

JUEGO DE ROL DEMONIACO MEDIEVAL

Rincón

Aguelare



Ricard Ibàñez



Rincón

Por
Ricard Ibáñez

Colaboraciones :

Miguel Aceytuno, Jordi Cabau, Francisco Girón y Joaquín Ruiz

Ilustración portada :

Arnal Ballester

Ilustraciones interiores :

Montse Fransoy

Mapas :

Montse Bosch

Producción :

Montserrat Vilà i Planas



Mi agradecimiento a, Edu Monter, Toni Urpí, David Villanueva (¡NO! ¡SIENDO JUDÍO NO PUEDES METER A TU HERMANA EN UN CONVENTO CRISTIANO!), Danny Julivert, Miguel Angel García, Marcos Gordillo (El Lejía), Xavier Alarcón, Xavier Guilarte, Roger Beaumont, Christian Cruellas, Ramón Pardo, Joaquin Ruiz, Miguel Aceytuno, Ricard Ibáñez (¡que por fin logró jugar alguna partida de Aquelarre!) ... y todo el club Auryn en general.

Dedicado a Beatriz Galante, por ser esposa, novia, amante, colega, enfermera, mamá, correctora infatigable, compañera de juegos y locuras, polizón de galera y cabo furriel... y por tantas otras cosas que haría falta un libro entero para transcribirlas... y porque me lo pidió.

Rincón, es un suplemento para el juego de rol *Aquelarre*,
sin el cual no puede utilizarse.
1ª Edición, marzo 1995

Rincón es una publicación
© 1995 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-6191-95
I.S.B.N.: 84-7831-141-6
Impreso en España - Printed in Spain

Índice

Introducción	4
<i>Donde el autor lloriquea un poco, hace una declaración de principios (o algo así) y explica lo que este libro pudo ser, y lo que es.</i>	
El mercader, el ladrón y la lamia	5
<i>Donde los sufridos protagonistas de esta historia llegan al valle, son víctimas de un malentendido y reciben una más que calurosa bienvenida.</i>	
Pecados Veniales	9
<i>Donde los personajes visitan el pueblo de Rincón, y se les enseña las virtudes que la caza tiene para el cuerpo y para el alma.</i>	
Hijos de Caín	13
<i>Donde se enseña que la envidia puede ser el peor de los pecados</i>	
La Maldición del Mal Señor	19
<i>Donde aparece un mal enemigo, difícil de matar, y todo un pueblo de amigos.</i>	
¡Mandrágora!	23
<i>Donde se regatea mucho, se bebe algo, se pelea un poco y los padres lloran por sus hijos</i>	
El Castillo del Llanto	29
<i>Donde por amistad se intentará lo imposible</i>	
Noche de San Juan	33
<i>Donde un niño se hace hombre, se toma una decisión y suceden otras cosas que no tienen nada que ver con este parlamento</i>	
El manantial de la doncella	41
<i>Donde se habla del origen y naturaleza del amor, de la codicia y de la leyenda, y donde aparece un malhechor que quizá no lo sea tanto</i>	
Camaradas de armas	47
<i>Donde los personajes han de volver a ser lo que fueron para seguir siendo lo que son, y donde se aprende que más vale perder un poco para ganar un mucho.</i>	
Daemoniorum eventum Salamantica	51
<i>Donde se demuestra que en la pequeña Roma hay más demonios que Iglesias</i>	
Apéndices	65
<i>Donde los humildes escribas de este texto cuentan lo que se dejaron en el tintero</i>	

Introducción

*Sus vigías son ciegos,
ninguno sabe nada;
todos son perros mudos,
no pueden ladrar;
ven visiones y se acuestan,
amigos de dormir.*

Libro del profeta Isaías, 56, 10

Supongo que el día sería soleado y radiante... O quizá fuera gris y lluvioso. No lo sé. Acababa de entregar un texto al editor, y eso, teniendo en cuenta mi método de trabajo (es decir, ninguno) quería decir que me había pasado los últimos tres días sin dormir y casi sin comer, pegado al ordenador y sobreviviendo gracias al café y al chocolate que de tanto en tanto me pasaba mi mujer. Tenía unas ganas locas de meterme en la cama y pasar allí una semana entera, así que maldita la gracia que me hacía tener que responder a las preguntas de ese periodista, al otro lado del teléfono, para una revista de cuyo nombre no quiero acordarme. Yo contestaba con monosílabos, maquinalmente, con una voz ronca que al pobre chico debería sonarle a ultratumba (lo cual, por otra parte, siempre va bien teniendo en cuenta lo que escribo normalmente). Una de sus preguntas, no obstante, tuvo la rara virtud de espabilarme por completo:

- *¿Y qué es lo que está preparando ahora para la serie Aquelarre?*

Tragué saliva, abrí mucho los ojos, y balbuceé un no sé qué, mientras buscaba frenéticamente una respuesta. Lancé una ojeada a mi mesa de trabajo (llena, para no variar, de fotocopias borrosas, notas escritas en servilletas de papel, libros raros y otros que no tanto, papel de plata de chocolatinas y el último número de *Pretty Woman*)... y suspiré. Allí, debajo de esa excelente multicampaña ambientada en Salamanca que Francisco Girón me acababa de enviar, estaba (más o menos) una cuarta parte de *Villa y Corte*, el suplemento que pensaba dedicar al Madrid de los Austrias. Luego me fijé en el calendario pegado a la pared... donde figuraba, implacable, la ultimísima fecha de entrega que Francesc me había puesto para el próximo texto. ¡Tan pronto! Era evidente que no tendría *Villa y Corte* terminado. No cómo le había prometido a los chicos de **Necronomicón** que tenía que ser. Así que busqué algo en la mesa de trabajo para salir del paso, mientras el chico del otro lado del teléfono se impacientaba. Y así fue como me encontré con un pedazo de folio escrito con una letra casi ilegible (¿seguro que era mía?) en la que se hablaba de **Rincón**: Una serie de aventuras enlazadas, formando una campaña, que se desarrollarían todas en un feudo rural. No se trataría de salvar el mundo esta vez, ni de participar en la eterna lucha entre el Bien o el Mal, ni siquiera enfrentarse a Brujos o Demonios poderosos... La idea volvió a seducirme.

Terminada la entrevista, empecé una prospección arqueológica por mi mesa para ver qué encontraba en la zona dónde había sacado la nota. Así me encontré con la carta de un amigo y colaborador, Fernando Cartón, de San Sebastián, origen del tema: En ella me sugería que realizara un suplemento centrado en un feudo rural típico, con suficientes datos generales para que el DJ pudiera ambientarlo un poco en cualquier parte.

La idea me tenía ya demasiado cogido. Así que... ¿qué podía hacer yo? Nada... excepto ponerme a trabajar. Y ahora que está acabado... confieso que he llegado a cogerle cariño al valle de Rincón. Y si alguno de los que alguna vez se han dejado caer en mi mesa de juego ve a su Pj convertido en PnJ en estas páginas... que no se ofenda, sino que se lo tome como un homenaje. Es lo que es.

Ricard Ibáñez, 18 de Enero de 1995

El mercader, el ladrón y la lamia

por Joaquín Ruiz.

Adaptación de Ricard Ibáñez

*Ecce torpet probitas,
virtus sepelitur;
fit iam parca largitas,
parcitas largitur;
verum dicit falsitas,
veritas mentitur.
Omnes iura ledunt
et ad res illicitas
licite recedunt.*

Carmina Burana. Anónimo

Esta aventura (y las que le siguen) está prevista para un grupo de 5-6 Pj, razonablemente duchos en el manejo de las armas. Un par de Pj diplomáticos (con una Elocuencia, Discreción y similar altas), así como alguno con cierta cultura, y uno al menos que supiera algo de magia no estarán demás.

Una primera versión de esta aventura (para el juego de rol Runequest) se publicó en el núm. 17 de la desaparecida revista **Troll** con el nombre de *El valle de la niebla*.

Introducción

Mediados de Noviembre. Los días se van haciendo cada vez más cortos, las noches empiezan a ser interminables. No tardarán mucho ya, las primeras nevadas.

Vientos de guerra azotan el reino. ¿Qué guerra? No importa demasiado. Sea fratricida, de conquista o de defensa contra un invasor, la cuestión es que los Pj han participado en ella. Y han perdido. Nota al DJ: Si quieres echar algo más de leña al fuego, puedes empezar con los Pj huyendo directamente de una batalla, con las armaduras rotas y (quizá) más o menos heridos. Consulta las reglas de Combate de masas (pág. 69 de **Lilith**).

El viaje se hace penoso, y la fatiga, el frío y otras inclemencias azotan al grupo mientras atraviesan las montañas rumbo a un valle que no haya sido arrasado por la guerra. Están hartos de campos quemados, aldeas saqueadas, cadáveres insepultos empozoñando el aire. Por si fuera poco, los engañosos senderos de las montañas y la niebla les han jugado una mala pasada, alejándolos de la senda que seguían y desorientándolos por completo. El sol se está poniendo en el horizonte, la niebla se hace cada vez más espesa, la humedad les cala en los huesos y amenaza con oxidar sus armas. ¡En verdad, no es un día para acampar al raso, mientras se espera a que escampe! A lo lejos únicamente se oye el aullar quejumbroso de los lobos.

El sendero que han decidido seguir les conduce finalmente a las tierras bajas de un valle. El paraje, sin embargo, parece a simple vista poco acogedor, incluso tenebroso. Un lugar para pasar la noche bajo techo, y junto a un buen fuego, parece ser un lujo que no disfrutarán hoy.

1. Una casa en la niebla

Cuando Pj lleven poco más de media hora adentrándose en el valle, las luces del ocaso empezarán a dar paso a la no-



che. Cuando empiecen a plantearse dormir debajo de algún árbol, una tirada exitosa de Otear (hecha si es necesario con suficientes bonus para que alguien la pase) les permitirá percibir una luz no demasiado lejos. Al acercarse distinguirán entre la niebla la oscura forma de una construcción entre granja y fortaleza, defendida por un sólido muro que la rodea por completo. Evidentemente, se trata de un manso, una granja fortificada en prevención de ataques de bandidos. Si alguno de los Pj ha estado antes en Rincón lo identificará como alguna de las granjas solitarias que se encuentran al sudoeste del valle.

La niebla parece descender, dejando ver un caserón de dos plantas, en el que destaca una luz en una de las ventanas de la planta superior. Otra tirada de Otear revelará una silueta humana que pasa ante la ventana. (Un crítico en dicha tirada revelará que se trata de una figura femenina). Para sorpresa de los Pj, el portón de entrada solamente está entreabierto, aunque al empujarlo romperá el silencio de la noche con el chirrido quejumbroso de unas bisagras maltratadas por la humedad.

Al llegar al umbral de la puerta, y antes de que puedan darse a conocer, los Pj oirán como alguien desatranca apresuradamente la puerta, que se abrirá lo suficiente para que se asome por la abertura la cabeza de un viejo de aspecto un tanto desagradable. (Nota al DJ: se llama Onofre Pedrosa, y aunque los Pj aún no lo saben, es un verdadero granuja) Primero se quedará un momento observando a los Pj, para seguidamente abrir de par en par la puerta y dejarles pasar, pasando de una expresión de desconfianza a otra de inusitada amabilidad y cordialidad casi molesta. A partir de este momento el viejo comenzará a parlotear sin dejar de responder a los “*pobres*” Pj, que seguramente lo esperaban todo menos semejante recibimiento. En su larguísima parrafada el DJ debería intercalar alguna frase del tipo “... *os estaba esperando desde hace ya varios días...*”, “... *conservo la “criatura” perfectamente...*”, “... *supongo que estaréis deseosos de verla...*” y cualquier otra frase que haga sembrar la duda entre los Pj. Es evidente que están siendo confundidos con otras personas. ¿Pero con quien? Y además, ¿qué pretende el viejo Onofre?

2. Un plan

Se trata nada más y nada menos que de venderles a los Pj una Lamia, lo que no deja de ser un tanto embarazoso en un mundo en el que tales seres existen. Pero en este caso el monstruo no es quien lo aparenta. Se trata de su sobrina Inés Pedrosa, auténtica dueña del manso y de las propiedades que la circundan. El caso es que su tío Onofre se está aprovechando del cariño que siente su sobrina hacia él para usarla como cómplice en sus turbios negocios. Pero hay algo más, y es aquí cuando entran los Pj. Onofre mandó un mensaje a un famoso alquimista, erudito, algo mago y famoso por su interés en el estudio de la anatomía de las criaturas irracionales. En dicho mensaje Onofre le comunicaba que poseía un artículo que de interesarle podría conseguir por una razonable suma. Así pues el alquimista, conocido como Ramiro “*el erudito*” debería acudir a la granja con el propósito de adquirir la Lamia. Lo que él no sabe, y los Pj tampoco, es que el viejo quiere quedarse con el dinero sin entregar a la falsa lamia. Su plan consiste en eliminar al sabio y a su comitiva quedándose con todas sus pertenencias. Los Pj se han adelantado en un día a Ramiro y sus acompañantes.

3. Una larga noche

Una vez los Pj pasen al interior del caserón tienen dos opciones. La primera consiste en seguirle la corriente al viejo, cosa que lograrán pasando algunas tiradas de Elocuencia. El DJ puede dar bonus si las explicaciones son ingeniosas o si alguno de los Pj tiene una Cultura alta. Si no pasan las tiradas puede que Onofre se percate de la falsedad de sus “*invitados*”, siendo el resultado el mismo que si dan a conocer su verdadera identidad.

La segunda opción es darse a conocer como unos viajeros que únicamente buscaban un lugar donde guarecerse de las inclemencias del tiempo y que no tienen nada que ver con la persona que el anciano dice esperar tan ansiosamente.

La reacción del “*anfitrión*” variará según los acontecimientos: Si le siguen la corriente y no sospecha nada, llegará incluso a enseñarles “*la terrible bestia*”, hablando continuamente de los riesgos que corrieron él y sus criados para capturarlo y cómo con una poción creada por él mismo se mantiene en un estado letárgico, totalmente seguro para todos los presentes. Todo aquel Pj que pase una tirada de Leyendas recordará las características y poderes de las Lamias, por lo que es posible que trague saliva un par de veces (ver pág. 52 del manual).

Por el contrario, si los Pj son descubiertos o si ellos mismos se dan a conocer, la cordialidad del viejo se volverá algo más fría, aunque intentará disimular (una tirada de Psicología hará que los Pj se den cuenta de su nuevo comportamiento). También modificará sus planes respecto a la cena: en lugar de los ricos manjares que guarda para sus invitados sacará gachas frías y pan duro.

De una u otra forma, Onofre intentará terminar con sus huéspedes de manera discreta y segura (para él), gracias a los buenos oficios de una fuerte droga mezclada con el vino que tomen durante la cena (felicidades a los Pj abstemios). Todo aquél que beba de él deberá, al cabo de un par de horas, tirar por Resistencia x 3. (¡Caray con el vinillo de estas tierras!) Si saca un crítico, no notará nada en absoluto, si pasa la tirada tendrá un malus del 10% en todas sus acciones, tanto físicas como mentales. Si falla la tirada dormirá profundamente durante 2D6 horas, pero puede despertarse si alguien lo agita, le grita y le moja la cara. No obstante, el Pj tendrá un malus del 20% a todas sus acciones, y se quedará dormido en el acto en el primer momento de tranquilidad que tenga y no pase una tirada de Res x 2. Caso de que el Pj sacara una pifia... simplemente, no habrá manera humana de despertarle. Por cierto, la droga del vino puede detectarse a tiempo con una oportunísima tirada de Degustar.

Caso de que todos los Pj sufran los efectos de la droga, corren el peligro de ser acuchillados a medianoche por Onofre y sus dos criados: Martín, un verdadero gigante de forma simiesca, y Gregorio, una “*sabandija*” de mucho cuidado. Por “*suerte*” otros peligros (comunes a todos) pueden hacer que las cosas cambien.

4. El caserón

La propiedad está formada por la casa y varias hectáreas de terreno cultivable, que trabajan quinteros del pueblo. La construcción está en buen estado, aunque su aspecto por la noche y con la niebla no la hace muy alentadora. Es-

tá rodeada por un muro exterior de piedra, lo que garantiza, hasta cierto punto, la defensa de la propiedad. No obstante, el muro está muy descuidado, y se ha derruido en algunos puntos. Dentro del recinto, además del edificio principal, hay un cobertizo, un establo (donde los Pj pueden guardar sus caballos), un almacén y una leñera, todo ello de madera. Además, hay un pozo con brocal.

El interior de la casa es muy sobrio, con escasos muebles, (cosa por lo demás normal en la época). Si los Pj pasan una tirada de Psicología detectarán cierto "toque femenino" en la casa (un jarrón con algunas flores, un tejido a medio bordar). Que lo relacionen o no con la figura femenina que vieran desde en la ventana ya es cosa suya.

Las habitaciones

Hay cinco habitaciones en la casa: tres en el piso de abajo y dos en el piso superior. Las del piso de abajo son la de los criados y dos salas de usos diversos que han sido acondicionadas rápidamente para alojar a Ramiro y su séquito, y en las que se pueden alojar perfectamente los Pj. En el piso superior están las habitaciones de Inés y de Onofre.

* *Habitación de los criados*: es poca cosa más que un cuchitril mal ventilado al lado de la cocina, con un jergón de paja donde duermen los dos, junto a un brasero para darse calor. Si se pasa con éxito una tirada de Buscar se puede encontrar un frasco de cristal cuidadosamente envuelto en hojas de vid. Se trata de la droga que planean dar con el vino.

* *Habitaciones "de los invitados" (dos)*. No hacen falta tiradas para ver que antes tenían funciones diversas, y que han sido acondicionadas con cierta prisa: Concretamente, una servía de sala de estar (deducible por los muebles que hay en ella) y la otra de trastero (idem). A ambas se les ha añadido una cama de madera bastante tosca.

