes en una habitación que hay encima de la taberna de San Narciso para celebrar sus partidas de naipes. Muchas personas (dentro y fuera del Call) tenían conocimiento de esto y alguna vez se sumaba al grupo algún que otro viajero dispuesto a jugar. A veces, en una misma noche, cambiaban de mano sumas importantes pero todos en el grupo tenían el suficiente juicio para saber cuándo retirarse e intentar recuperar las pérdidas otro día.

Fue en una de estas partidas donde se decidió el final de Abraham: Gorka Errandonea, individuo conocido por los personajes que hayan jugado *Cuando el Viento Aúlla tu Muerte*, se encontraba tres meses atrás en Girona esperando la llegada de Bartolomeu Ripoll (otro "viejo amigo" de los Pj), con el cual había quedado en Girona para esas fechas. Con algo de dinero en el bolsillo, obtenido en uno de sus turbios manejos, se enteró de las partidas que se celebraban cada mes en San Narciso y decidió "desplumar a aquellos palurdos". Después de convencer a Joanot (mediante una generosa propina) para que le presentara al grupo de jugadores aficionados, se sentó en la mesa y empezó la partida.

Gorka fue aumentando lentamente sus ganancias pero, en una jugada atrevida, perdió la mayor parte de lo que tenía. Interiormente lleno de rabia al ver que aquellos aficionados le estaban ganando decidió *influir* en el reparto de los naipes para recuperarse (es decir, empezó a hacer trampas). Después de unas pocas manos había recuperado lo perdido y algo más sin que, al parecer, nadie se hubiera dado cuenta. Imprudentemente decidió seguir con su táctica sin saber que ya había despertado las sospechas de algunos jugadores (entre ellos Abraham). La ocasión se presentó para éstos poco después: aturdido por el vino bebido Gorka dejó a la vista en su manga la esquina de una

carta, momento que aprovechó Abraham para descubrirlo ante el resto de jugadores. Sin darle tiempo a reaccionar los gerundenses apalearon a Gorka y, llevándole en volandas, le arrojaron al río Onyar, cayendo el tramposo en medio de un montón de restos de comida podrida e intestinos de animales muertos dejados allí por los carniceros. Previamente le habían privado de todo el dinero que había *ganado* además del poco que llevaba encima, por tramposo y tahir. Las heridas de Gorka no eran serias (de hecho, le habían tratado mejor que otras veces que se había encontrado en esa misma situación) pero, si el grupo de jugadores le hubiera conocido mejor, no se habrían burlado de sus amenazas de borracho.

Cuatro semanas después (recuperado totalmente de los golpes recibidos) Gorka observó, mientras se encontraba haraganeando en una de las salidas de la ciudad, como *el hi-deputa judío que le había descubierto y robado en la partida* salía, montado en un borrico, en lo que parecía un viaje a uno de los pueblos circundantes a Girona. Gorka recogió su equipo y emprendió viaje por el camino que había tomado Abraham con pensamientos de venganza rondándole la mente.

A medida que el tiempo avanzaba y ambos, perseguidor y perseguido, se alejaban más y más de la ciudad por senderos poco transitados una idea empezó a formarse en la mente del vasco, una forma de resarcirse de las pérdidas sufridas y satisfacer sus ansias de venganza en la persona de Abraham.

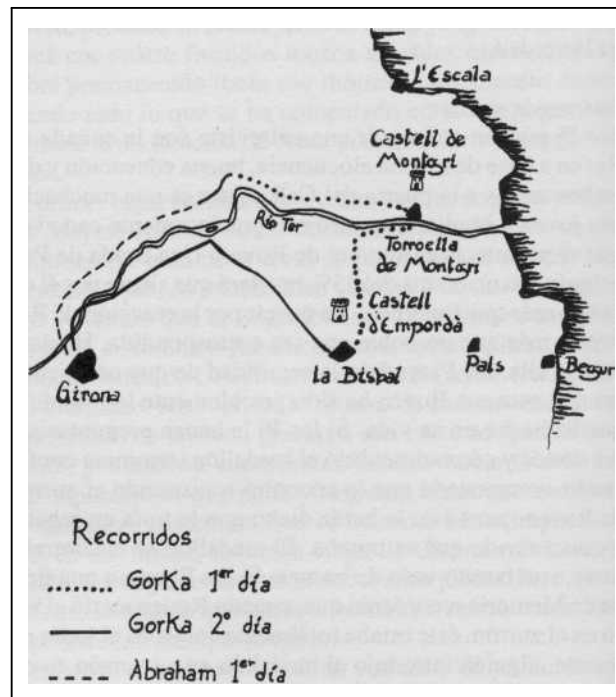
En un lugar en que el camino y el Ter estaban casi juntos, situado a un kilómetro aproximadamente de la aldea de Colomers, el vasco aceleró el paso y, saliendo del camino, adelantó al judío acechándolo en un enorme cañizal que había junto a la senda. Al pasar éste le atacó por sorpresa y le golpeó repetidamente con la parte plana de su espada, aunque no pudo evitar el hacer algunos cortes en la piel de su víctima. Al caer ésta inconsciente al suelo remató su obra con una gran piedra, procediendo a desvalijar el cuerpo y arrojándolo luego al Ter.

Seguidamente montó en el borrico y emprendió camino hacia Torroella de Montgrí para cruzar el río por dicho pueblo en el bote de un barquero (ya que no había puente en esas fechas), siguiendo camino hacia La Bisbal. Allí malvendió el borrico (agotado el animal por el esfuerzo) y pasó la noche en una posada gastando generosamente el dinero robado. A la mañana siguiente emprendió el camino de vuelta a Girona para seguir esperando a Bartolomeu Ripoll.

Bastantes días después Gorka fue testigo del encuentro de Roven con los personajes (con el cual se inicia esta historia). El vasco presenció dicho encuentro desde una de las ventanas con celosías del segundo piso de una casa de mancebía (burdel), por lo que difícilmente podría ser visto por los Pj. Volvía a estar solo, pues Bartolomeu había partido hacia el castillo del barón Arnau de Codina, para informarle sobre los últimos acontecimientos. No quiso que Gorka lo acompañara porque, a raíz de la cobardía de éste en la posada, las relaciones entre ambos se habían enfriado bastante.

Gorka reconoció en el acto a los Pj como los tipos que le hicieron quedar en evidencia, y dándose cuenta que eran amigos del judío, quiso vengarse de ellos.

El vasco se vistió rápidamente y salió a la calle a seguir a Roven (por la sencilla razón de que éste iba solo y la cobardía no es el menor de los defectos de Gorka). Al igual que cuando seguía al hermanastro de Roven algunas semanas atrás, un plan tomó forma rápidamente en su mente.



Gorka conservaba, de entre las cosas que saqueó del cuerpo del pobre Abraham, un medallón. El vasco sabía que si alguien era encontrado en posesión de dicho medallón, y éste era reconocido como el que llevaba Abraham en el momento de su muerte, probablemente sería acusado de la muerte del mercader judío. Gorka no se había desecho del valioso medallón porque pensaba venderlo lejos de aquellas comarcas, pero su deseo de venganza era más fuerte que su codicia, y estaba dispuesto a renunciar a la joya con tal de hacer daño a aquellos que le habían hecho daño a él. Usando con éxito la habilidad que tenía con los dedos introdujo en el zurrón de Roven el medallón de su hermanastro alejándose rápidamente entre el gentío con la seguridad de que, cuando la joya fuese descubierta, sólo podría traer problemas. Así se granjearía de nuevo el favor de Bartolomeu, que no ocultaba su odio y desprecio hacia los *asesinos de Dios*.

Gorka procurará seguir de lejos a los Pj, para divertirse viendo como dan palos de ciego y sufren por su amigo. No vacilará en provocar un encuentro *casual* con el grupo, en el que alternará las burlas con los insultos. Por el contrario, si los Pj van por el buen camino, intentará entorpecer su investigación (¿quizá eliminando testigos?). Si ve las cosas muy torcidas para él, tratará de huir de la ciudad.

A partir del día 7 de Enero, Gorka no será el único que seguirá los pasos a los Pj: Una tirada por Otear o Rastrear les revelará que un tipo les está siguiendo a hurtadillas, aunque no les seguirá si entran en el Call. Si por alguna razón deciden tender una trampa a su misterioso perseguidor, éste no entrará en disputa sino que se dará a conocer como Jurat de la ciudad (lo cual es cierto) y afirmará que lo único que está haciendo es su trabajo: Le han ordenado vigilar que unos tipos que se han declarado amigos de un sospechoso de asesinato no provoquen problemas.

Nota para el DJ: Lo que los Pj no tienen por qué saber es que este Jurat pertenece a la Fraternitas Vera Llum, y su misión de vigilancia se la ha encomendado el Barón Arnau Codina, Maestre de la Orden en Girona, que ha sido puesto al corriente de lo que sucede por Bartolomeu Ri-

poli. Ya que los Pj parecen dispuestos a luchar contra el mal que viene de Llers, Arnau intenta no perderles la pista, para que le guíen hasta los seres diabólicos que pretende destruir.

6. Desenlaces

Si la inocencia de Roven es demostrada por los Pj estos se ganarán merecida fama de amigos entre los miembros del Call, lo cual les facilitará en gran medida la búsqueda de Yonah Ben Abraham, que, tras las oportunas explicaciones, pondrá sin dudarlos sus conocimientos a su servicio. Además, si en su momento los personajes consiguieron la libertad provisional de Roven, éste habrá tenido la ocasión de demostrar su nobleza de carácter ante el resto de la comunidad... y ante su cuñada (al defender en todo momento la honestidad y franqueza de Aster, aunque sea su principal acusadora), por lo que la aventura acabará con la boda de Roven y Aster (y no la liberación de ésta por la ceremonia de la Halisa), para alegría de todos.

En cambio, si hay que esperar hasta la llegada de las noticias de Perpinyá para probar la inocencia de Roven, éstas demostrarán el paso de éste por dicha ciudad, quedando exculpado de la autoría física del crimen... pero no del hecho de que hubiese pagado a alguien para que asesinase a su hermano y el asesino le hiciese llegar de alguna manera el broche como prueba de su trabajo. Si los Pj no consiguieron la libertad provisional de su amigo para que la comunidad hebrea tuviese la ocasión de juzgar su carácter, Roven se verá obligado por las circunstancias a liberar a su cuñada de la obligación de casarse con él por medio de la Halisa y abandonar para siempre la Aljama de Girona... dejando tras de sí la duda de si instigó o no la muerte de su hermanastro. Gorka Errandonea se felicitará por el extraordinario éxito de su plan y los Pj (que no pueden esperar tanto) deberán encontrar el modo de entrevistarse, sea como sea, con Yonah ben Abraham, que, vista la gravedad de la situación, les ofrecerá igualmente su ayuda.

7. El Levirato, la Halisa, el Call y la Aljama

Una de las leyes que afectaban a la familia hebrea medieval era el Levirato (también fue practicada por los cristianos en sus inicios, pero cayó en desuso). Básicamente la ley consistía en la obligación por parte del hermano de un hombre fallecido sin descendencia de esposar a la viuda de éste (es decir a su cuñada). El primer hijo varón nacido de éste matrimonio debería llevar el nombre del muerto, a fin de que su nombre no fuese borrado del pueblo de Israel, esto contribuía a conservar el patrimonio familiar asegurando la descendencia del difunto dentro de su linaje.

La ley del Levirato, tal y como se describe en el Pentateuco, no era muy explícita en ciertos detalles y el Talmud aclaraba dichos puntos oscuros: en primer lugar el deber de casarse con la viuda del hermano no concernía más que al hermano que descienda del padre y no de la madre; en segundo lugar el fallecido no debía de tener ninguna posteridad ya que si tenía un hijo, niño o niña, legítimo o ilegítimo, de otra mujer la viuda era libre.

Además si la viuda estaba encinta en el momento de la muerte de su marido y si ella traía al mundo un niño muerto inmediatamente después del nacimiento, la viuda era libre, a condición de que el niño no hubiese nacido antes de tiempo en un parto prematuro. Esta obligación de casarse con su cuñada incumbía al hermano cualesquiera que fue-

sen las circunstancias, ya podía ser un bebé de un día o un hijo ilegítimo, sin embargo si él había sido concebido pero todavía no había nacido en el momento de la muerte del hermano, la viuda de éste último era libre de casarse con un extraño.

Con el paso del tiempo el Levirato dejó de practicarse y muchos hombres recurrían a la ceremonia de la Halisa con el fin de liberar a sus cuñadas de la obligación de casarse con ellos. Dicha ceremonia tendía a degradar al hombre que rechazaba hacerse cargo de sus obligaciones para con su hermano fallecido. En la Halisa (llamada en España descalzamiento, ver más adelante) el hermano y la viuda comparecían ante una corte de tres jueces (un rabino y dos laicos versados en la Ley). Después de algunas sesiones preliminares con el fin de constatar, con la ayuda de documentos y testigos, la ausencia total de posteridad del difunto así como la autenticidad del hermano, la corte demandaba a las dos partes si ellas consentían ambas en la Halisa. Si la respuesta era afirmativa, el hermano recibía la orden de calzar un zapato de cuero destinado a este uso, la viuda se lo quitaba, lo rompía, y repetía el versículo del Pentateuco: "Así es tratado el hombre que no quiere edificar la casa de su hermano". La costumbre quiere que diez personas asistiesen a la ceremonia.

La Halisa no podía tener lugar menos de veinticuatro días después de la muerte del marido. Este lapso de tiempo era necesario para determinar si la viuda estaba o no embarazada.

Esta ley de la Halisa era a menudo una dura prueba para la viuda, por ejemplo cuando el paradero del hermano era desconocido (muy frecuente en la Edad Media), cuando era un niño o cuando era un hombre despreciable que intentaba sacar partido de la situación de la mujer para arrancarle una suma de dinero.

Aunque las comunidades hebreas de Oriente contemplaban la poligamia en Occidente esta costumbre se fue perdiendo en la Edad Media, aunque hubo algunos casos aislados (sin ir más lejos Jaime I dio licencia, en 1321, al mercader Austruc de Torroella de Montgrí para que pudiese tener dos esposas tal y como lo permitía su ley) por lo que, si el hermano ya está casado, la viuda es libre.

En la Península las mezquitas mayores se llamaron aljamas por derivación del término árabe jhammi (reunión) referido al agrupamiento de la comunidad alrededor de la oración del viernes. Sin este sentido religioso, pero por su propio significado, también se aplicó a las mozarabías y juderías, pasando luego a la España cristiana para definir los barrios donde vivían minorías judías o musulmanas. Con el nombre de Aljama se designa la comunidad de los judíos, con toda su compleja organización civil, social, cultural y religiosa. Si el Call es el espacio físico donde viven, la Aljama es el organismo jurídico que reúne y rige a los hebreos. Sólo existe en las ciudades o villas con un censo elevado de población judía. Cada Aljama constituye una unidad independiente, y ejerce su influencia sobre los judíos que habitan en las localidades de las cercanías.

También se llama Aljama al Consejo judío, organismo que cuida del gobierno y administración de la comunidad. El Batlle es el brazo ejecutivo de este Consejo.

La Aljama de Girona, como todas las de la corona catalanoaragonesa, se encuentra directamente bajo la autoridad del soberano, y por tanto es el Rey quien nombra como representante suyo al Batlle de la Aljama, que suele ser persona de su confianza. El Batlle obra con absoluta independencia del gobierno de la ciudad, y no ha de dar cuenta de sus actos a nadie más que al Rey.

El Consejo de la Aljama, nombrado por los mismos judí-

os, rige toda la vida de la comunidad por medio de sus propias leyes de régimen interno, de una forma muy parecida a la de los municipios. Su lugar de reunión es la sinagoga. La Aljama vigila el cumplimiento religioso de la comunidad y la pureza de las costumbres. En caso de transgresión grave de la moralidad, el Consejo procede al anatema del delincuente con el correspondiente castigo por parte de las autoridades rabínicas o comunales (aunque algunas veces solían delegar la ejecución física de dicho castigo en las autoridades reales locales).

Entre los cargos del Consejo de la Aljama hay el de Consejero Mayor, Consejero, Secretario, Clavero, Tesorero, Tasador y Fiscal, este último ejerciendo las funciones de policía de la Aljama. El carácter tributario del poder real hace que los cargos del consejo se vinculen a las familias más poderosas, los miembros de los cuales se suceden de padres a hijos. La Aljama de Girona era una de las más importantes de la Corona de Aragón (la segunda después de la de Barcelona) y englobaba además de la de Girona a otras comunidades cercanas.

8. Recompensas

El Pj que consiga la liberación provisional de Roven gracias a su intervención ante la Aljama del Call recibirá 10 P. Ap. Probar la inocencia de Roven y la culpabilidad de Gorka Errandonea en la muerte de Abraham proporcionará 30 P. Ap., que serán 40 P. Ap. si esto no se realiza con métodos mágicos.

P.N.J

Roven Abinam

FUE 14 Altura: 1'71 m. Peso: 65 kg.

AGI 15 RR: 75 IRR:25

HAB 14 Apariencia: Normal (16)

RES 14

PER 13

COM 20

CUL 10

Armas: Cuchillo 30%, Palo 70% (2D4+1), Pelea 65% (1 D3+1 D4)

Armadura: Ropa Guesa (1)

Competencias: Comerciar 85%, Elocuencia 75%, Soborno 70%, Psicología 65%, Conducir Carro 50%, Idioma Francés 70%, Idioma Castellano 60%, Idioma Catalán 100%, Idioma Judío 100%, Leer y Escribir 65%, Nadar 40%, Buscar 65%, Escuchar 55%, Ocultar 30%, Cabalgar 70%, Juego 60%.

Rasgos de carácter: Hombre de mundo. Sus experiencias en la guerra serán una de las razones que le impulsarán a intentar establecerse en Girona y olvidarse de su anterior vida nómada. Suele llevar una Daga (daño 2D3+1D4) oculta en una funda atada a la pantorrilla izquierda.

Gorka Errandonea

Ver apéndices

Yonah ben Abraham

Ver apéndices

... El Diablo busca tu alma.

por Joaquín Ruiz y Ricard Ibáñez

*Que en veniats una nuit fosca
amb paubre arnés descosuts
e romputs
per o que hom ils no us conosca.*

Pere Alamany

Interludio

Demostrada o no la inocencia de su amigo, los Pj han de conseguir como sea entrevistarse con el alquimista judío Yonah ben Abraham, posiblemente la única persona que puede ayudarles a vencer la maldad que hay en Llers.

Introducción

8 de Enero de 1352. Para encontrar la casa del alquimista los Pj deberán ser acompañados por alguien de confianza en la comunidad judía (por ejemplo, Roven y Aster, si se demuestra la inocencia del primero). En caso contrario, el nombre de Malaquías (el rabino judío que conocieron en

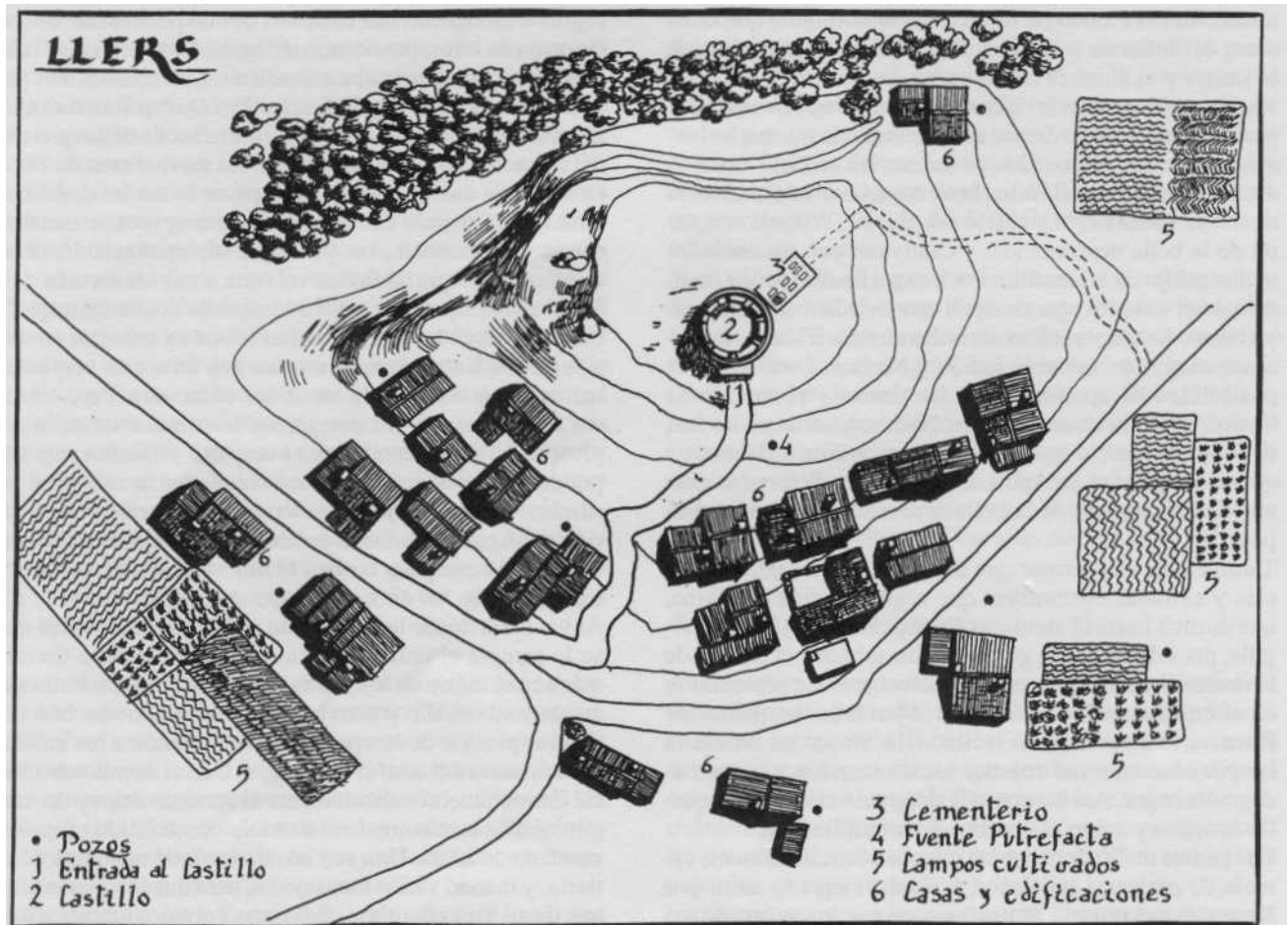
Can Nassos) o una conversación privada con el Batlle de la Aljama puede abrirles las puertas necesarias.

1. En casa de Yonah.

El alquimista es un hombre ya mayor, de aspecto venerable, modales exquisitos y que nunca alza la voz. Vive en una casa más bien modesta, absolutamente abarrotada de libros y pergaminos, la mayor parte de ellos claramente centenarios.

El relato de los Pj sobre los sucesos ocurridos en Can Nassos y Figueres le interesará vivamente, y preguntará a los Pj si poseen algún pedazo o dibujo de la campana. Si alguien tuvo la precaución de recoger los trozos de la campana de entre las ruinas de la torre, es el momento de mostrarlos.

Tras la narración de los Pj el alquimista se enfrascará en sus pensamientos, e ignorando al grupo se dirigirá hacia sus libros, empezando a consultar uno sí y otro también, buscando al parecer un dato concreto. Si alguno de los Pj se fija en los libros que consulta y pasa una tirada de Percepción x 3, se dará cuenta que algunos volúmenes parecen haber sobrevivido a varios dueños (varios libros muestran incluso señales del fuego de los asaltos que ha padecido el Call durante mucho tiempo). Si los Pj no le recuerdan que están allí alzarla la cabeza al cabo de un par de horas, recordando que tiene invitados, se excusará mil veces por su descortesía y mala educación y les dirá que debe consultar un par de textos. Les rogará que vuelvan dentro de algunas horas, o mejor al atardecer, después de la oración de Minhah. Si algún Pj tiene un buen porcentaje en Con. Mágico, Leyendas o Alquimia y quiere ayudar a Yonah en su



búsqueda de información puede hacerlo. En caso contrario los Pj pueden dedicar el resto del día a realizar cualquier otro asunto en la ciudad si lo desean.

2. Una leyenda de amor y odio

Al atardecer Yonah reunirá al grupo en su viejo estudio, mostrándoles un libro manuscrito, bastante estropeado por el paso del tiempo: se trata ni más ni menos que la crónica que en su día escribió Issac Porta sobre la vida, andanzas, muerte y diabólica resurrección del Conde Wilfred Strucc.

Solemnemente, Yonah rogará a los Pj que se pongan cómodos, y empezará la lectura del grueso libro de su antepasado:

... Escribe esto Isaac Porta, ahora llamado Bonastruc, en el ocaso de sus días, para poner orden y concierto y arrojar algo de luz sobre los terribles sucesos que nos han tocado vivir. Fui testigo y protagonista del final de esta historia, pero gran parte de ella la escuché de los mismos labios de su protagonista, el maldito Conde Estruch, que ahora descansa en paz, por fin.

¿Cual es el principio y origen de todas las cosas? Los comienzos son siempre remotos, pues aunque perdidos en la inmensidad del cosmos los acontecimientos se suceden uno tras otro de forma incontenible.

Muchos siglos atrás, cuando feroces tribus se desplazaban por centroeuropa desde la lejana Asia, un Rey Magiar, llamado Bulcho *el Sanguinario* sufrió una importante derrota en la que perdió su reino, su poderío y casi su vida. Buscando venganza no dudó en sacrificar en el altar del Mal a sus tres hijas, llamadas Karna, Eshla y Masha, a las que sometió a extraños ritos, convirtiéndolas en unos diabólicos seres llamados Upiros, que a pesar de estar muertos no abandonan el mundo de los vivos, y que al igual que otros seres del Infierno (como los Brucolacos) se alimentan de la sangre y el alma de los mortales.

Mucho tiempo transcurrió hasta que un joven príncipe húngaro llamado Wilfred Strucc encontrara a una muchacha hermosísima en la encrucijada de un camino cercano a su feudo. La muchacha sollozaba, la tormenta estaba próxima, la noche ya había caído y el frío era glacial. Wilfred se apiadó de la bella desconocida, y cautivado por sus encantos le dio cobijo en su castillo. Poca experiencia y poco mundo habían visto los ojos de aquél apasionado muchacho, cuyo buen corazón y piadosa alma dieran asilo a Karna, la hermana mayor de las hijas del Rey Magiar. Ésta, al ver la posibilidad de apoderarse de las tierras y el castillo de Strucc, no dudó en enamorarle. Nadie recuerde como fue, ni como lo hizo, si empleando antiguos filtros de amor o quizás sus propios encantos. El caso es que Wilfred se enamoró perdidamente de la bella desconocida y decidió desposarla.

Tanto era su ciego amor que no reconocía las extravagancias y extrañas costumbres que regían la vida de Karna, que dormía hasta el atardecer y después velaba hasta la vigilia, pues decía que le gustaba la oscuridad y el frescor de la noche. Semanas más tarde, al anochecer, se presentaron en el castillo dos doncellas que dijeron ser hermanas de Karna, y como a tales las recibió ella. Strucc les brindó su hospitalidad en señal de amor hacia su amada, a la que nada podía negar. Así fue como la desgracia cayó sobre aquella comarca y sobre el nombre de la familia Strucc.

Los padres de Wilfred habían muerto pocos años antes, carecía de parientes próximos, y estaba ciego de amor por Karna. Quizá por eso se negó a escuchar los avisos de sus

fieles servidores y amigos, e incluso los castigó con violencia, pese a que siempre le habían dado buenos consejos. Mientras las manifestaciones diabólicas se multiplicaban en las aldeas próximas al castillo, mientras los niños desaparecían, raptados, según temerosos testigos, por tres grandes lobos negros, mientras incluso la vida y el alma de todos peligraba, Karna cantaba a Wilfred dulces canciones al anochecer, y él se aproximaba más a su propia pérdida, haciendo oídos sordos de las plegarias de sus súbditos, diciendo que sus supersticiones solamente eran cuentos para asustar a los niños.

Al final del invierno, Strucc estaba solo: sus viejos consejeros y amigos le habían ido abandonando... cuando no habían desaparecido de forma misteriosa. Incluso muchos siervos libres habían emigrado a otras tierras, buscando otro Señor que les protegiera. Fue entonces cuando Wilfred anunció su próxima boda con Karna, ya que ansiaba hacerla suya más que cualquier otra cosa en el mundo. Sus vasallos emprendieron los preparativos de la celebración sin ningún entusiasmo: Todos temían a las misteriosas hermanas, veían en ellas algo diabólico, pero nadie se atrevía a discutirle a su Señor, y mucho menos a declararse abiertamente enemigo de ellas. En todo el feudo, solamente Wilfred Strucc parecía ser completamente feliz.

Pero según parece la víspera de la boda, que Karna había decidido que fuera al anochecer, acertó a pasar por esos lugares unos peregrinos cuyo carro tenía una rueda casi rota, siendo auxiliados por las buenas gentes del lugar. Los peregrinos se extrañaron de que en vísperas de los esponsales del joven Señor del lugar reinara tanta tristeza entre sus súbditos. Voces amigas relataron a los peregrinos los acontecimientos de los últimos meses, ante lo cual esos misteriosos viajeros le hicieron un presente al Señor. Se trataba de un regalo muy singular: De entre los muchos y misteriosos objetos que transportaban en el carro, los peregrinos escogieron una campana que no pesaría más de una veintena de kilos, preciosamente grabada con extraños símbolos que nadie acertaba a descifrar. Las condiciones para recibir tan bello regalo fueron dos: Que ni Karna ni ninguna de sus hermanas fueran informadas de dicho presente, y que la campana tocara para los novios cuando éstos entraran en sus aposentos para pasar la noche de bodas. Una vez entregado la campana los peregrinos se marcharon inmediatamente, sin que nadie supiera hacia dónde se dirigían y sin que nadie les volviera a ver nunca más.

Y así se hizo y así sucedió que aquella noche de tragedia fue de revelación, pues al acabar la boda y subir los novios a la alcoba Karna decidió mostrarle a Strucc su verdadera naturaleza y convertirlo en un ser cómo ella. Pero entonces la campana de los peregrinos comenzó a sonar, la expresión de Karna cambió por completo y viéndose sin sus poderes diabólicos se acurrucó a sollozar de miedo en un rincón. Wilfred despertó de su sueño de amor y hechicería y consiguió reaccionar, ordenando que bajo el tañido protector de la campana las tres hermanas fueran apresadas y encerradas en los oscuros calabozos del castillo.

Al ver hasta donde había llegado su locura Strucc sintió que se le rompía el corazón, y sin atender a razones decidió que no era digno de los fieles vasallos que tenía. Pidió sus armas y su caballo y marchó lejos, hacia el oeste, buscando la expiación de sus pecados combatiendo a los infieles musulmanes del confín de Europa. Con el nombre de Guifré Estruch luchó valientemente al servicio del rey de Aragón, y éste le recompensó dándole como feudo propio el condado de Llers. Una vez instalado sintió nostalgia de su tierra, y mandó varios mensajeros, para que le trajeran nuevas de su viejo dominio. Solo uno volvió, unos años más

tarde, consumido por la fiebre y la locura, trayendo consigo la misteriosa campana. Antes de morir aún tuvo fuerzas para explicar al conde que tras su partida las tres hechiceras lograron escapar, y aterrorizaron la región hasta tal punto que toda esa tierra es ahora maldita, quizá para siempre.

Lo que el conde no sabía es que Karna había respetado la vida del mensajero para seguirle los pasos, y llegar así hasta donde se encontraba su esposo. Ella y sus hermanas rompieron con su hechicería el corazón de las gentes de Llers, que se convirtió en cuna de brujas y hechiceros. El conde combatió a unos y otros con energía, pero cuando Karna se presentó ante él, bellísima como siempre lo había sido, su voluntad flaqueó, y se rindió a su mortal abrazo.

Y así nació el diabólico Conde Estruch, que estableció el imperio del mal durante largos años, hasta que finalmente el que esto escribe, Isaac Porta, consiguió mediante la magia y la fe liberar su alma de la diabólica trampa en la que se hallaba. Toda una noche duró la batalla, y solo vencí con la ayuda de Dios y del amanecer, pues fueron los primeros rayos del sol los que terminaron con la vida del Conde. Pero su espíritu quedó conmigo durante toda la jornada, narrándome la historia y diciéndome dónde encontrar la campana bendita. Pues Estruch sabía, como yo sé ahora, que mi escaso poder no conseguiría aniquilar definitivamente el poder diabólico de la zona. Las tres hermanas escaparon, protegidas por sus adeptos, y es posible que simplemente duerman aletargadas, durante un siglo o más, hasta que la débil memoria de los hombres se diluya en el río del tiempo. Por eso te digo, desconocido lector: Guárdate de pasar por la comarca de Llers cuando sopla Tramontana, pues los sonos de la campana sagrada se oirán apagados y difusos, y nada te protegerá, pues cuando el viento aúlla tu muerte, el Diablo busca tu alma.

Yonah cerrará el libro lentamente y mirará uno a uno a los Pj. En la calle ladra un perro. Es ya noche cerrada, pero es dudoso que alguno de los presentes tenga ganas de dormir. El sabio judío procederá a comentar con los Pj la narración de su antepasado. Para Yonah es evidente que se trata de una historia de amor: Karna se enamoró realmente de Estruch y quiso convertirlo en un ser como ella... El conde no supo o no pudo resistirse, y su alma fue condenada. Ahora Estruch cabalga de nuevo sobre la tierra, y la campana sagrada que contenía a las fuerzas del mal está rota. Si los Pj entregaron a Yonah los pedazos de la campana, o si al menos copiaron los símbolos que contenía, el alquimista afirmará que sospecha que esta es la campana que, según la tradición, forjara el mismísimo San Cipriano. Su virtud consiste en anular todo tipo de magia (buena o mala) cada vez que es tañida. Una tirada de Leyendas puede identificar a este santo con un famoso mago de la antigüedad, que abjuró de sus poderes diabólicos para abrazar la verdadera fe. (Para más información, consultar la pág. 21 de **Rezum demoni**. El Dj puede leerse en privado al Pj que halla pasado la tirada, para que éste a su vez se la cuente a sus compañeros)

Yonah afirmará que está dispuesto a acompañar a los Pj hacia Llers, para destruir al Conde como hiciera su antepasado. Pero antes deberán forjar de nuevo los pedazos de la campana. Por cierto, no deberíamos olvidar que falta un cuarto trozo... que seguramente debe estar aún en Figueres. Si a los Pj no se les ocurrió recoger los pedazos, Yonah insistirá con más motivo aún de que deben partir cuanto antes hacia dicha población.

Si los Pj preguntan a Yonah si no sería más fácil hacer una

nueva campana, o completar con un parche la vieja, el alquimista moverá tristemente la cabeza: el talismán debe estar completo para que funcione, y no cree que halla actualmente nadie en el mundo con suficiente poder o conocimientos para hacer otra igual.

3. Hacia el Infierno en tierra

Poco antes del amanecer los criados de Yonah ya habrán preparado los arreos de los caballos y mulas de la expedición. El viaje no es demasiado largo, dos jornadas hasta Figueres, y de esa población hasta Llers hay escasamente seis o siete kilómetros.

El viaje hasta Figueres transcurrirá sin ningún tipo de incidente, lo único remarcable es un fuerte viento que viene del noroeste, frenando al grupo, como si no quisiera que llegaran a su destino. Por otro lado, una tirada por Otear revelará unos jinetes en el horizonte que parecen seguir al grupo a distancia. (Nota al Dj: Se trata de Bartolomeu Ripoll, del Barón Arnau y de tres de sus mejores hombres de armas, que siguen al grupo manteniendo las distancias).