* *Habitación de Inés*. Hay en ella un gran espejo, un arcón con ropa de mujer, una silla, una mesilla baja con cepillos y aceites de belleza y una gran cama. En ella se encuentra acostada una muchacha de excepcional belleza, muy pálida, vestida de negro, que Onofre presentará como la Lamia. Una tirada de Con. Mágico y algo de atención revelará que se trata de una muchacha normal y corriente. Evidentemente, Onofre intentará impedir con su cháchara que nadie pueda hacer un examen a fondo de la muchacha.

* *Habitación de Onofre*. Es la más lujosa de la mansión. Lo más interesante de ella es un cofre lleno de ropa y objetos sin valor... pero que tiene un doble fondo (detectable con una tirada de Buscar) que oculta un buen montón de monedas de oro y algunas joyas. El precio total del tesoro oscila sobre las 1.500 monedas de plata.

El Salón

Una gran chimenea y numerosos trofeos de caza (pieles de lobos, osos, etc) son la nota predominante de la estancia, que, a pesar del calor del fuego y la ancha mesa de roble, no parece demasiado acogedor. Si alguno de los Pj pasa una tirada de Otear descubrirá que en las paredes hay unos soportes que probablemente antes sostuvieran armas (el viejo Onofre no es de los que dan oportunidades).

El Establo

Aparte de las monturas de los Pj, hay un caballo y una mula, de no demasiada buena raza. Antaño, aquí se arregla-

ban las herramientas y se herraban los caballos, por lo que hay una pequeña fragua en desuso.

El Cobertizo

No se abre casi nunca, por lo que la puerta está algo atascada. En su interior se pueden encontrar, aparte de telarañas y polvo, un par de azadas, un hacha (para cortar leña) algo oxidada, varias herramientas más y cuatro trampas de caza, una para osos (1D10+2 al daño) y tres para lobos (1D6+1 al daño).

5. Una visita inesperada

Es ya noche cerrada, y por si no hubiera bastante con la historia de la lamia y con unos granujas esperando a que los Pj duerman para asesinarlos, empiezan a ocurrir cosas extrañas. Mientras estén acabando de cenar (pronto empezará a hacer efecto la droga), aquél que pase una tirada de Escuchar notará que los caballos están inquietos. Para calmar a las bestias habría que ir al establo y pasar una tirada de Con. Animal, pero eso no los calmará completamente, ni revelará el motivo de su inquietud: la noche es oscura y neblinosa, y eso hace la visibilidad en el exterior casi nula.

¿Qué está sucediendo? Hasta los oídos de un bandido del bosque vecino, llamado Alvar "*el sanguinario*", ha llegado el rumor de que el viejo tiene una fortuna dentro de su casa. Así que ha reunido a sus hombres para asaltarla esta misma noche. Su plan es infiltrarse personalmente en la casa e ir asesinando por separado a varios de sus ocupantes, sembrando el caos para, finalmente y con una señal convenida de antemano, avisar al resto de su banda (una docena de individuos) que está acechando por los alrededores, excepto dos, que se han escondido en el establo para evitar que nadie huya a caballo en busca de socorro. Así que el que vaya a tranquilizar a los caballos puede llevarse una buena sorpresa... A no ser que descubra a tiempo a los bandidos con una exitosa tirada de Otear (malus del 25% por la oscuridad reinante)

A partir del incidente del establo, los acontecimientos se precipitan. Un grito desgarrador se oirá por toda la casa, helando la sangre de sus ocupantes. El grito proviene de la habitación de los criados, y allí encontrarán el cuerpo de Gregorio, caído en el suelo en medio de un charco de su propia sangre, y con el cuello casi cercenado de un limpio corte.

Es ahora cuando el DJ debería esforzarse al máximo para recrear una atmósfera de misterio y horror. Ante estos sucesos, hasta el mismísimo Onofre estará asustado, mandando a su otro criado (Martín) hacia el piso de arriba, donde se encuentra sola e indefensa Inés. Mientras, intentará pedir ayuda a los Pj de la mejor manera posible, disculpándose e incluso arrodillándose si es necesario. Si esto no los ablanda, está dispuesto a ofrecerles las bonita suma de 100 maravedíes de plata a cada uno para que lo defiendan.

Cuando esté mendigando la ayuda del grupo, el viejo será interrumpido por el inconfundible ruido de un cuerpo muerto al caer al suelo. El sonido parece venir (tirada de Escuchar) de la habitación de Inés, la supuesta Lamia, que empezará a gritar como una histérica. Cuando los Pj lleguen se encontrarán con la muchacha llorando, acurrucada en un rincón, mientras contempla el cuerpo sin vida de Martín.

Mientras tanto Alvar ya estará escondido en la habitación de Onofre, y habrá atrancado la puerta para ganar tiempo. Su plan es esconderse en el armario dejando las ventanas de la habitación abiertas para hacer creer a los Pj que ha saltado fuera de la casa. Así espera que sus enemigos salgan al exterior, donde sus hombres darán buena cuenta de ellos.

A partir de este punto el desarrollo de la aventura depende de la habilidad y buen tino de los Pj en salir de semejante berenjenal. En caso de descubrir y eliminar al jefe de los bandidos hay un 50% de posibilidades de que los bandidos huyan, porcentaje que se verá ampliado en un 10% por cada bandido muerto o fuera de combate en ese momento. La tirada solamente se hará una vez, y si los bandidos deciden quedarse lo harán hasta la muerte del último de ellos. Por cada ocupante de la casa muerto o fuera de combate se restará un 10% a la tirada anterior.

6. El final

Si en el transcurso de la lucha Onofre cae herido de muerte querrá revelar a su sobrina el escondite de su tesoro, pidiéndole perdón, totalmente arrepentido, de su vida anterior. Si la muchacha tampoco sobrevive, se lo dirá al Pj que destaque por su comprensión (si es que hay alguno, claro).

Al amanecer, si es que queda algún Pj vivo para verlo, se oirán ruidos de caballos y voces gritando ¡Ah de la casa! Se trata del famoso Ramiro, "el erudito" y tres de sus más aventajados discípulos, que vienen desde la ciudad a por la flamante lamia que les prometiera Onofre. Mirando extrañado a los Pj, el sabio se dirigirá a ellos con aire altanero e imperativamente les dirá:

- ¿Es esta la casa de Onofre? Bien, ¿dónde está mi Lamia?

Recompensas

Salir con bien de esta aventura supondrá 55 P. Ap. para cada uno de los Pj, así como un buen montón de monedas (si las encuentran) y el "peligro" de enamorarse de Inés Pedrosa.

P.N.J.

Onofre Pedrosa

FUE	5	Alt. 1'45 m. Peso: 51 kg
AGI	15	RR: 15% IRR: 85%
HAB	15	Apariencia: 15
RES	12	
PER	15	
COM	20	
CUL	20	

Armas: Cuchillo 45% (1D6+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 70%, Con. Mágico 65%, Elo-cuencia 85%, Escuchar 40%, Otear 65%, Psicología 60%

Inés Pedrosa

FUE	10	Alt. 1'65 m. Peso: 50 kg.
AGI	15	RR: 40% IRR: 60%
HAB	15	Apariencia: 21
RES	10	
PER	12	
COM	10	
CUL	10	

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Cantar 45%, Conocimiento Animal 40%, Escuchar 50%, Primeros Auxilios 45%

Martín

FUE	23	Alt. 1'95 m. Peso: 93 kg.
AGI	10	RR: 35% IRR: 65%
HAB	10	Apariencia: 3
RES	20	
PER	10	
COM	5	
CUL	5	

Armas: Pelea 85% (2D6+1D3)

Armadura: Carece

Competencias: Conducir carro 40%, Con. Animal 60%

Gregorio

FUE	12	Alt. 1'60 m. Peso: 55 kg.
AGI	20	RR: 45% IRR: 55%
HAB	20	Apariencia: 15
RES	12	
PER	15	
COM	15	
CUL	10	

Armas: Daga 65% (2D3+1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Robar 65%, Trepar 90%, Correr 70%, Esquivar 40%

Alvar el sanguinario

FUE	15	Alt. 1'72 m. Peso: 62 kg.
AGI	18	RR: 60% IRR: 40%
HAB	20	Apariencia: 8
RES	18	
PER	20	
COM	5	
CUL	5	

Armas: Espada corta 90% (2D6+1)

Hacha de mano 75% (1D8+1D4+2)

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

Competencias: Buscar 65%, Cabalgar 50%, Discreción 75%, Esconderse 90%, Esquivar 60%, Saltar 45%, Trepar 65%

Bandidos de Alvar

FUE	12	Alt. 1'70 Peso: 68 kg.
AGI	15	RR: 50% IRR: 50%
HAB	15	Apariencia: Variable.
RES	13	
PER	10	
COM	5	
CUL	5	

Armas: Espada normal 60% (1D8+1D4+1)

Hacha de mano 45% (1D8+1D4+2)

Arco corto 50% (1D6+1D4)

Daga 60% (2D3+1D4)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Algunos llevan casco (Prot. 2)

Competencias: Otear 45%, Esconderse 50%, Tortura 60%

Pecados veniales

*Ut dit sapiens:
Homo homini
lupum est*

Enciclopedia (Varios Autores)

Una versión anterior, ambientada en la época de **Rinascita**, fue publicada en Febrero de 1994 con el nombre de *El Lobo*.

Introducción

Primeros días de Diciembre. Tras sus aventuras en el caerón de los Pedrosa, los Pj se dirigen al pueblo de Rincón, que da nombre a la baronía, cuya extensión abarca casi todo el valle. El invierno está llegando con toda su crudeza, y el grupo ha de plantearse, y pronto, invemar en la comarca o bien cruzar el bosque y dirigirse a la ciudad.

El pueblo de Rincón tiene cerca de una treintena de casas, esparcidas un poco a la buena de Dios, a la sombra del castillo del barón, sin calles que puedan llamarse tales. Más o menos en el centro de la población hay algo parecido a una plaza, donde se alzan los dos edificios más importantes del pueblo: la posada y una vetusta iglesia de estilo románico. Alrededor de la misma se está reuniendo, a toda prisa, una pequeña multitud.

1. Las víctimas

Es posible que los Pj se acerquen, un poco empujados por la curiosidad. Si visten ropas elegantes y van a caballo las gentes se apartarán respetuosamente a su paso, en caso contrario deberán abrirse paso a codazos (o subirse a un árbol). En las gradas de la iglesia un hombre acaba de depositar, con sumo cuidado, una capa de cuero ensangrentada, que envuelve lo que parece ser un cuerpo humano. En efecto, cuando el sacerdote del lugar descubre el lienzo aparecerá ante los ojos de la comunidad (y de los Pj) el cadáver de un muchacho de unos 12 años, cruelmente mutilado por fieras salvajes. Se oirá un grito entre la muchedumbre, y una mujer, presa de histeria, se abrirá paso para arrojar sobre el cadáver, llenándolo de besos. Poco a poco, la muchedumbre se alejará del lugar, dejando a la mujer sola con su dolor, y al buen sacerdote que, a su lado, tratará inútilmente de consolarla.

Los Pj podrán enterarse de todos los detalles en la posada el buen Hipocrás (que hace además las funciones de taberna local) mientras se calientan el estómago con un excelente aguardiente casero o con el hipocrás que da nombre al establecimiento (vino caliente con especias y miel). Buena parte de los hombres del pueblo están allí, y se ha organizado espontáneamente una improvisada asamblea para

decidir qué hacer. Si los Pj son discretos, no llaman mucho la atención, y colocan sus orejas en la posición adecuada, descubrirán que el chico en cuestión se llamaba Lázaro, y que era el único hijo de Ana, la viuda del panadero. No ha sido el primero en morir de esta manera. En los dos últimos meses han desaparecido tres habitantes de la comarca, para reaparecer a los pocos días, todos ellos mutilados del mismo modo. La mayor parte de los parroquianos coinciden en afirmar que los culpables no pueden ser otros que los lobos, que ya en el invierno pasado se aficionaron a la carne humana. Algunos de los hombres, sin embargo, callan y miran a las llamas sombríamente, sin pronunciar palabra.

2. La leyenda

Si los Pj se percatan de ese segundo grupo de gentes (tirada de Psicología) pueden intentar hacerles hablar (tirada de Elocuencia). Descubrirán así que no todos en el pueblo están dispuestos a echarle la culpa a los lobos tan alegremente:

Susurrarán que hay algo extraño en estas muertes: los cadáveres no están devorados, ni siquiera roídos. Las bestias que lo hicieron sólo se preocuparon en matar, no en saciar su hambre. Y añadirán que ningún lobo haría eso... solamente *La Jauría*.

Si los Pj les piden más detalles sobre dicha "jauría" les contarán que, según cuenta la leyenda, vivía en estos parajes hace mucho tiempo un cazador, que con su arco y sus perros andaba continuamente por el bosque sin descansar jamás. Algunos dicen que finalmente sufrió un castigo de Dios, por salir a cazar en día sagrado, otros afirman que mató a la mascota de unos duendes, e incluso no falta quien dice que, en realidad, sufrió la maldición de una anciana Mandrágora, con quien tropezó por casualidad en el bosque. Sea como fuere, un día sus propios perros lo devoraron vivo, y seguidamente toda la jauría enloqueció, perdiéndose en el bosque. Hay quien dice que aún hoy puede oírse sus ladridos en el bosque...

Como colofón a las palabras de los aldeanos, afuera empieza a aullar el vendaval... Casi parece que, en efecto, sean los aullidos de un lobo, o de un alma en pena. Repentinamente, la puerta se abre bruscamente, y un grupo de hombres irrumpirá en la sala. Son siete, van vestidos con petos de cuero y pieles y llevan arcos y ballestas al modo de los cazadores. Uno de ellos, con voz estridente gritará -¡Posadero! ¡Mueve el culo y trae vino caliente para mi señor! Si alguien del grupo se fija en ellos verá que uno parece el jefe de todos: sus ropas son más caras y lujosas, todos parecen pendientes de él y (tirada de Otear cuando se quite el gorro de piel) lleva en la cabeza la tonsura propia de frailes y goliardos...

Si los Pj preguntan por el recién llegado se les explicará que es Mateo de Antequera, hijo del caballero Lorenzo de Antequera, acompañado de algunos amigos y criados. El caballero es un hombre rico, que vive cómodamente en la ciudad, pero tiene una villa fortificada en el bosque, más allá de los dominios del barón de Rincón. Últimamente sólo la visita su hijo, un estudiante de teología que va para obispo, al que le gusta cazar por las cercanías. Mateo se quedará mirando un rato a los Pj, entre curioso y divertido, y es posible que éstos le devuelvan la mirada. Se irá al poco, seguido por sus hombres como si de perrillos falderos se tratara.

3. El Cadáver

Si los Pj desean examinar el cadáver de Lázaro, deberán dirigirse a la choza de la viuda. Es allí donde reposan los restos del muchacho, velados por su desconsolada madre, el sacerdote y algunos parientes y amigos. Sería interesante que los Pj tuvieran algo de tacto, y se abstuvieran de decir algo así como: *¡Buenas, bruja! Venimos a por el fiambre de tu hijo, ¿dónde lo has metido?* Aunque su condición de hombres de armas les otorgue el respeto de los campesinos, no hay que tirar demasiado de una cuerda ya de por sí tensa. La viuda está al borde de la histeria, y en caso de problemas sus vecinos y amigos la respaldarían. Si los Pj consiguen (de un modo u otro) examinar el cadáver, descubrirán con una tirada de Per x 4 que, en efecto, ha sido mordido, no roído ni devorado. Además, si pasan una tirada de Conocimiento Animal, se darán cuenta de que las marcas de dientes no corresponden a las de lobos, sino a las de perros. Perros de caza...

Si los Pj preguntan, pronto descubrirán que el que encontró el cuerpo fue Lope, el leñador. Se encuentra en la posada, bebiendo con los demás y haciendo planes, pero por unas monedas (o una tirada de Mando o Elocuencia) accederá a conducir al grupo hasta el lugar donde encontró el cadáver.

Se trata de un claro situado en una parte bastante tupida del bosque, algo alejado del pueblo. Un examen detenido del lugar (y pasar las oportunas tiradas) puede ser muy revelador:

- * Tirada de Per x 3. Apenas hay sangre.
- * Tirada de Medicina (bonus del 50% si se pasó la tirada anterior). Es evidente que no murió aquí. Algo, o alguien, trajo su cadáver a este lugar.
- * Tirada de Rastrear. No hay huellas de lobos ni perros, ni señales de que hayan arrastrado un cuerpo. Pero sí que hay (aunque alguien ha intentado borrarlas) huellas de caballos con herraduras...

4. La bestia

Como dijo alguien una vez, *el hombre es un lobo para el hombre*. No hay que buscar al culpable de las muertes entre los lobos, ni entre leyendas locales, sino simplemente en la crueldad humana. Y es que Mateo, hijo del muy noble patricio de la ciudad, es un gran cazador. Ha cazado todas las criaturas que se dan en los dominios de su padre... y ninguna presa le deleita más que la humana. Junto a sus amigos y criados (unos botarates tan necios y egoístas como él) ha acostumbrado al sabor de la sangre humana a una jauría de perros, a los que guarda encerrados en las bodegas de la villa paterna. Hace ya un tiempo que se dedica a este jueguecito: sus hombres capturan a algún viajero solitario, lo sueltan en la zona del bosque reservada como coto privado de su familia (lejos de ojos u oídos indiscretos) y una vez allí se le ordena que corra por su vida. Seguidamente lanzan los perros tras él. Una vez terminado todo, arrojan los restos lejos de la zona de la cacería. Con la llegada del Invierno los viajeros han desaparecido, y el hijo del caballero de Antequera se ha visto obligado a echar mano de la reserva de ganado. En otras palabras, los sucios e ignorantes campesinos de la comarca. La llegada de un grupo de hombres de armas (los Pj) abre nuevas expectativas... Muy interesantes expectativas...

5. La Jauría

Enterado el viejo Barón de Rincón de los hechos, decidirá organizar una batida para exterminar a los lobos, o al menos expulsarlos del valle. Los campesinos, con gritos y golpes, deberán dirigir a las bestias a un determinado punto, donde serán abatidas por sus hombres de armas, armados con largas lanzas y arcos. Graciosamente, Mateo y sus hombres se ofrecerán voluntarios para participar en la cacería, y el Señor del valle aceptará su ayuda, considerándola un gesto de buena vecindad.

En realidad, los motivos de Mateo son de todo menos altruistas. Planea invitar al grupo de Pj a que lo acompañen, para aislar al menos a uno de ellos, capturarlo vivo y cazarlo tranquilamente un par de días más tarde, en sus dominios.

Por otra parte, para los Pj también es una buena oportunidad (y así debería insinuárselo el DJ) para acercarse al coto privado de los Antequera, e incluso para colarse dentro de la villa, donde se encuentran los perros y los calabozos en los que se encierran a las futuras presas. Para ello, claro está, deberán primero burlar la vigilancia de los hombres de Mateo (quizá con un par de buenas tiradas de Cabalgar o Escondarse).

Caso de que los Pj se nieguen a implicarse tanto en el asunto, e intenten huir del pueblo, del valle y del problema, Mateo les tenderá una emboscada, con ánimo de usarlos como presas en futuras cacerías.

De una manera o de otra, la apoteosis de la historia debería estallar en el bosque, con los Pj luchando y persiguiendo (o siendo perseguidos) por los hombres de Mateo. En caso de apuro, el ingenio y las competencias de Rastrear, Otear y Artesanía (para construir trampas) pueden resultarles muy útiles. Los del pueblo pueden convertirse en fieles aliados si conocen la historia... pero, como es evidente, Mateo procurará por todos los medios que ninguno de los Pj viva lo suficiente para contarla. Por otra parte, si el viejo Barón de Rincón se entera de la verdad de los hechos... no descansará hasta ver la cabeza de Mateo de la punta una pica, sin importarle que sea hijo de noble o de diablo.

Conclusión y Recompensas

Caso de que Mateo vea que las cosas se están poniendo muy feas para él, intentará huir por el bosque hasta la ciudad, con la esperanza de que la influencia de su padre lo libre del castigo que le espera. Caso de que ni los Pj ni el Barón logren atraparlo, su cuerpo será encontrado un par de días más tarde, devorado por fieras salvajes, que bien podrían ser perros. Por cierto, no hay huellas de ningún animal a su alrededor, pero quien lo encuentre jurará haber oído, por un momento, el ladrido enloquecido de una enorme jauría de perros...

Los Pj ganarán cada uno 40 P. Ap. por jugar esta aventura. Si alguno se destaca especialmente (por tener buenas ideas, buena interpretación o por llevar el peso de la aventura) se le puede premiar con hasta 20 puntos más. Ir a la ciudad ahora puede no ser muy saludable para ellos, ya que el padre de Mateo podría vengarse de la muerte de su hijo en sus personas. Por suerte, el anciano Barón, satisfecho de su actuación, les propondrá una oferta que difícilmente rechazarán: que entren a su servicio, residiendo en el castillo, por lo menos hasta que llegue la Primavera...

P.N.J.

Lope, el leñador

FUE	20	Altura: 1'75	Peso: 65 kg.
AGI	15	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	12	Apariencia: 14	
RES	18		
PER	20		
COM	5		
CUL	10		

Armas: Hacha 65% (1D10+1D6+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Conocimiento vegetal 65%, Rastrear 50%

Notas: Un hombre de campo sencillo y trabajador, con un alma que desconoce la cobardía y el doblez. Sencillamente, está abrumado por los acontecimientos.

Mateo de Antequera

FUE	12	Altura: 1'75	Peso: 78 kg.
AGI	15	RR: 40%	IRR: 60%
HAB	14	Apariencia: 19	
RES	18	Edad: 20 años	
PER	20		
COM	10		
CUL	15		

Armas: Espada 70% (1D8+1)

Ballesta 65% (1D10)

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

Competencias: Elocuencia 45%, Psicología 75%, Torturar 40%

Notas: Mateo tiene una crueldad refinada, casi sensual. Además es terriblemente egocéntrico y pagado de su propia astucia. Quizá todo ello le pierda.

Hombres de Mateo

FUE	15	Altura: 1'70	Peso: 65 kg.
AGI	12	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	15	Apariencia 12	
RES	15		
PER	10		
COM	5		
CUL	10		

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

Ballesta 40% (1D10+1D4)

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

Competencias: Otear 40%, Rastrear 50%, Escuchar 40%

Notas: Son una docena. Seguirán las locuras y caprichos de su amo hasta donde haga falta... siempre que ello no exija que su pellejo corra excesivos riesgos.

Perros

FUE	10	RR: 50%	IRR: 50%
AGI	20		
RES	15		
PER	15		

Armas: Mordisco 60% (1D4)

Competencias: Rastrear 75%, Escuchar 40%

Notas: Son diez. Enloquecidos por la sangre y el encierro, su ferocidad alcanza límites insospechados. ¡Pobre del que les libere de su encierro sin estar preparado!

Campesino normal

FUE	15	Alt. 1'70	Peso: 65 kg.
AGI	12	RR: 35%	IRR: 65%
HAB	10	Apariencia: 15	
RES	15		
PER	10		
COM	5		
CUL	10		

Armas: Aperos de labranza, 40% (1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Conducir carro 40%, Conocimiento Vegetal 45%

Notas: Asustados por los hechos, están dispuestos a hacer cualquier cosa para que la pesadilla acabe.

Lobos

FUE	12	RR: 50%	IRR: 50%
AGI	15	Arm. Nat.	Carece
RES	10		
PER	20		

Armas: Mordisco 60% (1D6)

Competencias: Rastrear 75%, Escuchar 50%

Notas: Los Pj pueden toparse con alguno de ellos si participan en la cacería. Sólo atacarán en caso de sentirse acorralados.

Ramiro, barón de Rincón

FUE	10	Alt. 1'78	Peso: 60 kg.
AGI	12	RR: 65%	IRR: 35%
HAB	18	Apariencia: 17	
RES	15		
PER	16		
COM	15		
CUL	15		

Armas: Espada 75% (1D8+1D4+1)

Armadura: Cota de malla (prot. 5)

Casco (prot. 2)

Competencias: Cabalgar 70%, Mando 65%, Psicología 90%

Notas: El anciano Señor no tolerará ni la justicia ni la iniquidad en sus tierras... y defenderá con energía a los suyos.

Anexo: Personalidades interesantes del pueblo de Rincón

Alfons de Linares i Graells (el catalán)

Este curandero catalán, bastardo (según él) de un famoso médico de la corte castellana, llegó a Rincón hace años, cansado de viajes y aventuras. Un médico con experiencia nunca viene más, así que el catalán ha terminado siendo aceptado por la comunidad, que al principio lo miraba con cierto recelo. Es gran amigo de Luis, el sacerdote, quizá porque demuestra una profunda y sincera religiosidad. No obstante, se dice en el pueblo que en cierta ocasión en que se emborrachó dijo a todo aquél que le quisiera oír que una vez perdió su alma, y que solo gracias a una buena acción logró recuperarla.

FUE	11	Alt: 1'64 m.	Peso: 72 kg.
AGI	15	RR: 45	IRR: 55
HAB	15	Apariencia: 21	
RES	13		
PER	17		
COM	12		
CUL	17		

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

Pelea 45% (1D3)

Armadura: Ropa gruesa (prot. 1)

Competencias: Con. Animales 55%, Con. plantas 65%, Elocuencia 60%, Medicina 70%, Primeros auxilios 60%, Seducción 40%

José, el Milhombres

Herrero y forjador de profesión, éste auténtico gigante es un maestro en su oficio. En sus ratos libres sueña con en-

contrar una aleación de metales más dura que el acero, por lo que está noche y día junto a su forja, aporreando el metal con su martillo. Por ello tiene siempre las cejas y buena parte del pelo chamuscados, y tiene la piel tiznada y enegrecida.

Su mayor tesoro es un pedazo de meteorito, no más grande que un puño, al cual vio caer del cielo, interpretándolo como un signo divino, aunque no sabe muy bien de qué.

FUE	22	Alt: 2 m. Peso: 95 kg.
AGI	10	RR: 95% IRR: 05%
HAB	20	Apariencia: 5
RES	20	
PER	10	
COM	1	
CUL	10	

Armas: Maza 75% (3D6)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Artesanía (metal) 80%, Alquimia 20%

Monseñor Luis

Este sacerdote, hijo de campesinos, no tiene una auténtica vocación religiosa. Tomó los hábitos para huir del destino de sus padres, siervos de la gleba, y para tener acceso a los estudios. Hombre muy culto, básicamente buena persona, simpático y con don de gentes, hubiera terminado sus días como doctor de la Iglesia en cualquier Universidad de no ser por que el Diablo lo persigue. Y es que don Luis cae a menudo en el pecado de la carne, y esto, unido a que es joven y guapo, es su maldición y su ruina. Cada cierto tiempo tiene que huir de la comarca en la que se instala, perseguido de un par de muchachas embarazadas y de un buen montón de familiares de ellas. Lleva casi un año en Rincón, y ya hay varias mozas casaderas (alguna de bastante buen ver) que frecuentan su iglesia más de lo que sería recomendable...

FUE	5	Alt: 1'68 m. Peso: 65 kg.
AGI	10	RR: 60% IRR: 40%
HAB	15	Apariencia: 21
RES	12	
PER	20	
COM	20	
CUL	20	

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 95%, Seducción 75%, Teología 80%

Ignacio Mediacapa

Dueño de la Posada del Arriero, Ignacio se gana bien la vida, pese a que su vino es aguado y sus precios caros. Pues es la única posada que hay entre Rincón y la ciudad, y la

última oportunidad de dormir en una cama decente antes de afrontar los peligros del bosque. Pese a que está bastante aislado, Ignacio no tiene problemas con los bandidos que infestan el bosque. Eso se debe a que es hermano de uno de ellos, un tal Alvar, apodado "El Sanguinario", que lidera una pequeña banda de desesperados. Ambos hermanos se aprecian y ayudan. Ignacio esconde a su hermano o a cualquier miembro de su banda que ande en apuros en la bodega de su posada, revende bajo mano las mercancías robadas por la banda y pasa información a ésta sobre viajeros solitarios que se aventuran imprudentemente en el bosque. Por supuesto, ambos hermanos mantienen su relación en el más absoluto de los secretos...

FUE	12
AGI	10
HAB	15
RES	18
PER	20
COM	10
CUL	5

Armas: Espada corta 70% (1D6+1D4+1)

Armadura: Carece

Competencias: Cocinar 68%, Elocuencia 40%, Esquivar 45%

Gregorio de Carnedo

Este anciano tiene a su hijo encerrado en un agujero hecho en el suelo del establo desde hace más de veinte años. Cuando su hijo era apenas un niño cogió unas fiebres que lo idiotizaron. Los supersticiosos padres creyeron que su hijo había sido maldito por el diablo, y lo ocultaron de la vista de sus vecinos, diciendo que había muerto, para no tener que sufrir sus burlas y murmuraciones. El agujero donde está literalmente enterrado vivo tiene apenas un par de metros cuadrados, y el muchacho ha crecido allí deforme y demente, cubierto con sus propias heces. Su padre le arroja comida un par de días a la semana, desentendiéndose luego de él, pues le da horror verlo. Algunas veces al hijo de Gregorio le da por aullar, y las gentes del pueblo hablan entonces de espíritus de condenados y de ánimas en pena.

FUE	5	Alt: 1'58 m. Peso: 55 kg.
AGI	12	RR: 20% IRR: 80%
HAB	12	Apariencia: 12
RES	15	
PER	10	
COM	5	
CUL	5	

Armas: Aperos de labranza 40% (1D4+2)

Armadura: Carece

Competencias: Conducir carro 65%, Esconderse 40%

Hijos de Caín

por Miguel Aceytuno y Ricard Ibáñez

*La Muerte vino al Mundo
por la envidia del Diablo.*

Eclesiastés apócrifo, Sabiduría de Salomón.

Introducción:

Castillo de Rincón. Cena de la Natividad del Señor.

Aún falta mucho para acabar el banquete cuando el viejo Señor se levanta de la mesa tambaleándose. Los veteranos menean la cabeza. El barón de Rincón ya no es lo que era. Apenas ocho jarras de vino y ya debe de pagar tributo a la Naturaleza. El Señor se disculpa con su pícara sonrisa y un guiño:

- "Morfeo me... buurrrpchs reclama, compañeros, pero ¡que shiga el banquete!"

- Como deseéis, Señor, dice Sancho, el Castellano. Mañana nos veremos.

1. A los Barones. Aún hay aquí hijos de Caín.

"Nos veremos en el Infierno." La frasecita ronda por la cabeza de los Pj, mientras ven como el arcón que contiene los restos del viejo Señor es enterrado bajo las losas de la iglesia de Rincón. Parece que su viejo corazón no pudo resistir tanta fiesta. La mañana ya no ha amanecido para el buen barón, muerto con una sonrisa en los labios. El mejor homenaje, la enorme fila de siervos que (con sinceridad) acuden a presentar sus respetos. También está aquí Pedro, el joven barón, llamado apresuradamente de la ciudad cercana en la que estudiaba sus latines y sus leyes, para que su mano sostenga durante la ceremonia la espada de su padre, símbolo de la justicia del Rey, de la ley y del orden, reuniendo para ello todo el valor de sus catorce años. Parece tan niño, tan débil... y a la vez tan fuerte, un enano subido sobre los hombros de gigantes. Una fila de ancestros le apoya y a la vez le exige, quien sabe si desde el Cielo o el Infierno, sostener la pesada carga de la Tradición y del Honor. ¡Quizá demasiado para una espalda tan enclenque!

Los Pj, recién llegados a estas tierras, se encuentran un poco superados por los acontecimientos. Llevaban apenas un par de semanas a su servicio, pero habían llegado a apreciar al viejo Señor... ¿Y ahora qué? ¿Quedarse en el valle sirviendo al nuevo Señor... o irse a otra parte? Posiblemente eso es lo que estarán pensando, sentados en la taberna del pueblo, mientras toman una buena jarra de hipocrás caliente.

Al volver, ya de oscurecida, hacia el castillo, los Pj verán (o creerán ver) un guerrero que avanza hacia ellos, por el

camino. Es un anciano con armadura completa, que se apoya penosamente en su lanza, como si fuera un bastón. Y su mirada está perdida en el vacío. Los Pj deberán tirar en el acto por IRR, ganando 1D10 si no pasan la tirada, ¡pues acaban de reconocer en la aparición a Ramiro, el viejo barón de Rincón! (Por supuesto, si los Pj intentan lanzarle una flecha o atravesarle con sus espadas descubrirán que es una aparición, sus flechas y armas atravesarán solamente el vacío y ellos deberán tirar nuevamente por IRR).

La aparición ignorará a los Pj, prosiguiendo su ruta camino abajo. Y será entonces cuando de entre las sombras surgirá una anciana, escuálida y sarmentosa como los arbus-tos del bosque, pero con un fuego en la mirada capaz de hacer poner a un gigante de rodillas. Aunque los Pj no la conocen, algo en su interior les dice que sería mejor no tenerla de malas:

"El alma de vuestro señor no reposa. No sé si debe ir al Cielo o al Infierno, pues eso sólo puede decidirlo el Único ante el que no tengo poder. Pero sé que se remueve en su tumba, pues alguien emponzoñó su comida. Sí, su muerte no ha sido natural, ha sido envenenado. Y os demando, os ruego, os suplico, si alguna vez fuisteis sus amigos, si algún día queréis que alguien lo haga por vosotros, que investiguéis qué ha pasado. No puedo ayudaros en esto, pues todo el poder de la magia es incapaz de penetrar en un corazón humano. Pero hice nacer al pobre barón, y leí entonces el día de su muerte. Y ese día aún estaba por llegar. Vengadle. Vengadnos. Vengaros. O renunciad a toda esperanza de justicia."

Dicho esto, la anciana también desaparecerá entre las sombras de la noche. Como si se la hubiera tragado la misma tierra...



2. El drama de dos hermanos, el justo y el traidor.

Información para el DJ: Esta historia es apenas más nueva que la Tierra. Es más antigua que la Muerte, y apenas un poco más joven que el Sueño. Es la historia de la Envidia.

El buen y viejo barón cometió muchos errores. (Esto no es necesariamente malo, pues también hizo muchas cosas correctas). Uno de ellos fue nombrar Castellano de Rincón (cargo similar al de gobernador de un castillo) a Sancho, su hijo bastardo, haciéndolo así su mano derecha. Sancho ha cumplido ya los treinta, y maldita la gracia que le hizo en su día cuando su padre se casó por fin, y además tuvo un único hijo barón (un enclenque que, por cierto, mató a su madre al nacer). El ver cómo su hermanastro, al que dobla en edad, le pasa delante en respeto y prestigio, sólo por que la cama de su madre era (supuestamente) más alta que la de la suya... le hace temblar de ira ¿Es esto justo? Esa es la pregunta que le hace continuamente a Isidro Membrillo, su escudero, con el que se desahoga contándole sus cuitas. Pero hablar con un hombre no es lo mismo que hablarle a una piedra. Y en la mente de su servidor empezó a forjarse un plan, quizá inspirado por Guland, el demonio de la Envidia, o quizá por un mal entendido sentimiento de fidelidad... La cuestión está en que decidió precipitar los acontecimientos, asesinando al viejo Señor ahora, antes de que su heredero se hiciera hombre. Un mal día preguntó a su amo si, en el triste caso de que su amado padre muriera, permitiría que su hermanastro arruinase el valle con sus caprichos e inexperiencia. Y así como Lucifer, segundo en la jerarquía del universo, no pudo soportar este puesto y se reveló (pues no hay nada más difícil que ocupar por siempre jamás el segundo sitio) Sancho decidió con lo que consideraba justicia. Y juró que no. Por su honor de soldado y caballero.