Al caer la noche el grupo se detendrá ya que tanto animales como personas están fatigados. Mientras duermen uno de los Pj, (elegido al azar o por el capricho del perverso Dj) tendrá una pesadilla:

El Pj se encuentra en un lugar desolado, sin vegetación salvo un árbol seco que se recorta en la lejanía. De pronto siente una mano fría que le coge delicadamente la suya, y al bajar la mirada se encontrará con el rostro demacrado de Gloria (la hija de Agustí y Carme, raptada por el Caballero en *Cuando el viento aúlla tu muerte...*). Ella le sonríe, y el Pj puede oír su voz claramente, aunque ve que no mueve los labios: *Escúchame por favor, la cuarta parte se encuentra en Llers, al lado del Hijo de Dios. Tened cuidado con el guardián de su tumba. Y con su otra manita señala el árbol seco de la lejanía. En ese momento la mano de la muchacha empezará a apretar la del Pj, cada vez con más fuerza, haciéndole daño: ¡Por favor no dejes que me lleven, por favor, recuerda, cuidado con el guardián de su tumba!* El Pj se despertará bañado en sudor, con la mano dolorida, y haciendo una tirada de IRR (ganancia de 3 puntos si no la pasa) *pues todavía se distinguen las marcas de los dedos de la niña.*

Nota para el Dj: Al jugador le ha sido revelado el lugar donde se encuentra el trozo de campana que les falta para completarla. Si cuando narre su sueño ninguno de sus compañeros descifra el enigma será Yonah el que lo haga: El cuarto trozo de la campana se encuentra en Llers, en un altar consagrado a Jesucristo. En lo referente al guardián de su tumba se refiere al Olocanto que guarda la entrada a la cripta donde descansan las tres Upiros, pero claro, a estas alturas de la aventura ningún miembro del grupo tiene posibilidades de adivinarlo. (Ver más adelante).

4. El regreso a Figueres

Al atardecer del segundo día de viaje el grupo podrá divisar la familiar silueta de las murallas de Figueres y las ruinas de su campanario. Casi al mismo tiempo en que los Pj divisan el pueblo el viento que les ha molestado todo el camino se vuelve aún más frío e intenso, cebándose especialmente en los Pj (enredándoles con las capas, cegándoles los ojos, etc). Una tirada de Escuchar percibirá una letanía colectiva que proviene de detrás de las murallas, y que se hará cada vez más clara conforme el grupo se acerca al

pueblo: Son plegarias al Cielo pidiendo protección, implorando perdón a Dios y suplicando que no permita que el Diablo se apodere de sus hijos y de sus casas.

Las puertas de la muralla están cerradas. Un centinela (al que una tirada de Psicología revelará que no ha dormido en varios días) les gritará: *¡Marchaos de aquí, seguid vuestro camino, si sois gente de bien, pues este es ya un pueblo perdido de la mano del Todopoderoso!* Los Pj tendrán que insistir (con tiradas de Elocuencia, Mando o su ingenio) para que les abran las puertas de la ciudad. La visión es desoladora. Aquella población próspera que los Pj abandonaron hace escasas jornadas se ha transformado en una prisión de gentes que están al borde de la locura. Todas las ventanas están cerradas y pocos son los que se atreven a salir de sus casas. Las calles están desiertas, pero flota en ellas un fuerte hedor a carroña. Parece un pueblo sacudido por la peste... o quizá algo mucho peor.

Si los Pj se dirigen hacia la plaza principal, oirán cada vez con más fuerza las plegarias que escucharon tras la muralla. El espectáculo que verán en la plaza les obligará a tirar por IRR, ganando 1D3 puntos si no pasan la tirada, pues la visión es dantesca: Frente a la puerta principal de la iglesia hay un gran cadalso donde ha sido ahorcada toda una familia: El padre, la madre y dos niños pequeños, uno de ellos apenas un bebé. Han sido desnudados y torturados antes de ser ajusticiados. A los pies de los cadáveres se encuentra el párroco de la población, el cual es evidente que se ha vuelto totalmente loco, al igual que buen número de sus feligreses: docenas de ellos se encuentran arrodillados ante los ajusticiados rezando y azotándose en señal de penitencia. Si alguno de los Pj manifiesta su deseo de observar con atención los cadáveres (aunque sea desde lejos) y pasa una tirada de Per x 3, es posible que los conozca, pues no son otros que el curandero de la población y su familia. Si alguno de los Pj llegó herido a Figueres, hay muchas posibilidades de que fuera este mismo hombre el que le atendiera sus heridas.

El clérigo gritará en este momento *¡Dios ya no está con nosotros! ¡Demostremosle nuestra fe acabando con todos los adoradores de Satán que hay en el pueblo! Seamos dignos del Amor del Señor! ¡Muerte a los demonios! ¡Muerte! ¡Muerte!*

El clérigo seguirá sus imprecaciones, mientras sus feligreses lo escuchan hipnotizados por el miedo y la desesperación. No sería muy aconsejable que los Pj empezaran un debate teológico, así que Yonah (que ante el discursito del sacerdote se ha apresurado a esconder su cabeza con la capucha de su capa, y está acurrucadito encima de su mula) apremiará a los Pj para que salgan de la plaza antes que alguien se fije en ellos, no sea que se les ocurra colocarlos al lado de la familia del curandero.

Si los Pj lo desean, pueden ir a la casa de su buen amigo Joan de Sabastida. Este se ha encerrado en su mansión, al igual que sus vecinos, y los Pj tendrán que convencerle de que son realmente ellos antes que los deje pasar. Tras saludarlos efusivamente les dará cuenta de las últimas novedades acaecidas en Figueres:

Como recordaréis, tras de la destrucción del campanario las gentes de los alrededores empezaron a hablar de lobos espectrales que atacaban siempre al anochecer, matando ganado y campesinos. Al mismo tiempo, espectros y aparecidos empezaron a rondar por las calles de Figueres. El sacerdote organizó una procesión nocturna para alejar este inesperado mal, pero cuando la procesión pasaba frente a las puertas del camino del norte un enorme lobo, que parecía

salido del mismo infierno, saltó sobre el monaguillo que llevaba el estandarte de la Virgen, arrancándole la cabeza de un solo mordisco. El sagrado estandarte cayó al suelo sin que nadie se atreviera a recogerlo, pues todos los presentes estaban paralizados por el terror. Entonces el gran lobo se transformó en una bella mujer totalmente desnuda, que hollando el sagrado estandarte con sus pies descalzos gritó *¡A partir de ahora yo seré la única Virgen que adorareis!* Seguidamente obligó a todos a arrodillarse ante ella, so pena de sufrir sus iras. El sacerdote intentó enfrentarse a ella, esgrimiendo su crucifijo, pero la diabólica mujer se rió de él, apartó la cruz de un manotazo diciéndole que carecía de fe, y cogiéndole a la viva fuerza lo obligó a besarle los pies. Seguidamente desapareció tragada por la oscuridad de la noche. Desde entonces la locura reina en el pueblo, y los únicos que rondan a su antojo por las calles son unos pequeños demonios negros que atormentan a los ciudadanos.

Si el grupo no reconoció a los ahorcados de la plaza Joan Sabastida les contará lo ocurrido. Era el curandero del pueblo, un hombre con un gran conocimiento sobre las plantas, pero de la noche a la mañana él y su familia se transformaron para las enloquecidas gentes del pueblo en servidores del Diablo. Ninguno de los pocos que, como Joan, aún conservan la calma y la cordura pudo hacer nada para evitar su tortura y asesinato.

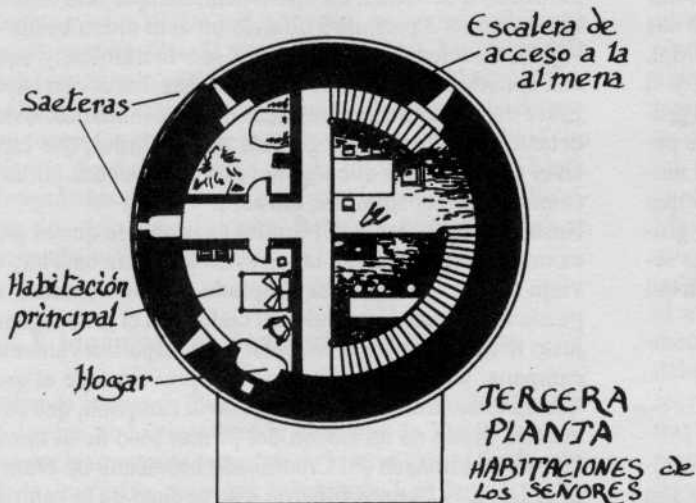
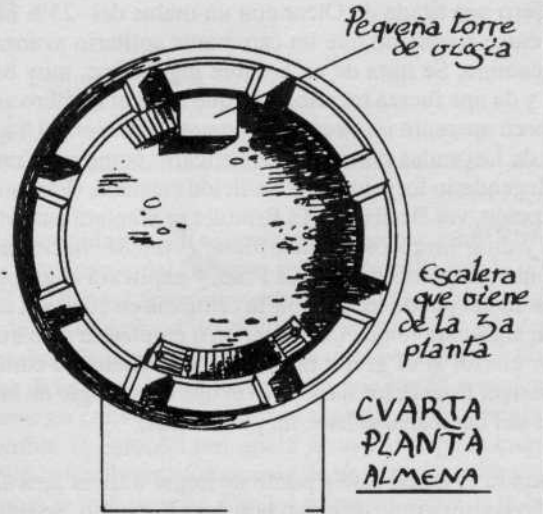
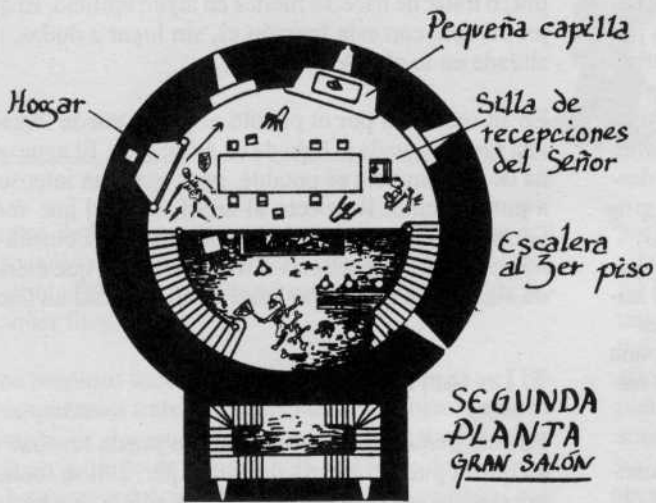
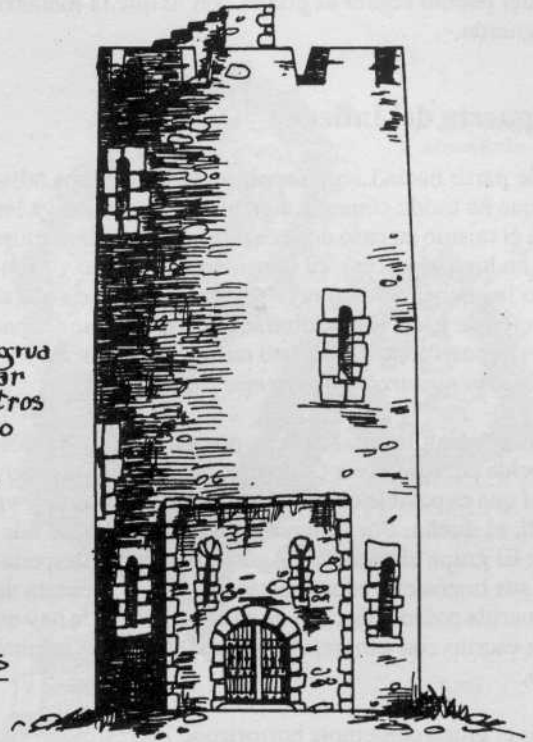
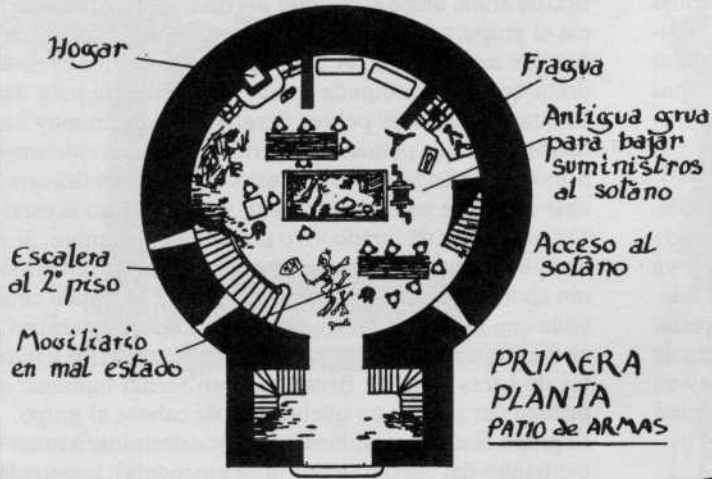
Si ninguno de los Pj se llevó la campana en su primera visita a Figueres y desean buscarla ahora descubrirán que los escombros de la torre de la Iglesia ya han sido retirados. Joan Sabastida les explicará que se vio a un forastero grande y fuerte revolviendo entre las ruinas hace un par de días. Yonah argumentará que quizá fuera un enviado diabólico del Conde, o él mismo disfrazado. Sea como fuere, afirma que el grupo debería partir cuanto antes a Llers para recuperar al menos uno de los trozos de la campana.

El grupo llegó a la población al atardecer, por lo que ya ha caído la noche. Joan les aconsejará que pasen la noche en su casa, y que partan hacia Llers temprano por la mañana. Durante la breve estancia del grupo en Figueres pueden ocurrir varios acontecimientos, si el Dj quiere añadir más dramatismo a la aventura:

* Los *pequeños demonios negros* de los que hablara Joan Sabastida son una docena de Lutines, enviados por el supuesto Estruch para mantener al pueblo en el terror con sus travesuras y de paso para vigilar en el caso de que hubiera novedades (como por ejemplo, la llegada de los Pj). Si éstos se encuentran mínimamente alerta una tirada por Otear o Rastrear puede descubrir a los diablillos, que intentarán huir, aunque si se ven atrapados se defenderán con su magia. Si logran capturar a alguno vivo solo obtendrán de él mentiras, algún mordisco y todas las jugarretas que se le ocurran y pueda hacer al grupo, eso sin contar con el escándalo que armará mientras esté en cautividad.

* Si los Lutines dan la alarma el grupo puede recibir la visita inesperada de los dos Dips de Estruch, o de alguno de los Bebrices que ya les atacaron en *Can A gustí*. Por la noche las murallas no están vigiladas, y nadie se atreve a salir de su casa, por lo que el grupo no recibirá ningún tipo de ayuda aunque se organice una auténtica batalla campal. Mucha gente se ha refugiado en la Iglesia, aunque esta sea tan poco segura como cualquier otro lugar del pueblo.

FORTALEZA de LLERS



* Si alguno de los Pj comete la imprudencia de reconocer de palabra o de acción que posee conocimientos mágicos se corre peligro de que el cura pida su cabeza y lance a las gentes del pueblo contra el grupo, con lo que la matanza esa asegurada.

5. La puerta del Infierno

Antes de partir hacia Llers Yonah repartirá algunos talismanes que ha traído consigo, diciendo al grupo que ya los activará él mismo en caso de necesidad (ver características del Pnj en los apéndices). El día amanece nuboso y oscuro como la noche, pero un rayo de luz que parece señalar la dirección de Llers logra filtrarse entre las espesas capas de nubes. Yonah considerará esto un buen augurio: *El Creador está con nosotros, no podemos fracasar.*

El camino hacia Llers pasa por la posada de Can Nassos, ya conocida por los Pj (ver *Cuando el viento aúlla tu muerte...*), así que es posible que el grupo quiera ver como le va a Agustí, el dueño. Por desgracia, alguien se les ha adelantado: El grupo encuentra a Agustí totalmente despedazado, y sus trozos clavados grotescamente en la puerta de su tan querida posada. Encima de su cabeza cortada hay un mensaje escrito con sangre: *Así muere el que me levanta la mano.*

Mientras el grupo contempla horrorizado los restos del posadero una tirada de Otear con un malus del -25% les hará darse cuenta de que un caminante solitario avanza por el camino. Se trata de un hombre gigantesco, muy barbado y de una fuerza increíble, ya que lleva al hombro sin esfuerzo aparente *un pequeño yunque de herrero*. Una tirada de Leyendas permitirá identificarlo como un *Esmolet*, el legendario forjador de la tradición catalana. (Para su descripción, ver Bestiario). El Esmolet se plantará ante el grupo y dirá, simplemente: *Me llamo Fran. Me necesitáis.* Yonah aceptará en el acto a Fran, y explicará al grupo que el esmolet puede reconstruir la campana en cuestión de horas, algo para lo que cualquier otro emplearía semanas. Por cierto, si el grupo no lleva los pedazos de campana consigo, Fran se los dará: él es el que los recogió de las ruinas del campanario hace un par de días.

Cuando el grupo esté a punto de llegar a Llers será alcanzado por un grupo de cinco hombres a caballo. Se trata del Barón Arnau de Codina, Bartolomeu Ripoll y tres hombres de armas más. El Barón ofrecerá su espada y la de sus hombres para ayudar al grupo en su lucha contra el Mal. Demostrará estar bastante informado sobre el tema, y si los Pj lo interrogan no negará que ha mandado seguir al grupo para averiguar sus progresos. No obstante su oferta parece sincera y de hecho lo es, (por lo menos hasta el momento en que el mal haya sido destruido, momento que piensa acabar con los testigos que sobrevivan). Si el grupo rechaza la ayuda del Barón éste no insistirá, pero los seguirá a cierta distancia, dispuesto a intervenir en ayuda del grupo en caso de necesidad.

6. El Infierno

El pueblo de Llers está situado al pie de una colina dominada por una fortificación en forma de torre. Las casas son pequeñas, y están desperdigadas sin orden ni concierto. Parece abandonado, ya que no se ve ningún ser vivo al la-

do de las casas, ni persona ni animal. A medida que el grupo se vaya acercando a la población la sensación de desasosiego y desolación se acentuará: Sólo el aullido del viento y el crujir de las herraduras de las monturas de los Pj rompe el espectral silencio en el que está sumergido Llers.

No obstante, cuando el grupo se introduzca entre las casas buscando la iglesia (siguiendo el consejo que diera Gloria en sueños) empezarán a oírse del interior de los edificios débiles gritos, lamentos y sonidos guturales, y los habitantes del pueblo empezarán a salir de sus casas, algunos tambaleándose, otros casi a rastras, los más portando algún tipo de arma, todos alargando sus manos enflaquecidas hacia el grupo y *todos babeando como si fueran muertos de hambre ante un plato de comida*. En verdad, los Pj no tendrían que hacer ninguna tirada de Psicología para darse cuenta de que estos pobres desgraciados están muy hambrientos... y que planean convertir al grupo en entremeses, primer y segundo platos y postre. El grupo tendrá que luchar a muerte para abrirse paso, y procurar no separarse, so pena de ser devorado vivo por la muchedumbre. Si Arnau y sus hombres no entraron en el pueblo con ellos lo harán ahora, enfrentándose a los de Llers y luchando codo a codo con los Pj. Es posible que éstos, de momento, no rechacen su ayuda. Por cierto, mezclados entre los habitantes de Llers hay dos Brucolacos en forma humana, que pueden dar más de un quebradero de cabeza al grupo.

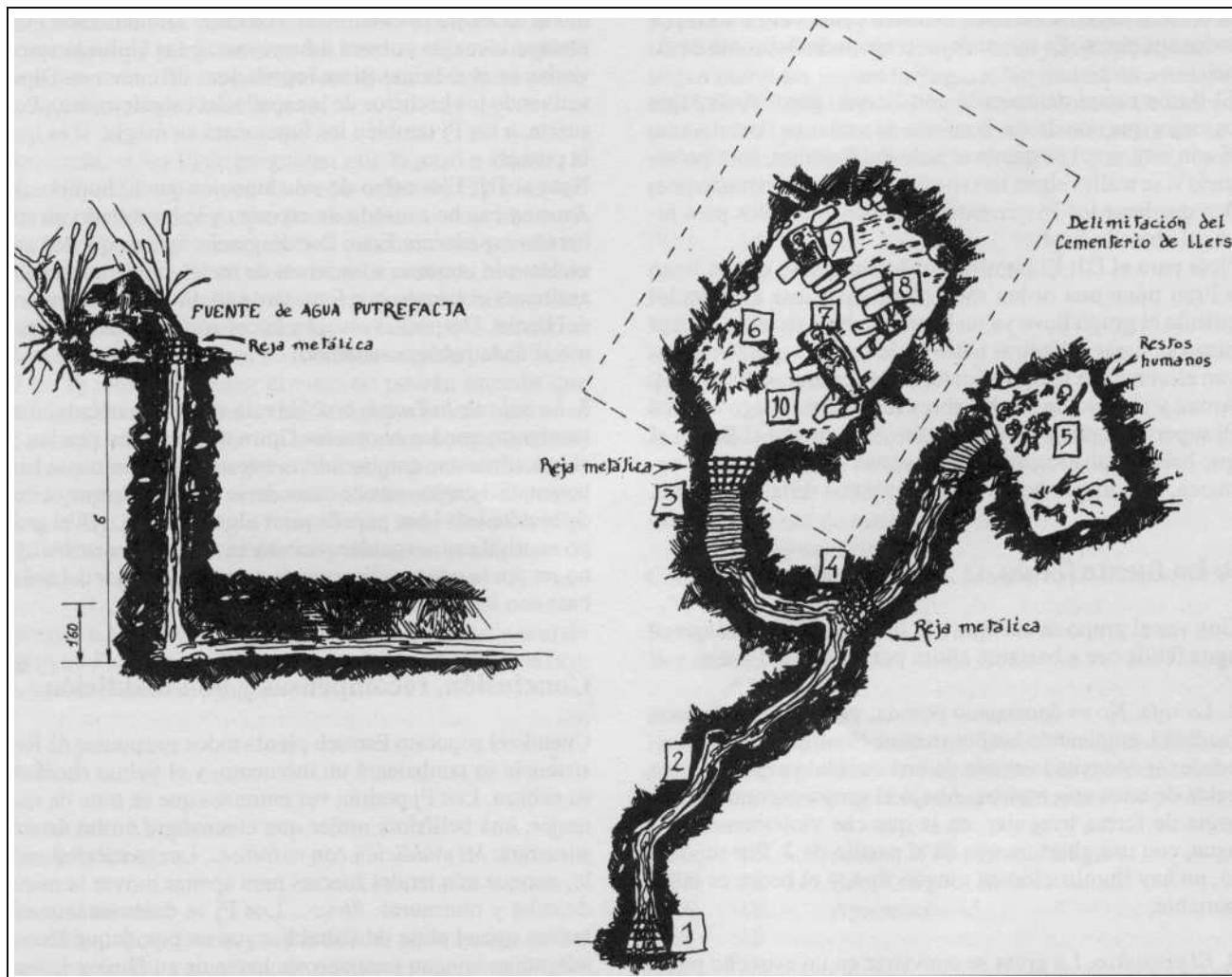
El grupo tiene tres caminos a seguir: exterminar a todos los habitantes del pueblo (y hay unos cincuenta), intentar huir para volver más adelante (con lo que la situación se repetirá) o tratar de hacerse fuertes en algún edificio. El que mejor cumple con esta función es, sin lugar a dudas, la torre situada en lo alto de la colina.

En su recorrido por el pueblo el grupo puede llegar hasta una fuente situada al lado de un árbol seco. El agua que mana de la misma no es potable, pues exala un intenso hedor a putrefacción. Respecto al árbol, si el Pj que soñó con Gloria pasa una tirada de Memoria se dará cuenta que es *muy parecido* al que soñó. Sería interesante que diera la voz de alarma, ya que dicho árbol es en realidad un Olocanto.

7. La torre

En esta pequeña fortaleza el grupo puede sentirse seguro ya que la puerta, abierta de par en par, aún se sostiene sobre sus goznes, y es aparentemente sólida. No hay ningún monstruo a la vista... en apariencia, aunque una tirada de Percepción x 3 permitirá olfatear un acre olor a bestia salvaje. La suciedad y el desorden son increíbles, y aquí y allá abundan los restos de estiércol mezclados con basura. Entre dicha basura hay bastantes huesos humanos. Esto se debe a que la torre es la guarida de un Simiot, que espera en el primer piso a que alguien asome la cabeza por la escalera para caer sobre los intrusos.

Resuelto el problema del Simiot es probable que el grupo examine detenidamente la torre. En la planta baja hay una vieja fragua que una vez limpiada y acondicionada aún puede funcionar. Un regalo del cielo para el grupo, pues es justo lo que necesita el Esmolet para forjar nuevamente la campana. Claro está que para ello previamente el grupo deberá encontrar el cuarto trozo de la campana, que se encuentra tirado en un rincón del primer piso de la torre, al lado de una imagen del Crucificado hecha añicos. Nota para el DJ: Los Lutines robaron este pedazo de la campana, y les fue ordenado que lo dejaran en la torre, al cuidado del Simiot.



En el resto de la torre no hay nada más que pueda ser útil al grupo, sólo montañas de basura, despojos de carne podrida, y quizá algo de mobiliario roto que puede servir para encender fuego.

Una vez reunidos todos los pedazos de la campana el Esmolet empezará a trabajar, anunciando secamente que no le molesten. Si alguien le pregunta cuánto tardará, contestará con un gruñido de impaciencia que *unas doce horas*. Si los habitantes del pueblo no fueron exterminados por completo estarán al acecho, esperando una oportunidad para devorar a los Pj. De todos modos, no tienen suficientes fuerzas para derribar la puerta, y lo saben. Los Pj podrán descansar en relativa seguridad hasta el anochecer, cuando algunos Lutines lancen hechizos de Corrosión de metales contra los goznes de la puerta, que se vendrá abajo con estrépito. Será el momento en que los habitantes de Llers, acompañados por el supuesto Estruch y sus fuerzas diabólicas (los dos Dips, Lutines, Bebrices y Brucolacos), se lancen al asalto del castillo.

8. ...Y los muertos devorarán a los vivos

El plan de ataque de las fuerzas del infierno es sencillo: media docena de Lutines usarán hechizos de Vuelo para colarse por las ventanas estrechas de la torre, con el fin de sembrar la confusión entre los defensores. Los famélicos humanos de Llers intentarán apoyar un par de toscas escaleras de mano, para subir hasta las almenas y entrar en la torre

por la trampilla que allí se encuentra. Mientras tanto Estruch y sus Engendros del Infierno se abrirán paso por la puerta. El Dj deberá tener presente dónde se encuentra cada uno de los miembros del grupo (Pj y Pnj) en el momento del asalto, ya que su situación será vital para organizar una eficaz defensa del recinto. En caso que los Pj y sus compañeros no consigan rechazar el asalto y estén a punto de sucumbir, el Esmolet terminará justo a tiempo la campana, que colgará inmediatamente de una cuerda para seguidamente hacerla repicar. Con los primeros sones de la campana Estruch y sus Dips huirán en el acto, seguidos por los supervivientes de su hueste. Los humanos se refugiarán en sus casas, las bestias desaparecerán en la oscuridad. Solamente Estruch y los Dips huirán hacia el árbol seco, apartarán la reja de la fuente y se introducirán por el pozo. Por cierto, un Pj que pase una tirada de Otear se dará cuenta que los dos Dips se convierten, mientras huyen, en dos preciosas muchachas... totalmente desnudas.

Muy excitado, Yonah gritará que esta es la ocasión para terminar definitivamente con el mal: Los sones de la campana anulan los poderes de estos diablos, ante lo cual éste es el mejor momento para seguir las hasta su madriguera y matarlas como ratas. Un miembro del grupo, no obstante, debería quedarse haciendo repicar la campana sin descanso, pues bastaría un segundo de silencio para que esas bestias del mal recuperaran sus poderes. Fran dirá simplemente: *Yo*. Yonah estará de acuerdo por dos motivos: Fran tiene suficiente fortaleza como para estar tocando durante varias horas seguidas sin descanso, y al ser una criatura irracional, el tañido de la campana le afecta tanto como a

las bestias diabólicas: tiene el rostro ceniciento y suda por todos sus poros. Es mejor dejarlo apartado del combate final.

El Barón estará de acuerdo con Yonah, pero añadirá que es mejor que uno de sus hombres de armas (o Bartolomeu, si aún está vivo) se quede al lado del Esmolet, para protegerlo si se realiza algún nuevo ataque. Del mismo modo pueden quedarse los Pj que estén demasiado heridos para luchar la batalla final.

Nota para el DJ: El hombre del barón que se quede junto a Fran tiene una orden muy clara: Asesinar al Esmolet cuando el grupo lleve ya un buen rato bajo tierra, y ocupar luego su lugar. Mientras tanto es de suponer que los Pj hayan eliminado a la mayor parte de las criaturas diabólicas. Arnau y el resto de sus hombres terminarán luego con los Pj supervivientes y será el Barón y solamente el Barón el que habrá acabado con los monstruos infernales de la comarca, para mayor honra de la Fraternitat de la Vera Llum.

9. La fuente fétida

Una vez el grupo se acerque a la fuente comprobará que el agua fétida cae a bastante altura por debajo del suelo.

1. *La reja.* No es demasiado pesada, y puede retirarse con facilidad, empleando las dos manos. No obstante para descender se necesita la ayuda de una cuerda, ya que hay una caída de unos seis metros. Abajo el grupo encontrará una gruta de forma irregular, en la que cae violentamente el agua, con una abertura que da al pasillo de 2. Por supuesto, no hay iluminación de ningún tipo, y el hedor es insostenible.

2. *El pasadizo.* La gruta se convierte en un estrecho pasadizo de una veintena de metros de largo por escasamente 1'60 m. de alto, que parece tallado en la roca viva. El agua sucia tiene en todo el pasadizo una profundidad de unos 50 cm. Al final del mismo hay una bifurcación con dos pasadizos: uno gira a la derecha y termina en una reja levantada (4) que conduce a 5, otro pasillo gira en dirección opuesta y termina en unas escaleras ascendentes que permiten salir del agua al grupo. (3) Una reja les bloquea el paso a 10.

10. *La sala de los sarcófagos.* La luz de las antorchas permite ver tres sarcófagos de piedra, 7, 8, 9, pero no alcanza para iluminar toda la estancia. En la parte oscura de la sala se encuentran un Bebriz, el caballero y las dos muchachas Upiro, dispuestas a caer sobre el grupo cuando estén desprevenidos. Para levantar la reja se necesita una fuerza combinada de 50 o más, por lo que los que lo hagan deberán enfundar sus armas, momento en el que serán atacados. Por supuesto, el grupo puede salvarse de esta emboscada arrojando antorchas encendidas al montón de paja (6) para iluminar toda la estancia, pero esto depende ya del ingenio de los jugadores.

Caso de ser descubierta la emboscada, las Upiro accionarán el dispositivo que levanta la reja, y se lanzarán al combate. Aún sin poderes mágicos, el caballero tiene una buena armadura y es temible con la espada en la mano, por lo que el combate será duro, tanto más cuanto tiene a su lado a un Bebriz sediento de sangre (y el posible auxilio, por la retaguardia, de la Tantágora). Las dos Upiro se mantendrán en un segundo término, aunque si es preciso se lanzarán en melé contra algún combatiente para desgarrarle el cuello con sus dientes.

En mitad del combate la campana dejará de tocar, y esta-

rará sin hacerlo 1D4 asaltos de combate. Durante esos momentos la magia volverá a funcionar, y las Upiro la aprovecharán al máximo (transformándose de nuevo en Dips, activando los hechizos de la espada del caballero, etc). Por suerte, a los Pj también les funcionará su magia, si es que la poseen.

Nota al DJ: El motivo de este lapso es que el hombre de Arnau ya se ha cansado de esperar, y le ha soltado un soberano espadazo a Fran. Por desgracia, ignora que los esmolets son inmunes a las armas de metal, por lo cual el D4 asaltos es el tiempo que Fran tarda en destrozar al hombre del barón. Después, volverá a hacer sonar la campana como si nada hubiera sucedido.

5. *La sala de la Tantágora.* En esta sala tiene su cubil una tantágora, que las hermanas Upiro tienen como perrito, y al que alimentan con bocaditos selectos. Las hermanas han levantado la reja antes de esconderse en 3, por lo que el lindo bichito está libre para llevarse algo a la boca... Si el grupo no vigila sus espaldas recibirá un ataque de este maligno ser por la retaguardia, cuando estén en lo mejor del combate con las Upiro.

Conclusión, recompensas y una maldición.

Cuando el supuesto Estruch pierda todos sus puntos de Resistencia se tambaleará un momento, y el yelmo caerá de su cabeza. Los Pj podrán ver entonces que se trata de una mujer, una bellísima mujer que con sangre en los labios susurrará: *Mi maldición con vosotros...* Luego caerá al suelo, aunque aún tendrá fuerzas para apenas mover la mano derecha y murmurar: *Struc...* Los Pj se darán cuenta entonces que el alma de Estruch sigue en paz, y que Karna adoptó su imagen para aprovecharse de su fama y leyenda. Y nunca sabrán si lo hizo por odio... o por amor.

Una vez eliminados todas las criaturas malélicas Arnau y sus hombres (si es que le queda alguno) atacarán de la manera más traicionera posible a los Pj, delatándose como fráteres de la Vera Llum. Arnau intentará que la primera víctima de su espada sea Yonah, al que terne más que a cualquier otro, por su conocimiento de las artes mágicas.

Los miembros del grupo que consigan salir del subterráneo serán atendidos por Fran, que en silencio les entregará la campana sagrada. Luego cargará con su saco de herramientas, y con su yunque al hombro se marchará, siempre en silencio, tal y como llegó, sin dar explicaciones y sin pedirles. No obstante, si los Pj lo siguen con la mirada, antes de desaparecer se detendrá un momento, girará un poco la cabeza y con media sonrisa en el rostro hará con la mano libre un gesto de saludo hacia el grupo. Luego desaparecerá en la oscuridad.

Amanece un hermoso día, radiante de luz y sol. Es posible que los Pj se dirijan a Figueres, a descansar unos días en casa del buen Joan Sabastida. Seguramente también querrán acompañar a Yonah (si sigue vivo) hasta su casa en el Call de Girona, donde les esperan Roven y Aster. Hagan lo que hagan, a los Pj aún les aguarda una pequeña sorpresa: tras el encuentro con las Upiro, a todos les ha aparecido de repente un lunar de mediano tamaño, justo debajo del ojo derecho. No duele, ni es molesto, pero si los Pj lo relacionan con la maldición de Karna, bueno, es posible que se pongan algo nerviosos.

Respecto a la campana... no pesa demasiado, puede lle-

vase bien en una mula o en la misma montura si no va muy cargada, y puede ser muy útil tener un talismán sagrado de tanto poder. En caso de que no quieran llevarla consigo, quedará en poder de Yonah.

Por cierto, si los Pj se preguntan qué le pasó a Gloria, la hija del posadero, se toparán en las calles de Figueres con el viejo mendigo ciego que encontraron en su primera visita (ver *Cuando el viento...*). Está cantando una extraña leyenda, según la cual en cierta ocasión, cuando el maldito conde Estruch se llevaba al galope a una pobre niña sollozante, apareció del cielo una paloma negra, que le robó el alma a la niña para que así no fuera corrompida por el Mal... Si los Pj intentan detener al viejo no podrán impedir que de la vuelta a la esquina... donde desaparecerá como si se lo hubiera tragado la tierra. Desde el alero de una ventana, una pequeña paloma negra mirará al grupo durante un segundo, como burlonamente, antes de emprender el vuelo. Nota al Dj: Si no lo has adivinado ya, consulta en la pág. 13 de **Rerum Demoni** la descripción y características de Bileto.

Destruir a Karna y sus hermanas hará ganar a cada uno de los Pj 60 P. Ap, y posiblemente no olvidarán a las tres hermanas en bastante tiempo.

P. N. J.

Yonah ben Abraham

Ver apéndices.

Fran, el esmolet

Es un tipo alto y fuerte, muy barbado, poco amigo de las conversaciones, y que cuando no tiene más remedio responde con monosílabos o señas. En caso de que el DJ considere que el grupo es algo débil puede poseer algún arma con hechizos que ayuden a inclinar la balanza del lado de los Pj.

FUE	29	Altura: 1'95	Peso 90 kg.
AGI	12	RR: 0%	IRR: 175%
HAB	25	Arm. nat.	Inmune al metal
RES	21		
PER	15		
COM	1		
CUL	12		

Armas: Espada corta 90% (3D6+1)
Pelea 50% (2D6+1D3)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Alquimia 95%, Artesanía 95%, Con. Mágico 90%, Con. Minerales 65%

Hechizos: Arma invencible, Detección de hechizos, Valor, Maldición del Hierro.

Para poderes especiales, consultar el bestiario catalán.

Barón Arnau de Codina.