Reforzado por el parecer de su amo, Isidro bajó al pueblo, y le dijo al catalán que tenía un caballo viejo, al que no quería prolongar la vida, pero que por sus buenos servicios no se merecía un doloroso degüello. Así que preguntó al curandero si conocía algún veneno que lo matara sin dolor. El catalán no sospechó nada, y le entregó una bolsita de cuero con unos polvos, diciéndole que se los administrara al caballo con alguna sustancia dulce, como miel o melaza (dulce casero parecido a nuestra mermelada), ya que eran algo amargantes. Aseguró a Isidro que el caballo moriría durante el sueño, sin ningún dolor.

Evidentemente, esos letales polvos sirvieron en realidad para envenenar al viejo barón, mezclándolos con su melaza, dulce al que era (quizá demasiado) aficionado. El anciano tenía siempre una escudilla de melaza en su aposento, y no se acostaba sin tomar antes algunas cucharadas pues dormía mejor con la boca dulce, según él. El veneno causa la muerte por parada cardíaca... ¿Y quien va a sospechar de que el viejo corazón de un testarudo soldado se plante?

Sea como fuere, el viejo Barón está muerto y enterrado... y Sancho debe cumplir su juramento. Y ahora ronda por el castillo cabizbajo y pensativo, pues derramar una sangre tan parecida a la suya no es plato de su agrado... Y mira de reojo a su escudero, mientras nace en su interior una sospecha que no quiere creer.

3. La estirpe del fugitivo creció y se multiplicó.

Pensativos acerca del extraño encuentro que acaban de sufrir, los Pj volverán al castillo. Cualquiera al que se le pregunte acerca de alguna vieja bruja de la comarca les explicará que la única digna de tal nombre es una mujer increíblemente anciana que vive en Estañado, el pueblo vecino. Todos la llaman simplemente Abuela. Nadie recuerda que haya salido de su aldea en mucho tiempo... y si lo hiciera tendría que ser por una poderosa razón. Así que, con estos estímulos, lo más fácil es que los Pj se lancen a investigar como posesos. Con un mínimo de diplomacia y unas tiradillas no demasiado desastrosas de Mando o Elocuencia, los Pj tendrán acceso a la siguiente información si se dedican a interrogar a los soldados o siervos:

* Sancho el Castellano es hijo bastardo del difunto Señor Barón. (Certo y público). Nadie se lo había dicho a los Pj simplemente por que no lo habían preguntado. Sería el sucesor del joven Barón si éste muriera.

* Desde la muerte del viejo Señor, Sancho anda como si tuviera un peso en el corazón. (Certo).

* El viejo Señor solía beber y comer mucho más que eso... ¡Y nunca le pasó nada! (Por supuesto).

* Si los Pj preguntan a los criados si han echado a faltar algo de la habitación del barón... les contestarán que sí. La escudilla de madera donde estaba la melaza del goloso viejo ha desaparecido (escamoteada por Isidro, para que nadie tomara una cucharadita accidentalmente... provocando una epidemia de "muertes accidentales").

Si en sus averiguaciones los Pj no son demasiado discretos, pueden poner sobre aviso a Isidro... el cual los hará vigilar discretamente, esperando el momento de actuar (ver **Caín, que no entró...**).

¡Ah!, por cierto, es de esperar que a ningún Pj se le ocurra la "brillante" idea de lanzar un hechizo de Detección de Caín o similar de forma pública y notoria, o de acusar a nadie basándose en semejante información. ¡Corren el peligro de servir de materia prima para la próxima barbacoa!

4. ¡Te maldigo!, truena la voz de su juez.

Al día siguiente el nuevo Señor se dispone a hacer justicia en el salón del castillo. Hay varios casos que reclaman su atención:

* Leandro el arriero mató a su mujer y al tipo que estaba con ella, al encontrarlos a ambos en la cama, desnudos como Dios los trajo al mundo. Todo el mundo sabe que Leandro es un borracho y un camorrista, que le daba unas palizas de muerte a su mujer, la cual, por cierto, era una bellísima persona. El joven barón afirmará que no hay delito alguno, ya que según la ley de Castilla no es delito que el marido mate a la mujer adúltera, y las Partidas de Alfonso X admiten hasta el asesinato del amante, si el marido los sorprende entregados al pecado.

* Esteban, el molinero, acusará a Robustiano, uno de los soldados del castillo, afirmando que violentó a su hija, la cual está ahora embarazada. Pedro de Rincón preguntará

con cierta inocencia que por qué no lo dijo cuando pasó, haciendo que padre e hija se sonrojen. Es evidente que la joven no fue precisamente violentada, y que se ha sincerado con su padre al ser consciente de su nuevo estado. El joven barón concluirá diciendo que, según la ley feudal del *Ius Maltractandi*, extensivo a todos los moradores del castillo, Robustiano tenía perfecto derecho a yacer con la hija del Molinero si quería. Además, todos los tratados de amor cortés están de acuerdo en que con las campesinas hay que ir a por faena, pues no entienden las sutilezas del amor.

* El tercer (y último) caso del día es una denuncia de un campesino llamado José, que acusa a su vecino Francisco de haber blasfemado, diciendo (textualmente) que *mi hija es más virgen que la Virgen María*. Para sorpresa de todos, al barón se le ensombrecerá el semblante, dirá que es un delito grave y ordenará que, según la ley, al blasfemo se le corte la lengua de inmediato.

Evidentemente, esta forma de hacer justicia (por mucho que se ciña a la letra de la Ley de Castilla) no hará al nuevo Señor demasiado popular entre sus vasallos, que se alejarán murmurando que el viejo barón hubiera echado a Leandro a latigazos del valle, hubiera obligado a Robustiano a pagarle una dote a la hija de Esteban (si no quería casarse con ella) y hubiera administrado algunos días de cepo a José, por chivato, envidioso, y mal vecino. Desde las sombras, Sancho observará atentamente la actuación de su medio hermano... y sus facciones se endurecerán.

En realidad, el único pecado del nuevo barón es la falta de experiencia, pena que se expía con los años... si las circunstancias se lo permiten. El viejo barón de Rincón sabía que ley y justicia no son, como su hijo piensa equivocadamente, caras de una misma moneda. Que a veces deben castigarse comportamientos dentro de la ley, y otras debe premiarse (o mirar simplemente hacia otro lado) a los que aparentemente caminan por el lado oscuro de las normas.

5. Quizás los hombre seamos a un tiempo Abel y Caín.

Los Pj puede proseguir sus investigaciones en el pueblo, si lo desean. Nuevamente, harán falta algo de tacto y unas oportunas tiradas de Mando o de *Elocuencia*:

* Pedro de Rincón llegó al pueblo al día siguiente de la muerte de su padre, es decir, el 26 de diciembre, fiesta de los locos (día en el que todo estaba más o menos permitido). Aunque el dolor del pueblo hizo que la fiesta se suspendiera, Alarico, el tonto del pueblo, no se enteró, o lo hizo a medias. La cuestión es que salió a mear en mitad de la calle, sin dejar por ello de beber su jarra de vino, y de esa guisa saludó burlonamente a la comitiva del nuevo barón. El chico enrojeció de cólera, y mandó que lo apalearan. Esta primera orden del nuevo barón no ha gustado nada a la gente, que murmuran (con cierta razón) que la fiesta de los locos es más vieja que el mismo Jesús, y que al viejo barón nunca se le hubiera ocurrido hacer algo más que un divertido meneo de cabeza...

* Corre el rumor de que el joven barón ha sido substituido por un doble durante sus estudios en la ciudad, y es posible que haya sido él quien ha hecho asesinar a su padre.

Hace años que no venía por aquí. ¿Una prueba? ¡Sus actos! (Falso. Además, estúpido. El joven barón es realmente quien afirma ser).

* Las gentes del pueblo sienten realmente la desaparición del buen viejo señor. Su hijo está resultando... digamos demasiado rígido. Por otra parte, Sancho el Castellano es una figura muy popular entre los lugareños. Quizás porque lo ven como el segundo de ese tan buen señor. (Puede que por eso la Abuela se dirigiera a unos forasteros como los Pj para que investigaran el misterio. ¡Quien sabe! ¡Son tan curiosos sus sabios caminos!) De todos modos, tal vez no sea una buena idea para los jugadores empezar a calumniar el nombre del bastardo a diestro y siniestro...

Si los Pj están haciendo averiguaciones en el pueblo, Alfons el catalán aprovechará para ponerse discretamente en contacto con ellos. (Si no bajan al pueblo, les enviará un mensaje al castillo). Alfons explicará a los Pj la petición que le hizo Isidro, hace ya un tiempo, y sus sospechas de que la muerte del Viejo Señor no fue tan natural como debiera. Hay una manera de probar si sus sospechas son ciertas: el veneno que le dio a Isidro tiene un curioso efecto secundario: retarda la descomposición de los cuerpos. Habría, pues, que desenterrar nuevamente el cadáver. Aunque a regañadientes, su amigo Luis consentirá en hacer la prueba... prueba que, evidentemente, demostrará que el barón fue envenenado.

6. Caín, que no entró en el juego, y que se reveló.

Si los Pj no han sido lo bastante discretos en su investigación, en ese momento irrumpirá en la iglesia Isidro y buena parte de los soldados del castillo, acusando al grupo, a Alfons y al cura de asesinos y brujos, y de pretender *realizar prácticas blasfemas profanando el cadáver del Viejo Señor*.

En caso contrario, los Pj deberían discurrir algún plan para hacer que Isidro se delate. Mostrar el cadáver del viejo barón no servirá de gran cosa, solamente para que fuera aclamado como santo, siendo prueba de ello su cuerpo incorrupto.

En uno u otro caso, si los Pj se encuentran en un callejón sin salida, el DJ les enviará la ayuda de la Abuela, que con su prestigio y buen hacer denunciará a Isidro como asesino, haciéndole hablar.

Pero para cuando los Pj detengan a Isidro ya será demasiado tarde. Sancho ya ha salido con su medio hermano Pedro, con la excusa de practicar juntos la caza con halcón. El joven Barón de Rincón está a punto de sufrir un lamentable accidente "al caerse del caballo". Isidro, por su parte, no ha dejado nada al azar: En caso de que Sancho no se decida a acabar con su hermanastro... cinco mercenarios, contratados en la ciudad, acechan a la pareja dispuestos a ello.

Para cuando los Pj lleguen al lugar de los hechos, con ayuda o sin ella, todo habrá terminado: Encontrarán a Pedro, Barón de Rincón, junto a los cadáveres de cuatro supuestos bandidos. Uno solo, herido, logró huir. (Su nombre es Blas, se hará bandido de la zona y es posible que los Pj vuelvan a encontrarse con él... más adelante). Pedro explicará que Sancho, al verlo en peligro, vaciló un momen-

to, para luego sacar su arma y defenderlo contra sus agresores. Terminada la lucha, confesó sus culpas, y, pese a estar herido en el costado, picó espuelas, huyendo de allí. A pesar de todo y de todos, esta vez Caín no ha querido matar a Abel.

Conclusión y Recompensas

Y así, el joven Pedro de Rincón se convertirá en Señor indiscutido del valle... aunque no será un amo muy querido, precisamente. Y esta "mala fama" es extensiva a los Pj, al fin y al cabo unos recién llegados, y culpables, aunque de manera indirecta, de que la situación se mantenga así. Por otra parte, esta conspiración acentuará aún más si cabe la inquina del nuevo Señor hacia sus súbditos, creándose entre ambos un abismo infranqueable.

¿Infranqueable? Quizá no. En su calidad de forasteros (como Pedro) los Pj están más próximos al nuevo Señor que los veteranos del castillo. Si consiguen ganarse su confianza, pueden irse convirtiendo poco a poco en consejeros del joven Señor. Este deberá ser interpretado por el DJ como un adolescente rígido y disciplinado, siempre guardando las formas y siempre ceñido a la letra de la ley, incapaz de transigir en un poco para ganar un mucho. Pero todo ello es solo una fachada. Dentro de su alma, apenas es un niño, y está atemorizado por la gran responsabilidad que ha caído sobre sus hombros, deseoso de aceptar cualquier consejo que parezca sensato y razonable proveniente de un soldado experto. Por supuesto, no podrá aceptar que ningún vasallo lo desautorice en público, ni que menoscabe su autoridad delante de sus siervos. Es orgulloso, como corresponde a un Barón. Pero en privado... puede ser otra cosa.

De un modo u otro, los Pj ganarán 40 P. Ap. por resolver esta aventura, aunque, como siempre, el DJ puede dar algunos puntos más por buena interpretación... o mejores ideas.

P.N.J

Soldados

FUE	12	Alt: 1'70 m. Peso: 75 kg.
AGI	14	RR: 60% IRR: 40%
HAB	16	Apariencia: 10
RES	15	
PER	10	
COM	10	
CUL	5	

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

Lanza 60% (1D6+1)

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

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

Casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 60%, Escudo 50%

Sancho de Rincón

FUE	18	Alt. 1'85 m. Peso: 100 kg.
AGI	15	RR: 80% IRR: 20%
HAB	10	Apariencia: 15
RES	14	
PER	10	
COM	15	
CUL	8	

Armas: Hacha de combate 90% (1D10+2D4)

Hacha de mano 90% (1D8+1D4+2)

Ballesta 70% (1D10)

Armadura: Cota de malla (Prot. 5)

Casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 75%, Escudo 60%, Esquivar 60%, Mando 75%

Isidro Membrillo

FUE	8	Alt. 1'55 m. Peso 55 Kg.
AGI	10	RR: 40% IRR: 60%
HAB	15	Apariencia: 10
RES	18	
PER	10	
COM	15	
CUL	12	

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

Armadura: Peto con refuerzos (Prot. 3)

Casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Con. Animal 45%, Elo-cuencia 65%, Soborno 70%

Barón Pedro de Rincón

FUE	10	Alt. 1'60 Peso: 55 kg.
AGI	12	RR: 75% IRR: 25%
HAB	15	Apariencia: 20
RES	18	
PER	14	
COM	10	
CUL	15	

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

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 60%, Mando 35%, Latín 70%, Leer/Escribir 95%, Leyes 80%, Teología 45%

Abuela Inés

FUE	6	Alt: 1'60 m. Peso: 45 kg
AGI	7	RR: -50% IRR: 150%
HAB	15	Apariencia: 15
RES	8	
PER	20	
COM	20	
CUL	20	

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Astrología 60%, Alquimia 75%, Con. Plantas 80%, Primeros Auxilios 90%, Psicología 65%, Medicina 80%

Hechizos: Atracción Sexual, Buen parto, Fertilidad, Dolores de parto, Unión Sexual, Concentración, Virginitad, Impotencia, Virilidad, Varita de búsqueda, Bálsamo de curación, Curación de Enfermedades, Curación de Heridas Graves, Hablar mediante Sueños, Sumisión, Protección Mágica, Amuleto, Invocar Animas, Carisma, Invisibilidad, Invocación de Incubos y Súcubos, Ungüento de bruja, Teletransportación.

Anexo: El castillo de Rincón

El castillo tal y como lo conocemos fue construido a principios del siglo XIII, en tiempos del buen rey Fernando III. No obstante la redonda torre de homenaje, residencia del barón, es más antigua, y según se dice fue construida por los moros del castillo de Estañado, para vigilar esta zona del valle. En el momento de la llegada de los Pj viven en el castillo Ramiro, el barón de Rincón, Sancho, el Castellano, dos caballeros más (ver más adelante), una docena de soldados profesionales, diez siervos y cinco criadas.

Por privilegio real, el barón de Rincón es ley y justicia del valle. Eso significa que es el responsable de mantener la paz y el orden no solamente en su señorío de Rincón, sino también en la villa franca de Estañado (que carece de señor) y en Carrigón de los monjes, al norte del río Calmoso, aunque dichas tierras pertenezcan a la Abadía de San Gabriel. Por eso es normal que media docena de soldados, al mando de un caballero, estén casi siempre fuera del castillo, patrullando ésta o aquella zona del valle. (Ese es otro de los motivos por los que el astuto viejo de Rincón ofrecerá trabajo a los Pj: no le irán nada mal media docenita más de soldados expertos).

La vida cotidiana en Rincón es, por lo demás, bastante monótona. Los siervos se levantan al alba, dirigiéndose cada uno a los quehaceres que les manda el Mayordomo del castillo (limpieza, reparaciones, cocina, etc). Los soldados se levantan un poco más tarde, y seis de ellos son asignados a la guardia: uno de vigía en la torre del homenaje (relevado cada tres horas) y el resto holgazaneando en las torres de la entrada, con las armas a punto para salir en caso de alarma. Por la noche hay siempre dos soldados dando vueltas por el interior del recinto, dispuestos a dar la alarma en caso de que sucediera algo extraño.

Los soldados que no están de guardia suelen salir de patrulla o de misión, y en caso de que no tengan nada que hacer suelen entrenarse un poco en el patio de armas. Por las tardes pueden solicitar licencia para bajar al pueblo, a beber algo y divertirse. De todos modos, han de volver al castillo antes de anoecer.

Torre-leñera: En el interior de esta torre se almacena la leña que alimentará la chimenea durante el invierno, y que es repuesta cada cierto tiempo por los siervos del valle.

Capilla: Pequeña capilla dedicada a Santiago Matamoros.

Torre principal: Esta torre del homenaje es la residencia del barón, y también la última defensa del castillo en caso de ataque. Se accede a ella por una única puerta, situada en el salón del castillo. En ella están la habitación del Señor, la habitación del Castellano (que en sus tiempos era una habitación donde bordaba la Señora del castillo), un pequeño arsenal de armas y una provisión de alimentos y agua, que se renueva periódicamente, en caso de que hubiera que resistir un asedio.

Salón: Sala principal del castillo, esta dependencia sirve tanto para los banquetes de los días señalados como para las audiencias con los otros nobles de la región, o como sala para impartir justicia. Por la noche sirve de dormitorio a criados y siervos, junto con la cocina.

Cocina-Despensa: En ella se prepara el rancho para todos, soldados y siervos del castillo. En él que abundan las legumbres, la carne y el pan.

Torres cuartel: En estas torres se alojan los soldados. Caballeros y sargentos duermen en toscos camastros, los demás se acomodan como pueden en el suelo, sobre jergones de paja.

Cuadras: Hay cinco caballos en el castillo, reservados para el barón y sus caballeros.

Herrería: En esta pequeña herrería hay todo lo necesario para realizar pequeñas reparaciones, así como para construir puntas de flecha o saeta y herraduras.

Personalidades interesantes del castillo:

Abu Sumadih

Este guerrero musulmán es hijo de un poderoso Wali granadino, que enemistado con su monarca, fue acusado de traición y ejecutado. En sus tiempos, el padre de Abu y Ramiro habían luchado uno contra otro, y a pesar de ser enemigos nació entre ambos un gran respeto mutuo. Por ello, sintiéndose perdido, el noble musulmán mandó a su único hijo a tierras cristianas, rogándole a Ramiro que lo protegiera. El barón así lo hizo, y educó a Abu como si fuera hijo suyo. Abu sigue siendo musulmán (más o menos) aunque le ha cogido mucha afición al vino y al cerdo, afirmando que son muy consoladores. Es uno de los dos caballeros del castillo, y es famoso por dos cosas: por llevar siempre alguna prenda de origen musulmán (léase una chilaba, un turbante o un caftán) y por su manera de combatir, cargando a caballo contra el enemigo sin dejar de disparar el arco corto, con incrustaciones de oro y plata, que siempre lleva consigo.

FUE	10	Alt: 1'65 m. Peso: 60 kg.
AGI	15	RR: 50% IRR: 50%
HAB	20	Apariencia: 12
RES	15	
PER	20	
COM	15	
CUL	5	

Armas: Cimitarra 75% (2D6+2)

Arco corto 95% (2D6)

Armadura: Cota de malla (Prot. 5)

Casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 90%, Esquivar 60%, Mando 50%, Otear 40%

Violante de Echauri

Violante es hija de un conde de Navarra. Fue educada como un muchacho, y acompañó a su padre en algunas expediciones guerreras. A la muerte de éste, sin embargo, sus primos le quitaron sus propiedades, argumentando que, como mujer, carecía de la energía de gobernarlas. Sus intenciones eran meterla de por vida en un convento, pero Violante logró escapar a tiempo de ese destino, convirtiéndose en caballero andante, disimulando, por supuesto, su condición de mujer. Finalmente llegó a Rincón, donde el viejo Barón la aceptó tal y como era, y donde no tiene que ocultar su sexo. Es uno de los caballeros del castillo... ¡y pobre del soldado que no acate con rapidez sus órdenes!

FUE	8	Alt: 1'89 m. Peso: 80 kg.
AGI	15	RR: 45% IRR: 55%
HAB	15	Apariencia: 15
RES	15	
PER	20	
COM	20	
CUL	10	

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

Honda 60% (1D4+1D3+2)

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

Casco (Prot. 2)

Competencias: Alquimia 30%, Buscar 50%, Cantar 40%, Discreción 40%, Elocuencia 50%, Idioma árabe 40%, Leer/escribir 45%, Mando 60%, Psicología 80%, Seducción 50%, Tortura 40%

Gorka

Este vascón, alto y recio como un roble, llegó al castillo hace ya tiempo, y como no le hicieron demasiadas pregun-

tas, aquí se quedó. Parece ser que ha sido mercenario, bandido, verdugo y un montón de cosas más, pero todo son conjeturas, ya que no le gusta hablar demasiado. Es un buen soldado, y con ello vale. Se sospecha que no es cristiano, ya que no participa nunca en los oficios religiosos, y de cuando en cuando se va al bosque solo, a realizar extraños rezos en su lengua nativa. (En realidad, adora a Mari, la dama de Amboto. Ver manual pág. 47).

FUE	15	Alt: 1'90 m.	Peso: 94 kg.
AGI	20	RR: 80%	IRR: 20%
HAB	20	Apariencia: 13	
RES	15		
PER	15		
COM	5		
CUL	10		

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

Espada 70% (1D8+1D6+1)

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

Competencias: Cabalgar 70%, Escudo 80%, Otear 40%, Primeros Auxilios 40%, Tortura 45%

Esteban

Este muchacho es siervo del castillo desde que las Mandrágoras mataron a sus padres. Odia a los hombres árbol, y su mayor sueño es convertirse de mayor en un guerrero poderoso y exterminar a todo el pueblo de la Mandrágora. (De hecho, con estas ideas es fruta madura para convertirse en un Fraternitas Vera Lucis). Debido a su gran belleza, trae de calle a todas las criaditas del castillo, pese a su corta edad (14 años).

FUE	10	Alt: 1'45	Peso: 50 kg.
AGI	20	RR: 35%	IRR: 65%
HAB	15	Apariencia: 22	
RES	15		
PER	10		
COM	5		
CUL	5		

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

Armadura: Carece

Competencias: Con. Animal 65%, Con. Vegetal 80%, Seducción 65%

Nuño

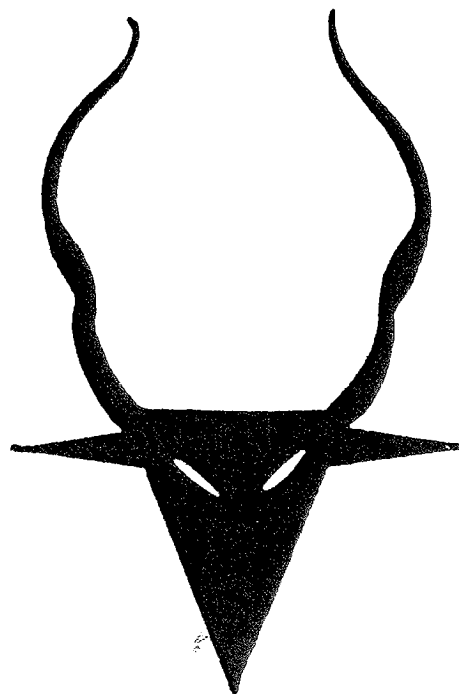
Su nombre completo es Nuño de la Vega del Rocío de la Virgen del Páramo, pero todos le llaman Nuño, para abreviar. Es el Escriba y Mayordomo del castillo, encargado de administrar las propiedades del barón y servirle de amauesse. Todo hay que decirlo, es muy competente en su trabajo. Su padre era Alquimista, por lo que siente cierta afición hacia esos temas.

FUE	10	Alt: 1'46	Peso: 60 kg.
AGI	10	RR: 65%	IRR: 35%
HAB	20	Aspecto: 11	
RES	10		
PER	20		
COM	10		
CUL	20		

Armas: Espada corta 70% (2D6+1)

Armadura: Ropa gruesa (prot. 1)

Competencias: Alquimia 25%, Con. Mágico 35%, Falsificar 90%, Latín 70%, Árabe 40%, Leer/Escribir 70%, Memoria 60%



La maldición del Mal Señor

por Miguel Aceytuno y Ricard Ibáñez.

- ¡Helo, helo por do viene
el infante vengador,
caballero a la jineta
en caballo corredor,
su manto revuelto al brazo,
demudada la color
y en la su mano derecha
un venablo cortador!

Romance del Infante Vengador. **Popular.**

Una versión anterior de esta aventura fue jugada durante el Primer Torneo de Aquelarre, realizada en el marco de las JESYR V, para posteriormente publicarse en el núm. 24 de la revista Líder.

Basada en el relato "La Cruz del Diablo" de Gustavo Adolfo Bécquer.

Introducción: La leyenda.

Lo cuentan en Estañado, por las noches, al calor de la lumbre, cuando les preguntan sobre las ruinas del castillo. Puede ser verdad... o no serlo.

Hace mucho tiempo, mucho tiempo, yo no sé cuanto, pero los moros ocupaban aún la mayor parte de España, se llamaban Condes nuestros Reyes, y las villas a su vez prestaban homenaje a otros más poderosos, cuando acaeció lo que voy a referir.

Pues es el caso que, en aquel tiempo remoto, esta villa y algunas otras formaban parte del patrimonio de un noble barón, cuyo castillo señorial se levantó por muchos siglos sobre la cresta de ese peñasco que se recorta en nuestro horizonte.

No sé si por ventura o desgracia quiso la suerte que este señor, a quién por su crueldad detestaban sus vasallos, y por sus malas cualidades ni el rey admitía en su corte, ni sus vecinos en el hogar, se aburriese de vivir solo con su mal humor y sus ballesteros en lo alto de la roca en que sus antepasados colgaron su nido de piedra.

Devanábale noche y día los sesos en busca de alguna distracción propia de su carácter, lo cual era bastante difícil después de haberse cansado, como ya lo estaba, de mover guerra a sus vecinos, apalea a sus servidores, y ahorcar a sus súbditos.

En esta ocasión cuentan las crónicas que se le ocurrió, aunque sin ejemplar, "una idea feliz."

Sabiendo que los cristianos de otras poderosas naciones se aprestaban a partir juntos en una formidable armada a un país maravilloso, para conquistar el sepulcro de Nuestro Señor Jesucristo, que los moros tenían en su poder, se determinó a marchar en su seguimiento.

Si realizó esta idea con objeto de purgar sus culpas, que no eran pocas, derramando su sangre en tan justa empresa, o con el de trasplantarse a un punto donde sus malas acciones no se conociesen, se ignora; pero la verdad del caso es que, con gran contento de grandes y chicos, de vasallos y de iguales, allegó cuanto dinero pudo, redimió a sus pueblos del señorío, mediante una gruesa cantidad, y no conservando de propiedad suya más que el peñón y las

cuatro torres del castillo, herencia de sus padres, desapareció de la noche a la mañana.

El tiempo pasó; comenzaron los zarzales a rastrear por los desiertos patios, la hiedra a enredarse en los oscuros machones, y las campanillas azules a mecerse colgadas de las mismas almenas. Cuando he aquí que no sé si un día o una noche, si caído del cielo o abortado de los profundos, el temido señor apareció efectivamente, con no más recursos que su despreocupación, su lanza y un puñado de aventureros, tan desalmados y perdidos como su jefe, en medio de sus antiguos vasallos.

1. Novedades en Estañado

Primeros días de Febrero. El invierno está siendo duro, muy duro en el señorío de Rincón. En el castillo, los hombres están malhumorados, y suspiran por alguna novedad que los saque del tedio y la rutina. Ignoran que pronto van a estar muy bien servidos.

Una noche, una comisión de cuatro aldeanos del vecino pueblo de Estañado solicita audiencia al barón. Su petición es sencilla y justa: un grupo de bandidos ha ocupado las viejas ruinas del castillo, y están saqueando a los indefensos habitantes del pueblo. Los comanda un falso caballero, un guerrero vestido de armadura que afirma ser ahora el señor de la comarca, y que por tanto tiene derecho a recibir vasallaje. Estañado es villa franca, pero los señores de Rincón tienen la obligación de defenderla. Así lo dice la ley del Rey, y el joven barón debe acatarla. Y así hará. Al fin y al cabo, no le cuesta demasiado enviar media docena de hombres (los Pj) para que, junto a los mozos de Estañado, expulsen de esas tierras a los bandidos.



Si alguno de los Pj (por su condición de caballero, hombre de confianza o sirviente) ha estado presente en la audiencia, una tirada de Psicología le revelará que el portavoz de los hombres de Estañado está algo intranquilo, nervioso. Como si se guardara algo para sí... Si alguno de los miembros de la comisión es sonsacado a fondo (mediante una tirada de Elocuencia o de Mando), terminará contando a su interrogador la leyenda del Mal Señor (ver introducción). Claro que, los de Estañado son famosos por las historias que se inventan acerca de su castillo en ruinas...

La comitiva sale al día siguiente, al amanecer, llegando a Estañado a media tarde. La jornada ha sido fría y lluviosa, lo cual no mejora demasiado el humor de los Pj. Es posible que el vislumbra los tejados de Estañado les anime un poco. Al fin y al cabo, tampoco hay tanta prisa. Nada les impide hacer noche en el pueblo, gozar del fuego y del vino, y desalojar a esos desgraciados de las ruinas al día siguiente. Ruinas que podrán ver, recortadas en el cielo rojo y oro del ocaso: una pelada roca, una fortaleza. Un verdadero nido de águilas.

No obstante, a las puertas del pueblo les espera una sorpresa. Una enorme higuera ofrece un macabro fruto. De sus ramas cuelgan racimos de hombres. Media docena. Mientras la comisión se entrevistaba con el Señor de Rincón, los bandidos ha bajado al pueblo... A cobrar vasallaje, según ellos. A saquear, según los del lugar. Estos seis se opusieron. Una vez muertos, fueron colgados aquí. Como ejemplo para los demás. Y la lección ha sido bien aprendida. Los de Estañado se han encerrado en sus casas. Los vecinos que acompañan a los Pj deberán identificarse y llamar a sus amigos por sus nombres antes de lograr convencerles de que abran sus puertas.

2. La abuela Inés.

Animados por la presencia de los Pj, los del pueblo recogerán a sus muertos, y acompañarán a los Pj hasta la casa de la abuela Inés, una mujer que los Pj ya conocen (ver **Hijos de Caín**). La abuela vive en un gran caserón, algo apartado del pueblo, donde los Pj podrán instalarse con cierta comodidad. La autoridad moral de la anciana en Estañado es indiscutible. No encabezó la comitiva hasta Rincón simplemente porque sus piernas ya no son las que la llevaron por tierras de moros, hace años. Pero es quien enseña a los niños, guía a los mozos y doncellas, aconseja a los hombres, enseña el uso de determinadas hierbas a las mujeres, cura a los enfermos, y conforta a los moribundos. En una palabra: Es una bruja. (Nota para el DJ: No es imprescindible que los Pj sepan esto último, aunque pueden adivinarlo. Y no me malinterpretes. La abuela Inés no es una vieja, malévola, malvada e impía bruja, ni tampoco una reluciente, bondadosa, perfecta y pura hada madrina. No es más que una persona que trata de hacer todo lo que puede por su pueblo). Según cómo se porten los Pj puede ser una excelente aliada en la retaguardia... o un mal enemigo.

Si los Pj se huelen algo raro, siempre pueden dormir separados, repartidos en varias casas del pueblo, o desalojar una casa para convertirla en su cuartel provisional, o dormir en el establo, si les gusta pasar frío en las noches invernales. Ellos se lo perderán, porque la abuela Inés es una buena cocinera, y su despensa está siempre bien provista, tanto o más que la de los monjes de San Gabriel. Caso de que los Pj no la supieran, la anciana les contará la

leyenda del Mal Señor. También les avisará contra él. Algo en sus desgastados huesos le dice que ese guerrero de armadura completa puede dar más de un quebradero de cabeza a quien se lance contra él...

3. El Mal Señor

A la mañana siguiente, los Pj y una docena de mozos del pueblo, llevando aperos de labranza, están dispuestos ya para dirigirse hacia el castillo. Están dirigidos por Pedro, un mocetón alto como una montaña que maneja la azada como si se tratara de un hacha de batalla.

El peñasco es inaccesible salvo por un estrecho camino, que cuelga a cientos de metros sobre el camino real. Por otra parte, el castillo está en ruinas. Ya sólo quedan en pie las cuatro paredes y la torre del homenaje. En el patio, se desesperan los rufianes. El señor de Estañado espera, sentado, en el antiguo salón de la torre. Lleva su armadura completa, y blande un espadón que dos hombres normales apenas podrían levantar.

La disciplina de los rufianes del Conde es prácticamente inexistente. Sin embargo, no dejan de ser hombres de armas. Los Pj tendrán que organizar a su triste tropa de la mejor manera posible, e idear un plan para asaltar el castillo, a ser posible por sorpresa. Los bandidos se rendirán de sufrir muchas bajas, o de ser sorprendidos durmiendo. No obstante, se cuidarán muy mucho de rendirse... en presencia de su Señor.

4. La lucha contra el Mal Señor

A los cinco turnos de iniciarse el combate (cuando oiga ruidos de lucha) el Señor saldrá al patio. Viste una armadura completa, cuidadosamente ennegrecida. Su yelmo causa un efecto aterrador, ya que representa con todo lujo de detalles una calavera de diablo, con dos cuernos en la frente. ¡Y en las órbitas de la calavera, dónde están los agujeros del yelmo, brillan dos ojos rojizos como brasas!

Posiblemente los Pj lo atacarán. Pero va a ser difícil que lo maten. Ya ha muerto. Su cuerpo se ha podrido. Sus cenizas se han esparcido al viento. Pero su alma maldita no ha bajado a los Infiernos. Solo su maldad y su sed de venganza mantienen unidas las piezas de la armadura. Nada más. Está vacía.