Es el Maestre de la Fraternitat en Girona, y evidentemente una de las voces que más se han hecho oír en contra de los judíos. Aunque su cargo en la Fraternitat es secreto no deja de ser una de las persona más ricas e influyentes de la Comarca, y su nombre es temido y respetado en toda la región. No obstante su ambición no tiene límites y su fanatismo es tan grande como su fortuna. Para él la expedición de los Pj a Llers será una oportunidad estupenda para ganar méritos y gloria, por lo que mantendrá al grupo bajo vigilancia, tanto en Girona como en el viaje hasta Figueres

y Llers. Frente a los Pj intentará en todo momento mostrarse como un caballero al servicio del bien y la justicia, ansioso por mantener segura la Región. No dudará en ayudar a los Pj en su lucha contra el Mal, como tampoco dudará en no dejar testigos vivos si vencen. La victoria contra los seres del Infierno ha de ser únicamente suya y de *Dios* (por este orden).

FUE	15	Alt. 1'80	Peso: 75 kg.
AGI	15	RR:35%	IRR:65%
HAB	15	Apariencia: 17	
RES	20		
PER	10		
COM	13		
CUL	15		

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

Lanza larga 60% (2D6+1D4)

Ballesta 35% (1D10+1D4)

Armadura: Cota de malla (Prot. 5)

Casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 60%, Mando 65%, Escudo 40%

Bartolomeu Ripoll

Ver apéndices.

Soldados del Barón

Hombres de armas a sueldo del Barón Arnau de Codina, cuyas órdenes obedecerán ciegamente. No son demasiado cuidadosos, pero sí terriblemente fanáticos.

FUE	15	Altura: 1'70	Peso: 75 kg.
AGI	12	RR:75%	IRR:25%
HAB	18	Apariencia: 13	
RES	15		
PER	10		
COM	10		
CUL	10		

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

Lanza corta 45% (1D6+1)

Ballesta 55% (1D10+1D4)

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

Casco (Prot. 2)

Competencias: Discreción 60%, Otear 35%, Cabalgar 60%, Escudo 45%

Las Upiro

En realidad el alma del conde se encuentra en paz (aunque cualquier perverso Dj puede resucitarlo en cualquier momento, si le viene en gana). Karna, la Upiro ha asumido su personalidad y su leyenda poniéndose su armadura, sin saber ni ella misma si lo hace para honrar su memoria o para mancillarla.

Hacia 1350 (es decir, un par de años antes del inicio de la acción) las tres hermanas upiro fueron sacadas del Infierno gracias a un complicado Aquelarre en honor de Agaliareph (al cual le divirtió mucho la petición, aunque As-taroth diga que carece de sentido del humor). Evidentemente, los de Llers planeaban esclavizar a las tres hermanas para su provecho.

Para su desgracia, las Upiro volvieron a la vida sedientas de sangre y venganza, dándose el primer festín con aquellos que las invocaron. Desde entonces los habitantes de Llers están confinados por barreras mágicas en el pueblo, y las hermanas los usan como ganado para calmar la sed y el hambre de los monstruos que posee. Hasta ahora, sólo la campana de Figueres mantenía a las tres hermanas confinadas en los alrededores de Llers. Pero cuando la cam-

pana deja de sonar Figueres se convierte en una dulce tentación para ellas... (y podemos estar seguros de que es solamente el aperitivo de un bocado mayor)
Para poderes especiales de los Upiro, consultar apéndices.

Karna (el supuesto conde Estruch)

FUE	28	Alt. 1'75	Peso: 65 kg.
AGI	20	RR: 0%	RR: 150%
HAB	15	Apariencia: 27	
RES	30		
PER	18		
COM	15		
CUL	20		

Armas: Espadón 65% (1D10+2D6+2)

Armadura: Cota de malla con refuerzos (Prot. 6)
Yelmo (Prot. 8)

Competencias: Cabalgar 60%, Seducción 99%

Hechizos:

Hechizos de Primer Nivel: Arma Irrompible, Atracción Sexual.

Hechizos de Segundo Nivel: Maldecir una residencia, Parálisis, Mal de ojo.

Hechizos de Tercer Nivel: Deseo, Arma Invencible (en su espadón), Protección a la montura (en su caballo).

Hechizos de Cuarto Nivel: Invulnerabilidad, Despertar a los muertos, Belleza, Ungüento de bruja.

Hechizos de Quinto Nivel: Inmovilización, Metamorfosis.

Hechizos de Sexto Nivel: Invocar a Agaliareph, Creación de Lutines, Prolongar la vida.

Hechizo de Séptimo Nivel: El Gran Aquelarre.

Shra y Marsha (hermanas de Karna)

En términos de juego, tienen características idénticas.

FUE	15	Alt. 1'60	Peso: 55 kg.
AGI	10	RR: 0%	IRR: 150%
HAB	12	Apariencia 24	
RES	20		
PER	15		
COM	10		
CUL	15		

Armas: Mordisco 65% (1D8+ succión)

Armadura: Carecen

Competencias: Otear 50%, Rastrear 70%, Saltar 45%

Hechizos: Atracción sexual, Discordia, Maldición, Dominación, Maldecir una residencia.

Nota: Shra y Marsha suelen escoltar a su hermana convertidas en Dips. Para ver sus características bajo esa forma, consultar el Bestiario catalán.

Lutines

Para su descripción, ver **Rerum Demoni** pág 18. El Dj deberá hacerlos actuar en el más puro estilo Gremlins (¿Que no has visto la película? Seguro que está en tu video-club). Hay una docena en Figueres y unos veinte en Llers.

FUE	1	Altura: 3 cm.	Peso: 25 grm.
AGI	15	RR: 0%	IRR: 115%
HAB	10	Armadura natural: Carece	
RES	5		
PER	25		
COM	0		
CUL	15		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Esquivar 75%, Escuchar 90%.

Hechizos: Discordia, Maldición, Impotencia, Mal de ojo, Vuelo

Gentes de Llers

Estos pobres desgraciados han pasado de adoradores del Diablo a víctimas de un verdadero infierno en la Tierra. Son simplemente ganado y están sumergidos en la más absoluta locura. Sólo saben que tienen hambre. Mucha hambre.

FUE	6	Altura: 1'72	Peso: 30 Kg.
AGI	5	RR: 01%	RR: 99%
HAB	10		
RES	10		
PER	12		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 15% (1D6)

Palo 15% (1D4+1)

Armadura: Carecen

Competencias: A nivel de base.

Simiot

Guardián de la torre de Llers, que considera su guarida, luchará hasta la muerte por defenderla. Sus aullidos son los que provocan el mal tiempo reinante en la zona. Para su descripción y poderes especiales, consultar el bestiario catalán.

FUE	28	Altura: 2'30 m.	Peso: 95 kg.
AGI	15	RR: 0%	IRR: 150%
HAB	12	Arm. nat. 3 (Pelo)	
RES	32		
PER	15		

Armas: Puños 60% (2D6+1D3)

Competencias: Escondarse 65%, Tregar 70%

Bebrices

Son los supervivientes del ataque a Can Nassos. Para su descripción, ver **Rerum Demoni** pág. 16.

FUE	30	Altura: 4'30 m.	Peso: 350 Kg.
AGI	10	RR: 00%	IRR: 150%
HAB	5	Armadura natural: Pelo (Prot. 2)	
RES	35		
PER	10		
COM	1		
CUL	1		

Armas: Garrote 40% (5D6)

Armadura: Carece

Hechizos: Carece

Poderes especiales: Carece

Nota: En caso de que un Bebriz saque una pifia en combate se vuelve loco, atacando tanto a amigos como enemigos.

Brucolacos

Entre las gentes del pueblo viven una pareja de estos seres, venidos del infierno por orden de Karla. Para ver su descripción y características, ver **Rerum Demoni** pág. 17

FUE	21	Alt. 1'85	Peso: 78 Kg.
AGI	12	RR: 0%	IRR: 150%
HAB	15		
RES	20		
PER	32		
COM	5		
CUL	8		

Armas: En forma humana: Cuchillo 95% (1D6+1D4)
En forma diabólica: Mordisco 75% (1D8+2D6)
Garras 50% (3D6)

Armadura: En forma diabólica, 5

Competencias: Rastrear 90%, Otear 60%, Esquivar 65%

Nota: Durante el día atacarán al grupo en forma humana. Si son eliminados mostrarán su apariencia diabólica al morir. Si sobreviven al encuentro volverán a atacar por la noche, bajo su forma diabólica.

Olocanto

Para descripción, ver **Rerum Demoni**, pág. 19.

Su misión consiste en guardar la entrada de la madriguera de las hermanas Upiro, así que en un principio no se moverá de allí, aunque puede desplazarse con bastante velocidad de ser necesario.

FUE	35	Altura: 4 m.	Peso: 1. 300 Kg.
AGI	15	RR:00%	IRR:175%
HAB	0	Armadura natural: Piel gruesa	
RES	40		
PER	20		
COM	0		
CUL	0		

Armas: Aguijón 65% Daño: 1d10+5d6

Armadura: 7 puntos de protección piel gruesa.

Competencias: Discreción 45%.

Poderes especiales: El veneno del Olocanto paraliza durante

1 D6 horas a todo aquél que no saque una tirada de Resistencia x 2. Si mantiene el aguijón clavado en su víctima le quita 1D10 puntos de Resistencia de manera automática cada asalto de combate.

Tantágora

Ver descripción en el Bestiario Catalán.

Este ser se encuentra encerrado en una de las cavernas que dan a los sepulcros de las mujeres-Upiros. Atacará a los Pj a la menor oportunidad.

FUE	28	Tamaño: 1'30 m.
AGI	35	RR:00% IRR:150%
RES	35	Armadura natural: 1 (pelo).
PER	25	

Armas: Garras: 70% (1D8+2D6)

Mordisco: 50% (3D6)

Picadura de la cola: 60% (1D4+2D6+veneno).

Competencias: Rastrear 80%, Saltar 90%.

Poderes especiales: El veneno de la Tantágora produce la muerte en 2D 10 horas. El único antídoto que se conoce es frotar la herida con la sangre de la misma Tantágora que la ha producido. Esta información puede saberse por una tirada de Con. Mágico o por que uno de los Lutines para lograr su libertad acceda a decírselo.

La campana de San Cipriano

(Ver apéndices)

Días de ocio

(Según una idea de Miguel Aceytuno)

*...ans hai esper que ella e-z ieu ensems
jausirem tant la joi d'amor, que drut
me dirá sieu tota gent, si ver dits
e ens amarem tant com las carn e l' unglá*
Andreu Febrer

Interludio

Procedentes de Llers si decidieron eliminar a las Upiros, o de Girona si se desentendieron del misterioso regreso del Conde Estruch, el grupo se dirige ahora a Barcelona, donde pueden encontrar ocupación y posada.

Introducción

15 de febrero de 1352, a la caída de la tarde. Tras pagar el impuesto de entrada a los soldados de la puerta de Santa Anna, los Pj entran en la ciudad de Barcelona, la mayor del Principat y una de las más hermosas ciudades de la Cristiandad. Si consiguieron llevar sano y salvo a Joan Sabastida a Figueres, tienen las bolsas bien repletas, y una carta de recomendación que les puede proporcionar un trabajo bien pagado. Si además lucharon contra la brujería de Llers, es probable que deseen gastar su dinero en todos los lujos y comodidades que la ciudad pueda ofrecerles, antes de embarcarse en nuevas aventuras y peligros.

1. Buscando posada

Atravesadas las puertas, los Pj entrarán en la Plaza de *Santa Anna*, lugar de reunión de los mendigos de la ciudad, por lo que muy pronto se verán rodeados de una masa de pediguños que aumenta a cada segundo. Repartir algunas monedas puede ser piadoso, arrojarlas al aire para que las cojan y se desentiendan del grupo una buena idea, vigilar la bolsa una precaución elemental: cada jugador tiene un 35% de posibilidades de verse aligerado de sus dineros por una mano hábil que aproveche tan buena ocasión.

Los barrios de *Mal Viure* y *Honrat* son poco hospitalarios con los forasteros, así que es probable que los Pj dirijan sus pasos hacia el barrio *Menestral*, donde, por una moneda, cualquier pilluelo de la calle les indicará una posada decente. Los Pj pronto estarán instalados *enL'Horpi*, regentada por Jordi Bassols, su mujer y sus dos hijos, chico y chica. Las camas son cómodas, la limpieza razonable, la comida excelente y el precio no demasiado caro:

Comida, cena y habitación compartida: 30 croats diarios
Sólo dormir (compartiendo la habitación): 5 croats por persona

Dormir en habitación individual: 15 croats por noche.

Una comida: de 6 a 20 croats, según lo que se pida.

En *L'Horpi* no sirven desayuno, pero se puede tomar algo caliente por la mañana en las tabernas del barrio o en los puestos de comida de la *Plaça del Blat*.

La posada dispone de tres lujosas habitaciones individuales con chimenea, para los clientes distinguidos (y escrupulosos) que las puedan pagar, así como seis habitaciones más, con una inmensa cama en cada una de ellas, donde pueden alojarse hasta cinco viajeros a la vez. Los precios de la posada incluyen el cuidado de las monturas de los clientes.

Los precios no son negociables. Si los Pj intentan buscar alojamiento en otro lugar, pronto se darán cuenta que, en comparación la relación calidad/precio/seguridad-de-que-no-te-corten-el-cuello-mientras-duermes de *L'Horpi*es mucho más que razonable.

La primera noche que pasen en la posada, todos los Pj que no pasen una tirada oculta de RR tendrán un sueño inquieto, plagado de pesadillas, del que afortunadamente no guardarán recuerdos.

2. Recorriendo la ciudad

Una vez instalados, es posible que los Pj quieran dedicar unos días a visitar la ciudad y disfrutar de sus diversiones. El DJ debería relajarse y dejarles hacer el turista durante un par de sesiones de juego, permitiendo a los Pj descubrir la Barcelona medieval poco a poco. Siempre que no vayan armados (o que las armas no estén a la vista) nadie impedirá a los Pj curiosear por los barrios, rezar en la Catedral o en la Iglesia de Santa María, visitar las Drassanes donde se construyen los barcos, hacerse visitar por los médicos del Hospital de la Santa Creu o asistir a las clases del Estudi General. Si quieren irse de copas, pueden visitar las bulliciosas tabernas del barrio de la Ribera; Si buscan diversión, pueden asistir a las representaciones teatrales del Corral de les Comedies; Si desean ejercitarse con las armas, pueden hacerlo compitiendo en el Born; Si por el contrario buscan entretenimientos más viriles, siempre pueden hacer una visita a la casa de mancebía del Banyes Vells. Cuando la emoción decaiga y los Pj anden un poco perdidos, el Dj puede usar alguna de las ideas de aventuras que hay en la descripción de cada barrio. Por cierto, si curiosean un poco por el Mercadal encontrarán a un viejo conocido: nada menos que a Diego de Medina, el comerciante con el que pasaron una nochecita de perros cerca de Figueres (ver *Cuando el viento aúlla tu muerte*). Diego ha vuelto ya de Perpinyá, y está comprando nuevas mercancías para emprender nuevamente el camino hacia el norte. No obstante, dispone de algunos días libres, y puede ser un buen guía de la ciudad, así como un excelente compañero de juergas. Afirma conocer las mejores barraganas de la ciudad, y a juzgar por los hechos es posible incluso que sea cierto.

Diego explicará a los Pj que, si se quieren divertir de verdad, están de suerte: El viernes 19 de febrero empieza la fiesta del *Carnestoltes*: durante cinco días la gente, vestida de la forma más estrafalaria posible, toma por asalto las calles para reír, bailar y divertirse de la manera más escandalosa, antes de mortificarse con la Cuaresma. ¿Podrán los Pj resistir la tentación?

3. Carnestoltes

Si los Pj quieren participar en la fiesta, deberán vestirse adecuadamente: no se trata tanto de disfrazarse como de ataviarse grotescamente: pintarrajarse la cara, vestirse con lienzos de tela de saco o pieles de animales sin curtir, cubrirse de hojas verdes, llevar el trasero al aire... Cada uno de los Pj deberá especificar exactamente en qué consiste su ropaje de Carnestoltes. Si el Dj considera que no es lo bastante grotesco, es muy probable que hayan voluntarios entre la multitud que abarrota las calles dispuesto a arreglarle el traje al Pj... con borra de lana y brea.

Por cierto, si los Pj han hecho algún amigo en la ciudad se les advertirá que si van a salir de Carnestoltes, es mejor que lleven algún tipo de arma más o menos oculta, y alguna protección bajo la ropa: en ocasiones la gente hace bromas un poco demasiado pesadas, o se vuelve violenta debido a la juerga y el alcohol.

Una vez ataviados, los Pj podrán presenciar la llegada del ilustre *Carnestoltes*, que llegará a la ciudad por Portal Nou, vistiendo harapos de vivos colores llenos de cintas con cascabeles. Será conducido solemnemente hasta la Plaza Nova, donde se le nombrará Batlle de la ciudad. La muchedumbre lanzará un rugido de alegría, y empezará el Carnestoltes. Todo está permitido: Reír, gritar, bailar, burlarse de las instituciones más sagradas (Iglesia, Monarquía), hacer el amor en mitad de la calle, comer como un cerdo, vomitar o defecar en público... Las mayores barbaridades serán recibidas como las más excéntricas e ingeniosas gracias.

En mitad de este caos, los Pj pueden permanecer juntos o separarse. Sea como fuere, el Dj puede proporcionarles uno o varios de los siguientes encuentros:

* El grupo recibe de improviso un furioso bombardeo de huevos podridos y frutas pasadas: goliardos pertenecientes a dos cofradías diferentes se enfrentan en una auténtica batalla campal, involucrando en ella a los Pj.

* Un par de chicas bastante potables, y prácticamente desnudas hace señas desde una ventana a uno de los Pj (elegir uno guaperas) para que entre en su mansión: dentro sus ocupantes han organizado una orgía en toda regla, y reservan para el Pj el papel de efebo del anfitrión. Es probable que el Pj no esté muy de acuerdo, así que tendrá que realizar una salida rápida (y a ser posible, digna) con la mayor cantidad de ropa posible y su trasero más o menos intacto.

* Una escandalosa banda de juerguistas se fija en uno de los Pj (elegir el que tenga el traje más llamativo) y lo levantan en volandas, cantando y bailando a su alrededor, proclamando que es su rey y su guía espiritual. Los juerguistas conducirán al Pj hasta el cauce del asqueroso riachuelo denominado *Cagatell* (Cagarro), donde lo arrojarán para regocijo de todos.

* Aprovechando la confusión, un ladrón se dedica a aligerar a los juerguistas del terrible peso de sus bolsas. Los Pj pueden ser su próxima víctima, o ser acusados injustamente de ladrones por una muchedumbre enfurecida y borracha.

* Una gorda matrona confunde a uno de los Pj con su amante, y decide hacerlo suyo en mitad de la calle. Es bastante tenaz, y perseguirá al objeto de sus ardores levantando sus amplias faldas y mostrando su sexo (y su barriga) a todo el que quiera verlo.

* Un tipo bastante más que bebido se suma al grupo de Pj con un odre de buen vino casi lleno. No tiene inconveniente en compartirlo con sus nuevos amigos, y en el fondo no es mal tipo. Su único problema es que es un pesado metepatas, y hablará y hablará sin parar, hasta que los Pj tengan tal dolor de cabeza que lo hagan callar, ya sea degollándolo en un rincón, dejándolo inconsciente, cortándole la lengua u amordazándole la boca.

* Un individuo recorre las calles con una espada desnuda en la mano, buscando a su mujer y al hombre que lo ha hecho cornudo. A lo mejor confunde a uno de los Pj...

* Una mujer bastante hermosa se lanza literalmente en brazos de un Pj y empieza a comérselo a besos. Según parece, el Pj lleva un disfraz muy parecido al de su amante... Sacará el Pj a la mujer de su error... o se aprovechará de las circunstancias? (Por cierto, nada impide que la dama sea la mujer del cornudo del apartado anterior...)

4. El grito

Por fin, cuando a altas horas de la madrugada los Pj se encuentren tomándose un respiro en una callejuela milagrosamente desierta, contándose unos a otros sus aventuras, quizá curándose las magulladuras, y preguntándose si esta fiestecita no es algo demasiado duro para ellos, oírán, alto y claro, un desgarrador grito de una mujer, que casualmente proviene de un edificio próximo. Por supuesto, los Pj pueden ignorarlo. En el caso más probable de que se despierte su venita de héroes... se van a meter de cabeza en un lío.

El edificio de donde procede el grito es una de esas grandes mansiones venidas a menos, actualmente habilitado para que vivan varias familias en él. La mansión se ha compartimentado tapiando puertas y levantando tabiques, creándose así varios apartamentos separados, cada uno con su propia puerta a la calle. Una de esas puertas está entreabierta, y por ella se oyen (tirada de Escuchar) sollozos apagados. La puerta conduce sin transición a una angosta escalera, y al final de la misma un pequeño pasillo termina bruscamente en una puerta cerrada. Al otro lado de ella se siguen oyendo (esta vez ya sin necesidad de tiradas) sollozos apagados. No hay cerradura, pero la puerta está cerrada, al parecer atrancada desde el interior. Los Pj tendrán que derribar la puerta para entrar, sea pasando una tirada de Fuerza x 3, o simplemente empujando con más de 35 puntos de Fuerza.

En la sala los Pj se encontrarán con un macabro espectáculo: Una muchachita muy joven, casi una niña, llora histéricamente abrazada al cuerpo inerte de un muchacho, ferrozmente acuchillado y bañado en su propia sangre. La muchacha también tiene algunos cortes superficiales en los brazos, causados por arma de filo, pero la mayor parte de la sangre que mancha su túnica blanca pertenece al muchacho.

En la sala hay señales de violencia: la mesa y un par de sillas están volcadas, y el suelo está sembrado con los restos de una comida sencilla: pan, queso, frutas, vino... Aparte de la puerta por la que han entrado los Pj, hay otra, que conduce a un pequeño dormitorio ocupado por una ancha cama. La otra posible vía de acceso (o huída) es la ancha ventana de la sala, desde donde se puede saltar a la calle (5 m. más abajo) o trepar hasta el tejado.

Si los Pj examinan al muchacho, y pasan una tirada de Medicina (o en su defecto otra de Percepción x 3), se darán cuenta de que no está muerto, aunque sí muy malherido. Concretamente, se encuentra a 0 puntos (justos) de Resistencia. Una tirada de Medicina o de Primeros Auxilios realizada en el acto podría ser interesante para, si no hacerle recuperar algunos puntos, si para taponarle las heridas y sacarlo de peligro.

Por su parte, la chiquilla está histérica, y sólo es capaz de pronunciar sonidos inconexos mientras grita y llora. Para interrogarla los Pj deberán previamente calmarla (ya sea tranquilizándola con una tirada de Elocuencia o arreándole un par de buenas bofetadas). Entonces explicará que su nombre es Estel, y que el muchacho es su amante Arnau. Habían quedado aquí citados, como otras veces, y no recuerda mucho más: solamente que ha despertado llena de sangre, y lo ha visto acuchillado a su lado. Si los Pj hacen una tirada de Psicología se darán cuenta (bonus de +25%) de que dice la verdad. Si sacan la mitad o menos de su porcentaje en la tirada se darán cuenta igualmente de que oculta algo.

Un Pj curioso que haga una tirada de Buscar para registrar la habitación puede encontrarse con dos diminutas dagas, poco afiladas, de las usadas para cortar los alimentos. Ambas están ensangrentadas. Igualmente puede encontrar una jarra de bronce aún con restos de hipocrás (vino especiado). Si alguien olisquea o degusta el vino se dará cuenta de que alguien ha mezclado en él otra sustancia. Una tirada de Conocimiento Mágico la identificará como una Poción de Furia, que provoca en quien la bebe una rabia asesina hacia sus seres más queridos. (Para más información, consultar la pág. 27 de **Rerum Demoni**). Por cierto, ¿alguno de los Pj cae en la tentación de apurar el vino?

5. El complot

El nombre completo de la muchacha es Estel Dufort, y el de su amante Arnau de Vallseca. Sus respectivas familias pertenecen a dos de los siete clanes de *ciudatans honrats*, que luchan entre sí a muerte para obtener el control político y económico de la ciudad y el país. La eterna enemistad de estos siete clanes interesa mucho al monarca, pues le permite ejercer su voluntad mientras sus posibles enemigos se destrozan mutuamente. Es por eso que, cuando una pareja de jovencitos tontos y románticos llamados Estel y Arnau se enamoraron a pesar de pertenecer a dos familias rivales, los agentes del monarca se preocuparon. Y lo hicieron porque en el caso hipotético de que el amor de los dos tortolitos fructificara, santificaran su unión, y ésta tuviera descendencia... podía significar la unión de las dos familias, y por consiguiente el fin de su rivalidad... así como una considerable mengua de la influencia real. Ante esta situación, uno de los hombres fieles del rey Pere se dispuso a actuar. Su nombre es Lluís Salou, y es un tipo delgado y calmado, sin escrúpulos y sin compasión. Su plan es asombrosamente sencillo: Con espías y sobornos localizó el refugio de amor de la pareja, y pagó a la dueña de la chiquilla para que depositara una determinada droga en la bebida que los jóvenes amantes iban a beber. La droga era en realidad una poción de Furia (ver **Rerum Demoni**, pág. 27) que provocó que los amantes se vieran poseídos por un frenesí homicida que los hizo acuchillarse mutuamente con los cubiertos de la mesa. Luego ambos cayeron en un profundo letargo. La dueña de la niña, mientras tanto, salió corriendo, siendo degollada en una esquina por uno de los

secuaces de Lluís. Este envió seguidamente dos mensajes con cartas anónimas, en las que notificaba a los padres de la pareja de que sus respectivos vástagos habían ido a una supuesta cita galante, y que en realidad era una trampa perpetrada por la familia enemiga. El plan de Lluís es que los dos padres, acompañados de sus respectivas huespes, lleguen casi al mismo tiempo y se encuentren con sus hijos muertos o malheridos. Calcula, no sin razón, que esto provocará en el acto una batalla campal en la ciudad, y una nueva guerra entre familias. Lluís se encuentra ahora con dos de sus sicarios, algo alejado de la casa, esperando pacientemente el desenlace de la tragedia. No cuenta con que Anna se despierte un poco demasiado pronto, y que un grupo de pipiolos (los Pj) puedan acudir en su auxilio...

6. La ratonera

Ajenos al follón que se les viene encima, los Pj perderán unos minutos preciosos interrogando a Estel, registrando la habitación o curando a Arnau. Cuando menos se lo esperen (es decir, cuando se planteen salir de la casa) una veintena de hombres armados al mando de un colérico anciano llamado Ferran Vallseca se presentarán ante la puerta del edificio. Las posibles explicaciones que puedan dar los Pj serán inútiles. Ferran ordenará a sus matones que rescaten a su hijo... pasando por encima de los cadáveres de sus secuestradores. Como cabe la ligera posibilidad de que algunos de los Pj no estén de acuerdo con el pobre anciano, deberán luchar por sus vidas, y ya puestos por la de Estel Dufort. La escalera es estrecha, y por lo tanto fácilmente defendible: los asaltantes deberán subir por las escaleras de uno en uno, y los defensores cuentan con un bonus del 15% al ataque si pelean desde lo alto de la escalera. Igualmente pueden amontonar algunos muebles en el pasillo, formando una barricada, o crear alguna distracción (como por ejemplo, prenderle fuego a la casa, aunque no sería muy inteligente: ellos aún están dentro). También pueden amenazar al viejo Ferran con degollar a su hijito del alma si no deja que el grupo salga de la casa vivo y entero, o intentar trepar por la ventana hasta el tejado, o descolgarse con una cuerda improvisada a la calle (suponiendo que los hombres de Ferran Vallseca no la estén vigilando). Sea como fuere, cuando las cosas estén lo bastante calientes irrumpirá en la escena Pere Dufort... con otra veintena de sicarios a sueldo, y reconociendo a su enemigo Ferran Vallseca, ordenará a los suyos que ataquen... sin hacer ni prisioneros ni preguntas. Pronto la calle se convierte en un campo de batalla.

Los Pj pueden elegir entre quedarse calladitos sin hacer mucho ruido hasta que las cosas se calmen (es decir, hasta que los dos bandos se medio exterminen entre sí, uno de los bandos huya y el otro lo persiga) o bien intentar escabullirse entre la confusión, ya sea por la escalera (abriéndose paso con sus armas), ya sea por la ventana.

7. La última baza de Lluís Salou

Cuando los Pj se hayan alejado un poco de la casa Lluís Salou (recordémoslo, espectador de todo lo sucedido) se decidirá a actuar. No importa si el grupo se lleva consigo a uno o ambos de los jóvenes amantes: el agente del rey no quiere dejar testigos que quizá sepan demasiado. Así que ordenará a su pareja de sicarios que embosquen a los Pj, y procuren exterminarlos, a ser posible a distancia, sin correr riesgos, con sus ballestas. Si los Pj van mínimamente aler-

ta, quizá consigan burlar la emboscada... y salvar sus vidas. Lluis no correrá riesgos innecesarios: si las cosas se tuercen demasiado, huirá. Eso no significa que olvide lo sucedido... ni a los Pj. (Nota para el DJ: Lluis no correrá riesgos innecesarios. Móntatelo como sea, pero los Pj se lo volverán a encontrar en *Despertaferro*)

8. Recompensas

Participar en el Carnestoltes: 10 P. Ap.
Acudir en socorro de Estel y Arnau: 15 P. Ap.
Descifrar (a grandes rasgos) lo sucedido: 20 P. Ap.

P.N.J

Diego de Medina, el castellano

Ver apéndices

Estel Dufort

FUE	10	Alt. 1'65	Peso: 52 kg.
AGI	12	RR:65%	IRR:35%
HAB	12	Apariencia: 21	
RES	15		
PER	10		
COM	15		
CUL	15		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Esconderse 60%

Arnau de Vallseca

FUE	15	Alt. 178	Peso 67 kg.
AGI	12	RR:55%	IRR:45%
HAB	15	Apariencia 19	
RES	0	(Herido)	
PER	12		
COM	5		
CUL	10		

Sus heridas le impiden usar sus competencias.

Sicarios de Vallseca y de Dufort

FUE	15	Alt. 1'75	Peso: 70 kg.
AGI	12	RR:50%	IRR:50%
HAB	15	Apariencia: 12	
RES	14		
PER	10		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Espada corta 45% (1D6+1D4+1)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

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

Lluis Salou

Ver apéndices

Sicarios de Lluis

FUE	12	Alt. 1'70	Peso: 65 kg.
AGI	15	RR:40%	IRR:60%
HAB	15	Apariencia: 12	
RES	13		
PER	15		
COM	5		
CUL	5		

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

Ballesta 60% (11310+1134)

Pelea 40%

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Otear 60%, Rastrear 45%

Gats de mar

por Miguel Aceytuno y Ricard Ibáñez

*Farina del moliner
gat del mariner
i gallina del soldat,
no preguntis qué han costat*
Popular

Interludio

La vida en Barcelona es bastante cara, así que es probable que, tarde o temprano, el grupo empiece a plantearse la idea de buscar trabajo...

Introducción

5 de Marzo de 1352. Ya sea porque los Pj tengan en su poder la carta de recomendación de Joan de Sabastida, o sencillamente porque busquen un trabajo acorde con sus aptitudes, el grupo entrará en contacto con Pere Ginesta (un viejo amigo de los Pj, si éstos jugaron *A bordo del Mar Blava*, publicado en Lilit). Pere es ahora un pequeño mercader de la Ribera, casado con una mujer emparentada con los Sapila y poseedor de una flotilla de media docena de barcos, con los que surca el Mediterráneo desde Constantinopla hasta Valencia, pasando por Marsella, Alejandría o Atenas.

1. Gatos con siete vidas

Francesc, uno de los intendentes de Pere, invitará a los Pj a tomar algunos vasos de vino en una de las tabernas de la Ribera (por ejemplo, *Lo Sarraí*), mientras explica al grupo que precisamente su amo necesita los servicios de algunos hombres, y no precisamente marineros, pues de eso le sobran, sino *Servicials* y *Companyons*. Ante las preguntas de los Pj explicará que los *Servicials* (Serviciales) son individuos con oficio especializado: Carpinteros (Artesanos) que hagan reparaciones de emergencia, Escribas que lleven las cuentas, Curanderos que cuiden de los heridos y los enfermos, Cocineros que le preparen el rancho, incluso *Cridavents* (magos capaces de domar e invocar al viento, ver hechizo de Vientos en la pág. 26 de **Rerum Demoni**). Por su parte los *Companyons* (Compañeros), son individuos duchos en el manejo de las armas, que se comprometen a defender el barco en caso de ataque, y además de ayudar a los verdaderos marineros en el manejo del barco. Seguramente, las competencias de los Pj los capacitan para optar a alguno de estos puestos de trabajo.

El sueldo de cada Pj será de 25 croats mensuales, más una diminuta parte del espacio de carga del barco, por si desean llevar en él alguna mercancía propia, para vender por su cuenta en el puerto de origen. Si alguno de los Pj demuestra ser lo bastante hábil o valioso el jornal puede subir hasta 30 croats.

Si los Pj aceptan, Francesc les hará firmar (o poner su marca) en un documento, y les dará a cada uno 10 croats, como adelanto de la paga. Antes de firmar les explicará que piensa completar con ellos la tripulación de una Coca llamada *L'Anna*, que se dedica al cabotaje, y que parte rumbo a Valencia esta misma tarde. Añadirá que según como se porten los Pj en este primer viaje, se planteará o no incluirlos en la expedición que su amo está preparando rumbo a Alejandría.

Mientras Francesc y los Pj hablan, un juglar entrará en la taberna, y empezará a cantar la leyenda de la galera *Nuestra Senyora*, que navega eternamente por el Mediterráneo esperando la orden de regresar a casa. Su historia es la siguiente:

En 1.229, Jaime I reunió la (hasta entonces) mayor flota de la cristiandad para invadir Mallorca. Cronistas de la época hablan de más de quinientos barcos, que salieron tanto de puertos catalanes como franceses. Muchos buques se perdieron por el camino. Hundidos por la tormenta, los sarracenos... Algunos simplemente esperando unas órdenes que nunca llegaron. Según la leyenda la galera *Nuestra Senyora* recibió órdenes de patrullar unas determinadas coordenadas. Y dicen que sigue haciéndolo. Hasta que se le indique lo contrario. Sus tripulantes murieron hace mucho tiempo. Primero, los galeotes encadenados a los remos. Después, los soldados. Por último, el capitán. Pero esto no es excusa para seguir navegando. Tienen sus órdenes...

En este momento entrará en la taberna uno de los hombres de Francesc, que susurrará en sus oídos algunas palabras. Si los Pj pasan una tirada de Escuchar pueden oír la palabra *Gat*, que en catalán significa "Gato". Con el ceño fruncido, Francesc explicará al grupo que el gato de *L'Anna* acaba de morir, aplastado por un carro de pescado. Ante la lógica sorpresa de los Pj, les explicará que la ley catalana obliga a que cada barco lleve un gato a bordo (hay quien dice que para ahuyentar a las ratas, hay quien dice que por otros motivos). Y la tradición dicta que el gato *debe entrar en el barco por su propia voluntad*. Con una sonrisa en los labios, Francesc sugerirá al grupo que, si quieren embarcarse, deberán llevar a *L'Anna* un gato, cuanto más negro, gordo y lustroso, mejor. Por cierto, estaba previsto zarpar dentro de unas horas...

2. A la caza

Nota al DJ: Amigo mió, abre una lata de cerveza, ponte cómodo en la silla, y... goza del espectáculo. Imagina a tus valientes guerreros con una sardinita en la mano, diciendo "Michi, Michi". Esto puede llevar a situaciones delirantes. Usa tu imaginación, y disfruta. Por ejemplo:

* *Gato en un tejado*. Un valiente Pj escala para tentarle con una rica sardina, cuando... debe tirar por Tregar. Una pifia hará caer a nuestro amigo encima de un montón de basura desde un segundo piso (daños de 1D6, ignora armadura). Un fallo normal hará que se hundan las tejas y caiga sobre una blanda cama... en la que un joven matrimonio está en plena escena romántica. Escenita de celos: ¡Quién es este, María, que tienes escondido en mi tejado! ¡Te juro que no lo conozco, Juan!... ¡¡¡Y deja ese cuchillo!!! De todos modos, que no se preocupe demasiado. Si no consigue escapar, en cinco asaltos aparecerán los Jurats y lo rescatarán de las manos del enfurecido Romeo.