Cuando alguno de los Pj atraviese con su arma la coraza del Señor... no manará sangre. Sólo conseguirá que el Señor ría estrepitosamente. Todos los presentes perderán 5 puntos de Racionalidad al darse cuenta de lo que quieren destruir... y los campesinos huirán a la desbandada. Solamente Pedro, el recién casado, tendrá suficiente valor para quedarse junto a los Pj (Nota al DJ: Es importante que Pedro no muera. Si no hay más remedio, que quede malherido. No sería mala cosa que le salvara la vida a alguno de los Pj).

Cada vez que los Pj deseen atacar al Señor por medios físicos, deberán tirar por Racionalidad. Solo si pasan la tirada, podrán reunir la presencia de ánimo suficiente para atacar a la armadura maldita. Hay una excepción a esto: El espectro es evidentemente maligno. El destruirlo será una obra buena. Una obra santa. Todo Pj que encomiende su alma a Dios o a sus Santos o Ángeles no tendrá que tirar por Racionalidad.

Cuando la armadura pierda 6 veces 6 (36) puntos de Resistencia caerá al suelo... para levantarse nuevamente se-

gundos después, (concretamente 6 segundos, es decir, el tiempo de una acción de combate)... intacta de nuevo. Solamente en esos escasos segundos es posible capturarla (desmontarla, atarla de algún modo).

Si se la captura, tratará de escapar. Cada vez que los Pj se den la vuelta, se oír un estrépito de hierros que entrechocan. A no ser que se la ate con cuerdas muy fuertes, o que se la desmonte y que las piezas sean sujetadas fuertemente por hombres de bien, la armadura volverá a formarse y a marchar al monte (y sin abrigar demasiadas buenas intenciones para con los Pj cuando los coja).

5. La Maldición

Los Pj pueden recurrir a diferentes soluciones para eliminar al Mal Señor. Huir a uña del caballo en cuatro direcciones diferentes, llevando cada uno una parte de la armadura, hacerla fundir, arrojarla al fondo de pozos o barrancos, enterrarla en tierra consagrada o profana... Pero será inútil. Al cabo de cierto tiempo el espectro volverá. Se apoderará de otra armadura, y ésta mágicamente adoptará la forma diabólica que tenía la original. Y cada vez que los Pj se tropiecen de nuevo con el espectro del Mal Señor, deberán tirar por su IRR, perdiendo 1D10 si no pasan la tirada con un malus del 25%. El Mal Señor atacará principalmente a aquél que se apodere de su espada, pues quiere recuperarla... y sus razones tiene. Pero, en el fondo, no le hará ascos a ninguno de los que lo hayan atacado. Solamente se abstendrá de hacer mal a aquellos Pj que pisen suelo sagrado.

¿Cómo librarse para siempre de esta maldición? La respuesta la tiene Domingo, el abad del monasterio de San Gabriel, si los Pj se molestan en consultarle. Ordenará al bibliotecario que consulte los libros prohibidos, y aconsejará finalmente a los Pj lo que tienen que hacer: La armadura debe ser capturada de nuevo, y forjada en forma de cruz. Sólo así el alma del Señor bajará a los Infiernos.

Respecto al espadón del Mal Señor... Es una buena arma, y quizá alguno de los Pj se encapriche con ella. Pero conserva parte del espíritu de su amo. Al cabo de unos días, la espada empezará a susurrar a su poseedor historias de gloria y poder, y oscuros secretos para poseer la juventud eterna y montañas de oro. Todo esto es falso. El Mal Señor busca venganza, y la espada, en la cual hay parte de su malignidad, tratará de perder a su portador, dándole consejos útiles en apariencia, pero que escondan trampas mortales. Para ello, la espada posee el hechizo de "Ver el futuro". Si la espada es abandonada... seguirá destruyendo a todo aquél que sea lo suficientemente infeliz para poner su mano sobre ella. El poder de la espada solamente se disipará cuando el Mal Señor de Estañado descienda definitivamente a los Infiernos. Por cierto, ya se ha dicho que el espectro del Mal Señor buscará siempre en primer lugar a aquél que lleve su Espadón. Y no es solamente por capricho. Si el Mal Señor es derrotado por su propia espada, tardará 6 h. en ponerse nuevamente en pie, no apenas seis segundos. Pero, claro está, esto no lo sabe nadie, ni siquiera los "santos" monjes de San Gabriel...

6. Conclusión y recompensas

Si los Pj consiguen terminar con el Mal Señor, los Pj recibirán 45 P. Ap. cada uno, así como el agradecimiento eter-

no de todos los habitantes de Estañado... y quizá la amistad de Pedro, amistad que será el origen de una futura aventura (ver El castillo del llanto). Si cuentan la historia a su Señor, éste les recompensará de una manera más sustanciosa: Concretamente con una bolsa llena... y con su confianza.

Esta aventura puede jugarse intercalada con otras, y de hecho sería recomendable que así fuera: el Dj le sacará todo su jugo si los Pj creen haber destruido la armadura maldita... y ésta aparece de nuevo, lanzándose contra ellos en mitad de otra aventura. El Mal Señor debería convertirse así en una pesadilla para el grupo, y su destrucción final, por supuesto, un mayor alivio.

P.N.J.

Habitantes de Estañado

FUE	12	Alt: 1'75 m.	Peso: 70 kg
AGI	10	RR: 35%	IRR: 65%
HAB	15	Apariencia: 14	
RES	12		
PER	12		
COM	10		
CUL	10		

Armas: Aperos de labranza 40% (1D4+2)

Armadura: Carecen

Competencias: Conducir carro 45%, Esconderse 60%, Con. animales 45%, Con. Plantas 60%

Pedro, el campesino

FUE	15	Alt: 1'87 m	Peso: 72 kg.
AGI	17	RR: 65%	IRR: 35%
HAB	20	Apariencia: 15	
RES	15		
PER	10		
COM	5		
CUL	10		

Armas: Aperos de labranza 60% (2D4+2)

Armadura: Carece

Competencias: Conducir carro 65%, Con. vegetal 70%, Otear 50%

Abuela Inés

FUE	6	Alt: 1'60 m.	Peso: 45 kg
AGI	7	RR: -50%	IRR: 150%
HAB	15	Apariencia: 15	
RES	8		
PER	20		
COM	20		
CUL	20		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Astrología 60%, Alquimia 75%, Con. Plantas 80%, Primeros Auxilios 90%, Psicología 65%, Medicina 80%

Hechizos: Atracción Sexual, Buen parto, Fertilidad, Dolores de parto, Unión Sexual, Concentración, Virginidad, Impotencia, Virilidad, Varita de búsqueda, Bálsamo de curación, Curación de Enfermedades, Curación de Heridas Graves, Hablar mediante Sueños, Sumisión, Protección Mágica, Amuleto, Invocar Animas, Carisma, Invisibilidad, Invocación de Incubos y Súcubos, Ungüento de bruja, Teletransportación.

El Mal Señor

FUE	22	Alt: 1'95 m.	Peso: -
AGI	10	RR: 0%	IRR: 125%
HAB	10	Apariencia: -(especial)	
RES	36		
PER	15		
COM	0		
CUL	10		

Armas: Espadón 99% (1D10+1D6+2).

Cualquier otra arma, 75%

Armadura: Arm. de placas (Prot. 8)

Yelmo (Prot. 8)

Competencias: Otear 65%, Escuchar 60%

Poderes especiales: Cuando la armadura del Mal Señor absorba 6 veces 6 puntos de daño (36) cae al suelo, aunque no esté rota en absoluto. Inmediatamente sus puntos de Resistencia vuelven a ponerse al máximo, levantándose de nuevo al asalto siguiente. Además, es inmune a cualquier tipo de magia, ya sea benigna o de goecia.

Notas: Pese a que es un formidable enemigo, el Mal Señor tiene sus puntos débiles. Estos son: Nunca esquiva un

golpe, todo lo más intentará pararlo con su arma, y siempre se mueve lentamente, reaccionando con dificultad (por lo que actuará siempre en último lugar). Los caballos y otros animales lo evitan, y huyen aterrados, por lo que tiene que ir siempre a pie.

Secuaces del Mal Señor (12 Hombres)

FUE	10	Alt: 1'75	Peso: 70 kg
AGI	15	RR: 30%	IRR: 70%
HAB	15	Apariencia: 12	
RES	13		
PER	10		
COM	5		
CUL	5		

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

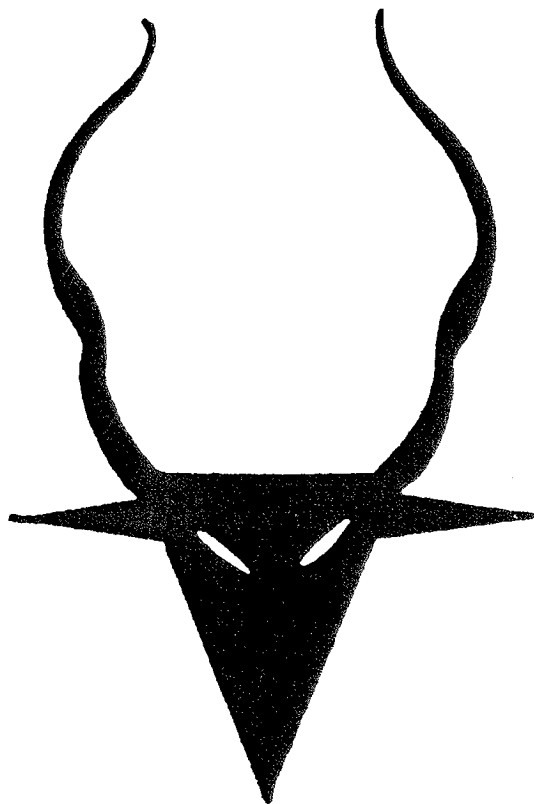
Ballesta 45% (1D10+1D4)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Casco (Prot. 2)

Escudo

Competencias: Escudo 45%, Cabalgar 40%, Otear 50%



¡Mandrágora!

*El fuego no tiene frío,
el agua no tiene sed,
el aire no tiene calor,
el pan no tiene hambre.*

Sortilegio popular. Anónimo.

Basado en el relato *The Tournament of Thorns*, de Burnett Swann.

Introducción

Esta semana de Abril es especial, ya que hay Feria en el vecino pueblo de Carrigón. Una buena ocasión para que un grupo de amigos (los Pj) se tomen un día de descanso, y vayan allí para curiosarse lo que los comerciantes exponen. Es seguro que se podrán conseguir a buen precio algunas aves para aumentar la despensa, aquellas especias difíciles de encontrar, o quizá algunos exóticos dulces granadinos para agradar a la madre... o a la amada. Y si de verdad tienen dinero que gastar, mercaderes de todas las ciudades del reino exponen sus mercancías. Allí podrán encontrar vinos de Castilla, perfumes de Oriente, telas de Flandes, espadas de Toledo, incluso quizá algunos de esos raros componentes que tanto agradan a curanderos y alquimistas. (Para más información sobre ferias y mercados, consultar las págs. 39-40 de *Lilith*).



1. La feria y los feriantes:

Los Pj pueden conseguir en la feria cualquier producto de los que aparecen en la pág. 65 del manual. Si los Pj piensan regatear para conseguir un precio más ventajoso, el Dj considerará que la competencia de Comerciar de los vendedores (en general) es del 60%. Para repasar las reglas de regateo, consulta la pág. 19 del manual.

En caso de que los Pj busquen algo especial, hay en la feria algunos comerciantes que quizá sepan satisfacerlos:

Harum ibn al-Musakkan, tratante de caballos. (Comerciar, 90%)

Tiene seis soberbios caballos árabes, que está dispuesto a vender a no menos de 50 doblas de oro (1.000 maravedíes de plata) cada uno. Por si acaso algún desaprensivo infiel se le ocurriera intentar robárselos, se hace acompañar por Musa, un gigantesco negro armado con un hacha de dos manos. Los caballos han sido castrados, para que ningún listillo pueda usarlos de sementales. No obstante, siguen siendo bestias magníficas:

Caballos árabes

FUE	30	RR: 50%	IRR: 50%
AGI	35		
RES	40		
PER	15		

Armas: Coz 45% (1D8+2D6)

Competencias: Bonus a cabalgar +25%

Por cierto, Harum se hace acompañar también por su mujer, Jadicha, una mujer bastante atractiva que está más que harta de él. Jadicha piensa que en tierras cristianas haría carrera, así que está ojo avizor en busca de algún pardillo con posibilidades económicas al que pueda enamorar y con el cual fugarse. Es posible que eso no le guste mucho a Harum, y mucho menos a Musa, que sirve a su amo con una fidelidad perruna.

Fran, espadero. (Comerciar, 75%)

Se trata de un tipo alto y fuerte, muy barbado, poco hablador, que gusta de usar sus manos para fijar los precios de su mercancía y regatear. Tiene para vender diez dagas, cuatro cuchillos y dos espadas cortas. Todas ellas están tan bien forjadas y equilibradas que dan un bonus del 10% a quien las empuñe. Los precios de Fran son los siguientes:

Dagas: 1 dobla de oro (20 maravedíes)

Cuchillos: 15 maravedíes

Espadas cortas: 35 maravedíes

Si algún Pj le busca las cosquillas a Fran, bueno, puede descubrir que no es humano. En realidad se trata de un Esmolet (ver *Dracs* pág. 20). Además, se trata del mismo Fran que aparece en la aventura ... *el Demonio busca tu alma*, también de *Dracs*. En otras palabras, se trata de un muy buen aliado... pero también del peor de los enemigos.

Xenxa, herborista y curandera. (Comerciar, 80%)

Se trata de una mujer rolliza, aunque de aspecto agradable, que vende hierbas curativas recogidas por ella misma en el bosque, con las que preparar tisanas y pociones curativas. Concretamente dispone de:

Hojas de Achicoria, para preparar infusiones con las cuales calmar los dolores de estómago (y que también actúan como laxante).

Belladona y Muérdago, para hacer pociones calmantes que alivian la epilepsia.

Diente de León, que depura la sangre y calma la fiebre.

Serpentaria, para fabricar antídotos contra el veneno de las terribles aspides (ver pág 45 del manual).

Betónica, para desinfectar heridas.

Zarzaparrilla, para hacerse baños y prevenir las enfermedades venéreas.

Xenxa cobrará 5 dineros por un puñadito de hierbas, sean las que sean. Son suficientes para hacer una cura. Si los Pj intentan meterse con ella, convendría recordar que es la amante (según unos) y criada (según otros) del Viejo, ese poderoso mago que vive en una vieja torre nadie sabe muy bien dónde. Tocarla aunque sea un pelo puede ser muy peligroso... (ver en este mismo libro *Noche de San Juan*).

Francesch Mata de Pera, buhonero. (Comerciar, 95%)

Se dedica a vender talismanes y amuletos, supuestamente contra la mala suerte y el mal de ojo, a 1 dobla de oro cada uno. Si alguno de los que se interesan tiene aspecto de persona adinerada o culta, le susurrará que dispone también de otro tipo de mercancía. Concretamente se trata de componentes mágicos difíciles de conseguir. Sus existencias son las siguientes:

Sangre de Salamandra	3 doblas de oro la redoma
Sangre de leproso	1 dobla de oro la redoma
Sangre de Gnomo	2 doblas de oro la redoma
Raíz de Mandrágora	25 maravedíes el pedazo
Piedra negra de Gul	50 maravedíes de plata
Piel de león	1 dobla de oro un pedazo
Esperma de ahorcado	10 maravedíes una redoma
Espujo negro de sapo	1 dobla de oro una redoma
Ambar gris	2 doblas de oro una redoma
Incienso de Olíbano	10 maravedíes un puñadito.

Por cierto, estos productos no son más que sangre de pollo, nabo común (la mandrágora), guijarros de río pintados (las piedras de Gul) y otras porquerías. Por supuesto, los hechizos que se hagan con semejantes componentes jamás funcionarán.

Luisa la Cartujana, barragana. (Comerciar 65%) No vende otro producto que los encantos de su cuerpo, por 10 maravedíes de plata, pero su mercancía, aunque pecaminosa, no deja de reconfortar el cuerpo y el alma. (Posibilidad de pillar unas ladillas, 15% Ver pág. 64 del manual).

Alvaro Tripallena, jugador. (Elocuencia 95%) Este tunante no se dedica a comprar o a vender, sino a vaciar los bolsillos de los incautos "con el juego de la Santísima Trinidad": Se juega con 20 monedas de vellón y una de plata, es decir, 21 monedas, que es número sagrado, pues es 3 veces 7, es decir, 21. ¡No se puede hacer trampas con un juego así!

Las reglas del juego, muy sencillas, son las siguientes:

El juego es para dos. Se pueden coger de una vez una, dos o tres monedas. El que al final tenga que coger la moneda de plata pierde. Caso de que sea Alvaro, se compromete a pagar el triple de lo que el otro apueste. El único requisito que pone Alvaro es que sus contrincantes empiecen siempre primero.

¿Cuál es la ventaja de Alvaro? Simplemente, que en este juego no se puede perder si uno no quiere (lo cual explica que Alvaro gane la mayor parte de las veces). Si su oponente coge una moneda, el coge tres. Si coge dos, también dos, y si coge tres, una. Lo importante es que el total sea cuatro, ya que cuatro multiplicado por cinco hacen veinte. Siendo 21 el número de monedas, a la sexta vez en que el incauto apostador tenga que coger monedas solamente tendrá ante él la moneda de plata... y perderá. (Nota al DJ: si con esta explicación no lo ves claro haz la prueba, y ya verás). Evidentemente, esta es la única manera de hacer trampa en el juego de la Trinidad, ya que aunque siete sea el número de Dios, y 21 el de la Trinidad, el 6 (de la sexta jugada) es el número del Diablo.

2. Conversaciones de taberna

Una vez hechas sus compras, posiblemente a los Pj les apetecerá refrescarse el gaznate en la taberna de Koldo, un vasco que se instaló hace ya tiempo en el valle. El vino que sirve no está demasiado picado, y entra bien. Además, las rudas maneras del vasco, a la larga, le hacen caer bien a todo el mundo, por lo cual su taberna está siempre llena. Hoy, al ser día de Feria, está abarrotada, y Koldo y su familia literalmente no dan abasto a la hora de servir a la clientela.

En un extremo de la taberna hay un corrillo de hombres que no paran de beber y hacer comentarios entre sí, mientras escuchan con atención lo que les dice un hombre, situado en el centro del grupo. Si los Pj sienten curiosidad y se acercan a escuchar, quizá reconozcan a Miguel el Verruga, un individuo bastante rollizo, con el rostro lleno de verrugas (de ahí el apodo), que podría ser llamado vago y gandul si no fuera porque, de tanto en tanto, hace alguna chapucilla para los santos padres de San Gabriel (del estilo de arreglar un mueble, construir una cerca, remozar un muro o hacer de alcahuete). Ahora ha adoptado la pose de un orador, y con toda la elocuencia de la que es capaz está hablando a todo aquél que quiera escucharle acerca de las Mandrágoras:

El pueblo de la Mandrágora tiene un aspecto grotesco, como si fuera una burla o remendo del Diablo hacia los hombres y mujeres, creación divina, al fin y al cabo. Su piel es rugosa y blanca como la corteza de un árbol, su pelo de color verdoso y sus sexos enormes, sobre todo los de los machos. Su sangre es espesa y verdosa, y son carnívoros y devoradores de hombres. Viven en los bosques, se reproducen con rapidez y hasta los lobos los temen. Plantan semillas en la tierra, y de ellas nacen sus hijos. Hay quien dice también que pueden nacer del semen de un ahorcado, pero para otros eso solamente son habladerías.

Según parece las Mandrágoras tienen la costumbre de introducirse a hurtadillas en las casas de los hombres para cambiar a sus cachorros por bebés auténticos, para que sus hijos crezcan sanos y fuertes, mientras sus padres humanos adoptivos se marchitan y mueren, ya que la Mandrágora les absorbe la sangre con sus besos. (Ver pág. 54 del manual).

¿Y a qué viene tan largo parlamento? Pues según Miguel, porque hay una Mandrágora en el pueblo. Se trata de una pareja de ancianos, Isidro y Leonor, a los cuales Verruga ha visto curioseando por la feria acompañados de una niña demasiado rolliza y sonrosada para ser hija de campesinos. Según Miguel, si los hombres del pueblo no hacen

algo, y pronto, los dos viejos morirán, y el monstruo dará rienda suelta a su naturaleza. Es mejor acabar con él ahora que no está en la plenitud de su poder.

3. El Linchamiento

Si los Pj intervienen en la conversación, poco podrán hacer para calmar los ánimos, cada vez más exaltados, de la gente. Como máximo (y a base de tiradas de Elocuencia) pueden sembrar algo de duda en sus mentes, y exigir a Miguel que se le haga a la chica una prueba para salir de dudas: un ligero corte en la mano bastará para ver el color de su sangre. Si es roja y fluye bien, será señal de que es tan humana como los demás. Si por el contrario es verdosa y espesa...

Finalmente, excitados por la bebida y las palabras de Verruga, una veintena de aldeanos liderados por Miguel saldrá a la calle en busca de la familia de Isidro. Si alguno de los Pj los sigue por curiosidad, será testigo de lo que sucederá: Isidro, su mujer y la chica están comiendo un bocado en las afueras del pueblo, en un prado verde al lado de un manantial. Tal y como dijo Miguel, Isidro y Leonor son una pareja ya madura (algo más de cuarenta años), de pelo entrecano, espalda encorvada y rostro surcado de arrugas. La niña, por el contrario, tiene un aspecto muy saludable, con una preciosa cabellera pelirroja y unos labios rojos como la misma sangre. Aunque por su tamaño debe tener unos siete años, una mirada atenta (Psicología) revelará que sus maneras y comportamiento corresponden a una persona de mucha más edad.

La muchedumbre rodeará al trío, y Verruga acusará a la niña de ser una Mandrágora. Isidro y Leonor llorarán y forcejearán, sujetados por los presentes, mientras intentan explicar a gritos que la pequeña es hija de las Hadas, que Isidro la encontró en el bosque al poco de morir de fiebres María, su única hija, y que ella es lo único que ha impedido que Leonor enloqueciera de dolor y pena. Sin hacerles caso, Miguel sacará un cuchillo y herirá el brazo de la niña, que no lanzará el menor grito, mirando al hombre con desconcierto. La sangre fluirá viscosa y de tono verde. La muchedumbre gritará, con odio y miedo, y diestramente, Miguel le cortará la cabeza de un tajo, levantando la cabeza para que todos la vean. Las venas y arterias que salgan del cuello parecerán mismamente raíces. Sin embargo, al ver el auténtico dolor que sienten Isidro y Leonor, la gente empezará a sentirse avergonzada, y se irá alejando del lugar, dejando solos a la anciana pareja. Miguel el Verruga también se irá con la gente, llevándose consigo su botín. ¡Nada menos que el cuerpo entero de una mandrágora! El hombre está muy contento, pensando en el dinero que ganará con su venta.

4. Ladrones

Entre una cosa y otra, el tiempo ha ido pasando, y el sol se está poniendo ya en el horizonte. Los Pj han de plantearse entre pasar la noche en Carrigón o hacer el camino hasta Rincón a oscuras (lo cual nunca es demasiado recomendable, aunque se trate de hombres de armas expertos como puedan serlo los Pj).

Si el grupo decide salir a pesar de todo, cuando estén haciendo los preparativos de marcha oirán un grito de soco-

rrro, procedente de un callejón oscuro (si es que se pueden llamar callejones y calles a los espacios entre las casas). Si los Pj se acercan a investigar se encontrarán con el buhonero catalán, Francesch Mata, que forcejea con dos hombres de aspecto patibulario, que esgrimen espadas cortas. Se trata de dos ladrones de la pequeña ciudad castellana de Madrid, llamados Oscar y Darío, que han llegado a Carrigón con la intención de apoderarse de las ganancias que los mercaderes puedan hacer en la feria. Le tienen cierto apego a su pellejo, así que si los Pj se lanzan decididamente contra ellos huirán precipitadamente.

El buhonero catalán estará muy agradecido a los Pj, y les propondrá contratar sus servicios para que lo escolten hasta la ciudad. Si los Pj se muestran remolones está dispuesto a pagarles hasta 3 doblas de oro (60 maravedíes de plata) por cabeza. Por supuesto, todo el gasto que los Pj hagan en posadas y tabernas por el camino correrá de su cuenta. Una tirada de Psicología revelará que el bueno de Francesch está muy temeroso de sufrir nuevos asaltos... Como si llevara consigo su fortuna...

En caso de que los Pj decidan quedarse a hacer noche en Carrigón, un Francesch más muerto que vivo entrará en la posada, tras haber sido zurrado a palos y robado de casi todas sus posesiones, excepto de un zurrón de cuero, bastante grande, que aprieta fuertemente contra sí. Solicitará protección y escolta hasta la ciudad (y los Pj, como hombres del Barón, señor y justicia de esta tierra, no podrán negarse).

5. Malos presagios

El catalán insistirá en que el grupo pase la noche en la posada del pueblo, partiendo hacia la ciudad al día siguiente. Por la noche los Pj pueden oír, o ser testigos, del siguiente incidente: el joven Lorenzo, leñador de profesión, insultará violentamente a Miguel el Verruga, que al parecer tiene dinero para gastar y está bebiendo alegremente, festejando su buena suerte. Lorenzo no llegará a agredir a Miguel simplemente porque será sujetado por varios testigos a última hora, siendo arrojado a la calle entre risotadas de los parroquianos. Cualquiera puede explicar, si algún Pj se interesa por el incidente, que al parecer la niña de Isidro y de Leonor había hechizado al joven Lorenzo, y malas lenguas incluso añaden que no les faltarían ocasiones de copular juntos, allá en el bosque...

El triste desenlace de esta historia es que al amanecer, mientras los Pj y Francesch se preparan para partir, se enterarán de que se ha encontrado el cuerpo sin vida del Verruga, justo al umbral de su casa, a la que se dirigía, bastante bebido, cuando salió de la taberna. Alguien le abrió la cabeza como si se tratara de una sandía madura, posiblemente con un grueso garrote. Todos acusan a Lorenzo. Las gentes de Carrigón, sabedores de que los Pj son hombres del barón, solicitan al grupo que retrase su partida hasta la captura del joven. Un grupo de hombres decididos ya han ido en su búsqueda.

En efecto, los Pj y Francesch no han de esperar mucho: al poco los hombres volverán, trayendo consigo, maniatado y cabizbajo, al joven leñador. Los de Carrigón lo entregarán a los Pj, para que el joven barón haga justicia en el castillo. Así, pese a las protestas de Francesch, el grupo se verá engrosado por un presunto asesino.

6. La Venganza

El camino de Carrigón a Rincón está delimitado al oeste por el bosque y al este por campos de cultivo comunales. Así que no hay pérdida posible, y el grupo cuenta con entregar el prisionero en el castillo a mediodía, pedir licencia para escoltar a Francesch hasta la ciudad, hacer noche en la posada del Arriero y llegar a la ciudad al día siguiente, atravesando el bosque. No obstante, el día no acompaña a los viajeros. Aunque ayer los cielos estaban azules y despejados hoy se muestran encapotados y desapacibles, y las nubes, grises y pesadas, se ciernen sobre sus cabezas como una amenaza.

Durante el viaje, los Pj pueden intentar interrogar a Lorenzo acerca de lo sucedido (tirada de Elocuencia o Mando). Por fin confesará que él es inocente, que en verdad estaba enamorado de la niña de los viejos, y que la consideraba, como ellos, hija de las hadas, y que no era una criatura diabólica, sino dulce y obediente. Aunque no espera que le crean, añadirá que él no mató al Verruga... aunque le hubiera gustado hacerlo, porque no era más que un asesino. Es posible que los Pj lo crean, tanto más si caen en la cuenta que, siendo leñador, le hubiera sido más fácil cortarle la cabeza con su hacha en lugar de matarlo a golpes.

En lo que respecta a Francesch, hay un detalle en su equipaje que puede que llame la atención de los Pj (Otear o Psicología). Si no se las robaron, lleva sus mercancías y equipo en un borrico, yendo él montado en una mula. Pero hay un zurrón de cuero, bastante grande, del que no se desprende ni a sol ni a sombra, portándolo siempre apretado contra su pecho, como si allí llevase un pedazo de su alma (ese zurrón que, en caso de haber sido atacado por los maleantes madrileños, conservará consigo a pesar de todo). El catalán se negará a decir, en todo momento, qué lleva allí, y si los Pj tienen curiosidad, deberán arrebatárselo a la fuerza. Lo que esconde su contenido, de todos modos, es algo que averiguarán muy pronto, quieran o no.

Al cabo de un par de horas de marcha una tirada de Otear revelará a los Pj que el ancho camino que seguían se está haciendo progresivamente más estrecho, y que los árboles son cada vez más abundantes a ambos lados del camino. En otras palabras: se están internando en el bosque, en lugar de bordearlo. Una tirada de Leyendas realizada con éxito puede que les llene la frente de sudor frío, ya que recordarán que las Mandrágoras reciben el nombre de árboles acechantes, pero también el de pastores de los árboles... y que suelen vengar la muerte de los suyos...

Sea cual sea la reacción del grupo al percatarse de ello (seguir por el camino, dar media vuelta y desandar lo andado o salir del camino para intentar salir del bosque atravesándolo por las buenas) el resultado será el mismo: el grupo se verá rodeado por media docena de Mandrágoras adultas, que los mirarán sin demasiado buen humor. Una de ellas, la más grande, señalará, sin decir palabra, a Francesch, y más concretamente al gran zurrón de cuero que éste lleva consigo. Pues dentro se encuentra buena parte del cuerpo despedazado de la niña Mandrágora, y los suyos la reclaman para enterrarla en la tierra, madre de todos. Francesch compró los pedazos a precio de oro a Miguel, y se negará a entregarlos, aún a costa de su vida, pues sabe que puede sacar por ellos una fortuna en cualquier ciudad importante. Así que solicitará la ayuda de los Pj. Las Mandrágoras atacarán y devorarán a Francesch y a cualquiera que las ataque, pero respetarán a quien se mantenga quietecito y sin hacer tonterías.

Conclusión y Recompensas

Una vez hallan acabado con Francesch (y con quien se ponga por delante) las Mandrágoras desaparecerán, dejando a los supervivientes del grupo proseguir su camino.

Para éstos será evidente que han sido estas criaturas las que mataron a Miguel, no el pobre Lorenzo. La pregunta es ¿cómo se lo explicarán al joven barón de Rincón?.

De un modo u otro, los Pj ganarán cada uno 40 P. Ap por jugar esta aventura, siempre y cuando la jueguen hasta el final.

P.N.J.

Harum ibn al Musakkan

FUE	8	Alt: 1'65	Peso: 68 kg.
AGI	17	RR: 40%	IRR: 60%
HAB	15	Aspecto: 13	
RES	12		
PER	10		
COM	20		
CUL	15		

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

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Discreción 45%, Comerciar 90%, Psicología 50%

Musa

FUE	22	Alt: 1'85	Peso: 90 kg.
AGI	15	RR: 70%	IRR: 30%
HAB	12	Aspecto: 12	
RES	20		
PER	15		
COM	5		
CUL	10		

Armas: Hacha 90% (1D10+1D6+1D4)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Esquivar 40%, Escuchar 35%, Esconderse 15%, Otear 60%

Jadicha

FUE	10	Alt: 1'60	Peso: 65 kg.
AGI	10	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	15	Aspecto: 23	
RES	10		
PER	15		
COM	15		
CUL	10		

Armas: Estilete (1D4+1D3+1)

Armadura: Carece

Competencias: Bailar la danza del vientre, 75%, Elocuencia 70%, Seducción 85%

Fran

FUE	29	Alt: 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%, Comerciar 75%, Con. Mágico 90%, Con. Minerales 65%

Xenxa

FUE 18 Alt: 1'65 Peso: 82 kg.
 AGI 12 RR: 15% IRR: 85%
 HAB 15 Aspecto: 15

RES 20
 PER 15
 COM 15
 CUL 10

Armas: Garrote 80% (1D6+1D4)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Artesanía 60%, Comerciar 80%, Con. animales 65%, Con. plantas 90%, Medicina 60%, Prim. Auxilios 90%

Francesch Mata de Pera

FUE 7 Alt: 1'58 Peso: 45 kg
 AGI 10 RR: 30% IRR: 70%
 HAB 13 Aspecto: 10

RES 12
 PER 15
 COM 20
 CUL 15

Armas: Daga 20% (2D3)

Armadura: Carece

Competencias: Comerciar 95%, Elocuencia 75%

Hechizos: Ungüento de atracción sexual (4 dosis)

Luisa la Cartujana

FUE 5 Alt: 1'60 Peso: 71 kg.
 AGI 20 RR: 35% IRR: 65%
 HAB 16 Aspecto: 17

RES 18
 PER 18
 COM 18
 CUL 5

Armas: Estilete 40% (1D3+1+1D4)

Armaduras: Carece

Competencias: Comerciar 65%, Discreción 60%, Elocuencia 60%, Seducción 85%

Alvaro Tripallena

FUE 10 Alt: 1'57 Peso: 55 kg.
 AGI 10 RR: 40% IRR: 60%
 HAB 15 Aspecto: 13

RES 12
 PER 20
 COM 20
 CUL 15

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

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Elocuencia 95%, Juegos de manos 80%

Miguel, el Verruga

FUE 7 Alt: 1'60 Peso: 72 kg.
 AGI 10 RR: 55% IRR: 45%
 HAB 12 Aspecto: 4

RES 14
 PER 15
 COM 15
 CUL 10

Armas: Espada corta 45% (1D6+1)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Artesanía 60%, Elocuencia 70%

Oscar el Madrileño

FUE 18 Alt: 1'80 Peso: 75 kg.
 AGI 15 RR: 60% IRR: 40%
 HAB 12 Aspecto: 12

RES 20
 PER 12
 COM 10
 CUL 10

Armas: Garrote 70% (1D6+1D4)

Armaduras: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Otear 60%, Escondarse 45%, Tortura 50%

Darío el Caraniño

FUE 12 Alt: 1'55 Peso: 55 kg
 AGI 15 RR: 50% IRR: 50%
 HAB 15 Aspecto: 20

RES 14
 PER 20
 COM 5
 CUL 12

Armas: Espada corta 70% (1D6+1D4+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Correr 40%, Esquivar 50%, Robar 65%

Lorenzo, el leñador

FUE 20 Alt: 1'75 Peso: 65 kg.
 AGI 15 RR: 35% IRR: 65%
 HAB 15 Aspecto: 15

RES 15
 PER 10
 COM 5
 CUL 5

Armas: Hacha 75% (1D10+1D6+1D4)

Armaduras: Carece

Competencias: Con. animales 40%, Con. Plantas 75%, Conducir carro 50%

Mandrágoras

FUE 40 Alt: 4'65 m. Peso: 1800 kg.
 AGI 5 RR: 0% IRR: 225%
 HAB 8 Arm. Nat: 12 ptos.