* *Gato en un tejado (bis)*. Otro valiente Pj escala para tentarle con otra rica sardina cuando... aparece el propietario de la casa con los Jurats de la ciudad, gritando ¡ ¡Al ladrón! ! ¡Al ladrón!!

* *Gato en un balcón*. Todo valiente Pj que escale verá a una doncella majísima, completamente desnuda, acicalándose en compañía de su dueña delante del espejo... La pena es que la doncella también lo verá a él, y caerá desmayada al suelo. La dueña (1,75 metros, 90 Kg. Fuerza 15) cogerá un taburete y, sin dejar de pedir auxilio para una dama indefensa, tratará de estamparlo en la cabeza del Pj (que cuelga de las manos de un balcón, pongamos que de un segundo piso). Si el Pj no desaparece en menos de cinco asaltos (suponiendo que sea lo bastante afortunado para ello) aparecerán... los Jurats de la ciudad.

* *Gato por la calle*. Justo cuando un Pj se lo vaya a apropiarse, una indefensa ancianita lo tomará en sus brazos. Toda violencia con la abuelita hará que aparezca... imagina quién.

Etc, etc. El Dj debería preparar al menos una escenita para cada uno de los Pj, y no dejar que escapen sin un par de moratones (no seas tampoco muy duro con ellos, que la aventura aún no ha comenzado). A los Jurats, (que por cierto son siempre los mismos, cada vez mas cabreados) se les puede convencer con buenas palabras y un pequeño soborno. Pero si el grupo se enfrenta a ellos con las armas... deberá plantearse salir a toda prisa de la ciudad. Es plena luz del día, y las calles están llenas de testigos.
¡ Ah, por cierto! Si algún Pj no ve muy claro esto de ir a por un gato, recuérdale que sin gato no se pueden echar a la mar. Y si no navegan, no cobran... ¿Más preguntas?

3. Un mal compañero de viaje

A su debido tiempo, uno de los Pj se hará con un robusto y lustroso gato negro, que además se habrá encontrado casi por casualidad, y que lo seguirá hasta el barco de buen grado. El Dj debería ser lo bastante hábil para hacer creer a los Pj que, tras haberse divertido un ratito a su costa, ahora se saca un gato de la manga para que puedan proseguir la aventura. (Nota de los pérfidos autores: No es imprescindible que los jugadores sepan que el minino es en realidad *un Lutín con un hechizo de Metamorfosis, y que trabaja para una bruja en calidad de demonio familiar*, je, je)... Sea como fuere, para los Pj es un gato, por lo que el barco ya puede hacerse a la mar.

L'Anna es una bonita Coca de dos palos, pequeña, panzada, pesada y de alta borda, que desplazará unas doscientas toneladas. Su capitán es un tal Antón Resec, un individuo amigo de las bromas y de las chanzas, que para "premiar" al Pj que haya conseguido tan magnífico gato lo nombrará Capitán de *L'Anna* durante toda la travesía (por supuesto, el cargo es honorífico, las órdenes las seguirá dando él). Aparte de los Pj, completan la tripulación tres marineros expertos, cinco pilluelos que están aprendiendo el oficio y dos companyons, veteranos soldados con más malas pulgas que cicatrices en su cuerpo.

Una buena tirada de Navegación mostrará que la Coca lleva demasiada vela para su peso, lo que la hace una nave excepcionalmente rápida, pero difícil de controlar en caso de tempestad. Si los Pj interrogan a algún miembro de la tri-

pulación sobre este hecho se les explicará que el amo (Pere Ginesta) no quiere que ni los piratas berberiscos ni los hombres del Conde de Barcelona metan las narices en sus negocios. Una discreta miradita a las bodegas hará que los Pj descubran que el cargamento está formado en su mayoría por armas suficientes para equipar a un pequeño ejército... y el buque va muy cargado. Quizá demasiado.

Nota al DJ: Es posible que tengas curiosidad en saber que el destinatario de dichas armas es el barón Roger Espill, que planea resucitar nuevamente *La Unió Valenciana* (grupo de nobles valencianos que se sublevaron contra el Ceremonioso, siendo machacados por éste hace algunos años). El pobre y patético Espill no tendrá suerte: los agentes del rey lo coserán a puñaladas dentro de un par de meses.

L'Anna zarpa por fin de Barcelona, y toma rumbo al sur, costeano el litoral. Si al poco de zarpar algún Pj mira hacia popa, una tirada de Otear le hará darse cuenta de que hay en la playa una figura vestida de negro que agita airadamente su bastón. Si saca la mitad o menos de su porcentaje verá que se trata de una vieja... bastante enfadada. El gato, que está sentado en la popa, la está contemplando, y casi parece estar divirtiéndose.

A poco de empezar la travesía la mar cambia inexplicablemente, volviéndose encrespada y rebelde. Pronto se levantará un fuerte viento, que amenaza con romper las velas, por lo que Antón ordenará arriarlas. Mirará con preocupación la mar, a los Pj, y por último al gato que han traído éstos. El minino, indiferente a la atención de Antón, está sentado sobre un rollo de cuerda, lamiéndose una pata. Antón se sacará de entre las ropas un rosario, y lo lanzará a los pies del animal. El resultado de su acción será fulminante: Lanzado un aullido que tiene tan poco de humano como de gatuno, el "gato" se transformará primero en un bicho pequeñajo de un solo ojo (que los Pj que se pasearon por Llers conocen demasiado bien) y seguidamente en un halcón, que velozmente emprenderá el vuelo hacia la costa. Señalando hacia la mar, cada vez más encrespada, Antón dirá a la tripulación:

"Conozco los vientos y las mareas, y se cuales han sido creados por Dios y cuales por el Diablo. Ese maldito animal venido de los infiernos ha traído la desgracia sobre nosotros, pues ha ofendido a la mar, y esta busca ahora venganza. Pero sé vencer este hechizo. No podrán con nosotros. ¡Tú, capitán, (y señala al desafortunado "capitán honorario") debes jurar ante Dios y ante nosotros desposar a la primera mujer que veas al llegar a tierra!

Nota para el DJ: Esto no es mas que un truco sucio para poner en evidencia al Pj en cuestión... Deja que lo pase mal un poquito, y se vaya despidiendo de su vida aventurera y su preciada soltería. Deja que sus "queridos compañeros" le atosiguen un par de minutos, y después, haga lo que haga, anuncia que la tormenta sigue creciendo. Un tiro de Conocimiento Mágico (con un bonus de +25%) dirá que algo hay de diabólico en esta tempestad, que no cede ni ante tan poderoso hechizo. También puede ocurrir que a los Pj se les haya ocurrido traer consigo la campana de San Cipriano, y si se atreven a colgarla de uno de los palos es posible que se planteen seriamente empezar a hacerla repicar alegremente. En ese caso la tormenta si que amainará... para revelar algo bastante peor que viene por proa.

De repente, el vigía grita: *¡Barco a proa!*. Algunos marineros empezarán a murmurar: *¡El Vaixell Negre! ¡El Vaj-*

xell Negre!, sin disimular su terror. Una tirada de Leyendas indicará que se trata de una tradición muy arraigada entre los marineros catalanes, y que afirma que encontrarse con ese barco maldito es señal de muerte inminente. De todas formas, si algún Pj se asoma a la borda y pasa una tirada de Otear reconocerá el tipo de barco, aunque para ello deba frotarse los ojos un par de veces: Se trata de una galera cristiana de tiempos del rey Jaume el Conqueridor, y el nombre que se lee en su costado es el de *Nostra Senyora*. Hace más de cien años que barcos de este tipo no surcan las olas. Y parece que se preparan para el abordaje...

Si los Pj, con un gesto de suficiencia, dicen algo así como: *¡Tranquilos, muchachos, podemos con ellos!* mientras repican una vez más su campanita, se llevarán un chasco: En esta ocasión la campana no funcionará. Y es que este es un asunto de disciplina y deber, no de magia.

4. ¡Al abordaje!

La tripulación de *L'Anna* no reaccionará hasta que sea demasiado tarde... o hasta que uno de los Pj pase una buena tirada de Mando. Será necesario un crítico en Navegar para evitar que el espolón de la galera fantasma se clave profundamente en el costado de la coca, a dos palmos de la línea de flotación. Lanzando un rugido, la hueste de guerreros muertos empezará a abordar el barco de los Pj, armados con sus herrumbrosas espadas.

Para representar el combate, pueden usarse las Reglas de combate de masas aparecidas en *Lilith* (pág. 69), teniendo en cuenta que no es posible retroceder y que una pifia en un movimiento comprometido dará con los huesitos del combatiente en remojo. Todo espectro que caiga al agua no volverá a asomar a la superficie. En cuanto a los Pj, esto puede resolverse con un enojoso remojón... o con una rápida muerte, si llevaran por casualidad una armadura que les impidiera nadar.

Los muertos no se rendirán ni huirán. Solo se retirarán cuando pasen del estado de muertos vivientes a muertos yacientes (perdón por el chiste) o si algún Pj con la suficiente labia y sangre fría consigue convencerlos de que posee órdenes del Rey Jaume, en cuyo caso se retirarán pacíficamente y se hundirán en el mar para no volver a salir jamás.

De cualquier otra forma, habrá que luchar con ellos hasta el final. Si los Pj prenden fuego o desfondan al buque fantasma, este se hundirá en diez asaltos, arrastrando consigo al tétrico ejército... y al barco de los Pj, si éstos no consiguen separarse a tiempo.

5. Como peces fuera del agua

La batalla puede terminar de varios modos: con los Pj en un barco milagrosamente intacto, pero con una tripulación agotada y aterrada; con el barco con una vía de agua, y lleno de heridos y moribundos... o con los Pj aferrados a un pedazo de madera, maldiciendo su suerte. De un modo u otro, es necesario alcanzar la costa... y cuanto antes, mejor. Por suerte, la maléfica tormenta se ha extinguido junto con el barco fantasmal, y la costa no está lejos.

Así pues, los Pj llegarán a la playa de un modo bastante penoso. La playa está totalmente desierta, a excepción de un montón de harapos rodeado de gatos que se encuentra tirado sobre la arena. Si los Pj se acercan a investigar, se darán cuenta que se trata de una mujer, rolliza y bastante an-

ciana, desmayada pero viva... Por cierto, si el Pj juró en alta mar... debería casarse con ella.

Si Antón aún está vivo, reconocerá la cala donde el grupo se encuentra ahora: Están muy cerca del pueblecito de Sitges, refugio natural de los barcos barceloneses en caso de tormenta, y famoso por la hospitalidad de sus gentes. Algún tripulante más o menos entero (o en su defecto uno de los Pj) debería ir al pueblo en busca de ayuda.

Si los Pj reaniman a la anciana esta se presentará como *l'Avia*, una pobre viuda que vive sola en una cabaña cercana. Suplicará a los Pj que la ayuden a llegar hasta ella. Si le preguntan qué hacía en la playa explicará que ya hace días que no se encuentra muy bien, pero que ha tenido que bajar a la playa a recoger algo de leña de la que el reflujo del mar arroja en la playa porque no tiene con qué calentarse, y siente frío por la noche.

Si algún alma caritativa decide acompañar a *l'Avia* hasta su casa, no le costará mucho darse cuenta (tirada de Psicología, bonus de +35%) de que es la bruja del pueblo: su casa (bastante desordenada, por cierto) está abarrotada de frascos con líquidos viscosos y malolientes, manojos de plantas secas y flores mustias que cuelgan del techo. Además parece ser que es el refugio, no de un gato, sino de todos los de la comarca. Las cosas, sin embargo, no siempre son lo que parecen: una tirada de Conocimiento Mágico o Alquimia revelará que *l'Avia* no tiene más magia que una mente despierta y un enciclopédico conocimiento de las virtudes de los animales, de las plantas y del corazón humano.

Interrogada sobre el tema, explicará que desde que el mar se llevó a su marido y a sus tres hijos no tiene más capital en esta vida que su ingenio y su saber, y lo utiliza para ayudar a sus semejantes y sacara algo para vivir.

L'Avia apartará a un par de felinos de su camastro, se sentará en él pesadamente e indicará a los Pj dónde guarda el vino (áspero tinto del Penedés, del que le dan como pago a sus servicios, del que aún en día se produce en esas tierras), para que se sirvan unos tragos. Si uno de los Pj (o el interesado) saca a colación el tema del juramento de marras, la anciana se reirá de muy buena gana, y dirá:

A agradezco vuestro interés en mi humilde persona, pero mi tiempo ya ha pasado. Ya no soy joven, y ahora mis deseos son un buen fuego, un vaso de vino y los pies secos. Y además (un tiro de Psicología verá que su sonrisa ya no es tan alegre) no hay nada entre nosotros, joven marino. Ve y sigue tu camino, y lleva solo de aquí mi bendición y otra lección de esta vida. Te libero de tu juramento."

Si un Pj con conocimientos de Medicina la ha estado observando con atención, se dará cuenta que la anciana está bastante peor de los que parece: es más, se diría que se está muriendo. Y su enfermedad no tiene cura, pues se llama vejez.

Las buenas gentes de Sitges no tendrán reparos en ayudar a la tripulación de *l'Anna* a poner a flote la Coca (suponiendo que todavía se pueda reparar, y no esté hecha cachos). En cambio, si los Pj les hablan de la bruja... ya es otro cantar. Admitirán (de más o menos mala gana) que ha sido la partera, curandera y consejera de la población de Sitges durante tres generaciones... pero todo el mundo sabe que es una vieja bruja, y cuando antes se la lleve el Diablo, mejor. Todo su respeto se basa en el miedo.

6. Conclusión

Finalmente, *L'Anna* se hará a la mar. Pero quizá no lleve su tripulación al completo. Quizá uno de los Pj decida, en el último momento, quedarse con *L'Avia*, para ayudarla a bien morir en las pocas semanas que le quedan de vida. Para darle un poco del amor que se merece.

L'Anna tardará algo más de mes y medio en ir hasta Valencia, hacer sus negocios y regresar a Sitges. La vida de *L'Avia* se extinguirá mucho antes. Cuando los Pj recojan a su compañero, verán que tiene en sus brazos una hermosa gatita blanca, apenas un cachorro, que ha recogido en la playa. Y contará a sus compañeros algo que *L'Avia* le dijo antes de morir: que los gatos que deambulan por todo el puerto de Sitges son en realidad almas de brujas, de pobres viejas despreciadas por todos, y que aún hoy en día esperan a la tempestad.

Evidentemente, la gata será bautizada con el nombre de *L'Avia*.

Recompensas

Los Pj ganarán cada uno 35 P. Ap. por jugar esta pequeña aventura hasta el final. Si alguno se queda con *L'Avia* ganará 2D10 puntos de Conocimiento Animal y Vegetal, así como una gata (que quizá sea algo más de lo que parece). Los Pj que realicen la travesía completa hasta Valencia ganarán 10 P. Ap. para gastar únicamente en la competencia de Navegación.

... Por cierto, los miembros del grupo que lucharon contra las Upiros y no pasen una tirada oculta de RR con un malus de -25% tendrán una noche cualquiera una extraña pesadilla, en la que se verán en medio de una fiesta de Carnestoltes (muy parecida a la vivida en la aventura anterior) pero en la que sus participantes no serán personas disfrazadas sino monstruos salidos del Infierno...

P.N.J.

Jurats

FUE	20	Alt: 1'85	Peso: 82 kg.
AGI	15	RR: 90%	IRR: 10%
HAB	20	Apariencia: 10	
RES	20		
PER	10		
COM	5		
CUL	10		

Armas: Garrote 80% (2D6)
Cuchillo 40% (2D6)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Acordarse de la madre de los Pj 85%

Antón Resec:

Ver apéndices

Tripulación de *L'Anna*:

FUE	15	Alt. Variable	Peso: Variable
AGI	15	RR:50%	IRR:50%
HAB	20	Apariencia: Variable.	
RES	15		
PER	15		
COM	5		
CUL	5		

Armas:

Marinos y Aprendices: Cuchillo 35% (2D6)

Companyons: Hacha 50% (1D8+1D4+2)

Ballesta 60% (1D10+1D6)

Armadura: Marinos y aprendices carecen. Companyons Peto de Cuero (Prot. 2)

Competencias: Esquivar 35%, Navegar 40%, Otear 30%

Muertos:

FUE	10	Alt. 1'70	Peso: 40 kg.
AGI	8	RR:0%	IRR:110%
HAB	8		
RES	12		
PER	5		
COM	1		
CUL	5		

Armas: Espada 30% (1D8+1)

Lanza 35% (1D6+1)

Armadura: Podrida e inservible.

Competencias: A nivel de base

Poderes especiales: Un Muerto nunca se desmaya por efecto de sus heridas.

La galera lleva a bordo 150 soldados, aparte de los galeotes, que están encadenados a los remos y no lucharán.

Los Pj solamente tirarán por IRR una vez, al ver aparecer la galera.

L'Avia (en forma de gato)

Ver apéndices.

Despertaferro

*L'espasa de faisó
fort, aguda, tallant,
és justicia gran
que deu senyor tener
e per co deu haver
for tall e punta aguda.*
Pere March

Interludio

Los Pj se encuentran nuevamente en Barcelona, disfrutando de unos días de merecido descanso. La travesía de ida y vuelta a Valencia los ha convertido en unos auténticos *gats de mar*, y Pere Ginesta (su nuevo amo) tiene algunos planes para ellos...

P' Parte: Mediterráneo

*¿Llego tarde?
Tranquilo, están apunto de empezar*

Introducción

3 de Mayo de 1352. Francesc, el intendente de Pere Ginesta, se presentará en el alojamiento de los Pj para ofrecerles nuevamente trabajo. Según parece, Pere ha quedado muy impresionado con el relato de las hazañas del grupo (ver *Gats de Mar*) y le gustaría que formaran parte de la tripulación de *La Reina del Mar*, una Carraca de tres palos con una capacidad de carga de 400 Toneladas. *La Reina* partirá dentro de unos días rumbo a Alejandría, haciendo escala en Mallorca, Sardenya y Sicilia. La paga será la de costumbre, aunque, ya que Pere tiene tanto interés por el grupo, podría ser un buen momento para pedir un aumento de sueldo.

1. Mallorca

Desde 1290 la Iglesia condena el comercio con los infieles, castigándolo con la excomunión. Pero eso no parece inquietar demasiado a la curtida tripulación de *La Reina* cuando la Carraca zarpa de Barcelona el 7 de Mayo. El capitán no es otro que Pere Ginesta, que ha decidido abandonar temporalmente los lujos de su palacio barcelonés para lanzarse nuevamente a la aventura. Lo acompañan una treintena de sus mejores hombres, entre los que se incluyen los Pj, Antón Resec y un tal Ferran, buen escribano y, como pronto descubrirán los miembros del grupo, reputado *Cri-davents*. La travesía será larga, y si alguno de los Pj se gana la amistad de Ferran, es posible que éste acceda a enseñarle el hechizo de *Vientos* (ver **Rerum Demoni**, pág. 26). La carraca lleva un cargamento de paños tintados gerundenses, vino del Penedés y un poco de valioso mercurio castellano. Los vientos son favorables y la mar está tranquila, así que el buque tarda menos de dos jornadas en llegar

al puerto de la ciudad de Mallorca. Allí Pere vende ventajosamente su carga, adquiere a cambio una buena cantidad de excelente sal ibicenca, y pacta con las autoridades portuarias para mantener *La Reina* en el puerto durante aproximadamente una semana. Si los Pj preguntan el por qué de tan larga demora, Francesc o cualquiera de los marineros veteranos les explicará que su patrón está esperando la llegada de las galeras de Valencia, naves que cada año por estas fechas parten rumbo a Alejandría. Los comerciantes independientes como Pere suelen unirse a ellas para viajar juntos, formando así una respetable flota que ningún pirata solitario (ya sea franco, genovés, veneciano o berberisco) se atrevería a asaltar.

Durante la estancia en el puerto Pere dará licencia a la tripulación para que baje a tierra, a estirar las piernas y divertirse. No obstante, pondrá tres condiciones: la tripulación bajará por turnos, lo hará en grupos de cinco a siete personas y dichos grupos deberán estar de regreso al barco antes de anochecer. Quien no cumpla estas órdenes sufrirá un severo castigo.

En la ciudad de Mallorca el grupo podrá refrescar sus gargantas en las tabernas del puerto, divertirse con las meretrices de las casas de mancebía e incluso hacer que por unas monedas una vieja bruja les lea el futuro en las cartas del Tarote. La vieja les hará barajar las cartas y, sin dejar de parlotear sobre cualquier cosa, las extenderá encima de una sucia mesa manchada de restos de comida y vino. Tras observarlas un buen rato palidecerá intensamente, las recogerá de un manotazo e intentará marcharse, visiblemente aterrorizada. Si los Pj la detienen y la interrogan sobre lo que ha visto, les dirá:

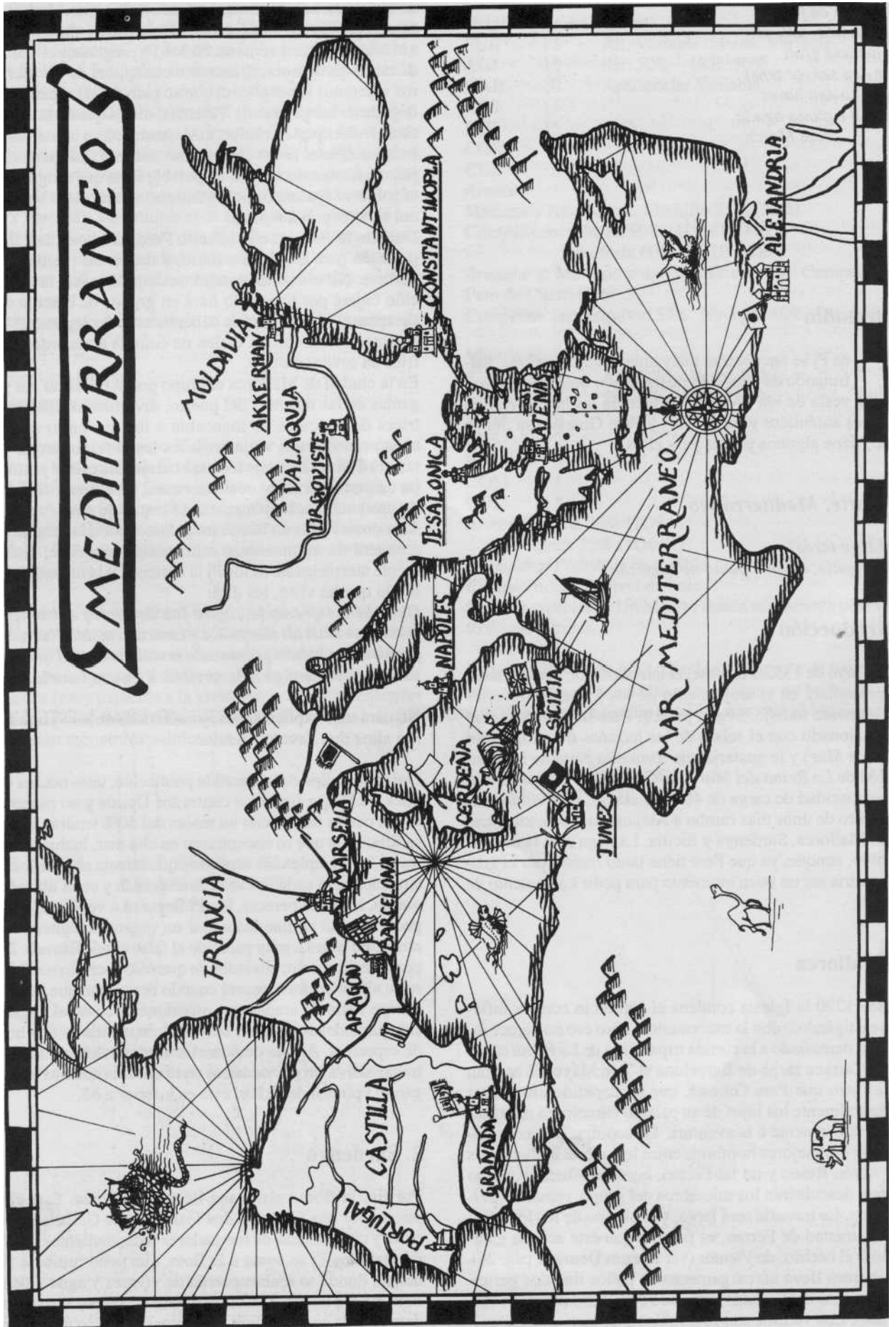
Os habéis enfrentado contra los demonios del infierno, contra los muertos insepultos y contra la maldad humana... pero aún no habéis presentado batalla contra el que ha de ser vuestro enemigo más terrible. Y en esa batalla, moriréis.

No dará mas explicaciones, y zafándose de los Pj huirá como alma que lleva el Diablo.

Quizá por culpa de tan terrible predicción, unas noches después los Pj que lucharon contra los Upiros y no pasen una tirada oculta de RR con un malus del 50% tendrán una pesadilla, en la que se encontrarán en alta mar, luchando contra un barco repleto de espectros que intenta aborarlos... la situación será cada vez más desesperada y en el último segundo, antes de perecer, los Pj llegarán a ver como los espectros están comandados por un gigantesco guerrero de armadura negra... muy parecido al falso conde Estruch. Despertarán en el acto, aliviados de que sólo fuera un sueño, pero su alivio se desvanecerá cuando descubran que tienen el cuerpo lleno de arañazos y moretones... como si hubieran sido zarandeados por las esqueléticas manos de una horda de espectros. Aparte de ponerles algo nerviosos y hacerles tragar saliva un par de veces, este descubrimiento les hará ganar 3 puntos de IRR si ésta es inferior a 65.

2. Sardenya

Por fin, la flota valenciana llega a Mallorca. Está compuesta por una Galeaza, dos Galeras, tres Galeotas de escolta y cinco Cocas de mercaderes independientes. La Carraca de los Pj se suma a la flota, que pone rumbo a Sardenya, donde se reabastecerán de víveres y agua y dónde Pere espera cambiar su cargamento de sal por otro de madera para la construcción de barcos, producto que alcanza alto precio en los mercados alejandrinos.



La travesía de Mallorca a Sardenya dura cinco días, en los cuales la rutina de a bordo no se ve rota por ningún incidente especial: los Pj dejan pasar el tiempo baldeando la cubierta con agua de mar, reparando cordajes rotos o gastados, afilando sus armas, cuidando de sus armaduras, colaborando en las maniobras de arriar o desplegar las velas o simplemente holgazaneando apoyados a la borda. Se dan dos comidas diarias: un plato de guisado o carne al mediodía y queso, tocino o pescado para cenar. Por la mañana, al mediodía y a cena Ferran da a cada uno de los tripulantes una jarra de vino, tanto como reconstituyente como para ayudar a pasar la comida.

La flota llega al puerto de Alguer, en Sardenya, horas después del atardecer. A simple vista, parece que los habitantes de la isla han encendido un fuego para guiar a los barcos hacia el puerto. Una tirada de Otear realizada a tiempo, sin embargo, demostrará una realidad bien diferente: el barco que confíe en esa hoguera terminará destrozado contra los arrecifes. Si los Pj dan la alarma a tiempo o sacan la mitad de su porcentaje en Navegación podrán evitar el peligro. En caso contrario la carraca quedará encallada en los arrecifes, y tendrán que esperar al cambio de marea para poder salir, mientras los marineros maldicen a estos *jodidos sardos sin Dios*. Si los Pj les piden explicaciones, les contarán que esta isla rocosa fue conquistada en 1324 por el padre del actual rey, pero que sus habitantes, animados por los genoveses, se niegan a reconocer la soberanía catalano-aragonesa. En la práctica, los catalanes solamente controlan algunas zonas costeras de la isla, y mantener las minas de plata del interior provoca que el ejército de ocupación tenga que recibir refuerzos constantemente. Además, esos sin Dios tienen la mala costumbre de torturar salva-

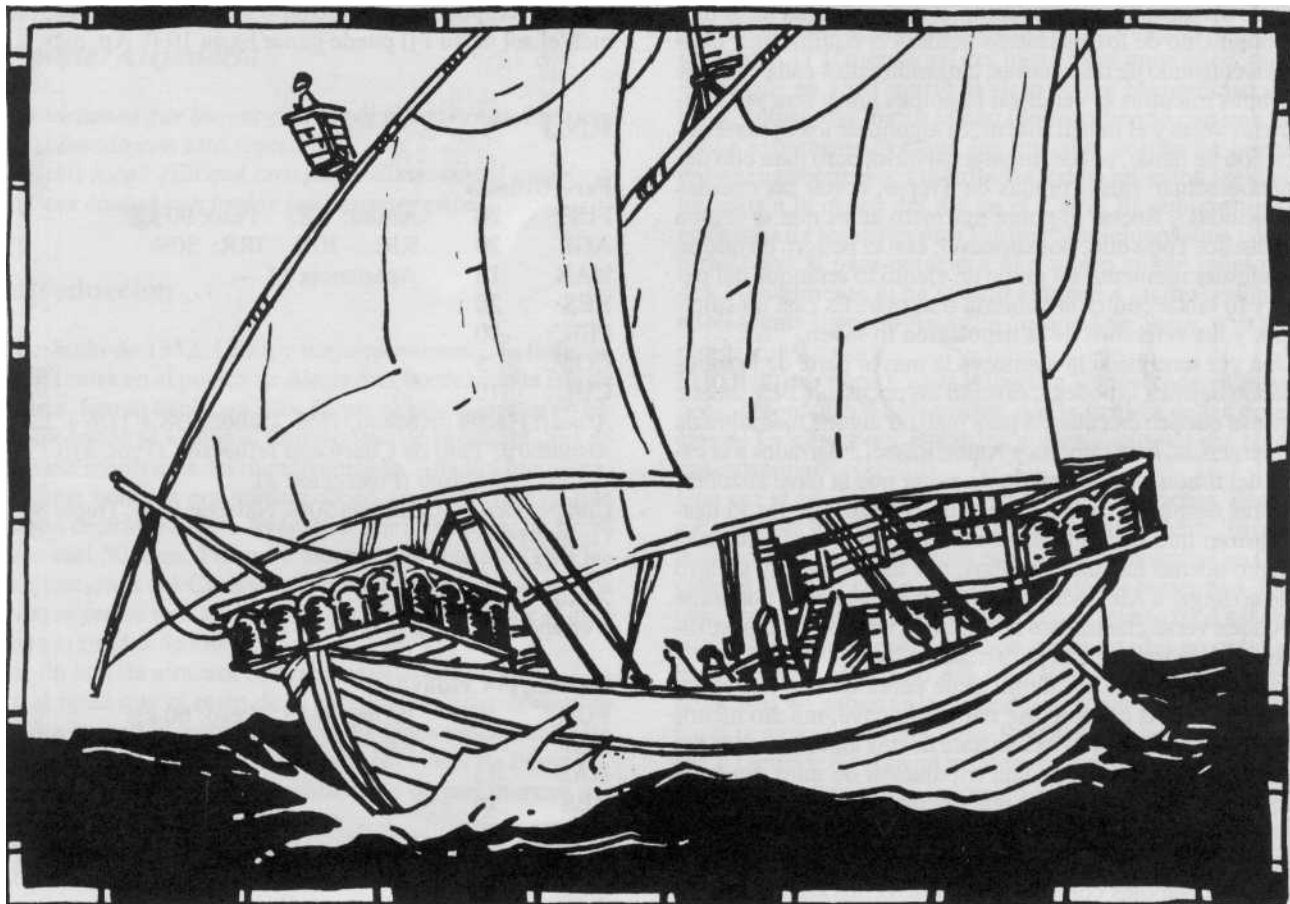
jemente a todo enemigo que consiguen capturar vivo, hasta matarlo entre terribles sufrimientos.

Por su parte, tal y como comprobarán los Pj al llegar a puerto, las autoridades catalanas tampoco se andan con chiquitas: una larga fila de ahorcados adorna la entrada del puerto, y si alguno de los Pj tiene la morbosa curiosidad de fijar su atención en ellos, verá que antes de ser ajusticiados les han sido practicadas mutilaciones varias... En resumen, un lugar encantador.

Por suerte, la flota no permanecerá mucho tiempo en Alguer. Apenas 24 horas, tiempo más que suficiente para descargar la sal, adquirir la madera y reabastecerse de víveres y agua. Si los Pj se dan una vuelta por el puerto (pues Pere dará a la tripulación órdenes concretas de no salir de él) se encontrarán con el ambiente típico de un puesto fronterizo en territorio hostil. El vino es malo, y las diversiones escasas. Lo único abundante son los esclavos, nativos rebeldes que los catalanes obligan a trabajar en las minas. (NOTA DEL AUTOR: Dos años después, en 1354, Pere el Ceremoniós ordenará que todos los sardos de esta zona del país sean exterminados o exilados, repoblando luego el area con colonos catalanes.)

3. Sicilia

La flota parte al amanecer rumbo a su siguiente parada: el puerto de Marsala, la *Marsa Allah* de los musulmanes, antiguamente la *Lilybaeum* de los romanos, a cinco días de travesía, que transcurren sin incidentes dignos de mención. Sicilia pertenece a la casa de Aragón desde tiempos de *Pere el Gran* (1282), y a diferencia de Sardenya, la anexión se realizó bastante pacíficamente, por alianza matrimonial,



previa masacre de los franceses que allí gobernaban. No obstante, la corte de Lluís de Aragón está en Palermo, y poco o nada influye en el resto de la isla, cuyas costumbres y forma de vida no han cambiado sustancialmente desde la expulsión sarracena. Los vivaces mercaderes de Marsala se expresan tan fluidamente en siciliano como en catalán, y no les es difícil hacerse entender en francés, árabe o castellano. Su porcentaje en comerciar es algo más que alto, y si los Pj intentan comprar algún recuerdo o chuchería es posible que terminen con la bolsa vacía y los brazos llenos de trastos inútiles.

Los barcos de la flota no permanecerán más de un par de días en el puerto siciliano, durante los cuales Pere terminará de llenar las bodegas con toneles de brea y telas de luto del Langüedoc. Tanto él como los otros capitanes arden en deseos de hacerse a la mar rumbo a Alejandría, la meta del viaje. Los marineros de *La Reina* explicarán al grupo que si Dios lo quiere y no hay contratiempos llegarán al puerto egipcio en doce o quince jornadas.

4. Mar abierto.

A las pocas horas de partir de Marsala un Pj que saque una buena tirada de Otear descubrirá las velas de un barco que sigue a la flota desde una prudente distancia. Cualquier miembro de la tripulación explicará con indiferencia que deben ser piratas, no importa de qué nacionalidad, que siguen de lejos a la flota catalana esperando que una tormenta disperse a los barcos, y poder así capturar alguno. Parece ser que el Diablo está de su parte, porque dos días después un viento bastante favorable se transforma de repente en una violenta y repentina tormenta, y los barcos se ven obligados a separarse. Pere ordena rápidamente arriar las velas de *La Reina*, antes que la tempestad las desgarré. Por desgracia, ésta sorprende a la tripulación (entre los que, no lo olvidemos, se encuentran los Pj) en mitad de la maniobra. Uno de los marineros perderá el equilibrio, y quedará colgando de las amarras, lanzando gritos cada vez más débiles mientras el vendaval lo golpea una y otra vez contra las velas y el mástil mayor. Si alguno de los Pj tiene vocación de héroe, puede intentar salvarlo, pero para ello deberá efectuar varias tiradas de Tregar, cortar las cuerdas oportunas y liberar al pobre marinero antes que se rompa el cuello. Todo ello, por supuesto, con el peligro de que en cualquier momento un golpe de viento lo arranque del palo y lo lance contra la cubierta o al mar. Es casi un suicidio, y los veteranos de la tripulación lo saben.

Una vez terminada la maniobra la mayor parte de la tripulación bajará a la bodega, excepto los pocos que Pere ordene que se queden en cubierta para realizar alguna maniobra de emergencia. Pere Ginesta y Antón Resec, amarrados a la caña del timón, se encargarán de evitar que la nave zozobre. Horas después, pasado lo peor de la tormenta, los Pj descubrirán que han sido separados del resto de la flota. El barco apenas ha sufrido daños, por lo que no hay peligro de no llegar a Alejandría... de no ser porque en el horizonte pueden verse claramente las velas de una nave... que se dirige a todo trapo hacia la carraca de los Pj.

La tripulación de *La Reina* tiene cerca de una hora para prepararse. Al cabo de ese tiempo la nave, mucho menos cargada, les dará alcance. Se trata de una galeota de dos palos, velas latinas y con una tripulación de unos cuarenta individuos. Tiene también una treintena de remos, que ahora están recogidos, pues sopla viento favorable. Los Pj reconocerán el pabellón de Juana de Anjou, la francesa que reina en Nápoles con los mismos derechos con que los de

Aragón dominan Sicilia. Cuando estén a cierta distancia, los de la galeota acusarán a la tripulación de *La Reina* (primero en italiano, luego en francés y finalmente en un horroroso catalán) de ser traidores a Dios, pues es evidente que se proponen comerciar con los infieles, y les gritarán que es mejor que se rindan en el acto a ellos, buenos creyentes en la fe del Señor. Por toda respuesta, Pere ordenará a su tripulación que lance una buena nube de flechas, que será respondida en el acto por la galeota. Ambas naves empezarán entonces un curioso juego de maniobras y contra maniobras, la galeota intentando abordar a la carraca y ésta intentando zafarse en el último momento. No obstante, la galeota es más ligera que la carraca, y cuenta con el auxilio de los remos caso que cese el viento, por lo que el final solo puede ser uno: con un espantoso crujido de madera y metal, ambas naves chocarán en mitad del mar, y sus tripulaciones entablarán combate.

Si se desea, pueden usarse las reglas del combate de masas aparecido en Lilith (pág. 69), en especial en lo que se refiere a la actitud de los Pj y el número y calidad de sus encuentros durante el combate. El final de la batalla, sin embargo, es bastante evidente. La bien disciplinada tripulación de *La Reina* rechazará con facilidad a los piratas napolitanos sin tener demasiadas bajas. Los diezmados piratas, por su parte, intentarán volver a su barco y huir hacia la costa.

Conclusión y recompensas

Tres días más tarde *La Reina del Mar* se reunirá de nuevo con la flota, que sigue intacta a excepción de una coca, perdida durante la tempestad. No habrá más incidentes hasta llegar a Alejandría, tras ocho jornadas más de travesía.

Los Pj ganarán cada uno 30 P. Ap. por haber realizado la travesía completa. Si alguno se distinguió especialmente (durante la tempestad, el combate o sencillamente interpretó bien el sol de su Pj) puede ganar hasta 10 P. Ap. más.

P.N.J

Pere Ginesta

FUE	20	Altura:	1'87	Peso:	90 kg.
AGI	20	RR:	70%	IRR:	30%
HAB	15	Apariencia	11		
RES	20				
PER	10				
COM	5				
CUL	10				

Armas: Hacha de Mano, 75%. Daño: 1D8 + 1D6 + 2

Armadura: Peto de Cuero con refuerzos. (Prot. 3)
Casco (Protección 2).

Competencias: Astrología 50%, Navegar 65%, Tregar 80%, Otear 65%

Antón Resec

Ver apéndices.

Ferran, el Cridavents

FUE	10	Altura:	1'65	Peso:	60 kg.
AGI	20	RR:	15%	IRR:	85%
HAB	15				
RES	15				
PER	20				
COM	10				
CUL	10				

Armas: Cuchillo 70% (1D6+1D4)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Alquimia 45 %, Astrología 50%, Con. Mágico 60%, Enseñar 45%, Navegar 40%
Hechizos: Detección de Hechizos, Curación de enfermedades, Vientos.

Tripulación de La Reina

FUE	15	Alt. Variable	Peso Variable
AGI	20	RR: 40%	IRR: 60%
HAB	20	Apariencia: Variable	
RES	15		
PER	20		
COM	10		
CUL	5		

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

Cuchillo 50% (2D6)

Ballesta 40% (1D10+1D6)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Navegar 45%, Nadar 60%, Tregar 80%, Otear 75%

Piratas Napolitanos

FUE	12	Alt. Variable	Peso Variable
AGI	15	RR:50%	IRR:50%
HAB	15	Apariencia: Variable	
RES	15		
PER	10		
COM	10		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 65% (1D6+1D4)

Arco largo 50% (1D10+1D4)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Esquivar 35%, Navegar 60%, Nadar 40%, Saltar 45%

2ª parte: Alejandría

- *Tendríamos que buscar otro lugar para vernos. Me siento incómodo con esta ropa.*

- *¿Estás loco? ¿En qué otro plano dimensional encontrarás una ciudad con tantos restaurantes chinos?*

Introducción

1 de Junio de 1352. Lenta y majestuosamente, la flota catalana entra en el puerto de Alejandría bordeando la isla de Pharos. Ferran explicará a los Pj que es precisamente en esta isla donde se alzaba el famoso faro de la ciudad, una de las siete maravillas del mundo antiguo. Añadirá que su padre, que también era marino, llegó a ver sus ruinas, que fueron destruidas definitivamente por un temblor de tierra hace casi 50 años. Por muy atentos que estén los Pj a las explicaciones del Cridavents, es dudoso que localicen los escasos restos que aún quedan en pie a no ser que afinen con sus tiradas de Otear.

Por fin la flota atracará en el sector catalán del puerto. Los Pj, al igual que el resto de la tripulación, estarán durante las dos horas siguientes bastante atareados descargando las mercancías de *La Reina*, bajo la supervisión de Francesc, ayudados por un grupo de estibadores de piel morena ansiosos de ganarse unas monedas.

Las mercancías serán llevadas a unos almacenes cercanos, situados en un recinto fortificado formado por varios edificios alrededor de un amplio patio central. Dicho recinto

se llama *Alfondic*, y además de los almacenes, contiene una taberna, una pequeña capilla, alojamientos para los mercaderes y sus tripulaciones, la residencia del cónsul catalán e incluso un edificio de baños para limpiarse. Todo el recinto está vigilado por una treintena de ballesteros de la Corona de Aragón. Los veteranos explicarán a los Pj que este tipo de recintos es algo normal. Venecianos y Genoveses, los dos grandes rivales de los catalanes, disponen de construcciones muy similares.

Nota para el DJ: La figura del cónsul era en esta época más comercial que diplomática. Aunque era el representante directo de la Corona y poseía amplios poderes, su misión principal consistía en facilitarles las cosas a los mercaderes catalano-aragoneses a la hora de realizar sus negocios con las gentes del país.

1. El Egipto de los Mamelucos

Si los Pj tienen curiosidad por la situación política y social del país, cualquiera en el Alfondic les dará la siguiente información:

Teóricamente el rey de Egipto es el Califa, que vive en la ciudad sagrada del Cairo. Este Califa es descendiente directo de los Califas de Bagdad, que llegaron a la ciudad tras la destrucción de dicha ciudad por los mongoles en 1258. En la práctica el Califa es simplemente una figura decorativa, pues el que en realidad gobierna el país es el Sultán mameluco. Los Mamelucos son descendientes de esclavos de raza blanca, traídos desde Turquía en 1240 por un sobrino-nieto de Salah-al-Din (el célebre Saladino de las crónicas de los cruzados) que deseaba contar con un ejército de hombres fieles a su persona y sin relación con el pueblo que tiranizaba. Los Mamelucos se fortalecieron durante las luchas contra los mongoles durante el siglo XIII, hasta que finalmente su jefe (el sultán) se convirtió de hecho en el gobernante de la nación. O al menos así era hasta hace unos años, pues desde que en 1341 murió el viejo sultán Muhammad sus hijos, sobrinos y nietos le han ido sucediendo con una rapidez asombrosa, ya que las intrigas, golpes de mano, envenenamientos y cuchilladas están en estos últimos tiempos a la orden del día en el Cairo. El gobierno está en manos de los diferentes Emires Mamelucos, que conspiran entre sí para colocar a uno u otro sultán en el poder. Actualmente le ha tocado el turno a un desgraciado adolescente llamado *As-Salih Salahaddin Salih*, y ya veremos cuánto dura...

Pero todo eso poco o nada importa a los mercaderes europeos, preocupados únicamente por la llegada de las especias de Oriente y por evitar los golpes sucios de sus colegas extranjeros.

Una vez al año, aproximadamente por estas fechas, llegan a Egipto los barcos procedentes del lejano Oriente, cargados de valiosas y codiciadas especias, tan buscadas en Occidente para dar sabor a las comidas de los poderosos. Dichas especias son desembarcadas en el puerto de *Aydhab*, en el Mar Rojo, y desde allí son transportadas en caravana hasta *Kus*, la capital del Alto Egipto, donde, una vez colocadas en gabarras las hacen descender por el río Nilo hasta la ciudad de Alejandría. Por mandato real, solamente los mercaderes Karimi pueden transportar y traficar con las especias, por lo que su precio en los mercados Alejandrinos es caro. No obstante, los mercaderes europeos lo pagan a gusto, pues en Europa inflarán nuevamente los precios para obtener unos beneficios netos del 2000% o más.

2. La amable competencia.

Tres son las naciones europeas que comercian con Egipto, (o lo que es lo mismo, tres potencias no respetan el bloqueo económico y comercial impuesto por el Papa en 1290): Dichos países son Génova, Venecia y la Corona de Aragón. Las relaciones entre los mercaderes de las tres naciones es abiertamente hostil: cuantos menos barcos zarpen cargados de especias hacia Europa mayor será el precio del producto en los mercados. Es por eso que los enfrentamientos entre tripulaciones rivales sean frecuentes en la ciudad, y que soldados y marineros hagan guardia día y noche en los barcos, para evitar que algún competidor enardecido les prenda fuego. Los Pj descubrirán este clima de hostilidad de una forma bastante cruda, pues al poco de su llegada se verán envueltos en un enfrentamiento con parte de la tripulación de un barco genovés, tradicionalmente enemigos de los catalanes. Los detalles de la disputa quedan a discreción del DJ, ya que depende mucho de las acciones de los Pj. La disputa puede tener lugar en una taberna del puerto, o haciendo guardia ante los barcos, o simplemente en mitad de la calle, por encontrarse cara a cara miembros de las dos tripulaciones. Sea como fuere, el resultado del enfrentamiento debe ser que al menos uno de los marineros genoveses, llamado Angelo Ferranti, muera por las armas de los Pj. Alguno de sus compañeros debería poder huir.

3. Visitando Alejandría.

Instalados en las dependencias del Alfóndic, enterados de las novedades sociales y políticas de la zona, y cumplidas (por el momento) sus obligaciones con Pere Ginesta, es más que probable que los Pj no se resignen a matar sus penas en la taberna del recinto catalán, sino que quieran ir a dar un par de vueltas por la ciudad. Obtendrán sin dificultades permiso para ello, siempre que vayan en grupo y bien armados. Tampoco pueden salir de la ciudad, pues los mamelucos tienen prohibido a los mercaderes europeos salir de Alejandría, bajo pena de muerte. Aún peor, si algún occidental fuera capturado en las cercanías de la ciudad sagrada del Cairo sería torturado de forma refinada, para que muriera lo más lentamente posible.

Si los Pj buscan un guía que conozca bien la ciudad lo encontrarán sin tener que salir del Alfóndic: se trata de Marcos, un jovencito copto muy espabilado, y lo que es más importante, de entera confianza, según afirman los soldados del recinto. Marcos es capaz de llevar a los Pj allí donde lo deseen: desde presentarles a la mejor prostituta hasta mostrarles las ruinas griegas o egipcias más fascinantes. Todo por tres croats diarios, más todo el vino que pueda beber y toda la comida que pueda tragar.

Alejandría es, en 1352, una ciudad en decadencia, en poder de los Coptos (cristianos egipcios), que se encargan de las tareas administrativas, las cuales consisten, en un 90%, en servir de intermediarios entre los Karimi y los Europeos.

Los musulmanes llaman a la ciudad *Iskanderiyé*, aunque los griegos, los romanos, y aún hoy en día los europeos siguen llamándola Alejandría o Alejandría, en honor de su conquistador, Alejandro II de Macedonia (el Alexandre cuya crónica escribiera el castellano Berceo). Antes de la llegada de este soberano la población era poca cosa más que una aldea de pastores y pescadores llamada *Raqote*, y hoy en día (1352) seguiría siéndolo de no ser por el comercio

con los Europeos. Es por eso que el grupo se encontrará en la ciudad más casas de juego, tabernas y prostitutas que restos griegos y egipcios, aunque si desean hacer el turista de verdad, siempre pueden recorrer las ruinas de la ciudad antigua, la llamada Ciudad Real. En ella encontrarán los restos del palacio de los Ptolomeos (donde residía la célebre Cleopatra), las ruinas de la famosa biblioteca (destruida en tiempos romanos, reconstruida y destruida definitivamente tras la ocupación musulmana), el templo a Diocleciano y el *Serapeum*, el impresionante templo en honor del dios Serapis.

Allí los Pj se encontrarán con un viejecito, vestido con los restos de una túnica, que holgazanea al sol sentado sobre una piedra. Saludará a los Pj en un castellano sin acentos, y afirmará llamarse Serapión. (Nota pedante: santo martirizado en Alejandría en el año 303. La Iglesia celebra su festividad el 21 de marzo) Serapión es un tipo amable con una conversación muy interesante, y empezará a describir al grupo cómo era el templo antes de su ruina, así como los atributos de Serapis. Su culto fue instaurado por los Ptolomeos, y tenía los mismos poderes que Zeus, el padre de los dioses griegos. En sus templos existía una costumbre muy curiosa: aquél que se presentara ante la imagen del dios con una dolencia en el cuerpo, ya fuera provocada por el hierro, la enfermedad o la maldición, recibía de los sacerdotes un remedio para su mal, siempre bajo la forma de un oráculo.

Hace tiempo que la imagen del dios ha desaparecido del Serapeum, junto con los sacerdotes que lo servían. Es pues imposible que los Pj realicen el rito, por mucho que lo necesiten. Si algún miembro del grupo cuenta a Serapión su historia, y las pesadillas que sus amigos y él están sufriendo últimamente, el anciano se quedará pensativo un momento, y después comentará a los Pj que *Yo, en vuestro lugar, escucharía la Voz de los Muertos*. Seguidamente, sin atender las preguntas de los Pj, se levantará y desaparecerá en las sombras del templo. Si los Pj lo siguen... se encontrarán con que las sombras ocultan simplemente una pared maciza, sin puerta o abertura. Ante este hecho los Pj ganarán 5 puntos de IRR, si ésta es inferior a 80. Por cierto, si los Pj son tan pasmaditos que no le ponen en antecedentes, será Serapión, por propia iniciativa, el que antes de desaparecer les dará inesperadamente el mensaje.

4. La Voz de los Muertos

¿Cómo escuchar a quienes ya han muerto? Aparte de la magia, los Pj pueden pensar, con mucha lógica, que la mejor manera de consultar a los difuntos es leer los libros que escribieron en vida. Por desgracia los 900.000 volúmenes compilados por Ptolomeo Soter en la biblioteca de Alejandría son ceniza desde hace más de medio milenio. No obstante, si los Pj investigan un poco, llegará a sus oídos que al oeste de la ciudad se entiende un basto cementerio conocido por el nombre de la Ciudad de los Sepulcros o Necrópolis. Allí tiene su Ribat desde hace años un sabio llamado Ismail al-Mutammidd, del que se dice en la ciudad que tiene el poder de dialogar con los muertos.

Una tirada de Teología islámica les revelará que una Ribat es el equivalente a una ermita cristiana entre los musulmanes sunnitas, por lo que el tal Ismail debe ser un seguidor del filósofo Abul Hasan al Shadhili, que llegó a Alejandría en el año 1244.

El grupo deberá organizar su visita a la Necrópolis con cierto cuidado, ya que no hay que olvidar la prohibición impuesta por los mamelucos de no salir de la ciudad. La vi-

gilancia tampoco es muy estricta, pero si los Pj no toman un mínimo de precauciones pueden tener un encuentro con alguna patrulla de soldados.

La Necrópolis es un auténtico laberinto de templos y tumbas familiares, caótico y desordenado, en el que es muy fácil perderse, cosa que les ocurrirá a los Pj si ningún miembro del grupo pasa una tirada de Per x 2. Por cierto, también es el refugio de los parias de la ciudad: mendigos, ladrones, mutilados, leprosos y bandidos (muchas veces todo a la vez). Hay muchas posibilidades de que si los Pj van despistados 2D10 de ellos se planteen seriamente organizarles una emboscada. Por otra parte, una vez realizado el oportuno intercambio de opiniones (armas en mano) es bastante fácil que los Pj convenzan a los supervivientes para que les conduzcan ante el sabio. En caso de que nada de esto suceda, se tropezarán con él como por casualidad. Encontrarán a Ismail en el pórtico de una vieja tumba egipcia, dedicado a la plácida contemplación de su propia mente. Es un hombre muy anciano, consumido por el ayuno y la oración, de mirada apagada y larga cabellera gris. En un principio ignorará a los Pj, pero si éstos se dirigen a él en un idioma que pueda entender (Arabe, Latín o Griego) y le cuentan con un mínimo de coherencia toda su historia (sus luchas contra las Upiro, las pesadillas, el misterioso consejo de Serapión) conseguirán, poco a poco, atraer su atención, y al final del relato se mostrará francamente interesado en las desgracias del grupo.

Ismail se levantará de su asiento de piedra, y rogará a los Pj que lo acompañen al interior de la tumba.

El sepulcro consta de tres piezas, que fueron saqueadas hace ya mucho tiempo: Una antesala, decorada con pinturas al fresco que representan, según los mitos egipcios, el cortejo del Sol y el juicio de Anubis. Una segunda sala, en un principio destinada a guardar los objetos personales que el muerto quisiera llevarse consigo; y una tercera donde se encuentra el sarcófago que debería guardar la momia del muerto. Ismail duerme en el interior del ataúd de piedra, y ha acondicionado las otras dos salas para hacerlas mínimamente habitables. Sus posesiones son escasas: una capa para resguardarse del frío, algunos puñados de grano para comer, una vasija con agua para beber. Los parias le dejan en paz, ya sea porque no posee nada que ellos ambicionen, o porque les inspira cierto respeto.

El sabio se dirigirá a un rincón de la antesala, y pedirá a los Pj que lo iluminen. Si así lo hacen les señalará una extraña figura, agazapada a un extremo del cortejo del Sol, como acechando o huyendo. Es una bestia peluda de cuatro patas, orejas puntiagudas y agudos colmillos. Cualquier Pj que pase una tirada de Memoria con un bonus del 25% relacionará el dibujo con los Brucolacos de Llers (ver *el Diablo...*)

Ismail explicará a los Pj que la figura representa a Seth el Oscuro, el dios del Mal de los antiguos egipcios, padre de las alimañas salvajes. Según la tradición Seth mató a su hermano Osiris, dios de la luz y del Sol, pero fue vencido a su vez por Horus, el Halcón, hijo de Osiris, que lo desterró para siempre de Egipto. Se dice que Seth se convirtió en serpiente, y bajo esta forma huyó al bárbaro Norte, pero que antes pronunció una maldición sobre los hombres, pues habían preferido el reinado del Sol al de la Oscuridad.

Ismail no recuerda exactamente los términos de dicha maldición, pero sabe que tiene algo que ver con el beber sangre humana.

Como es posible que los Pj no se sientan totalmente satisfechos con la explicación de Ismail (ya que al fin y al cabo, no les soluciona para nada su problema) el sabio re-

flexionará unos minutos (una tirada de Psicología revelará que está dudando entre tomar una decisión o no). Por fin, les dirá secamente que lo acompañen, partiendo a buen paso sin dar explicaciones.

5. La leyenda de Micón

Si los Pj siguen a Ismail éste los guiará sin vacilar por el dédalo de tumbas de la Necrópolis, hasta llegar a un templo de medianas dimensiones. Una vez en su interior, bajará por una angosta y desgastada escalera, que parece descender hasta el mismísimo infierno, aunque en realidad es simplemente la entrada de un pasadizo bajo tierra. Bien provistos de antorchas, los Pj e Ismail se internarán por el subterráneo, que pronto se transformará en un verdadero laberinto. Ismail explicará que se trata de las catacumbas de *Kom el Shuqafa*, y que una buena parte de su recorrido se encuentran debajo del antiguo emplazamiento de la ciudad real. Durante el recorrido por las catacumbas, uno de los Pj (elegido al azar o designado a dedo por el perverso DJ) se rezagará durante unos instantes, desapareciendo a continuación. Si sus compañeros parten en su búsqueda lo encontrarán unas decenas de metros más atrás, desmayado en el suelo. No recordará nada de lo sucedido. Si uno de sus compañeros pasa una tirada de Buscar encontrará cerca de él una vieja calavera... de alguien muerto hace ya mucho tiempo.

Nota para el DJ: No des explicaciones sobre este acontecimiento, por mucho que te las pidan. Los jugadores (y tú con ellos) ya se enterarán de todo cuando llegue el momento. De todos modos, procura que los Pj no lo olviden, y no se te ocurra dejártelo en el tintero: es importante. De entrada, este Pj no puede morir. Por muchas heridas que sufra, procura *salvarle la vida*. Eso sí, procura también que él no se de cuenta de nada.

Tras casi una hora de marcha, Ismail conducirá al grupo ante una gruesa puerta, que golpeará varias veces, como siguiendo un código especial. Finalmente la puerta se abrirá, y un hombre de mediana edad, vestido con ropas oscuras, dejará que el grupo entre en lo que parecen los sótanos de una gran construcción. Ismail explicará que se encuentran en un *Khankah*, un edificio de naturaleza similar a los monasterios cristianos, donde los místicos musulmanes se retiran del mundo para meditar y orar. Tras una corta discusión con varios de esos místicos, éstos conducirán a Ismail y los Pj hasta otra sala, donde están cuidadosamente guardados varios cientos de rollos de pergamino. Con voz grave, el sabio explicará que éstos son los pocos volúmenes que restan de la mítica Biblioteca Alejandrina. En el momento del saqueo y la destrucción, un grupo de hombres sabios y valerosos, arriesgando sus vidas, consiguieron salvarlos del fuego y la intolerancia. No obstante, hay apenas quinientos rollos, y la mayor parte de ellos pertenecen a obras diferentes. Muy pocos de los libros de los antiguos están completos. Ismail viene casi a diario a consultarlos, y cree recordar que hace ya algún tiempo leyó en uno de ellos ciertos datos que pueden interesar a los Pj.

Poca cosa podrá hacer el grupo mientras Ismail rebusca entre los rollos de pergamino, a no ser que algún Pj sepa leer latín o griego, idioma en el que están escritos casi todos. Todo lo más, pasear aburridamente por el *khankah*, o espantar a las ratas que sigilosamente intentan devorar el tesoro cultural de los místicos. Al cabo de varias horas, el sabio lanzará una exclamación de alegría, y leerá en voz alta al grupo el siguiente texto:

Fue en los viejos tiempos, cuando el mundo era aún joven, y los dioses confraternizaban con los hombres, cuando Horus el Joven derrotó a Seth el Negro. Y el Maligno huyó al norte, pero juró que volvería. Y para preparar su retorno sedujo a una parte de los hombres, aquellos que aún creían en él, y les dijo que si lo adoraban les daría poderes que los harían muy superiores a los otros hombres. Y así fue, pero como todas las donaciones dadas tan libremente y aceptadas a la ligera contenía una trampa. Pues el Señor de las Bestias no podía conceder poderes sobrehumanos, si no era convirtiendo a los hombres en alimañas. Y así sucedió que los adoradores de Seth consiguieron la inmortalidad, a cambio de morir para siempre. Consiguieron fuerza y vitalidad, a cambio de alimentarse de sangre como las alimañas carroñeras. Consiguieron hacer de la noche su reino, a cambio de renunciar al día. Y en la lengua antigua se les llamó *Vpir*, que significa los traicionados, según unos, y los traidores, según otros.

Y cada cierto tiempo los *Vpir* se manifestaban en tierras del Delta y desafiaba el poder de Horus. Y eran siempre denotados. Pero la memoria de los hombres es débil, y las continuas guerras, revueltas y calamidades que sufrió el pobre país de Egipto provocaron que los sabios sacerdotes de Horus desaparecieran, y las gentes olvidaron los ritos capaces de eliminar a los *Vpir* y protegerse de su magia. Cuando las alimañas de Seth aparecieron nuevamente en Egipto, el cielo se oscureció, y pareció que el Sol iba a ser devorado. Entonces llegó Micón, el ateniense, un joven oficial del rey Ptolomeo. Sin otra protección que sus armas y su valor, se enfrentó a los poderosos *Vpir*, y a todos destruyó, haciendo que de nuevo brillara la luz del Sol. Pero tuvo que pagar un alto precio por su victoria: antes de morir los *Vpir* tuvieron fuerzas para maldecirle, y le pusieron su marca. Guiados por ella viajaron desde los umbrales de la muerte hasta el país del sueño, y allí emboscaron una y mil veces al valeroso Micón, y a punto estuvieron de destruirle. En el límite de sus fuerzas, Micón partió a su país, con el fin de pedir ayuda a cierto famoso oráculo que allí se encuentra, consagrado al Dios de la luz. Se dice que allí encontró la cura para su mal, más no se le volvió a ver jamás en tierras de Egipto. ¡Sea recordado como el Destructor de la Oscuridad!

Nota al DJ: Siendo Micón griego, es evidente que el oráculo al que hace referencia la leyenda no puede ser otro que el famoso oráculo de Delfos. Lo más fácil es que los jugadores caigan en ello tarde o temprano, así que deja que se rompan los cascos un poquito. Si no lo adivinan, siempre puede darles alguna pista Ismail.

6. La pesadilla

Esa noche los Pj que no pasen una tirada oculta de su RR con un malus del 75% soñarán que se encuentran juntos, perdidos en un bosque de árboles secos, y de cada árbol cuelga el cadáver de un ahorcado. Los Pj reconocerán los cuerpos: Se trata de viejos conocidos, amigos y enemigos. Aquí está Caritat, la bruja que aterrorizó el pueblo de Ribes; y Jofre, ese loco borracho de Navata. Y Agustí, de Can Nasos, y Gorka Errandonea, y Bartolomeu Ripoll, y muchos rostros anónimos que han caído a los pies de los Pj en sus últimas aventuras. Y del árbol más alto cuelgan Karna y sus hermanas, que señalando a los Pj empiezan a gritar horriblemente. Poco a poco, los cadáveres parecen despertar, y uno a uno caen de los árboles, como cae la fruta madura, y empuñando sus armas se lanzan contra los Pj. Estos de-

berán luchar por su vida durante 2D10 asaltos de combate, antes de despertar. Si los Pj se organizaron en guardias para vigilar el sueño de los demás, los que estén en vela pueden intentar despertar a los dormidos, sacudiéndoles, gritándoles o como sea. En ese caso los dormidos podrán despertar si pasan una tirada de Resistencia (actual) x 2.

Es posible que alguien del grupo haya tenido la genial idea de hacer sonar la campana de San Cipriano durante toda la noche. Aparte de las broncas que tal acción les supondrá (por parte de sus vecinos, a los que les gustaría dormir un poquito) no les servirá de nada. En el mundo de los sueños no se oyen las campanadas del mundo de los vivos.

Si algún Pj cabezota decide pasarse las noches en vela, sin dormir, perderá 1 punto de Resistencia por jornada, no recuperable hasta que se conceda una buena siestecita.

Conclusión y recompensas

Preguntando en el Alfondic, los Pj descubrirán que hay una nave catalana que parte rumbo a Atenas dentro de un par de días, y que anda buscando tripulación. Se trata de una galeota de dos palos llamada *Nostra Senyora*, al parecer en recuerdo de cierta galera del rey Jaume, perdida en alta mar durante la conquista de Mallorca) Nota del perverso autor: ¿Verdad que la vida está llena de coincidencias?

Los Pj ganarán 25 P. Ap por acabar con bien esta parte de la aventura.

P.N.J.

Genoveses

FUE	12	Alt. 1'70	Peso 65 kg.
AGI	10	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	13	Apariencia: 12	
RES	12		
PER	10		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 60% (1D6)

Esp. corta 45% (1D6+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Astrología 35%, Nadar 60%, Navegar 50%, Otear 45%

Soldados egipcios

FUE	15	Alt. 1'65	Peso 60 kg.
AGI	12	RR: 35%	IRR: 65%
HAB	13	Apariencia: 15	
RES	14		
PER	10		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Lanza 50% (1D6+1)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Escuchar 40%, Otear 45%

Parias de la Necrópolis

FUE	10	Alt. 1'65	Peso 50 kg.
AGI	12	RR: 35%	IRR: 65%
HAB	10	Apariencia: 2	
RES	13		
PER	15		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Garrote 40% (1D6)
Cuchillo 45% (1D6)

Armadura: Carecen

Competencias: Esconderse 45%, Esquivar 30%

Ismail al-Mutammidd

FUE	5	Alt. 1'65	Peso: 45 kg.
AGI	10	RR: 70%	IRR: 30%
HAB	15	Apariencia: 15	
RES	10		
PER	20		
COM	5		
CUL	25		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Astrología 90%, Alquimia 75%, Con. Animal 90%, Con. Vegetal 80%, Con. Mágico 70%, Con. Mineral 95%, Leyendas 65%, Psicología 80%, Teología islámica 95%, Latín 75%, Griego 90%

Muertos

FUE	12	Alt. 1'70	Peso: 45 kg.
AGI	7	RR: 0%	IRR: 100%
HAB	5		
RES	12		
PER	5		
COM	1		
CUL	5		

Armas: Garrote 45% (1D6)

Espada corta 25% (1D6+1)

Armadura: Carece

Competencias: A nivel de base.

3ª Parte: Atenas

*¿Otro anciano sabio? ¡Hemos puesto demasiados!
Ya sabes que los abuelos son más manejables. ¿Has probado este Ko Pah de gambas? ¡Está de muerte!*

Introducción

Alejandría, 5 de Junio de 1352. El capitán del barco que interesa a los Pj se llama Tristán, y es un aragonés que ha vivido los suficientes años en la costa catalana como para aprender el oficio de marino y prosperar en él. No tendrá inconveniente en llevar al grupo hasta Atenas, dada su condición de tripulantes con experiencia, siempre que se paguen el pasaje trabajando como marineros, serviciales o companyons. Es pues un buen momento para que el grupo viaje a Delfos siguiendo los pasos de Micón, intentando encontrar el remedio que el griego buscaba. Antes de enrolarse, sin embargo, tendrán que despedirse de Pere Ginesta, al que le disgustará mucho que los Pj le abandonen, pues contaba con ellos para el viaje de vuelta.

1. Honrados patriotas y una travesía de rutina

La *Nostra Senyora* lleva a bordo unos sesenta hombres: cuarenta remeros (cristianos castigados por la justicia y esclavos musulmanes) y veinte tripulantes entre marineros y companyons. Entre los tripulantes hay catalanes, castellanos, un francés y un par de sicilianos, así como media docena de turcos. Todos chapurrean una curiosa mezcla de ca-

talán y árabe, con palabras extraídas de todas las lenguas del Mediterráneo. Si los Pj preguntan a Tristán qué hacen infieles en un barco catalán, el capitán les responderá muy serio que los turcos son aliados de los almogávares catalanes desde hace más de cuarenta años. Si los Pj pasan una tirada de Cultura x 3 recordarán que todo aquél que tenga relación con los infieles queda automáticamente excomulgado, según mandato papal. Teniendo en cuenta que los Pj ya están teóricamente condenados por haber comerciado con los Mamelucos, seguramente no les importará demasiado. El grupo tiene ya suficiente experiencia en cosas de mar como para darse cuenta que la nave no parece diseñada para el comercio: demasiado rápida, demasiada poca bodega y demasiada poca bodega, aparte de demasiada tripulación para un barco de sus características. Sus nuevos compañeros o el mismo Tristán no tardarán en informarles que el barco presta un inestimable y honrado servicio a la Corona de Aragón en su guerra contra Génova, dedicándose a detener todo barco mercante genovés que navegue solitario por estas aguas. Ultimamente, sin embargo, las cosas no les han ido demasiado bien, y un par de desastrosos encuentros con naves enemigas les han hecho perder buena parte de su tripulación original. Es por eso que han recaído en el puerto de Alejandría, tanto para hacer algunas reparaciones a su maltrecho barco como para reclutar nuevos tripulantes.

El *Nostra Senyora* sale de puerto el 7 de junio, llegando a las costas griegas seis días más tarde, tras hacer una escala en la isla (veneciana) de Creta. Durante el viaje no tiene por qué suceder nada especial, aunque si el Dj piensa que los jugadores se aburren puede cruzar en el camino de la *Nostra Senyora* un barco mercante (no importa de qué nacionalidad, Tristán ordenará abordarlo y saquearlo, por si son espías genoveses). Igualmente puede suceder, por esas casualidades de la vida, que los Pj se tropiecen con un barco de guerra de los Caballeros de San Juan, que se dedica a patrullar esta zona del Mediterráneo atacando los barcos turcos... o de sus aliados.

2. El Ducado catalán de Atenas

Durante la travesía, o quizá ya en tierra, es posible que los Pj deseen hacer algunas preguntas sobre la situación social y política del ducado:

El territorio fue arrebatado a los caballeros normandos que lo dominaban en 1311, a raíz de la batalla de Almyros. Los catalanes ofrecieron su vasallaje a Frederic II de Sicilia, el cual aceptó, nombrando Duque a su hijo Mandred, que entonces tenía escasamente cinco años de edad. El duque actual es un tal Frederic, hijo de Mandred, que (como ya hiciera su padre) se deja ver poco por tierras griegas, pues prefiere los lujos de la corte siciliana. En la práctica el gobierno está en manos de un intendente, elegido por el rey de Sicilia y que ostenta el título de *Mariscal de los ducados*. El título estuvo en poder de la familia Novelles durante dos generaciones, hasta que hace veinte años fue nombrado para el cargo Guillem de Puigpardines, un hombre justo y sabio, que gobierna con prudencia, aunque sabe hacer la guerra con energía cuando es necesario. Con él, el ducado ha prosperado, y goza de una relativa paz con Bizantinos, Venecianos y Turcos.

Catalanes y Venecianos han formado una alianza contra Génova, para mermar su influencia en Bizancio, que es mucha. En febrero de este año ambos bandos chocaron en una gran batalla naval que tuvo lugar en los estrechos del

Bósforo, batalla de resultado incierto, pues los dos bandos afirmaron haber ganado. La verdad es que, aunque el almirante catalán Santa Pau se jactó de haber hundido 23 galeras enemigas, regresó con doce barcos menos, y ni catalanes ni venecianos se aventuran ya más allá de la isla de Lemnos.

Viven en el ducado unas 9.000 personas, de las que 6.000 son griegos, y el resto catalanes, aragoneses y latinos en general. La relación entre catalanes y griegos es la de señores y vasallos, y no hay mucha fusión entre unos y otros. Bajo el dominio catalán, los griegos no viven ni mejor ni peor que cuando vivían bajo el dominio franco, y en general aceptan la situación con apatía. Solamente en el norte han habido recientemente algunos problemas, debido a la aparición de grupos nómadas Albaneses que llegan desde el territorio de los servios buscando tierras donde establecerse. El Mariscal Guillem ha solucionado al problema otorgando pequeños feudos a varios grupos familiares albaneses, los cuales han tenido, a cambio, que jurar fidelidad a las armas de Aragón.

3. La ciudad de Cetines

El 13 de Junio el *Nostra Senyora* llega al puerto del Pireo, en la ciudad de Cetines. Los catalanes llaman así a la población situada al lado de las ruinas de la vieja ciudad clásica de Atenas, reservando este nombre para designar todo el ducado.

Riendo, los marineros del barco explicarán al grupo que el tratado con los venecianos prohíbe a los catalanes tener naves de guerra en este puerto, por temor a que se dediquen a la piratería o apoyen una intervención militar turca. Señalando los numerosos barcos (armados hasta los dientes) que se encuentran en el puerto, los marineros proseguirán afirmando que, por supuesto, el tratado se cumple: todas estas naves no son de guerra, sino simplemente barcos mercantes con algo de *material defensivo* imprescindible para navegar con cierta seguridad por tan peligrosas aguas. Con cierta ironía, los Pj podrán constatar que es bastante frecuente que estos *barcos mercantes* consigan mercancías muy baratas, o que incluso es posible que se encuentren barcos extranjeros abandonados en mitad del mar, naves que, evidentemente, se apresuran a remolcar a puerto.

Una vez en tierra, seguramente los Pj desearán vagabundear un poquito por la población. La ciudad antigua de Atenas, cuna de griegos tan ilustres como Tucídides o Pericles, ocupaba un perímetro de unas veinticuatro millas, abarcando desde las colinas de la Acrópolis hasta el mar. Lo único que queda de su grandeza son los numerosos bloques de mármol y los restos de columnas que siembran, aquí y allá, toda la llanura.

La población actual está formada por apenas cuatrocientas personas, cuyas casas se apiñan miserablemente al pie de las laderas norte y nordeste de la Acrópolis, elevación donde antaño se encontraba el centro ritual y administrativo de la ciudad, y que actualmente (1352) está fortificado por los catalanes, que la han convertido en una ciudadela militar, donde viven separados de los griegos.

Si los Pj se pasean un poco por las viejas ruinas que se encuentran fuera de la ciudad de Cetines, podrán admirar las ruinas del templo de Zeus Olímpico, dónde aún se alzan veinte columnas, todas ellas tan anchas que serían necesarios cuatro hombres con las manos enlazadas para abrazarlas. Si desean recorrer la ciudad nueva, se encontrarán

con que sus habitantes viven en una extrema pobreza. Poca cosa pueden ofrecer a los Pj, como no sea unas jarras de vino resinoso en una taberna, el amor alquilado de alguna prostituta o una puñalada traicionera en un rincón oscuro.

Dentro de la Acrópolis (donde podrán pasar una vez se identifiquen como súbditos de la Corona de Aragón) los miembros del grupo podrán contemplar el palacio, construido recientemente por los catalanes, que se alza tras los Propileos de la Acrópolis (pórtico de trece columnas mandado construir por Pericles). Dentro del recinto catalán hay un edificio rectangular, construido con grandes bloques de mármol y rodeado de columnas, que llamará poderosamente la atención del grupo. Cualquiera a quien pregunten les explicará que se trata de la iglesia de Santa María, donde se guardan importantes reliquias sagradas. Si los Pj se extrañan por su extraña arquitectura se les dirá que fue construido por los antiguos atenienses, para adorar a sus falsos dioses. Ellos lo llamaban *Partenón* (Nota para el DJ: ... y seguro que tienes alguna foto de él en tu libro de texto de Historia)

Mientras contemplan el templo se les acercará a los Pj un sacerdote de mediana estatura, poco pelo y aspecto rollizo, que se presentará como Mossén Jordi. Este hombre sencillote y bonachón es nada menos que el Obispo de la ciudad, y al ver el interés de los Pj en la iglesia se ofrecerá a mostrársela al grupo. Jordi es un enamorado de la cultura y tradiciones clásica y antigua, y se emociona ante la más mínima muestra de interés que vea hacia dichos temas. Cuántas más preguntas le hagan los Pj, más complacido estará.

Primeramente Jordi mostrará al grupo la cruz que San Dionisio dejó grabada en una de las columnas del Partenón, *en el mismo instante de la pasión de Cristo, y mientras todos los edificios de la Acrópolis temblaban ante la cólera divina.*

Ya dentro del templo, el sacerdote mostrará orgulloso a los Pj las reliquias que guarda: Un cuadro de la Virgen, pintado por San Lucas en persona, cuyo marco está adornado con perlas, gemas y muchas otras piedras preciosas; Una hornacina situada muy arriba en el muro, donde está enterrado un santo, y dónde arde un diminuto fuego que nunca se apaga; Huesos del cráneo de San Macario; El brazo incorrupto de San Dionisio; Los huesos del codo de San Macabeo; Unos pergaminos conteniendo los cuatro evangelios, escritos en griego (y con letras de oro) por Santa Elena, madre del emperador Constantino; y algunos huesos de un santo llamado San Cipriano (supuesto creador, como recordarán aquellos Pj que pasen una tirada de Memoria, de la campanita de marras que el grupo lleva cargando desde Figueres). Si algún Pj curioso pregunta a Jordi acerca de ese tal Cipriano, el sacerdote les dirá poco más o menos lo que ya sabían (ver pág. 21 de *Rerum Demoni*). Si además le preguntan directamente si sabe algo acerca de una campana relacionada con el santo, el sacerdote meditará un momento, para terminar afirmando que le parece recordar que, en efecto, existe una tradición que dice que el santo forjó antes de morir una campana, que entregó antes de morir a unos peregrinos, para que con ella *cerraran las puertas al mal.*

Si los Pj preguntan a Mossén Jordi acerca del Oráculo de Delfos y de los ritos que antaño se realizaban en él, el clérigo les explicará que donde antaño se alzaba el Oráculo solamente quedan algunas ruinas y un pequeño poblado de albaneses llamado Castri. Los antiguos griegos consultaban a su falso dios sacrificándole un cordero y purificán-

dose con el ayuno y la oración. Solo los hombres podían consultar entonces las palabras de una anciana adivina, llamada Pitia, que simulaba entrar en trance místico y pronunciaba algunas palabras sueltas entre convulsiones, que eran (teóricamente) la respuesta del dios. Según parece dicho dios consagró ese lugar a su culto tras vencer en combate una serpiente o dragón gigante llamada Pitón.

4. La Compañía catalana y la batalla de Almyros

Si los Pj consiguen hacerse amiguetes de mossén Jordi, éste se dará a conocer como Obispo de la ciudad, y ofrecerá hospedar a los Pj en las dependencias episcopales, situadas en un robusto edificio al lado del Partenón. En caso contrario, deberán encontrar acomodo en alguna de las posadas de la acrópolis.

De una forma u otra, seguramente los Pj querrán descansar al menos un día en Cetines mientras estudian la manera de llegar hasta las ruinas de Delfos. Mientras toman una copa de vino en una taberna (o simplemente cenan) escucharán como, en la mesa de al lado, un vejete bastante bebido cuenta a quien quiera escucharle la gesta almogavara de la batalla de Almyros:

Fue en el 15 de Marzo de 1311 cuando 7.000 catalanes y almogávares nos enfrentamos contra un ejército de 30.000 hombres, al mando del duque franco Gautier de Brienne.

Gautier había contratado nuestros servicios para quitarle el ducado a su hermanastro, Guy de la Roche. Pero el dinero se le acabó antes de lo previsto, o quizá nunca pensó en pagarnos. Sea como fuere, acabada la guerra y eliminado su hermano nos debía la paga de cuatro meses, y en lugar de darnos lo acordado nos envió emisarios, con ordenes de salir de sus dominios inmediatamente, ya que en caso contrario nos ahorcaría como vulgares bandidos. Nos negamos y nos fortificamos en la Tesalia. Estábamos hartos de ir dando tumbos de un lado a otro.

Fue entonces cuando lanzó su ejército contra nosotros. Pero se llevó una sorpresa. Cuando sus caballeros cargaron contra nosotros descubrieron que habíamos desviado el curso de un río cercano, y convertido la llanura de Almyros en un lodazal, en el que se estrellaron caballos y jinetes. El resto ya no fue una batalla. Solamente una matanza. De los 700 caballeros nobles que participaron en la batalla solo perdonamos la vida a dos: Bonifacio de Verona y Roger Deslaur. Todos los demás murieron en combate, ahogados en el agua o simplemente degollados por nuestros cuchillos. Así consiguió la Compañía Catalana el Ducado de Atenas.

El vejete se parará un momento para tomar aliento y beber un trago de su vino, se girará un momento mirando casualmente a los Pj... y compondrá una expresión de intensísima sorpresa, mientras los mira fijamente. A continuación, se levantará y se dirigirá hacia ellos, mirando fijamente el lunar que tienen todos ellos debajo del ojo derecho... (la marca que les dejara su encuentro con las Upiro, el encuentro que tantos quebraderos de cabeza está dando al grupo). Tras unos minutos de estupor, susurrará: *Lleváis la marca. El Diablo os ha maldecido.*

Posiblemente los Pj agarrarán por el pescuezo al vejete, y le harán cantar lo que sepa. El viejo almogávar se llama Ramon Peratallada, y explicará al grupo que, siendo muy joven, participó en la guerra de Sicilia, y posteriormente

acompañó a la Compañía Catalana hacia Constantinopla, para enfrentarse contra los Turcos... O al menos eso es lo que se dice. No todo el mundo sabe o recuerda que Roger de Flor, el capitán de la Compañía, era un caballero templario, y que él y sus hombres de confianza hicieron algunas cosas que nada tenían que ver con la guerra contra los turcos, sino contra el Diablo.

Según parece perseguían a una raza especial de demonios capaces de convertirse en lobo o en bruma, poseedores de una fuerza descomunal y que se alimentaban de la sangre de los buenos cristianos. Lo cierto es que Roger y sus compañeros fueron asesinados a traición, y *que todos ellos tenían un lunar bajo el ojo derecho.*

El vejete no sabe o no quiere decir más, y se alejará tan pronto tenga ocasión. Si los Pj investigan por su cuenta acerca de la Compañía catalana, no conseguirán averiguar mucho más: La Compañía llegó a Bizancio en el año 1302, guerreó contra los turcos durante varios años con bastante éxito y finalmente fue traicionada por el emperador Andrónico II, que mandó asesinar a Roger de Flor y a sus capitanes ante el temor de que terminaran siendo un peligro para el Estado Bizantino. Los almogávares lograron reorganizarse, estuvieron durante unos años dando tumbos por la zona, y finalmente se instalaron en el ducado de Atenas. La Compañía se regía por un conjunto de normas y leyes propias, llamadas *capítols*. Roger de Flor eligió como sello y blasón de sus tropas la imagen de San Jorge (Sant Jordi). Si los Pj pasan por casualidad ante el Hefesteón, (el antiguo templo de Teseo reconvertido en iglesia cristiana consagrada a Sant Jordi) verán una representación del santo, matando al dragón, representado a su vez por una gran serpiente. Nuevamente la serpiente...

5. En ruta hacia Delfos

Tarde o temprano, los Pj deberán ponerse en marcha hacia las ruinas de Delfos. Sería interesante que hicieran el camino a caballo o como mínimo en carro, aunque eso depende de sus posibilidades económicas... o de hasta qué punto le hayan caído simpáticos a Mossén Jordi.

El grupo pronto comprobará que las tierras de Grecia tienen un paisaje extremadamente accidentado, en el que abundan los barrancos, los desfiladeros y las gargantas. Los escasos pueblecitos que los Pj encuentran en su camino son pobres, poblados de campesinos y pastores duros y cortantes como la misma tierra. Más de un miembro del grupo tendrá la sensación de que esta podría ser la patria ideal para toda una nación de bandidos.

A1 cabo de varios días de viaje los Pj serán detenidos por un grupo de una docena de individuos armados, que chapurreando una curiosa mezcla de griego y catalán se presentarán como soldados del Conde Rigio, señor de estas tierras. Afirmarán que el paso por las tierras del Conde es franco y libre, pero que los bandidos abundan. Es por ello que, a cambio de una módica cantidad (50 monedas de plata por persona) el grupo de soldados se ofrece a escoltar a los Pj hasta que pasen la *zona de peligro*. Como el lector habrá adivinado, estos soldados son en realidad un puñado de bandidos particularmente descarado: si los Pj aceptan pagarles les acompañarán esperando el momento oportuno para atacarlos y desvalijarlos; si por el contrario el grupo rechaza sus servicios los bandidos tomarán un ataque para emboscar a los Pj y asaltarlos más adelante.

Superado (esperemos que con bien) el problema de los bandidos, los Pj llegarán sin más problemas a la ciudad de Te-

bas, capital del Ducado. A diferencia de la ciudad de Celines/Atenas, nada queda ya de la ciudad antigua, pues sus piedras se han usado como material de construcción de la ciudad medieval. Tiene una industria bastante próspera de manufacturas de seda y tintorerías de púrpura, pero por lo demás no ha tenido una historia demasiado afortunada: Ha sido saqueada por Búlgaros, Normandos y Catalanes, que han destruido mucho sin aportar nada.

Desde Tebas hay varias jornadas más de viaje hasta el pueblo de Castri, donde según Mossén Jordi se encuentran las ruinas de Delfos.

6. La pesadilla, una vez más

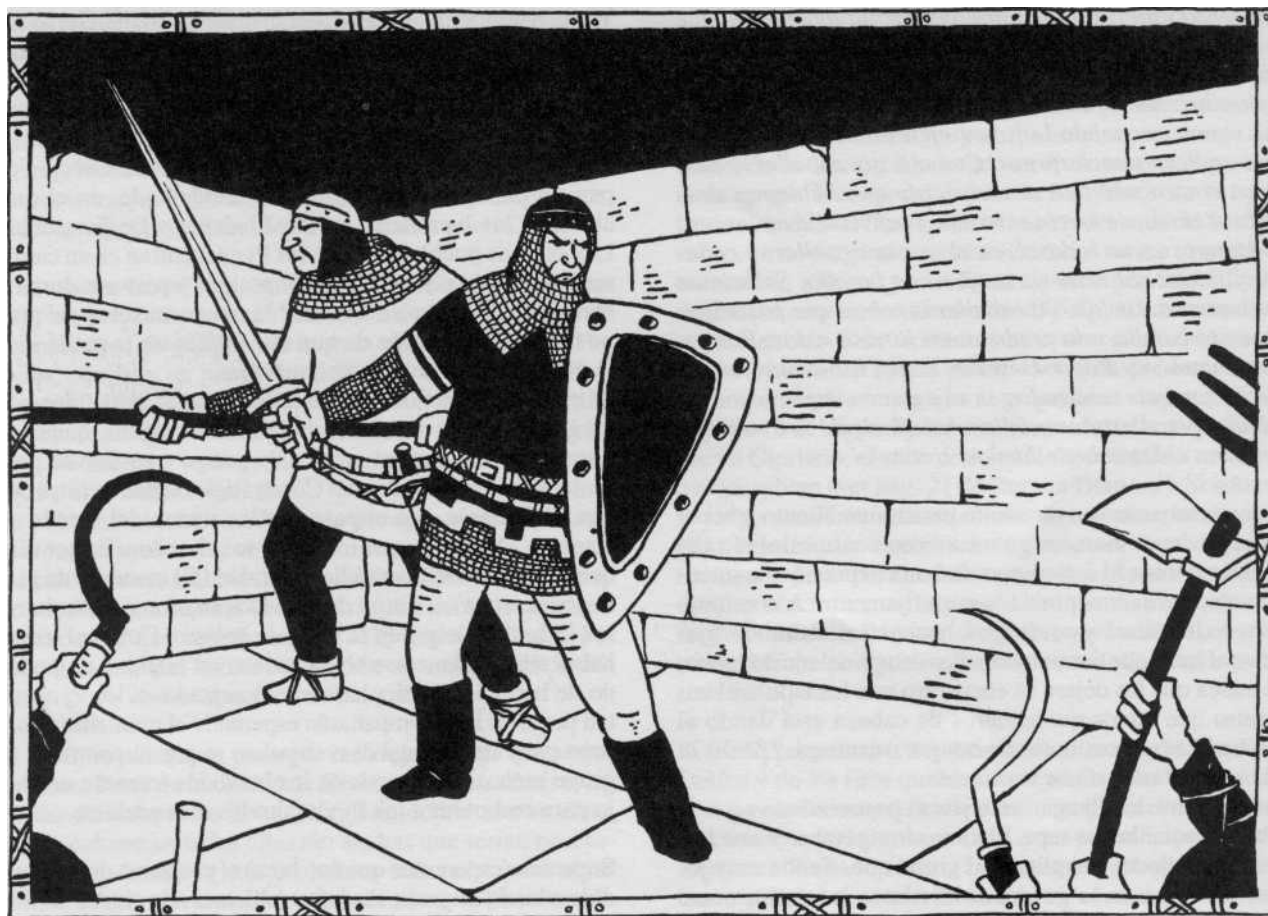
Será una de esas noches de viaje en la que el grupo volverá a tener uno de esos malditos sueños. Todos los Pj que no pasen una tirada oculta de su RR con un malus de -100 se verán en el claro de un espeso bosque, y escucharán a su alrededor risas estridentes y cantos enroquecidos. Un grupo de mujeres desnudas, de mirada enloquecida y pelo revuelto, saldrá de los árboles, mirándoles sin dejar de reír con una risa que helaría la sangre al más valiente. Cualquier Pj que pase una tirada de Cultura x 2 puede pensar que se trata de *Bacantes*, mujeres consagradas al culto del dios del desenfreno y el vino. Una tirada de Leyendas o de Con. Mágico le revelará que están equivocados: Se trata de Lamias, devoradoras de viajeros perdidos, y tienen sed de la sangre del grupo... Y, por supuesto, azuzándolas contra los Pj, se encuentran Karna y sus hermanas, riendo sin parar. Los durmientes deberán pelear durante 10 asaltos de combate, o hasta que sean despertados por los centinelas. Como en otros casos, despertarán con las heridas que sufrieran durante el sueño.

7. La Serpiente y el Oráculo

Por fin, el grupo llegará al pueblo de Castri, donde viven algo más de un centenar de Albaneses, nominalmente vasallos del duque catalán. En un principio acogerán con recelo al grupo, pero si los Pj se saben ganar su confianza y respeto (unas tiradas de Elocuencia y algo de buena educación serían interesantes) pueden llegar a invitarles a celebrar con ellos un pequeño banquete, amenizado con música y danza. Así los Pj descubrirán que los albaneses se llaman a sí mismos *sjipetars*, y que han tenido que huir de su tierra ante la intransigencia de los Servios. Indicarán a los Pj la localización exacta de las ruinas, pero se negarán a acompañarlos hasta allí, afirmando que ellos las evitan siempre que pueden, especialmente por la noche, *pues allí anida el mal*. Entre los Albaneses vive una mujer de bastante edad, llamada Stregona, que en su idioma significa bruja... y por cierto, lo es en realidad. Según como se porten los Pj puede ser desde un enemigo terrible hasta una valiosa ayuda, pues posee los suficientes hechizos para poner al grupo más o menos en condiciones... o para dejarlo para el arrastre.

Si uno de los Pj pasa una tirada de Memoria recordará las palabras de Mossén Jordi, según las cuales las adivinas del templo de Delfos eran mujeres de edad avanzada.

Cuando quiere, Stregona puede ser tan paciente y consoladora como la más dulce de las madres, así que es posible que algún Pj le cuente los problemas del grupo para tener sueños sin pesadillas. Stregona, muy seria, entregará entonces al Pj en cuestión un frasco con un líquido espeso, de color oscuro. Contiene una poderosa droga. Una gota produce un sueño profundo y sin pesadillas, pero diez gotas significan la muerte. Recomendará que se use con prudencia, pues no tiene más. El frasco contiene exactamente 100 gotas. De todos modos, el consejo que dará a todo



aquél Pj que le pregunte será: *La mejor manera de vencer nuestros temores y pesadillas es enfrentarnos a ellos y vencerlos para siempre, no en aceptarlos ni en esquivarlos.*

Las ruinas de Delfos decepcionarán al grupo, ya que poco es lo que queda en pie. Durante el día nada de especial sucederá, pero si los Pj deciden ir de noche... se encontrarán con una sorpresa. Mientras deambulan por entre las ruinas, preguntándose qué hacer, oirán a sus espaldas una carcajada burlona. Al girarse, aquellos Pj que pasen una tirada de RR verán como de la misma niebla surge una Upiro que se acerca a ellos. Simultáneamente, los que la fallen la verán bajo la forma de una serpiente gigante. (Nota al Dj: Sería interesante que al menos uno de los miembros del grupo la viera bajo una forma diferente del resto) Bajo ambas formas, la aparición atacará al grupo, no sin antes decir: *¡Estúpidos! Vuestros dioses de la luz tuvieron que luchar con Pitón, la serpiente gigante, para conquistar este lugar. Ahora la luz se ha ido ¡Y la oscuridad ha vuelto! Habéis buscado la vida, y vais a encontrar la muerte*

Los Pj pueden optar por machacar a espadas y magia a la aparición, lo cual será muy loable... si lo consiguen. También pueden instalar la campanita de San Cipriano (suponiendo que la lleven aún consigo) en lo alto de una de las cabañas de Castri, y hacer que algún amigo (por ejemplo, Stregona) la haga sonar. En ese último caso se encontrarán a la pobrecita Pitón acurrucadita en algún refugio, y no habrá problemas en rematarla... mientras la campana no deje de sonar.

De una u otra manera, antes de morir la aparición dirá unas palabras. Los que la hayan visto bajo forma de Upiro le oirán decir:

*Muñecos de hilos invisibles
Guiados por mano luminosa
Al final de su camino.*

Por el contrario, los que la vean bajo la forma de Serpiente oirán palabras muy diferentes:

*Ignorantes de su condición
Hacia un Norte Oscuro
El círculo se cierra*

Dichas estas palabras, Pitón morirá. Durante unos instantes cambiará de una forma a otra, como si dudara entre ambas, hasta que finalmente se derretirá, convirtiéndose en un charco de grasa maloliente.

Nota para el Dj: Ambos mensajes deben leerse simultáneamente, ya que han sido dichos por el mismo ser, aunque tenga dos aspectos diferentes. El mensaje completo es: *Muñecos de hilos invisibles, ignorantes de su condición Guiados por mano luminosa hacia un Norte Oscuro Al final de su camino, el círculo se cierra.*

Es posible que los Pj quieran consultar a Stregona acerca de las enigmáticas palabras de la Upiro. La bruja les pedirá que le traigan algunas hojas de laurel (que crece silvestre en las inmediaciones de Castri) y que la dejen sola en su habitación por la noche, para que pueda reflexionar con tranquilidad. En realidad, lo que desea es realizar el hechizo de Información (ver **Resum Demoni**, pág. 29). Si alguno de los Pj intenta espiarla verá como se encierra en su habitación totalmente a oscuras, y la oirá conversar con otra voz, pese a que nadie más ha entrado en la estancia.

Por mucho que aguce el oído, el Pj curioso no oirá lo que dicen, aunque ganará 5 puntos de IRR si tiene 80 o menos.

A la mañana siguiente, una Stregona visiblemente cansada explicará al grupo que no tienen que hacer nada, solamente dejarse llevar. Posiblemente acosada a preguntas, finalmente dirá:

La Oscuridad os ha maldecido, y la Luz no os protegerá, pues así puede usaros como peones para sus planes. Solamente os libraréis de la muerte si accedéis a ser peones en el juego eterno entre la Luz y la Oscuridad. Lo único que tenéis que hacer es volver hacia Cetines. Encontraréis un guía al que habréis de seguirle los pasos. El os conducirá hacia vuestro Destino.

La bruja no contestará a ninguna otra pregunta que le hagan los Pj, afirmando que no les puede decir más. Si los Pj pasan una tirada de Psicología se darán cuenta que los mira con respeto, casi con adoración.

Es posible que, por su parte, los Pj intenten adivinar el significado del oráculo. La interpretación correcta es la siguiente: Los Pj son *los muñecos de hilos invisibles*, algo que (por lo menos hasta ahora) ignoraban. La Luz, es decir, una *mano luminosa* pretende guiarles hacia el norte para un enfrentamiento con la Oscuridad, enfrentamiento en el que *cerrarán el círculo*, es decir, terminarán algo ya empezado. Quizá los Pj sospechen que se trata de enfrentarse con el padre de todos los Upiros, con el mismo Dios Seth... y habrán acertado.

Conclusión y recompensas

Los habitantes de Castri agradecerán enormemente al grupo el que les hayan liberado de la maldad que hechizaba las ruinas de Delfos, e insistirán en que los Pj sean sus invitados por lo menos hasta que se curen sus heridas. Igualmente repondrán (en la medida de sus posibilidades) todo el equipo que los Pj hayan roto o gastado, y les proporcionarán provisiones frescas y buen vino para el camino.

En el momento de la partida Stregona les dará su bendición a todos... excepto a aquél Pj que se desmayara en las catacumbas de *Kom el Shuqafa*. (Nota para el DJ: ¿Te acuerdas, verdad? ¡No te lo habrás cargado!) A dicho Pj, y ante la sorpresa general, Stregona se humillará, arrodillándose y besándole la punta de las botas.

Los (posiblemente) perplejos Pj ganarán cada uno 40 P. Ap. por jugar esta parte de la aventura. Aquellos que se hallan destacado especialmente (por ejemplo, descifrando el oráculo) pueden anotarse hasta 25 P. Ap más.

P.N.J.

Corsarios Catalanes

FUE	14	Alt. 1'65	Peso: 67 kg.
AGI	15	RR: 40%	IRR: 60%
HAB	13	Apariencia: Variable.	
RES	16		
PER	15		
COM	10		
CUL	10		

Armas: Hacha 60% (1D8+2)

Cuchillo 75% (1D6)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Nadar 45%, Navegar 50%, Otear 70%

Mossén Jordi
 FUE 5 Alt. 1'58 Peso: 78 kg.
 AGI 10 RR:35% IRR:65%
 HAB 10 Apariencia: 15
 RES 10
 PER 12
 COM 20
 CUL 20

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Teología 75%, Elocuencia 60%, Latín 90%, Griego 90%, Leyendas griegas 95%

Bandidos

FUE 10 Alt. 1'70 Peso: 60 kg.
 AGI 12 RR:50% IRR:50%
 HAB 14 Apariencia 5
 RES 15
 PER 10
 COM 15
 CUL 5

Armas: Lanza 45% (1D6+1)
 Espada 40% (1D8+1)
 Cuchillo 60% (1D6)
 Arco 40% (1D6)

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

Casco (Prot. 2)

Competencias: Otear 65%, Escondarse 50%, Tortura 45%

Lamias

FUE 22 Alt. 1'85 Peso: 95 kg.
 AGI 20 RR:0% IRR:125%
 HAB 10
 RES 30
 PER 15
 COM 5
 CUL 5

Armas: Garras 65% (1D8+1D6)
 Mordisco 40% (1D4+1D6)

Armadura: Carece

Nota: Estas Lamias no usarán su poder de Canto (por suerte para los Pj). Ver más detalles en la pág. 52 del manual.

Albaneses

FUE 15 Alt. 1'60 Peso: 48 kg.
 AGI 17 RR:40% IRR:60%
 HAB 15 Apariencia: Variable.
 RES 16
 PER 12
 COM 5
 CUL 12

Armas: Lanza 75% (1D6+1D4+1)
 Cuchillo 60% (1D6+1D4)
 Arco corto 80% (1D6+1D4)

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

Casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 80%, Rastrear 60%, Esquivar 50%

Stregona

FUE 6 Alt. 1'52 Peso: 38 kg.
 AGI 8 RR: 0% IRR: 125%
 HAB 10 Apariencia: 15
 RES 9
 PER 20
 COM 20
 CUL 25

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Astrología 90%, Con. Mágico 110%, Medicina 85%, Primeros Auxilios 90%

Hechizos: Corrosión del metal, Aumentar el conocimiento, Detección de venenos, Detención de Caín, Memoria, Curación de enfermedades, Curación de heridas graves, Pacificación de fieras salvajes, Invocación de ánimas, Protección mágica, Exorcismo, Revitalización, Buen parto, Detección de hechizos, Concentración, Mal de ojo, Bálsamo de curación, Varita de búsqueda, Racionalidad, Sabiduría, Información, Recinto mágico.

Pitón

FUE 25 Alt. 1'75 Peso: 65 kg.
 AGI 15 RR: 0% IRR: 150%
 HAB 15 Armadura natural: Carece
 RES 30
 PER 20
 COM 15
 CUL 20

Armas: Mordisco 65% (1D8+succión).

Nota: En forma de Horpí su porcentaje de mordisco es el mismo, pero causa un daño de 1D4+2D6. Ver apéndices para más información de los Upiros.

4" Parte: Constantinopla

- *Creo que se están haciendo un lío. No les hemos dado bastantes pistas.*

- *¿Te quieres dejar de preocupar tanto? Se lo explicamos todo con un sueño profético y ya está. Si la competencia los usa, nosotros también podemos, ¿no? ¿Eres el único demonio que conozco que tiene úlcera!*

Introducción

En algún lugar de Grecia, a 2 de Julio de 1352. Tras sus aventuras en las ruinas de Delfos, el grupo regresa lentamente hacia Cetines, siguiendo el consejo de Stregona, mientras medita acerca de las enigmáticas palabras del monstruo que acaban de destruir.

Nota al DJ: Es posible que a algún miembro del grupo la idea de ser un cruzado de la Luz contra la Oscuridad no le haga muy feliz. También es posible que piense que, si alguien quiere salvar al mundo, que lo haga él. Pensamientos tan egoístas pueden motivar que el perverso DJ se plante un abanico de sugestivas posibilidades: rayo que cae del cielo, aniquilación en sueños del desgraciado ese, ataque furibundo de las ladillas mutantes asesinas que vinieron del espacio exterior y otras cosillas parecidas...

Solventado el incidente (caso de que se produjera), y en un punto determinado de su viaje (por ejemplo, al llegar a Tebas) el grupo se tropezará con un par de docenas de soldados catalanes. Su capitán, tras identificar a los Pj por el lunar de marras, les informará que tiene orden de llevarlos a Cetines... de grado o a la fuerza. Teniendo en cuenta que los Pj fueron advertidos previamente por Stregona de que *el Destino les saldría al encuentro* es posible que decidan acompañar a los soldados por las buenas. En caso contrario... procura que los catalanes no los machaquen demasiado. Sería una pena que algún Pj muriese de una forma tan tonta, ¿no? Si durante el viaje algún miembro del grupo pasa una tirada de Elocuencia puede intentar entablar conversación con

alguno de los soldados. Lo único que sacará en claro de la charla es que un personaje muy influyente de la corte catalana ha solicitado al Mariscal que ordene la búsqueda del grupo. No saben por qué.

1. Una invitación forzosa

Llegados a la acrópolis de Cetines, los Pj serán conducidos ante la presencia de un hombre y una mujer vestidos a la manera cortesana. El hombre se presentará como Lluís de Salou (ver *Días de Ocio*). Es dudoso que Lluís reconozca al grupo: cuando sus caminos se cruzaron en Barcelona era noche de Carnestoltes y posiblemente los Pj estarían disfrazados. Del mismo modo no es fácil que algún miembro del grupo reconozca, al menos en un primer momento, a Lluís, aunque si en Barcelona vieron su silueta u oyeron su voz el Dj debería permitirles hacer una tirada de Memoria para atar cabos.

Sea como fuere, Lluís se mostrará en esta ocasión muy correcto y amable. Interrogará a los Pj acerca de sus nombres, origen social y ocupación actual, y bromeará acerca del hecho curioso de que todos los miembros del grupo tengan un lunar en el mismo sitio. Por su parte, lo más probable es que los Pj pongan muy poca o ninguna verdad en sus respuestas, ya que teniendo en cuenta su pasado no sería muy recomendable para su salud. No creo que sea necesaria una tirada de Psicología para que los Pj se den cuenta que la amabilidad y buenas maneras de Lluís son más falsas que judas.

Cuando los Pj menos se lo esperen, Lluís les preguntará bruscamente dónde estaban a principios de año. Si los Pj le contestan algo que no sea la verdad, el cortesano murmurará entre dientes: *es curioso, hubiera jurado que os habíais visto en Figueres...*

Sea como fuere, Lluís explicará a los Pj que ha oído hablar mucho y bien de ellos, y que desearía que lo acompañaran en un viaje que debe realizar a Bulgaria, país hermano de la Corona de Aragón, ya que ambos son aliados de Venecia. El viaje deberá realizarse por mar, ya que entre ambos reinos se encuentra el imperio del Zar de los servios, y las relaciones entre Servia y la Corona de Aragón no son demasiado cordiales. Hay frecuentes roces fronterizos, y Servia ha firmado una alianza con Génova, enemiga tradicional de los catalanes.

Si los Pj le han seguido el juego (más o menos) a Lluís, tendrán libertad de movimientos (dentro de la Acrópolis) durante los días previos al viaje, aunque sufrirán una estrecha vigilancia, por si se les pasa por la cabeza la idea de desaparecer. En caso que se nieguen a acceder a la petición de Lluís, o que le suelten cuatro verdades, el cortesano se limitará a ordenar que les pongan grilletes en las manos y en los pies y que los arrojen en una celda hasta el día de la partida.

2. Los papeles de Lluís

Si los Pj han conseguido cierta libertad de movimientos, puede que se dediquen a intentar averiguar algo sobre su nuevo (y misterioso) amo. Nadie sabe nada de él en el sector catalán. Llegó hace algunos días, solicitó audiencia con el Mariscal, le mostró unos papeles que llevaba consigo, exigió (y obtuvo) una audiencia privada... y desde entonces vive en el palacio del Mariscal, comportándose como si él mismo ostentara el cargo. Su séquito es muy reducido: apenas media docena de *criados* (con una cara de brutos que espantan) y una mujer llamada Beatrice. A simple vista pa-

rece que su relación con Lluís sea la de amantes, pero una tirada de Psicología revelará que las cosas no tienen porque se tan simples: Duermen en la misma alcoba, están siempre juntos y Lluís la trata con extrema cortesía en todo momento, pero no hay muestras de cariño entre ellos. Nota para el Dj: La verdad es mucho más sencilla. Beatrice es simplemente la guardaespaldas de Lluís. No nos engañemos: su trabajo no consiste en pelear, sino en observar y avisar. Como podrás ver consultando sus competencias, pocos son los detalles que se le pasan por alto.

La misma noche de su llegada Lluís envió a dos de sus muchachos a la ciudad, donde estuvieron buscando a viejos almogávares, miembros de la primera expedición catalana que aún estuvieran vivos. Si, al enterarse de ello, los Pj preguntan por Ramon Peratallada (aquél ex almogávar tan simpático, ¿recuerdas?)... descubrirán que ha desaparecido. Nadie sabe nada de él, excepto que la última vez que se le vio, estaba hablando con un par de tipos... cuya descripción coincide con la de los hombres de Lluís.

Si los Pj lo desean pueden intentar echar dar un vistazo en las dependencias de Lluís en el Palau, antes de partir. Para ello deberán, previamente, organizar alguna distracción para atraer la atención del par de brutos (perdón, *criados*) que siempre están ante la puerta. (Esta distracción no tendría que consistir en machacarlos a espadas, sino en algo un poco más sutil)

Una vez dentro de las habitaciones una tirada con éxito de Buscar permitirá que los Pj encuentren debajo de la cama un arcón de madera con cerrojo de plata. Si pasan una tirada de Forzar Mecanismo (o simplemente lo rompen) encontrarán varios papeles manuscritos.

Uno de ellos es un documento con el sello y la rúbrica del mismísimo rey Pere, en el que identifica a su portador como Lluís de Salou, agente Real con plenos poderes en todos los dominios de la Corona de Aragón.

Hay también bastantes notas personales del propio Lluís, posiblemente escritas para sí mismo. Su lectura informará a los Pj acerca de las intenciones del agente del rey. Según parece hace unos meses le llegaron rumores acerca ciertos *extraños sucesos* acaecidos en las cercanías de la villa de Figueres (Ver *Cuando el viento aúlla tu muerte...* y *El diablo busca tu alma*). Las noticias acerca de seres misteriosos sedientos de sangre le hicieron reflexionar, ya que las relaciones con ciertos pasajes oscuros de la Crónica de Ramón Muntaner, pasajes que el cronista no incluyó en la versión definitiva de su obra. La existencia de tales seres lo entusiasmó, y ha solicitado del rey licencia para investigarlos personalmente. En Cetines oyó hablar de los Pj, y de que tenían la marca que portaban Roger de Flor y los demás. Por eso ha dado orden de buscarlos, pues sabe que son matadores de Upiros, y piensa que pueden serle útiles allí donde va. Pues Lluís planea ir a un sombrío país, situado entre el imperio Búlgaro, Polonia y Hungría. Un lugar llamado Transilvania, donde cree que aún pueden encontrarse Upiros. Como descubrirán los horrorizados Pj si siguen leyendo hasta el final, lo que Lluís busca es capturar a uno o varios de dichos seres, para amaestrarlos y formar con ellos un ejército invencible. Y ha involucrado a los Pj en sus planes: hará que lo acompañen ya sea como escolta... o como carnaza.

El registro de los Pj también puede revelar otra cosa: si los Pj no se llevaron la campana de San Cipriano, o la perdieron a lo largo de sus aventuras, la encontrarán ahora en poder de Lluís.

Por cierto, si los Pj no son extremadamente cuidadosos a la hora de registrar los aposentos de Lluís, Beatrice se da-

rá cuenta de que alguien ha estado allí... Es posible que el cortesano catalán sospeche entonces de ellos, sobre todo si no saben explicar dónde estaban en ese momento...

3. Ajedrez

Antes de su partida hacia el país Búlgaro, todos los miembros del grupo tendrán un extraño sueño, hayan tomado o no la poción de la bruja. Como se verá, es muy diferente a las pesadillas que han sufrido hasta ahora.

En el sueño, los Pj se verán en un gran tablero de cuadros negros y blancos: un tablero de ajedrez. El grupo forma parte de las fichas blancas. Junto a ellos están Roger de Flor, Wilfred Strucc, Micón el ateniense y muchos más. Frente a ellos, representando a las figuras negras, verán un buen número de criaturas de pesadilla. La reina negra, por cierto, es Karna.

Empezará la partida. Una mano luminosa moverá a los Pj y a sus compañeros, una mano oscura mueve a sus enemigos. Poco a poco van desapareciendo las fichas del tablero. Micón, Roger, Strucc y otros son eliminados, pero gracias a ellos desaparecen igualmente la mayor parte de las fichas negras.

Por fin, y merced a una hábil jugada, las fichas de los Pj consiguen eliminar a la reina negra (Karna). Al rey negro solamente le quedan un par de peones. Y el mismísimo rey blanco se adelanta para hacer el jaque mate. Un instante antes de despertar, los Pj se darán cuenta simultáneamente de tres detalles: En la base de la figura del Rey Negro está su nombre, y es *Ordog*. La casilla donde está es negra, y su nombre es *Transilvania*. Y el rey blanco es el Pj que se quedó rezagado en las catacumbas de Alejandría.

4. Un encuentro inesperado

Lluis ha fletado para el viaje una Carraca de nombre *Madonna*, cuya tripulación está compuesta casi por completo de Italianos: principalmente Venecianos, Genoveses, Pisanos y Sicilianos. Sus negocios son bastante dudosos, y aunque de momento ondea en su mástil la bandera de Sicilia, tienen en la bodega un extenso repertorio de banderas: catalanas, genovesas, bizantinas, turcas, venecianas... incluso tienen el pabellón de un delegado Papal. El capitán de esta cuadrilla de rufianes se llama Salvatore Tintoretto, y es un simpático granuja que degollaría a su abuelo para robarle los cordones de las botas. Su tripulación no tiene mucho que envidiarle en lo que se refiere a la falta de escrúpulos.

El plan de Lluis consisten en atravesar el mar Egeo, cruzar el estrecho de los Dardanelos y el mar de Mármara burlando o sobornando a los genoveses que patrullan en esas aguas y finalmente llegar hasta el Mar Negro tras pasar ante la ciudad de Constantinopla, capital del decadente imperio Bizantino. Un viaje arriesgado... pero que se puede hacer con algo de suerte y sangre fría.

La *Madonna* parte de Cetines el 12 de Julio. Según cómo estén en este momento las relaciones entre el grupo y Lluis, los Pj pueden pasar la travesía desde holgazaneando en cubierta hasta encerrados en la bodega, cargados de cadenas. Si algún miembro del grupo intenta pasar el rato intentando seducir a Beatrice, lo tiene un poquito crudo: sería más fácil intentar ligar con una estatua de granito.

La travesía por el mar Egeo no traerá ningún tipo de complicaciones. Al tercer día, tras avistar la isla de Lemnos por

estribor, Salvatore ordenará izar bandera genovesa, poniendo proa hacia los estrechos del Bósforo. Como era de esperar, a la altura de la ciudad de Abidos la Carraca será interceptada por una galera de guerra genovesa, que enviará algunos hombres a bordo. Si los Pj tienen curiosidad cualquier tripulante de *la Madonna* les explicará que la galera genovesa lleva las insignias de Francesco Gattilusi, un corsario que con una pequeña flota de naves es el verdadero amo de los estrechos (dentro de un par de años este Francesco ayudará a Juan Paleólogo en su lucha por el poder, pero eso es otra historia).

Lluis discutirá un buen rato con los genoveses, que registrarán sin mucho entusiasmo la carraca. Finalmente una bien repleta bolsa cambiará de manos, y los corsarios se prepararán para reembarcarse hacia su nave. En el último momento, uno de ellos descubrirá a los Pj, y se los quedará mirando fijamente. Si algún miembro del grupo pasan una tirada de Memoria con un malus del -25% reconocerá en este marinero a uno de los genoveses con los que tuvieron aquel incidente en Alejandría... incidente en el que murió al menos un genovés llamado Angelo Ferranti. La mala suerte persigue a los Pj, pues la galera genovesa tiene por capitán nada menos que a Giuglio Ferranti, hermano mayor de Angelo, y uno de los hombres de confianza de Gattilusi. Al ser informado Giuglio de la presencia de los Pj a bordo, exigirá su entrega inmediata, afirmando que son asesinos y que deben ser juzgados según las leyes genovesas. De nada servirá que los Pj se resignen a ser detenidos, que apelen a la solidaridad de sus compañeros o que intenten luchar como leones por su libertad: los genoveses los capturarán sin que ni la tripulación de *La Madonna* ni Lluis de Salou muevan un dedo por ellos, pues todos saben que los genoveses podrían hundir la Carraca con todos a bordo sin ningún problema. Eso sí, Lluis se quedará con la Campana de San Cipriano (caso de que los Pj aún la llevaran consigo), pues intuye que puede serle útil... Casi tanto como la compañía de los Pj, si algunas leyendas que ha oído son ciertas.

5. Encadenados

Una vez en la galera genovesa los Pj serán llevados ante Giuglio, que se identificará como hermano de Angelo. Explicará al grupo que le encantaría destrozarnos con sus propias manos, pero que ha pensado algo mucho mejor para ellos: ordena que sean inmediatamente encadenados a los remos de su galera, y gritará a los comitres que no se les regateen los latigazos. Mirando con intenso odio a cada uno de los Pj, les susurrará entre dientes: *de aquí sólo saldréis muertos...*

La galera se llama *Fiume*, tiene 70 remos y dos mástiles de vela latina. Cada remo es impulsado por tres galeotes, lo que hace un total de 210 remeros, prisioneros de guerra de todas las naciones enemigas de Génova, que son muchas: hay venecianos, turcos, búlgaros, varios bizantinos y, por supuesto, catalanes. Aparte de ellos viajan en el barco cerca de un centenar de marineros y soldados... todos ellos muy bien armados.

Inmersos en la rutina de a bordo, los Pj pronto perderán la cuenta de los días transcurridos. La jornada para los galeotes se divide en dos clases de tiempo: los momentos en los que han de remar y los momentos en los que no han de hacerlo, sea porque el barco está detenido o porque están usando las velas. Los remeros acompañan el ritmo de su remada gracias a un timbal que, situado en la popa, marca la velocidad a seguir. El comitre y sus ayudantes, armados con largos látigos, se encargan de asegurarse que el ritmo no

se rompa. Gracias a sus atenciones especiales, los Pj no tardarán mucho en tener la espalda llena de llagas sangrantes, sobre las que les arrojarán cubos de agua de mar, tanto para reanimar a los que desfallezcan por el dolor como para ayudar a cicatrizar las heridas. Sus manos pronto se llenarán de ampollas, que reventarán produciendo nuevas heridas. Sus sufrimientos, no obstante, se verán atenuados por el cansancio: pronto se acostumbrarán a caer en una especie de estupor embotado, mientras sus cuerpos realizan mecánicamente la tarea asignada.

La comida no es muy abundante: Una escudilla con algo parecido a potaje de verduras, a veces con algo de pescado o carne, un par de veces al día. Se reparte agua cada dos horas, para combatir la deshidratación producida por el duro ejercicio.

A no ser que los Pj pasen una tirada de Resistencia x 2, en los momentos de descanso caerán casi en el acto en un estado de semi-inconsciencia, doblados sobre la caña del remo.

Todo Pj deberá hacer diariamente una tirada de su Resistencia (actual) x 4. En caso de no pasarla perderán 1D4 puntos de dicha característica.

6. Huida hacia la libertad

Los más probable es que los Pj no estén dispuestos a darle a Giuglio el gusto de reventar encadenados al remo, por lo que seguramente se pondrán inmediatamente a discutir posibles planes de fuga. Dichos planes pueden ser muy variados (desde atrapar al comitre y robarle las llaves hasta forzar los candados con una ganzúa, romper de algún modo las cadenas o usar un hechizo de Liberación o de Corrosión de Metales). Sin embargo, los Pj deberían entender que el centenar de enemigos que está en el barco quizá no estaría muy de acuerdo en dejarles salirse con la suya.

Por otra parte, estas condiciones pueden cambiar: cualquier compañero de remo les informará que, si no hay novedades, dentro de algunos días el *Fiume* se dirigirá hacia el puerto genovés de Gálata, situado en los arrabales de la ciudad de Constantinopla. Aunque es considerado un barrio más de la ciudad, tiene sus propias murallas y sus propios organismos municipales, y, por supuesto, sólo reciben órdenes de la república de Génova. Una vez en Gálata, la tripulación gozará de unos días de licencia, para que puedan gastarse el dinero ganado. Los esclavos son encerrados en unos barracones del puerto destinados expresamente para tal fin, donde se recuperan (más o menos) hasta que su barco tenga que zarpar de nuevo.

En efecto, tres días más tarde el *Fiume* será relevado de su misión de patrulla, y atravesará el mar de Mármara hasta llegar a Constantinopla, atracando en Gálata. La suerte sonreirá a los Pj, ya que la galera llegará a puerto siendo noche cerrada, y el capitán decidirá dar licencia a su tripulación inmediatamente, dejando a los galeotes encadenados en los remos toda la noche, hasta que al amanecer sean conducidos hasta los barracones de esclavos. Apenas una docena de marineros y soldados quedará de guardia en el barco. Un buen momento para organizar la huida... a no ser que los Pj piensen que tienen más posibilidades dejándose encerrar en los Barracones. Dichos barracones son simples patios porticados de forma cuadrada, donde los esclavos son encadenados, uno a uno, a la pared, con suficiente cadena para que puedan acostarse o ponerse de pie, pero no para que puedan moverse más de unos pasos. En cada

barracon se alojan doscientos o trescientos esclavos, vigilados por unos diez guardias.

Nota para el DJ: Por supuesto, puede suceder que a los jugadores no se les ocurra ningún plan de fuga, o que éste sea de una estupidez realmente insuperable. Será el momento en que haga su aparición un PnJ de nombre Demetrios, un griego encadenado como ellos a los remos "por culpa de un estúpido malentendido". Demetrios tiene una ganzúa escondida en la sandalia, y está esperando el momento oportuno para usarla.

Según como hayan sido las condiciones de su fuga, los Pj tiene dos vías de escape: huir en la galera por el estrecho del Bósforo hacia el mar Negro, rumbo al puerto búlgaro de Varna (donde se les recibirá bien, pues como ya hemos dicho son enemigos de los Genoveses) o refugiarse en la ciudad de Constantinopla, donde gracias a los contactos de Demetrios pueden conseguir ayuda.

En caso que se decidan por la primera opción (huir en la galera) sufrirán la persecución de Giuglio Ferranti, que les dará caza, acompañado de unos cincuenta hombres, en una Saeta de treinta remos y tres palos. Con viento a favor, es más rápida y maniobrable que la *Fiume*, así que es posible que los Pj tengan que arreglar sus cuentas pendientes con Giuglio de una vez por todas, y con las armas en la mano. De todos modos, si los Pj quieren rehuir el combate, y pasan una buena tirada de Mando o Elocuencia, pueden intentar organizar a sus compañeros de remo para que fuercen el ritmo de remada, dejando atrás al vengativo corsario genovés.

7. La ciudad de Constantinopla

En caso que se inclinen por refugiarse entre los casi 50.000 habitantes de la ciudad de Constantinopla, Demetrios los conducirá a una casa, cerca de la cisterna de Aspar, en el barrio de los Artesanos. Allí vive su hermano Manuel, que accederá a esconder a Demetrios y al grupo por un tiempo, no sin antes maldecir el tipo de hermano que le ha enviado Dios.

Los Pj estarán varios días alojados en casa de Manuel, recuperando sus fuerzas y planeando su próximo movimiento, que será, con total seguridad, proseguir su viaje hacia Bulgaria, para terminar con la maldición de Karna eliminando a ese tal Ordog, sea quien sea. Caso que los Pj se hagan los remolones, el Dj siempre puede recordarles este hecho con algún otro sueñito (¿qué tal una galera navegando en un fuego infernal, llena de demonios especialmente sádicos... y los Pj como remeros?)

Durante su estancia los Pj pueden aprender algunos detalles sobre la vida social y política de la ciudad:

Actualmente gobierna la ciudad y el imperio Juan Cantacuceno, llamado Juan VI por sus seguidores y Juan el Usurpador por sus enemigos. Pues este Juan era uno de los más brillantes generales del emperador Andrónico, y a su muerte quedó como regente del imperio hasta la mayoría de edad del primogénito de Andrónico, llamado igualmente Juan, que entonces tenía cuatro años de edad. Pero Juan Cantacuceno acumuló más y más poder, estallando finalmente una guerra civil que terminó colocándole en el trono hace cinco años (1347). Las cosas no le han ido demasiado bien: ha tenido que luchar contra servios, latinos y turcos, así como contra un grupo de fanáticos religiosos, llamados Zelotes, que llegaron a arrebatarle durante algunos años el

control de la ciudad de Tesalónica, la más importante del imperio, después de la misma Constantinopla.

Si los Pj intentan hacer algo de turismo por la ciudad, sería interesante que tuvieran bastante cuidado: la gente de la ciudad no quiere demasiado a los *latinos* (es decir, italianos, franceses, catalanes...) pues aún recuerdan como, a principios del siglo XIII la ciudad fue conquistada y saqueada por éstos. Si los Pj no tienen cuidado, pueden acabar linchados por la multitud. Además, los genoveses tienen una influencia creciente en la ciudad, y nadie ha dicho que el rencoroso Giuglio Ferranti se haya olvidado de ellos...

A1 cabo de varios días, Demetrios informará al grupo que hay una nave mercante a punto de partir hacia el Mar Negro, y que a cambio de una buena cantidad de besantes (moneda de oro bizantina) admitiría algunos pasajeros sin hacer preguntas. Si los Pj inquieren a Demetrios sobre de dónde sacarán esos besantes, éste les contestará que él se encargará de todo... siempre que los Pj le hagan, a cambio, un pequeño favor. Ese favor consistirá en que ayuden a Demetrios a asaltar el taller de un reputado orfebre de la ciudad, con el fin de hacerse con las joyas que allí guarda. El taller se encuentra cerca del viejo foro de Constantino, y está vigilado por guardias armados. Sería interesante que los Pj no perdieran de vista a Demetrios, pues es capaz de dejarles en la estacada si ve que las cosas se tuercen demasiado.

Conclusión

Si los Pj no aceptan la propuesta de Demetrios, o sencillamente algo sale mal, siempre pueden intentar robar una pequeña nave para llegar con ella hasta el puerto de Varna, en Bulgaria.

Los Pj que completen esta parte de la aventura recibirán cada uno 45 P. Ap.

P.N.J

Lluís de Salou

Ver apéndices

Beatrice

Ver apéndices

Hombres de Lluís

FUE	17	Alt. 1'78	Peso: 80 kg.
AGI	15	RR: 70%	IRR: 30%
HAB	14	Apariencia: 10	
RES	15		
PER	10		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Garrote 60% (1D6+1D4)
Cuchillo 45% (1 D6)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Tortura 45%, Otear 40%, Escuchar 45%

Genoveses

FUE	15	Alt. 1'65	Peso: 60 kg.
AGI	14	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	15	Apariencia: 12	
RES	12		
PER	15		
COM	5		
CUL	10		

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

Látigo 70% (ID3)

Hacha 45% (1138+1134+2)

Ballesta 50% (ID10+1D4)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Casco (Prot. 2)

Competencias: Nadar 50%, Otear 65%, Esquivar 40%

Nota: El látigo es un arma que funciona con la característica de Agilidad. Provoca más dolor que daño, por lo cual se ignorarán los resultados de la tabla de secuelas (ver pág. 30), a no ser que la localización sea la cabeza.

Giuglio Ferranti

FUE 12 Alt. 1'82 Peso: 60 kg.

AGI 15 RR:65% IRR:15%

HAB 15 Apariencia: 19

RES 18

PER 20

COM 10

CUL 15

Armas: Espada 90% (1D8+1D4+1)

Armadura: Cota de Malla (Prot. 5)

Casco (Prot. 2)

Competencias: Mando 45%, Navegar 65%, Tregar 50%

Demetrios

FUE 12 Alt. 1'59 Peso: 45 kg.

AGI 15 RR: 60% IRR: 40%

HAB 18 Apariencia: 20

RES 15

PER 20

COM 20

CUL 15

Armas: Cuchillo 90% (1D6+1D4)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Robar 85%, Tregar 70%, Correr 75%, Esquivar 75%, Elocuencia 85%

5ª Parte: La última jugada

Ho-Ming miró nerviosamente, una vez más, la mesa vacía del rincón. Sabía que eran solo manías, pero hubiera jurado que, cada vez que pasaba cerca de ella, oía voces...

Introducción

Puerto de Varna, a 28 de Julio de 1352. Tras muchas aventuras, los Pj han llegado por fin al puerto búlgaro, donde son acogidos amistosamente, dada su condición de enemigos de bizantinos y genoveses. Allí podrán descansar, y recuperarse de las heridas sufridas en sus últimas aventuras... siempre que puedan pagarse posada. Si por el contrario andan escasos de fondos deberán resignarse a buscar alojamiento en las calles de la ciudad (como mendigos) o buscarse algún tipo de financiación (que puede variar desde dedicarse al noble oficio de ladrón hasta ejercer de jornalero, guardaespaldas o marinero.)

1. Bulgaria

Durante su estancia, los Pj aprenderán algo sobre el nuevo país al que acaban de llegar. Esta tierra fue llamada Tracia por los romanos, hasta que en el siglo VII fue ocupada por los búlgaros, pueblo bárbaro emparentado con los fin-

landeses que llegó procedente del norte de Europa, y que dio nombre al país, que ha sufrido invasiones tanto de bizantinos como de tártaros. Hace escasamente cincuenta años que Bulgaria se ha liberado del yugo mongol, pero eso no significa que su actual gobernante, el Zar Iván Alejandro, carezca de problemas: el país está descompuesto en multitud de pequeños feudos, controlados por las grandes familias feudales, que a menudo solucionan sus diferencias luchando entre sí. Concretamente las tierras del noreste, donde se encuentran los Pj, pertenecen al boyardo Balik Cumán, que apoyado por su hermano Dobrotica se ha auto-nombrado príncipe independiente.

En el reino de Bulgaria viven (evidentemente) búlgaros, pero también descendientes de griegos y tártaros. Su religión es el cristianismo ortodoxo (griego) y hablan su propia lengua, el búlgaro. No obstante, toda persona culta domina el griego, y en las zonas costeras muchos son los que lo chapurrean. Si en sus viajes los Pj no han aprendido dicha lengua, tendrán que hacerse entender por señas.

Si los Pj preguntan un poco, encontrarán sin demasiadas dificultades la pista de Lluís. Partió con su séquito hacia el norte, al parecer con la intención de cruzar el río Danubio y llegar al principado de Valaquia.

Si además se interesan sobre las leyendas locales, se enterarán que la tradición local habla de unos seres míticos, llamados *Vampir*, criaturas de la noche que adoptaban forma humana para alimentarse de la sangre de los vivos. Según parece, fueron exterminados por los tártaros, aunque hay quien dice que aún hay algunos en las montañas.

2. Apocalipsis

Para llegar hasta la frontera Valaca sin problemas, los Pj deberán conseguir un salvoconducto que les autorice paso franco por el territorio de los Cumán. Si tienen dinero, no será ningún problema sobornar al representante de la autoridad local. En caso contrario, deberán agudizar su ingenio... o esquivar a las patrullas de soldados. Balik Cumán ejerce un férreo control sobre sus dominios, y no consentirá así como así que un grupo de vagabundos armados sin oficio ni beneficio cruce sus tierras.

De todos modos, Balik tiene otros problemas. Un monje griego llamado Teokopulos ha empezado a predicar el fin de los tiempos entre las gentes de las aldeas norteñas, y afirma que Dios se le ha revelado, ordenándole que organice una santa cruzada contra los ricos y poderosos, indignos, como dicen las Escrituras, de entrar en el Reino de los Cielos. Teokopulos ha conseguido reunir a algunos cientos de personas, en su mayor parte bandidos y desharrapados, y ya ha arrasado un par de aldeas con sus harapientas tropas. Ahora planea dirigirse hacia la pecadora ciudad de Varna, para purificar sus profanados templos con la sangre y el fuego, tras haber degollado a todos los gordos mercaderes que en ella habitan.

Por supuesto, Teokopulos y su gente serán detenidos por las tropas de los Cumán, que simplemente los destrozarán, escapando muy escasos supervivientes. La cabeza de Teokopulos será llevada ante Balik, que escupirá sobre ella antes de ordenar que la arrojen por la ventana. Si el DJ lo desea, puede involucrar a los Pj en este episodio de diversas maneras: enfrentándolos con Teokopulos, haciendo que se alíen con él, obligándoles a luchar con los hombres de Balik (que pueden confundirlos con hombres de Teokopulos) o simplemente colocándolos en mitad de la batalla entre soldados y desharrapados.

3. Valaquia

Por fin, los Pj cruzan el río Danubio, penetrando en territorio Valaco. Esta zona, que abarca desde el Danubio hasta la región húngara de Transilvania, es conocida por los eruditos de occidente con el nombre de Transalpinia. Se trata de un principado independiente, nominalmente vasallo de los reyes de Hungría. Su población está compuesta por rumanos, sajones y una minoría de griegos. Les gobierna un príncipe (en su lengua denominado *voivoda*) llamado Rudolff, que ha aprendido a pactar astutamente con Servios, Húngaros, Polacos y Búlgaros para mantener su influencia y su soberanía. Al igual que en Bulgaria, el griego es considerada lengua culta, y es comprendida por todo aquél que tenga cierta cultura. Las gentes del país son desconfiadas por naturaleza, no les gusta hablar con desconocidos y se encierran en sus casas cuando anochece... y no les falta razón. Si algún Pj se da un paseíto nocturno por estos parajes puede tener un mal encuentro con alguna Lamia, Brucolaco o Upiro que ande buscando algo para cenar.

Si los Pj le siguen el rastro a Lluís, su pista les conducirá hacia Tirgoviste, una de las principales ciudades del territorio. Allí se enterarán de nuevas noticias sobre el cortesano: partió hacia los montes Cárpatos, situados al norte del país. La gente, por cierto, dice esto con miedo. Y si los Pj les preguntan les contarán que tienen miedo porque el Mal viene del norte, de más allá de esas montañas, *pues allí anida la serpiente que un día devorará al mundo, la gran serpiente que, según la tradición, solamente puede destruir el brazo de un hombre muerto.*

4. El paso de Predeal

Los Pj deberán atravesar los montes Cárpatos para llegar hasta Transilvania. Para ello pueden contratar, en el pueblo montañoso de Cimpulung, los servicios de un guía, un hombretón alto como un roble y peludo como un oso llamado Delbrück, que chapurrea algo de griego y que afirmará que él no tiene miedo a los *dracul* (diablos, en su lengua). Delbrück afirmará conocer muy bien esta zona de los Cárpatos, y por una módica suma está dispuesto a conducir al grupo por el paso de Predeal, un sinuoso desfiladero que comunica la región valaca de Mutenia (donde se encuentran ahora los Pj) con la ciudad fronteriza de Konstadt, ya en territorio transilvano.

A los Pj no tiene por qué gustarles Delbrück. Es un tipo de modales groseros que apesta a ajo, bebe demasiado vino y al que le gusta comer la carne cruda y sangrante. De hecho, una tirada de Psicología indicará que es uno de esos tipos al que conviene no dar la espalda. Pero es el único guía que los Pj podrán encontrar dispuesto a internarse en los Cárpatos.

Delbrück demostrará tener ese perfecto conocimiento de la zona del que se jacta: se dirigirá sin vacilar hacia el paso y guiará a los Pj por él. Pero los Pj harían bien en desconfiar de su guía, pues en realidad es un Brucolaco, y al anochecer, una vez organizado el campamento, intentará alejarse con algún pretexto (por ejemplo, ir a hacer un pipí) para adoptar su forma demoníaca y asaltar al grupo, o mejor aún, eliminar a alguno de ellos que se halla separado por cualquier motivo (por ejemplo, también hacer pipí, que ya está bien que los Pj nunca satisfagan sus necesidades corporales en las partidas de rol)

Solucionados (posiblemente, a mordiscos y espadaos) las diferencias con Delbrück, los Pj solo tendrán que seguir el paso para llegar a tierra transilvana. Pronto encontrarán algunas torres de vigilancia, controladas por fieros guerreros semi-salvajes que se llaman a sí mismos Szekler, pero, a

no ser que los Pj viajen muy armados, o se hagan acompañar de mucha gente, les dejarán pasar sin problemas.

5. Transilvania

También llamada *Siebenbürger*, esta región forma parte del reino de Hungría. Su población está formada por cuatro grupos de gentes: Sajones, Magiars (Húngaros), Rumanos y Szekler, raza que según parece procede de los hunos que, bajo el mando de Atila, llegaron a estas tierras en el siglo V.

Los Sajones gozan de un privilegio concedido por el rey de Hungría en 1224, por el cual tienen autonomía administrativa y legal. Monopolizan prácticamente todo el comercio, la minería y muchos sectores de la artesanía. Por su parte, los Szekler están instalados en el sudeste del territorio, con la misión de vigilar la frontera. Merced a ello tienen igualmente ciertos privilegios: pertenecen a la nobleza menor, no pagan impuestos y no están sometidos al derecho real. Al igual que los sajones, tienen una autonomía absoluta. Los húngaros están organizados en siete condados en los que los nobles han establecido un sistema feudal puro y duro, y se dedican a hostigar a los rumanos (en su mayoría, campesinos libres y pastores). Los rumanos que aún subsisten tienen problemas en seguir haciéndolo. Al igual que en el resto de Hungría, se practica la religión católica romana, aunque la población de origen rumano practica en secreto el cristianismo ortodoxo griego.

Los Pj se enterarán de todo esto y más si se molestan en hacer un par de preguntas en Kronstandt, la primera ciudad de Transilvania, habitada casi exclusivamente por sajones (alguno de los Pj debería pues saber expresarse en alemán)

También descubrirán que Lluís pasó por dicha ciudad, y que prosigue su viaje hacia el norte, posiblemente hacia la ciudad de Schassburg. Anduvo preguntando acerca de un lugar situado cerca del collado del Borgo, llamado *Pokol vrolok* (cuya traducción sería algo así como el Infierno de los demonios). Se dice que allí vive *Ordog*, padre de los *vlkoslak*, criaturas que se alimentan de la sangre de los vivos.

6. Denn die Toten reiten schnell...

Al salir de la ciudad sajona de Kronstandt, el grupo se dará cuenta sin dificultad que el ambiente y las gentes que les rodean cambian de manera absoluta.

Los Pj se encuentran una región de bosques espesos, rodeada de altas y escarpadas montañas, casi perpetuamente invadida por la niebla. Muchas de las cruces de madera o piedra que se alzan en las encrucijadas de los caminos han sido quemadas o derribadas, y las que quedan son objeto de veneración constante. Los naturales de la zona tienen la mirada baja y huidiza, y llevan pintada en el rostro esa expresión, entre aterrorizada y enloquecida, que han sufrido quienes viven al lado de las puertas del Infierno. La misma expresión que, hace ya tiempo, los Pj vieran en las gentes de Figueres... y de Llers.

En su viaje al norte, es posible que los Pj deseen (si tienen dinero para ello) pernoctar en alguna posada en condiciones.

(Nota para el DJ: De hecho, sería recomendable que así lo hicieran, ya que el número de criaturas nocturnas con ansia de sangre, carne humana y sexo (no necesariamente por

este orden) es considerable en la región. Consulta el *Bestiario Infernal* de **Rerum Demoni** para más detalles).

Si, como decíamos, el grupo desea buscar posada, encontrarán la *Coroana de Aur*, donde podrán degustar los platos de la región: *Impletata* (berenjenas rellenas de carne) y *Paprika hendl* (pollo picante), todo ello regado con un vino de aguja llamado *Mediasch*. Caso de que el bolsillo del grupo no pueda pagar tantas exquisiteces, el posadero (un tipo llamado Johann) tiene la costumbre de hacer una oferta especial: por un par de monedas de plata por persona presenta al grupo una gran olla de cocido de carne con nabos, que desprende un buen olor y que sabe aún mejor. El grupo puede comer de la olla hasta hartarse, si así lo desean.

La razón de la generosidad de Johann es que la carne le sale bastante barata. De hecho, le sale gratis, pues usa para el cocido los cuerpos de los clientes despistados que puede pillar por ahí. Para ello tiene varios métodos: rondar por las letrinas situadas en el patio trasero (en espera de que por la noche salga de la posada algún cliente con descomposición), preparar trampas de lazo para ver si caza alguno que se quiera colar en la bodega (cuya trampilla se ha quedado *por casualidad* abierta), o en casos extremos colarse con su cuchillo de cocina más grande en la habitación de alguno de ellos, cuando duermen. A Johann le encanta comer su cocido especial, y hace todo lo posible para tener abundante suministro de carne.

Diferencias culinarias aparte, a lo mejor a los Pj les gustaría charlar con alguno de los clientes de Johann. Eso no es fácil, ya que para ello deberían entender alguna de las lenguas del país (Magiar, Alemán o Valaco). A pesar de todo, el obstáculo lingüístico puede salvarse con la magia (Los hechizos de *Habla* y de *Aumentar Conocimiento* suelen ir de perlas para este tipo de situaciones). En ese caso, los Pj pueden extraer dos informaciones bastante interesantes de la charla insustancial de los parroquianos: La noticia de que los monjes del monasterio de *Istum Szek* (el trono de Dios) han acogido a un pobre loco, que no sabe hablar, solamente balbucear sonidos sin sentido. La otra noticia es una nueva versión de la leyenda de Estruch (Ver *Cuando el viento aúlla tu muerte* y *El Diablo busca tu alma*): Según la leyenda que se cuenta por estos lares, Wilfred Strucc era un joven noble húngaro cuyas tierras estaban situadas cerca del río Mures, al oeste del país. En un viaje que realizó a la ciudad de Schassburg conoció a Karna, una *vlkoslak* del *Pokol vrolok*. Karna se enamoró del muchacho, e intentó seducirlo para convertirlo en uno de los suyos. Pero, la misma noche de bodas, Wilfred descubrió la terrible naturaleza de su mujer, y huyó de sus tierras y del reino. Karna y sus dos hermanas se vengaron devastando toda la comarca, y después desaparecieron, al parecer en pos del joven Wilfred.

Por la noche, (aparte de que los Pj sean visitados o no por Johann) uno de los Pj (sería ideal que fuera el que se insinuó con Beatrice, si es que alguno se atrevió) creará ver a la muchacha a través de la ventana por instante. Luego, por más que la busque, no la encontrará.

7. El final de Lluís

Si los Pj lo desean, pueden desviarse un poco de la ruta para ir al monasterio de *Istum Szek*. La comunidad de monjes que allí se encuentra habla latín y griego, por lo que es posible que los Pj puedan entenderse con ellos. El grupo

reconocerá sin dificultad al loco que la comunidad ha acogido: es uno de los matones de Lluis. Poco podrán sacar de él, excepto algunos aullidos y muchas lágrimas. Unas tiradas de Psicología y de Elocuencia, bien empleadas, permitirán no obstante que se calme lo bastante para poder explicar al grupo que, finalmente, Lluis encontró lo que buscaba. Pero en lugar de cazar a esas criaturas... han sido los Upiros los que lo han cazado a él.

Los Pj podrán encontrar los restos de la expedición de Lluis al lado del camino, en las cercanías de la ciudad de Schassburg. Nadie los ha tocado, pues enterrar el cadáver de quien ha sido eliminado por las criaturas de la noche da mala suerte.

Si los Pj se molestan en examinar mínimamente los restos del grupo verán que fueron atacados cuando habían acampado, posiblemente para pasar la noche. Los pedacitos de la gente están diseminados aquí y allá, excepto el cuerpo de Lluis, que está intacto. Empalado en una estaca de cinco metros, pero intacto. Por supuesto, la zona se ha convertido en un restaurante Fast-food para las amables alimañas carroñeras. Sin embargo, si los Pj tienen humor para entretenerse juntando los trocitos de cadáver, notarán que falta uno: Beatrice no aparece por ninguna parte.

8. Pokol vrolok

Es dudoso que el grupo lamente mucho la pérdida de Lluis, en primer lugar porque tenía un carácter algo difícil, y en segundo lugar porque ya no necesitan sus servicios como guía: si tienen un gramo de cerebro entenderán que su objetivo está en el paraje llamado Pokol vrolok, en el collado del Borgo. El hogar de Ordog, rey de los vltoslak. El rey negro del ajedrez que soñaron en Cetines.

Cualquier lugareño podría guiar al grupo sin demasiados problemas hasta el lugar que buscan. Aprenden desde pequeños su localización exacta, para evitar llegar a ese paraje por error. Teóricamente no pisarían el lugar ni muertos, pero dado lo que han pasado hasta ahora los Pj es bastante probable que no se detengan ante estas nimiedades, y le hagan saber lo más educadamente posible al desgraciado de turno que si prefiere morir antes de pisar Pokol vrolok pueden darle perfectamente el gusto.

Solucionado el problema del guía, el único obstáculo que deben salvar los Pj es Beatrice, que ahora se ha convertido en Upiro. Seguirá de cerca al grupo, esperando la ocasión de coger a alguno de ellos desprevenido, eliminarlo y a ser posible convertirlo en Upiro. Para acercarse a él puede usar cualquier método que se le ocurra a la mente calenturienta del DJ: desde un intento de seducción hasta hacerse la enconradiza, simulando haber escapado de la masacre por los pelos. Si los métodos sutiles fallan, o el grupo tiene tal grado de paranoia que son imposibles de llevar a cabo con éxito, siempre se puede recurrir al ataque frontal puro, duro y bestia (a ser posible de noche, y bajo la forma de Dip)

Si Beatrice no consigue terminar con ellos, el grupo llegará finalmente al paraje en cuestión. Quizá se sorprendan. No hay ningún castillo, ni nada similar. Solamente un círculo de piedras (del estilo de Stonehenge, pero en pequeño), en cuyo centro hay un petroglifo (más o menos como los de Mogor, pero de mayor tamaño). Nota al DJ: ¡Cómo que no sabes de qué te estoy hablando! ¡Consulta alguna enciclopedia de tanto en tanto, hombre!

Si exceptuamos el hecho de que las alimañas, los pájaros,

la lluvia e incluso el viento se abstienen muy mucho de pasar por entre esas rocas de nada, el lugar en cuestión no tiene nada especial. (Pérdida de I D 10 de RR a todos los que se fijen en el detalle y no lo vean así, es decir, a todos los que tengan IRR inferior a 80). No obstante, los posibles temores del grupo son bastante infundados: no sucede absolutamente nada (las rocas no muerden, no aparece ningún bicho raro, ni nada parecido)... siempre que no se pise el círculo interior de piedras. Todo aquél que haga algo parecido... simplemente se derrite en el acto, sin ninguna causa explicable, quedando solamente del desdichado un charco de grasa y sangre... muy parecido al que dejara Pitón en las ruinas de Delfos. El Pj elegido (sí, sí, aquel que se desmayó como una maricono en las catacumbas de Alejandría, aquel que no puede morir, el que adoró Stregon y al que sus compañeros soñaron como rey blanco del ajedrez). Ese Pj, decíamos, dará un paso al frente y notará que una fuerza lo impulsa a meterse allí dentro... quedando reducido a la condición de charquito.

El y los compañeros que le sigan (si es que hay alguno tan gilipue... digo valiente) se encontrarán en un lugar extraño, evidentemente ajeno a la tierra, donde el suelo es un barro pegajoso de color rojizo, del que se desprenden vapores igualmente rojizos. Incluso la luz que se filtra por los vapores es roja... roja como la sangre. De entre las brumas surgirá la pesadilla personal de cada Pj: para un violento será él mismo, convertido en un asesino, para alguien con miedo a nadar una gran avalancha de agua, para aquél que busca al asesino de su familia lo encontrará, pero transformado en alguien invencible. El Dj deberá enfrentar a cada uno de los Pj a su peor pesadilla, y seguidamente hacerles tirar por RR. Aquellos que la pasen podrán seguir adelante, los que no quedarán prisioneros de las brumas. El Pj elegido (ya sabes, aquel) pasa de manera automática. Los que superen la prueba llegarán a una especie de horca, de la que pende una campana... una campana bastante conocida por los Pj, ya que es la Campana de San Cipriano. Un miembro del grupo deberá tirar de la cuerda, para hacerla sonar aunque sólo sea una vez. Entonces las brumas de sangre se disiparán, para descubrir una gigantesca serpiente negra. Un Dragón de la Oscuridad. Y el Pj elegido se transformará en un caballero revestido de armadura luminosa. Un Caballero de la Luz. Y de los labios del Pj, que ya no será dueño de sus actos, saldrá un solo grito: ¡Seth! Y el Dragón responderá igualmente: ¡Horus! Y ambos se lanzarán uno contra el otro. Se producirá un estallido, y los Pj ya no verán más.

Conclusión

Los Pj que se introdujeron en el círculo de piedras aparecerán de nuevo en el mundo de los vivos el día 1 de Noviembre de 1352, Día de Difuntos. Todos, salvo quizá el Pj elegido. Si en el transcurso de las aventuras anteriores debió morir, y el Dj le salvó la vida por el chollo ese de ser el elegido... no sobrevivirá. Si por el contrario no ha habido que perdonarle la vida saldrá de esta, para variar.

Cada Pj ganará 65 P.Ap. por jugar esta aventura hasta el final. Libres por fin de la maldición, (si es que fueron malditos del Mal alguna vez, y no simples marionetas de la Luz), pueden elegir ahora entre desandar lo andado y volver al Mediterráneo, o regresar a la península atravesando Europa... aunque para ello el Dj deberá aparcar a los Pj hasta que aparezca el suplemento Imago Europe

P.N.J

Iluminados

FUE	10	Alt. 1'65	Peso: 60 kg.
AGI	8	RR:10%	IRR:90%
HAB	12	Apariencia: Variable	
RES	13		
PER	10		
COM	5		
CUL	1		

Armas: Aperos de labranza 35% (1D4+2)

Armadura: Carecen

Competencias: A nivel de base.

Soldados de Balik

FUE	12	Alt. 1'75	Peso: 70 kg.
AGI	15	RR:50%	IRR:50%
HAB	12	Apariencia: Variable	
RES	15		
PER	10		
COM	5		
CUL	10		

Armas: Hacha 60% (1D8+2)

Armadura: Peto con refuerzos (Prot. 3)
Casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Escudo 45%

Delbrück

FUE	25	Alt. 1'99	Peso 90 kg.
AGI	10	RR:0%	IRR:150%
HAB	15	Arm. nat. 5	
RES	25		
PER	35		
COM	5		
CUL	10		

Armas: Cuchillo 65% (1d6+1D4)

En forma diabólica: Mordisco 75% (1D8+2D6)
Garras 50% (3D6)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2).

Sumar la armadura natural.

Competencias: Rastrear 90%, Otear 75%, Saltar 90%, Esquivar 75%

Szekler

FUE	10	Alt. 1'60	Peso: 55 kg.
AGI	15	RR:50%	IRR:50%
HAB	13	Apariencia: Variable	
RES	13		
PER	15		
COM	1		
CUL	10		

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

Espada corta 45% (1D6+1)

Arco corto 70% (1D6+1D4)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Otear 65%, Escuchar 50%

Johann

FUE	22	Alt. 1'99	Peso: 92 kg.
AGI	10	RR: 2%	IRR: 98%
HAB	20	Apariencia: 2	
RES	20		
PER	15		
COM	1		
CUL	1		

Armas: Cuchillo 95% (2D6)

Pelea 45% (1D3+1D6)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Cocinar 95%, Rastrear 70%

Beatrice

Ver apéndices.

NOTA FINAL AL DJ: Si haces jugar todas las aventuras que aparecen en este libro a un mismo grupo *seguidas* te recomendamos que hagas previamente una copia de las características iniciales de los Pj. Si alguno llega hasta el final, tus jugadores y tú podréis observar los cambios sufridos por el personaje. Caso de que haya bajas en el grupo (cosa bastante probable) los autores recomendamos que los nuevos Pj sean naturales de la zona donde se encuentre el grupo, para solucionar, al menos en parte, el problema lingüístico.

FIN. Sin embargo...

En el gran tablero del ajedrez, las fichas negras mueven...

... Mircea, hijo del voivoda Rudolff de Valaquia, ordena el asesinato de su hermano Dan en 1386.

... Mircea crea en 1418 la orden del Dragón, destinada a luchar contra los turcos (o eso se dice).

... El primer caballero de la nueva Orden es Vlad, hijo de Mircea, más conocido por el apodo de *Dracul*.

... Vlad Dracul tiene un hijo en 1431. Se le llama Vlad Draculea (es decir, hijo de Dracul).

... Vlad Draculea es voivoda en Valaquia desde 1456 hasta 1477, cuando un asesino a sueldo le corta la cabeza por la espalda.

... El 5 de mayo de 1890 Jonathan Harker, abogado de Exeter, entra en el castillo del Conde Drácula.

En el gran tablero del ajedrez, las fichas blancas mueven...

Apéndices

Apéndice 1: Personajes pregenerados

Nota de los autores: Es evidente que cualquier parecido físico, mental o simplemente nominal con estos personajes y el equipo creador de **Dracs** es pura, simple y llana coincidencia.

Ricardo de Ibaña

Profesión: Goliardo

Posición social: Villano

Situación familiar: Huérfano de padre. Una hermana.

Profesión paterna: Artesano.

Nacionalidad: Reino de Navarra.

Grupo étnico: Castellano.

Características principales:

Fuerza	15
Agilidad	10
Habilidad	15
Resistencia	15
Percepción	10
Comunicación	15
Cultura	20

Características secundarias:

Peso:	85 kg.
Altura:	1'87 m.
Edad:	28 años
Aspecto:	12 (Normal)
<i>Racionalidad:</i>	40%
<i>Irracionalidad:</i>	60%
<i>Suerte:</i>	45%
<i>Armas:</i>	
Palo	60%
Pelea	45%

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Alquimia 40%, Comerciar 30%, Con. Mágico 60%, Elocuencia 45%, Enseñar 40%, Juego 0%, Memoria -5%, Leer/ escribir 60%, Leyendas 60%, Primeros Auxilios 45%, Psicología 25%, Teología 40%

Hechizos:

Aumentar el conocimiento

Virilidad

Suerte

Ignorar el dolor

Historia personal:

Ricardo era un pobre y sencillo goliardo que alternaba sus estudios con su trabajo de escriba para un despótico comerciante barcelonés, que le hacía transcribir una y otra vez pesados volúmenes sobre leyendas populares y magia negra. Harto de esta vida sin sentido decide abandonarlo

todo y lanzarse a la aventura (aunque hay quien dice que en realidad salió corriendo porque lo perseguía la familia de Beatriz, su novia de toda la vida, con la sana intención de arrastrarlo hacia el altar del sacrificio -es decir, casarlo-)

Jordi Cavila

Profesión: Artesano

Posición social: Villano

Situación familiar: Padres vivos, 1 hermana mayor que él

Profesión paterna: Artesano

Nacionalidad: Corona de Aragón

Grupo étnico: Catalán

Características principales:

Fuerza	10
Agilidad	10
Habilidad	20
Resistencia	15
Percepción	15
Comunicación	15
Cultura	15

Características secundarias:

Peso	83 kg.
Altura	1'73 m.
Edad	29 años
Aspecto	14 (Normal)
<i>Racionalidad</i>	70
<i>Irracionalidad</i>	30
<i>Suerte:</i>	45%

Armas:

Ballesta 80%

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Artesanía 75%, Buscar 50%, Comerciar -10%, Cond. Carro 70%, Degustar 55%, Elocuencia 65%, Enseñar 53%, Falsificar 45%, Idioma Castellano 99%, Idioma Catalán 100%, Idioma Francés 50%, Idioma Griego 40%, Leer/escribir 99%, Leyendas 60%, Memoria 65%, Nadar 40%, Otear 50%, Teología Cristiana 30%, Teología Hebrea 20%

Historia personal:

Jordi es hijo de un maestro gremial barcelonés. Durante buena parte de su vida trabajó en el taller de su padre, siendo su única distracción practicar con el tiro de ballesta en las competiciones gremiales del Born. Un buen día, sin embargo, Jordi decidió que no era ese el tipo de vida que deseaba realizar durante toda su existencia, y abandonó su casa para siempre. Se convirtió en goliardo, y durante varios años recorrió diferentes universidades, tanto peninsulares como europeas. Hace unos años conoció a un goliardo llamado Ricardo. Desde entonces viajan juntos... y aún lo está lamentando.

Mqü'el Al-Seytún.

Profesión: Alquimista

Posición social: Burgués

Situación familiar: Padres vivos, una hermana

Profesión paterna: Escriba

Nacionalidad: Reino de Granada

Grupo étnico: Árabe.

Características principales:

Fuerza	7
Agilidad	6
Habilidad	12
Resistencia	15
Percepción	15
Comunicación	10
Cultura	16

Características secundarias:

Altura: 1,65
Peso: 60 Kg.
Edad: 26 años
Aspecto: 12 (Normal)
Racionalidad: 10%
Irracionalidad: 90%
Suerte: 46
Armas: Pelea 30%

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Alquimia 90%, Astrología 45%, Conducir carro 22%, Correr 30%, Degustar 60% (Siempre que puede), Elocuencia 10%, Discreción -5%, Leyendas 30%, Posibilidad de tener un conocido que le pueda sacar de un apuro 90% (solo en la ciudad de Barcelona)

Hechizos:

(No posee ninguno de Goecia... no podría usarlos.)

Suerte, Invocar a Bileto, Anulación de Maldición, Visión de Futuro, Bálsamo de Curación, Clarividencia, Noticias, Espejo de Salomón, Juego (Le encanta)

Historia personal:

Mqüel es un tipo... que nadie sabe muy bien de dónde ha salido. Lo único que hace es murmurar por lo bajo (y nerviosamente) palabras ininteligibles, que nadie sabe exactamente si son un saludo o un hechizo, lo que suele proporcionarle (aproximadamente al 50%) chichones y respeto. Eso sí, la ciudad de Barcelona, donde ha vivido muchos años, no tiene secretos para él.

Ruy Joachim

Profesión: Mercenario

Posición social: Villano

Situación familiar: Padres vivos, 3 hermanas

Profesión paterna: Comerciante

Nacionalidad: Sacro Imperio Romano Germánico

Grupo étnico: Alemán

Características principales:

Fuerza 15
Agilidad 15
Habilidad 20
Resistencia 15
Percepción 10
Comunicación 13
Cultura 12

Características secundarias:

Peso 90 kg.
Altura 1'70 m.
Edad 26 años
Aspecto 16 (Normal)
Racionalidad : 95
Irracionalidad : 05
Suerte: 35%

Armas:

Pelea 70%
Espada 60%
Arma de fuego 50%

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias:

Alquimia 46%, Artesanía 60%, Elocuencia 40%, Escuchar 30%, Idioma castellano 36%, Idioma alemán 100%, Juego 75%, Mando 40%, Otear 45%

Historia personal:

Ruy es simplemente un mercenario. Nació en medio de la guerra, y entre guerras ha vivido toda su vida. Está algo sordo debido a que ha practicado bastante con las primitivas armas de fuego de la época (bombardas y cañones de mano) y de hecho ha fabricado un modelo especial: una es-

pecie de cañón pequeño, de bronce, que puede disparar una persona si posee la fuerza necesaria para llevarlo. Sus características son las de la Espingarda (Consultar la pág. 9 de *Rinascita*)

Arnal

Profesión: Soldado

Posición social: Campesino

Situación familiar: Padres vivos, 1 hermano

Profesión paterna: Siervo

Nacionalidad: Corona de Aragón

Grupo étnico: Catalán

Características principales:

Fuerza 12
Agilidad 15
Habilidad 20
Resistencia 15
Percepción 10
Comunicación 15
Cultura 12

Características secundarias:

Peso 75 kg.
Altura 1'78 m.
Edad 32 años
Aspecto 14 (Normal)
Racionalidad: 65
Irracionalidad: 35
Suerte: 37%

Armas:

Pelea 40%
Espada 65%
Ballesta 80%

Armadura: Peto con refuerzos (Prot. 3)

Competencias:

Cabalgar 45%, Discreción 60%, Elocuencia 35%, Escuchar 40%, Esquivar 60%, Mando 45%, Primeros Auxilios 50%, Otear -10%

Historia personal:

Arnal era un balletero bastante mediocre al servicio de la Corona Mallorquina, que unió su suerte a la de este grupo de estudiantillos y gente rara cuando le proporcionaron unas gafas, con las que corregir su acentuada miopía. Su gran afición es hacer dibujos, y sueña con que algún día pueda decorar la iglesia de su pueblo.

Caso de perder sus gafas, su porcentaje en ballesta se reduce al 30%

Montserrat

Profesión: Artesano

Posición social: Villano

Situación familiar: Padres vivos

Profesión paterna: Artesano

Nacionalidad: Corona de Aragón

Grupo étnico: Catalán

Características principales:

Fuerza 5
Agilidad 15
Habilidad 20
Resistencia 15
Percepción 20
Comunicación 10
Cultura 15

Características secundarias:

Peso 52 kg.
Altura 1'65 m.
Edad 23 años
Aspecto 17 (Normal)

Racionalidad 50

Irracionalidad: 50

Suerte: 45%

Armas:

Cuchillo 65%

Armadura: Carece

Competencias: Artesanía 90%, Comerciar 45%, Degustar 60%, Elocuencia 40%, Esquivar 75%, Memoria 70%

Historia personal:

Montserrat es una artista. Es capaz de hacer cualquier cosa con algo de barro, un pedazo de madera o unos pocos pigmentos de color. Para su desgracia, también es una mujer, por lo que tiene el camino vedado para expresar su talento. Hace unos años conoció a Arnaï, y nació entre ambos una buena amistad, más propia de padre e hija que de amigos. Fue Arnal el que le aconsejó que se hiciera pasar por hombre, cosa que hace aunque le desagrada sobremanera. Bajo el nombre de Miquel colaboró con algunos maestros de cierto renombre, pero siendo descubierta por uno de ellos tuvo que huir, acompañando a su amigo al exilio en Francia.

Bosc

Profesión: Bruja

Posición social: Campesino

Situación familiar: Padres desconocidos

Profesión paterna: Desconocida

Nacionalidad: Corona de Aragón

Grupo étnico: Catalán

Características principales:

Fuerza 10

Agilidad 20

Habilidad 20

Resistencia 15

Percepción 20

Comunicación 5

Cultura 15

Características secundarias:

Peso 65 kg.

Altura 1'72 m.

Edad 31 años

Aspecto 15 (Normal)

Racionalidad: 95

Irracionalidad: 5

Suerte: 40%

Armas:

Pelea 90%

Cuchillo 65%

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Alquimia 60%, Astrología 75%, Con. Animales 60%, Con. Vegetal 95%, Con Mágico 70%, Con. Mineral 75%, Esquivar 90%, Medicina 60%, Leyendas 80%, Primeros Auxilios 95%.

Hechizos: Buen parto, Fertilidad, Dolores de parto, Virginitad, Mal de ojo, Bálsamo de Curación, Curación de enfermedades, Curación de heridas graves.

Historia personal

Bosc (Bosque) fue encontrada en estado semi-salvaje en los bosques cercanos al pueblo de la Geltrú. Nadie sabe su origen ni su pasado, aunque circulan rumores de que fue criada por las criaturas mágicas del bosque, como las Hadas o las Mandrágoras. Sea como fuere, Bosc creció fuerte y robusta, rehuendo siempre que podía el contacto de la gente, aunque eso no le impidió convertirse en una reputada curandera y hechicera. Su fama llegó a oídos de la Inquisición, por lo que tuvo que salir de sus amados bosques antes de ser quemada, ahorcada, o algo peor. El ejército de los partidarios de Jaume de Mallorca necesitaba buenos ci-

rujanos, fuera cual fuera su sexo, y Bosc decidió seguir a las tropas por un tiempo. Allí conoció a todos los demás.

Apéndice 2: PNJ invitados

Pan

Campesino con un pasado que preferiría olvidar

FUE 20 Alt: 1'95 Peso: 88 kg.

AGI 18 RR: 15% IRR: 85%

HAB 15 Apariencia 15

RES 20

PER 15

COM 5

CUL 10

Armas: Garrote 90% (2D6)

Cuchillo 75% (1D6+1D4)

Honda 70% (1D3+1D4+2)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Conducir carro 50%, Conocimiento de animales 50%, Conocimiento de plantas 50%

Joan de Sabastida

Comerciante con una racha de mala suerte

FUE 5 Alt: 1'72 Peso: 88 kg.

AGI 10 RR: 40% IRR: 60%

HAB 12 Apariencia 12

RES 15

PER 20

COM 20

CUL 15

Armas: Daga 35% (2D3)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Comerciar 95%, Elocuencia 90%, Soborno 70%, Psicología 70%

Diego de Medina, el castellano

Comerciante bastante espabilado.

FUE 10 Alt: 1'65 Peso: 70 Kg.

AGI 15 RR: 60% IRR: 40%

HAB 15 Apariencia: 18

RES 20

PER 10

COM 20

CUL 10

Armas: Espada corta 70% (1D6+1+1D4)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Elocuencia 75%, Comerciar: 85%, Falsificar 40%.

Bartolomeu Ripoll

Guerrero con pésimo carácter.

FUE 20 Alt: 1'69 Peso: 70 kg.

AGI 15 RR: 80% IRR: 20%

HAB 20 Apariencia: 24

RES 20

PER 10

COM 10

CUL 5

Armas: Espada corta 65% (2D6+1)

Espadón 85% (1D10+2+1D6)

Lanza larga 50% (2D6+1D4)

Daga 55% (2D3+1D6)

Pelea 53% (1D3+1D4)

Armadura: Cuero con refuerzos (Prot.3)

Competencias: Cabalgar 60%, Escuchar 45%, Rastrear 60%. Juego 15%.

Gorka Errandonea

Tipo peligroso con aspecto de tipo despreciable.

FUE	20	Alt: 1'65	Peso: 75 kg.
AGI	15	RR: 30%	IRR: 70%
HAB	15	Apariencia: 15	
RES	20		
PER	15		
COM	5		
CUL	10		

Armas: Espada 80% (1D8+1D4)
Daga 70% (2D3+1D4)
Ballesta 45% (1D10)
Pelea 65% (1D3+1D4)

Armadura: Cuero con refuerzos Res.75 Prot.3

Competencias: Juego 60%, Cabalgar 70%, Otear 65%, Tor-tura 40%, Discreción 55%.

Yonah ben Abraham

Viejo alquimista de Girona marcado por el Destino.

FUE	8	Alt: 1'60	Peso: 70 kg.
AGI	10	RR: -18	IRR: 118
HAB	12	Apariencia: 22	
RES	15		
PER	20		
COM	15		
CUL	20		

Armas: Daga 30% (2D3)

Armadura: Carece.

Competencias: Alquimia 100% Leer y escribir Catalán y Hebreo 95%, Primeros auxilios 45%, Con. plantas 80%, Con. minerales 85%, Con. animal 35%, Con. Mágico 100%, Griego 90%, Latín 80%, Enseñar 70%, Psicología 65%, Escuchar 30%, Otear 30%, Buscar 45%, Lectura de signos Cabalísticos 100%, Artesanía 75%.

Hechizos:

Muchos de los hechizos que posee Yonah son talismanes que entregará al grupo (a discreción del Dj) de manera que favorezcan sus características. Así pues uno de Abrir Cerraduras sería para un Pj ladrón o de profesión similar y Arma Invencible para un guerrero. La gran cantidad de hechizos de este Pnj le hace muy poderoso, por lo que habrá que recordar que los protagonistas de la historia son los Pj y por lo tanto Yonah únicamente intervendrá cuando éstos no puedan solucionar el problema por sus propios medios (ya sean mágicos, por tirada o mejor aún por su ingenio). Por otro lado hay que clarificar que los talismanes que entregue Yonah los activará el mismo si los Pj no poseen suficiente Con. Mágico y por lo tanto hay que llevar la cuenta de los PC. gastados por el alquimista.

* Hechizos de Primer Nivel: Abrir Cerraduras, Liberación, Corrosión del Metal, Aumentar el Conocimiento.

* Hechizos de Segundo Nivel: Bálsamo de curación, Curación de enfermedades, Concentración.

* Hechizos de Tercer Nivel: Arma Invencible, en una cimitarra, y en una daga. Clarividencia, puede ser usado para saber lo que sucede más o menos en Figueres o en Llers aunque no de forma nítida.

* Hechizos de Cuarto Nivel: Transmutación de Metales, Valor y Amuleto, de estos dos últimos talismanes posee uno de cada.

Nota: Yonah tiene la mala costumbre de decir refranes cada vez que viene a cuento. Sus favoritos son estos:

Si vols conéixer l'home, demana qui ha privat
(Si quieres conocer a un hombre, pregunta qué ha dado)
Bell parlar es dir gran raó en poques paraules
(Hablar bien es decir gran verdad con pocas palabras)

Qui demana amics sense vici, roman sense ell

(Quien busca amigos sin vicios, no los tiene)

Bon nodriment és que no faces res en celat de qué et calgués haver vergonya si era sabut

(Lo mejor es no hacer a escondidas nada que te avergüen-ce que se sepa)

No et fies en amor de senyor si et vol mal lo majordom

(No te fies del cariño del señor si te quiere mal su criado)

En tres coses no es pot fiar: en rej, en mar e en temps

(En tres cosas no te puedes fiar: en el Rey, en el Mar y en el Tiempo que va a hacer)

La campana de San Cipriano

Un objeto mágico que es bastante más de lo que parece.

En realidad, esta campana es algo más que un simple talismán: Una vez completa, contiene dentro de su parte del espíritu de su creador, el gran Cipriano. La campana tiene personalidad propia, y en presencia de alguna entidad o hechizo maligno *quiere ser tocada*. En términos de juego, ante una situación de ese estilo el Dj sugerirá a los Pj que podrían hacer sonar la campana. Un Pj con suficiente sensibilidad (IRR 80 o más) podría tener la intuición de que la campana es capaz de tomar sus propias decisiones.

Los poderes de la campana son muy simples: Mientras se oiga su tañido, la magia y los poderes especiales de las criaturas irracionales no tienen efecto. Para que los poderes de la campana funcionen correctamente debe estar colgada y ser repicada como Dios manda (no sirve darle golpes con la parte roma de la espada).

Lluís Salou

Personaje al servicio secreto de su majestad.

FUE	10	Altura: 1'78	Peso: 45 kg.
AGI	15	RR:35%	IRR:65%
HAB	20	Apariencia: 8	
RES	10		
PER	20		
COM	20		
CUL	25		

Armas: Daga 90% (2D3+1D6)

Pelea 65% (1D3)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Alquimia 40%, Buscar 60%, Con. Animales 60%, Con. mágico 25%, Con. minerales 80%, Con. plantas 80%, Correr 75%, Discreción 60%, Disfrazarse 65%, Elocuencia 40%, Escuchar 90%, Forzar mecanismo 35%, Mando 80%, Otear 75%, Psicología 99%, Soborno 80%, Tortura 95%

Nota: Lluís lleva siempre encima, como amuleto, una Reina de ajedrez tallada en cristal de cuarzo negro. Esta figura da a su portador un bonus del 50% a las competencias de Elocuencia y Comerciar.

Anton Resec

Marinero con un curioso sentido del humor.

FUE	20	Alt: 1'80	Peso: 78 kg.
AGI	10	RR:40%	IRR:60%
HAB	20	Apariencia: 15	
RES	15		
PER	10		
COM	15		
CUL	15		

Armas: Espada corta 60% (2D6+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Comerciar 35%, Leer y Escribir 10%, Man-do 40%, Navegar 90%

L'Avia

Gata que quizá no sea lo que parece.

FUE	2	RR: 50%	IRR: 50%
AGI	30	Armadura natural: Carece	
RES	5		
PER	30		

Armas: Arañazo 75% (1D2)

Competencias: Escuchar 99%, Esquivar 99%, Saltar 99%, Trepas 99%, Otear 99%

Nota: El papel de esta simpática mascota debe ser el del Pnj del-DJ-que avisa-a-los-Pj-cuando-éstos-berzotas-han-pasado-por-alto-algo-vital-para-continuar-la-aventura. También puede ser usada para avisar a los Pj segundos antes de que se produzca una emboscada que diezmaría al grupo. Pero no hay que dejar que los jugadores se enteren de esto, o si no harán uso y abuso del pobre bicho. Y tampoco se trata de eso.

Beatrice

Una guardaespaldas muy especial

FUE	8	Alt. 1'57	Peso: 48 kg.
AGI	12	RR: 65%	IRR: 35%
HAB	15	Apariencia: 22	
RES	12		
PER	22		
COM	10		
CUL	20		

Armas: Daga 70% (2D3+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Buscar 80%, Degustar 85%, Discreción 60%, Otear 90%, Psicología 95%

Nota: Para sus características como Upiro, ver el apéndice 4.

Apéndice 3: El Almogávar como Pj.

El nombre de almogávar viene del árabe *al-mogauar*, literalmente, el que hace algaras (incursiones de saqueo).

Los almogávares eran individuos de origen campesino que en la Corona de Aragón habían hecho de la guerra y el saqueo su forma de vida. Agresivos y feroces, vivían del producto de las continuas algaras que realizaban en territorio enemigo. En tiempo de guerra constituían una fuerza temible. En tiempo de paz, sin embargo, lo único que les diferenciaba de los bandidos comunes era que los almogávares estaban mejor armados y organizados, tenían mayor experiencia en el combate y se agrupaban en grupos más numerosos. El almogávar era un soldado de a pie, que se cubría con una protección ligera para tener mayor movilidad. Iba a la batalla acompañado de su compañera y de sus hijos, y normalmente peleaban juntos. Todos los intentos de los reyes catalanes de controlar a este grupo de soldados nómadas, que rehusaban alojarse dentro de una ciudad o siquiera en un pueblo grande, fracasaron estrepitosamente. Es por eso que, terminada la guerra contra los musulmanes a finales del siglo XIII, la mayor parte de los almogávares fueron enviados a la conquista del Reino de Sicilia, y conseguida ésta, se les dieron múltiples facilidades para que se embarcaran hacia Constantinopla, para ponerse al servicio del Emperador Andrónico II Paleogo, el cual, una vez usados sus servicios, intentó librarse de ellos asesinando a sus jefes y dispersándolos. Hartos de ser usados para hacer el trabajo sucio, los almogávares terminaron fundando su propio estado, nominalmente vasallo de los reyes de la Corona de Aragón.

Los Ducados de Atenas y Neopatria se mantuvieron en po-

der de los Almogávares desde su fundación en el año 1311 hasta finales del siglo XIV.

Origen social, Nacionalidad y Grupo étnico.

Un almogávar debe pertenecer al grupo social campesino y ser originario de la Corona de Aragón. Puede pertenecer a los grupos étnicos catalán, castellano (aragonés) o árabe. Caso de no ser del grupo étnico catalán, el almogávar tendrá un porcentaje igual a su Cultura x 4 en hablar dicho idioma, ya que era la lengua que utilizaban como "lingua franca".

Mínimos de características

Un almogávar ha de tener 20 puntos en la característica de Agilidad y 20 en la de Habilidad.

Limitación de armas y armaduras

Un almogávar puede llevar armaduras tipo 1,2,3, casco y escudo. Puede llevar cualquier tipo de armas.

Competencias

* 1 grupo de armas

*Escudo

*Discreción

*Esquivar

1 arma tipo B

Cuchillo

Tortura

Escondarse

Otear

Rastrear

Escuchar

Primeros Auxilios

Apéndice 4: El Upiro, criatura infernal

por Joaquín Ruiz y Ricard Ibáñez

El Upiro es un muerto en vida que se alimenta de la sangre de sus víctimas, ya sean seres humanos o animales, por lo que posee unos dientes caninos especialmente desarrollados. Tiene cierta similitud con el Brucolaco (ver *Bestiario Infernal* en **Rerum Demoni**) aunque a diferencia de éste no es una bestia que se haya transformado en hombre, sino un ser humano convertido en bestia. Su aspecto suele ser el que poseía estando vivo, conservando sus competencias y características, pues no envejece jamás. Tampoco necesita dormir, solamente puede sangrar por la boca y no se desmaya por efecto de las heridas sufridas.

Una persona puede convertirse en Upiro de dos modos: por los efectos del hechizo *Transformación en Upiro* (ver apéndice 5) o por contagio de un Upiro. Dicho contagio sólo puede tener lugar si tras ser succionada su sangre la víctima muere sin consuelo espiritual, o sin encomendar su alma a su Dios. En ese caso su cuerpo será respetado por la podredumbre y las alimañas, convirtiéndose en Upiro la primera noche de luna llena. Los Upiros prefieren la noche al día, ya que mientras estén iluminados por la luz del sol carecen de la mayor parte de sus poderes especiales.

FUE 15/25 Alt. 1'65/1'75 Peso: 40/65 kg.

AGI 10/15 RR: 0% IRR: 150%

HAB 10/15 Armadura natural: Carece

RES 20/30

PER 15/20

COM 10/15

CUL 15/20

Armas: Mordisco 65% (ID8+succión)
Además pueden manejar cualquier tipo de arma, de acuerdo con su profesión antes de convertirse en Upiro.
Armadura: Del mismo modo, pueden llevar cualquier tipo de armadura según su profesión en vida.
Competencias: Dependiendo de la edad del Upiro pueden ser bastante elevadas, ya que tienen toda una eternidad para aprenderlas y mejorarlas.

Hechizos: Si posee los conocimientos teóricos necesarios nada le impide aprender todos los hechizos que desee.

Poderes especiales:

* Conversión en lobo: Un Upiro puede convertirse en lobo gigante (Dip), gastando 5 PC en la transformación. Ver características de dicho ser en el Bestiario catalán.

* Conversión en bruma: Gastando 10 PC, un Upiro puede transformarse en un ser etéreo de apariencia brumosa e indefinida. Bajo esta apariencia puede atravesar todo tipo de objetos sólidos siempre que no sean sagrados, y no pueden ser atacados por ningún tipo de arma, aunque ellos tampoco pueden atacar.

* Succionar sangre: Cuando un Upiro muerde a su víctima puede sorber su sangre, haciéndole perder 1D4 puntos de RES extra por asalto. Un Upiro que beba al menos un litro de la sangre de una víctima humana conseguirá durante 4D6 h. ganar un tercio de los puntos de RES y FUE de su víctima, aunque jamás podrá sobrepasar el doble de sus puntos de origen. Por el contrario, por cada 24 h. que el Upiro no beba sangre (humana o no) perderá 1D6 de RES.

Desventajas:

* Durante el día carece de todos los poderes antes mencionados. Además, la exposición a la luz solar le quema la

piel, haciéndole perder 1D6 puntos de Resistencia por hora.

* No puede pisar terreno bendecido, ni acercarse a objetos consagrados al Bien, sean de la religión que sean.

* Cualquiera que esgrima ante un Upiro un objeto sagrado de su religión y pase una tirada de IRR hará que la bestia retroceda precipitadamente.

* Junto con la sangre, el Upiro succiona recuerdos y parte de la personalidad de sus víctimas. Un Upiro demasiado activo terminará volviéndose irremediabilmente loco.

Apéndice 5: Transformación en Upiro

Hechizo de 4º nivel

Tipo: Maleficio

Componentes: Sangre de Upiro y Aspid. Sacrificio humano.

Caducidad: No aplicable

Duración: Los efectos del hechizo se mantienen hasta la muerte del receptor.

Descripción: Aquél que desee transformarse en Upiro deberá realizar por propia voluntad determinados ritos y ceremonias, en el curso de los cuales habrá de beber un cuenco con la sangre de un Upiro mezclada con sangre de Aspid. Inmediatamente entrará en un estado de frenesí en el que se contorsionará como una gran serpiente, mientras los caninos le crecen entre grandes dolores. Una vez alcancen el triple de su tamaño normal deberá matar inmediatamente a un ser humano y beber su sangre, de lo contrario morirá, corrompiéndose su cuerpo rápidamente.

Bibliografía

ARTESANS I MERCADERS. Eulalia Tatché
ATLAS DE LA EUROPA MEDIEVAL. Donald Matthew
BARCELONA. Robert Hughes
BARCELONA MEDIEVAL. Batlle/ Soriano
CONEIXER LA HISTORIA DE CATALUNYA. VOL. 2. Carme Batlle.
COSTUMARI CATALA. Joan Amades
COSTUMARIO DE LA CATALUNYA MAGICA Y ANCESTRAL. Miguel G. Aracil
DEL CALL A LA SINAGOGA. Vicenc Villatoro
EUROPA EN LOS SIGLOS XIV Y XV. Denys Hay
ESPAI I SOCIETAT A LA BARCELONA PRE-INDUSTRIAL. Garcia/Guardia
FAUNA FANTASTICA DE LA PENINSULA IBERICA. Ignacio Malaxecheverría
FEUDALISMO Y CONSOLIDACION DE LOS PUEBLOS HISPANICOS. Valdeón/ Salrach/ Zabalo
FESTES I TRADICIONS DE CATALUNYA. Isabel Gimeno
GULA DE LAS BRUJAS EN ESPAÑA. Juan G. Atienza
GULA DE LA CATALUNYA MISTERIOSA. Josep. Ma Armengou
GULA DE LA ESPAÑA MAGICA. Juan G. Atienza
HERBES I REMEIS CASOLANS. Lluís Ripoll
HISTORIA DE CATALUNYA. Cruanyes/Ortiz
HISTORIA Y LEYENDA DE LA CATALUNYA MEDIEVAL. Richard Echené
LA BRUIXA CATALANA Cels Gomis i Mestre
LA EDAD MEDIA (vol. III). Robert Fossier
LEGENDES DE BARCELONA. Joan Amades.
LOS DRACULA. Ralf-Peter Mártn
LOS PAYESES DE REMENCA. Salrach/ Batlle/ Martín
VAMPIRISMO, MAGIA PÓSTUMA DE LOS NO MUERTOS. Miguel G. Aracil

dracs

Dragones

...Estamos acostumbrados a la imagen de los DRAGONES gracias a las representaciones que de dicha criatura han realizado numerosas culturas de todo el mundo. Según el pueblo que lo imagine, el DRAGÓN puede ser, alternativamente, sinónimo de valentía, símbolo de poder o alegoría del ciclo solar. Lo encontramos en los escudos nobiliarios, en las banderas y en las fábulas populares. A veces es intrigante y astuto, otras es aliado y compañero fiel. Siempre se nos aparece exultante de grandeza y poderío, y en posesión de cierta sabiduría oculta, vedada a los humanos.

En Cataluña, sin embargo, es muy difícil encontrar una imagen del **Drac**, el DRAGÓN, en la que no esté luchando contra el paladín que lo va a vencer, si no es que está ya agonizante a sus pies. Y es que en Cataluña, el DRAGÓN representa al Enemigo, al Maligno, al Diablo en persona. Y es un espíritu del mal con el que no se hacen tratos ni se establecen alianzas. Se le vence o nos destruye. En estas páginas los jugadores encontrarán muchas clases de DRAGONES. Ninguno, me temo, es como se imaginan.

Dracs es el primer suplemento regional de *AQUELARRE*, y está dedicado a Cataluña. En él, se encontrará toda la información necesaria para mejor ambientar sus partidas en tierras catalanas: información histórica sobre la geografía, la sociedad y las tensiones políticas de la época, un Bestiario de criaturas autóctonas, tradiciones y costumbres seculares de carácter mágico, numerosas leyendas populares aplicables al juego, un buen número de aventuras cortas y una Campaña ambientada en el mediterráneo oriental, **Despertaferro**, así como una detallada descripción de la ciudad de Barcelona en la época Bajo Medieval.

Dracs es un suplemento para *AQUELARRE*, el juego de rol demoníaco medieval, y no puede jugarse independientemente sin éste.

De 2 a 7 jugadores
A partir de 12 años

Portada: Alberto Jimeno
Ilustraciones interiores: Montse Fransoy
Montse Bosch

ISBN 84-7831-126-2



9 788478 311262