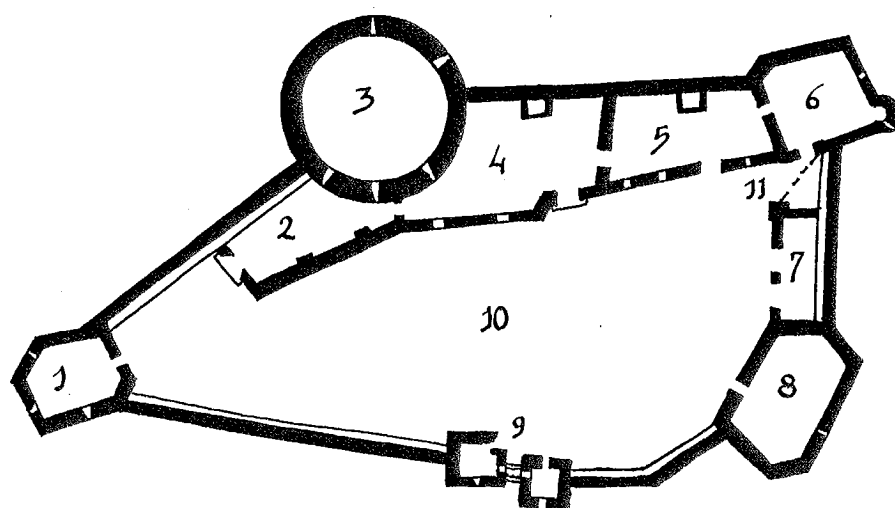
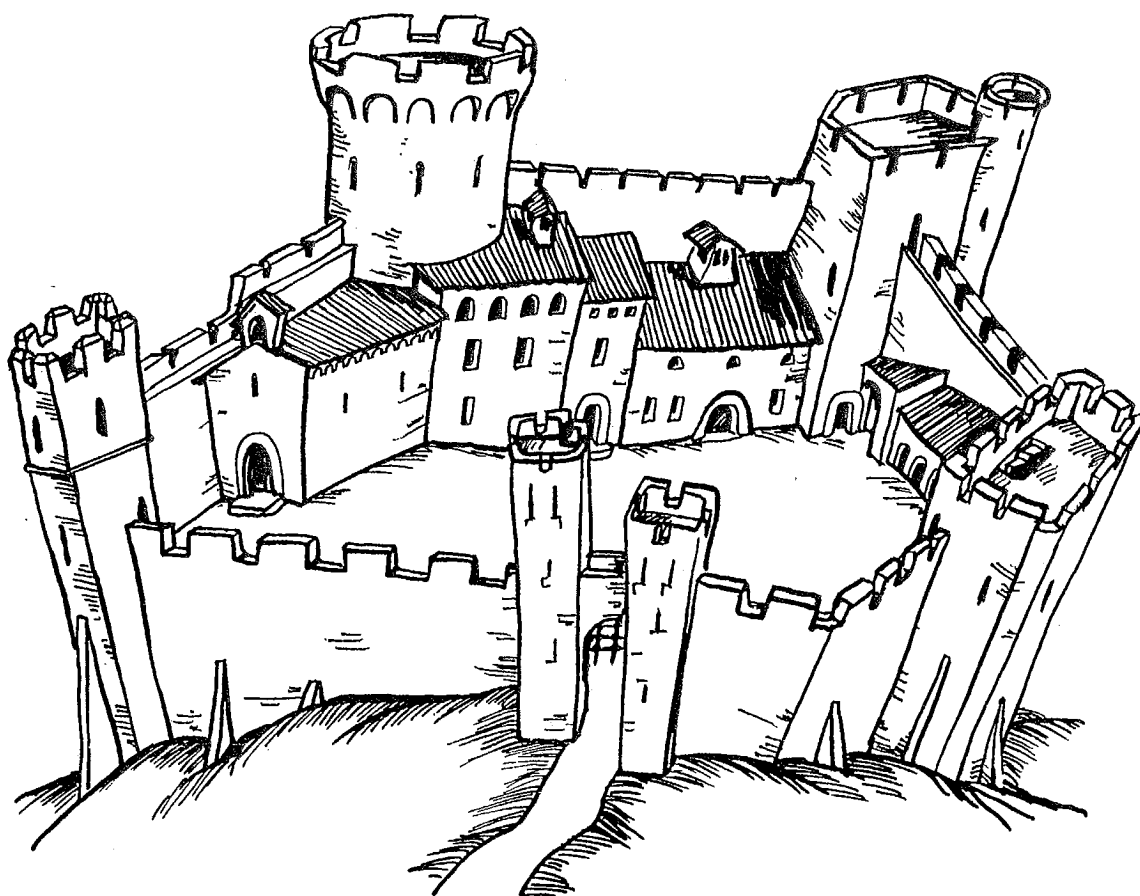
RES 40
 PER 20
 COM 1
 CUL 10

Armas: Golpear con las ramas 40% (5D6+1D8)

Competencias: Con. Vegetal 98%

Poderes especiales: Ver pág. 54 del manual.

CASTILLO del BARÓN de RINCÓN



- | | | |
|-----------------------|---------------------|-------------------------------|
| 1. Torre leñera | 5. Cocina. Despensa | 9. Entrada. Cuerpo de Guardia |
| 2. Capilla | 6. Torre. Cuartel | 10. Patio |
| 3. Torre del Homenaje | 7. Cuadras | 11. Herrería |
| 4. Salón | 8. Torre. Cuartel | |

El castillo del llanto

*Allí hablara el rey moro
y desta suerte decía:*

*- Prendeldo, mis caballeros,
y dél me haced justicia*

*Echó mano a su espada,
de todos se defendía,
mas como era uno solo
allí hizo fin su vida.*

Romance de Sayavedra. Anónimo

Esta aventura sirvió para arbitrar la final del torneo de Aquelarre en el marco de los Días de Joc 1994.

Introducción: La leyenda

Lo cuentan en Estañedo, al calor de la lumbre, cuando los forasteros les preguntan sobre las viejas ruinas del castillo. Puede ser verdad... o no serlo.

Año 1208, 586 de la Hégira. Dawud ibn al Sumadih es el Wali guerrero del valle, y desde su fortaleza domina el camino hacia Al-Andalus. En una de sus correrías por los reinos cristianos ha capturado a Don Gonzalo Menárguez, joven caballero por quien espera conseguir un buen rescate. Por desgracia para él, el apuesto cristiano consigue conquistar el corazón de la esquivia Salma, la joven e inexperta hija del Wali. Su amor es breve, tempestuoso y apasionado: juntos pasan las noches amándose y haciendo planes de fuga, y Salma suspira cuando Gonzalo le habla de la bondad del Dios cristiano, y de cómo ella se convertirá en señora de sus vasallos y reina de su corazón. Lamentablemente, la pareja es denunciada por un sirviente, y cae sobre ellos la ira de Dawud: Gonzalo es arrojado vivo a un pozo sin fondo, mientras que Salma es recluida en sus habitaciones mientras el Wali medita qué hacer con ella. Al cabo de unos meses se hace evidente que está encinta, y esto enfurece aún más al ya encolerizado padre, que ordena que su hija sea emparedada viva, junto al niño no nato que lleva en el vientre. La terrible orden se cumple, y con ella se abate la desgracia. Una noche, a los pocos meses de tan dramáticos sucesos, se oyen claramente por todo el castillo el inconfundible llanto de un niño de pecho. De un niño apenas nacido. Y esa misma noche Dawud ibn al Sumadih muere, sin ninguna marca en su cuerpo y con una expresión de absoluto terror en la mirada.

Los tiempos pasan, los cristianos ocupan el valle, el castillo pierde su importancia y es abandonado. Pero su leyenda sigue fresca en la tradición popular. Y aún hay más. Hay quien dice que aquella mujer encinta que oiga o crea oír el llanto del niño emparedado en el castillo, malparirá en el momento de dar a luz, muriendo tanto ella como su hijo. Hasta nuestros días, la maldición se ha cumplido religiosamente.

También hay quien dice que, en determinadas noches, el castillo recobra vida, se ven luces en sus muros, y parece habitado y reconstruido. Pero aquellos que se han aventurado, por curiosidad o avaricia, en el interior de sus muros, no han vuelto a ser vistos jamás...

1. El llanto

La Primavera se encuentra en todo su esplendor, y el fértil valle de Rincón está inundado de flores y buena cosecha. Todo es felicidad y alegría, y la vida vuelve a nacer tras el frío invierno. Invierno tan duro que buena parte de las mujeres han quedado embarazadas, de tanto que se han abrazado a sus maridos buscando calor. ¡Durante años, los hombres rogarán a Dios pidiendo otro Invierno como ese! La joven Flora ha sido una de ellas. Recién casada, está ahora encinta del que será su primer hijo. Es joven, feliz y enamorada, y junto a Pedro, su marido, viaja hacia Estañedo a la fiesta que allí se prepara. Pero al pasar por las ruinas del castillo Flora oye (o cree oír) el llanto de un niño. Se lo comenta a su hombre, que dice no oír nada, y lo comenta a sus familiares de Estañedo, llenando de dolor su corazón. Ante sus sorpresa, las mujeres estallan en llanto, el rostro de los hombres se ensombrece. Por fin, alguien termina contándoles la leyenda, leyenda que se ha cumplido inexorablemente desde siempre. Pero Flora no se resigna. Algo habrá que hacer. Una voz aconseja acudir a pedir consejo a la abuela Inés, la bruja del pueblo. La anciana escucha en silencio, y finalmente da su augurio: Una maldición hecha de ira y llanto, por amor y valor puede romperse. En una de esas noches mágicas en las que el castillo parece habitado, un grupo de personas decididas podrían entrar, acompañando a la embarazada, y terminar para siempre con la maldición. Claro que, como todo el mundo sabe, nadie que se haya aventurado en el castillo durante esas noches ha vuelto jamás.

A los pocos días, una niebla extraña cubre el castillo. Al caer la noche, algunos dicen ver luces, e incluso varios caminantes afirman haber oído voces en moro...

El escenario está preparado. ¿Pero quién acompañará a Flora y a Pedro al castillo, a una aventura en la que hay mucho que perder y nada que ganar? ¿Quizá un grupo de parientes y amigos? ¿Quizá los Pj?

2. El castillo

Mientras el grupo se acerca a las ruinas del castillo, se darán cuenta que, en efecto, da la sensación de estar habitado: velado, casi oculto por la niebla, con la fría luz de la luna jugueteando de tal modo sobre sus piedras que parece que las antorchas iluminen de nuevo los derruidos bastiones y las abandonadas salas del castillo. El camino que están tomando, el más fácil, atraviesa un bosquecillo, donde en tiempos de moros floreciera una pequeña ciudadela, de la que nada queda ya. Pero la primera sorpresa de las muchas que esperan al grupo será que, llegados a este punto, las caballerías que los Pj trajeran consigo (mulas o asnos no más, que los caballos no pueden avanzar por senderos de cabras) se negarán a dar un paso más, a adentrarse en ese bosque de árboles ralos y leprosos. Y en verdad hay algo de macabro en el paraje, pues un oído poco atento (tirada de Escuchar con un bonus del 50%) podrá oír claramente cómo el viento, al pasar entre los árboles, se transforma en susurros humanos... susurros que hablan, en lenguaje de infieles (árabe) de la triste historia de Salma, la hija del wali Dawud, de su amante cristiano Gonzalo y de la maldición del niño no nato de ambos. Y si los miembros del grupo no conocen o no entienden la lengua de los infieles, la magia del lugar obrará su primer milagro: todos aquellos que pasen una tirada de IRR entenderán los parlamentos (ganando, por cierto, 3 de IRR si tienen 65 o menos).

Y lo que se susurra en el bosquecillo es lo siguiente:

Nunca hubiera el señor permitido que el infiel cristiano intimara con su hija...

A él lo enterró en vida, a ella le secó el corazón...

Varios meses pasaron antes de oírse el primer llanto. Un llanto de un no nato. De quien nunca nació...

3. La Pesadilla

Al llegar el grupo al maltrecho umbral del castillo, verán que su interior está dominado por la oscuridad más absoluta, oscuridad que ni siquiera mil antorchas podrían iluminar. Como máximo, aquél hombre prudente que ose asomarse creará ver, si aguza mucho los ojos y su mirada es buena (tirada de Otear), un espectro, fantasma o aparecido, que lo mirará con ojos desorbitados por la desesperación y la locura, antes de ser tragado nuevamente por las tinieblas... (ganancia de 1D10 de IRR si no se pasa la tirada).

Aquellos del grupo que tengan valor para atravesar el umbral se verán transportados a otro mundo, tragados por el drama y la maldición que impregnan las viejas piedras. El tiempo y el espacio se distorsionarán para ellos, y en lugar de las viejas y abandonadas ruinas del castillo se pasearán por entre las sombras de otro tiempo, testigos mudos de lo que allí sucedió, espectadores de un teatro que los fantasmas del castillo representarán para ellos. Lo que no han de saber, aunque es posible que descubran muy pronto, es que ellos mismos pueden convertirse, si no se andan con tiento, en comparsas de la función...

Cada vez que el grupo entre en una sala el DJ lanzará 1D6, relatando el espectáculo con el que se encuentren los Pj. Si un resultado sale demasiado, u otro se resiste en aparecer, se puede alterar el resultado del dado como mejor convenga. También puede ahorrarse el lanzar el dado, y limitarse a narrar las escenas según el orden que mejor le plazca.

Toda sala tiene una única entrada, y cuando atraviesen el umbral de la misma irán a parar a un lugar diferente. Si el grupo se separa, pueden acabar desperdigados... y a merced del Djinn, como se verá más adelante. Si el grupo, o parte de él está demasiado rato en una habitación la ilusión desaparecerá temporalmente, viendo las paredes desnudas y las ruinas del castillo. La ilusión volverá a activarse cuando crucen nuevamente otro umbral.

Por el contrario, aquellos Pj que al entrar en una sala pasen una tirada de RR (con un malus de -30%), no verán ni oirán nada, no podrán intervenir en la acción de sus compañeros y, por supuesto, nada de lo que allí suceda les afectará.

Será inútil que los Pj intenten hacer un mapa del castillo, o que busquen una salida. Una vez atrapados en el interior de las ruinas, deberán destruir la maldición o perecer en el intento.

4. El pasado

1. El grupo llega a un gran salón, adornado con cierto lujo: tapices multicolores adornan las paredes, gruesas al-

fombras cubren por completo las losas del suelo y cojines de seda invitan a echarse en ellos y descansar. Hay comida y bebida en abundancia en una mesita baja, a un lado de la estancia. Los miembros del grupo pueden, si lo desean, comer y beber cuanto quieran de ella, pero no les saciará, y les sabrá insípida. Hay una persona en el salón. Un venerable anciano musulmán, aún fuerte, vestido lujosamente de seda y lana. Está en un extremo de la estancia, reclinado en unos cojines... y no dice nada, ni se mueve. Solamente llora. Una tirada de Primeros Auxilios revelará que está muerto. Aún así, sigue llorando, silenciosamente.

2. El grupo llega a una sala de tortura. Dos infieles de aspecto musculoso están torturando a un joven cristiano. Finalmente le arrancan los ojos y lo arrojan al interior de un pozo seco, muy profundo.

3. Pasillo. Dos criados se cruzarán con el grupo (atravesándolo si es preciso, ya que no son más que ilusiones), cuchicheando entre ellos: *Varios meses hace ya que el perro cristiano intentara huir con la hija del Wali, y la ira de nuestro señor no se ha apaciguado... como tampoco se ha apagado el dolor de su hija...*

4. El grupo llega a una mazmorra, que sin embargo tiene ciertos lujos (un tosco camastro, algunos libros, una vela para iluminarse), un arcón para sentarse y guardar algunas pertenencias). Hay allí un joven y apuesto prisionero, cuyas ropas, aunque algo gastadas, lo identifican como noble y como cristiano. La puerta del calabozo se abre y entra una doncella mora, bellísima, que se lanza en brazos del mozo, el cual corresponde ardientemente a su pasión. Luego, ella le da una daga a él, e intentan salir de la celda para huir. Pero entonces aparece el wali, con algunos de sus hombres, el rostro, enrojecido de cólera. El muchacho intenta abrirse paso a la fuerza, pero es reducido con facilidad. Ambos son sacados a rastras de la estancia.

5. Ante los ojos de los Pj, un par de infieles están cerrando con obra y argamasa la puerta de una habitación. Dentro de ella hay una mujer, casi una niña, con el rostro desecho por el llanto, agarrando con ambas manos su vientre. Es evidente que está embarazada. Insensibles a su llanto, los dos moros rematarán su trabajo rápidamente. Al colocar el último ladrillo la muchacha lanzará un agudo, estremecedor grito...

6. Habitación a oscuras. Dentro, hay una muchacha que llora, acariciando su abultado vientre, maldiciendo por toda la eternidad a su padre: *Malhado seas, Dawud ibn al Sumadih, por haber matado a mi amado, por haberme emparedado viva y por no haber querido nunca a tu nieto. Que mueras de muerte ignominiosa, que tu dominio sea destruido, que tu castillo se convierta en un mal augurio. Que la vida no nazca en estos parajes mientras el ánima de mi hijo siga llorando. Y que así sea, hasta que estreches a tu nieto entre tus brazos.*

5. Los fantasmas

Además de estas visiones, el grupo se tropezará con otros moradores del castillo. Lanzar 1D6:

1. Llantos
2. Mujer
3. Hombre

4. Djinn
5. Condenados
6. Nada

1. Una vez disipada la escena, revelados los muros vacíos del castillo, los Pj oirán sin dificultad los llantos de un niño recién nacido, que parecen venir de una pared cercana. En ella verán sin dificultad que se trataba de una puerta, tapiada al parecer recientemente. Podrán echar abajo la obra sin dificultad, pero dentro solamente encontrarán el esqueleto de un niño pequeño. Si alguien pasa una tirada de IRR (bonus de 75% si se es una mujer) sentirá la necesidad de abrazar al esqueleto y llevarlo consigo. De hacerse así, este resultado no volverá a repetirse.

2. Una mujer, vestida con un sudario blanco, con el rostro marcado por la más profunda de las tristezas. Si los Pj pasan o han pasado por 4, 5, 6, reconocerán en ella a la hija del Wali. Solamente si se tropieza con el grupo en 1 dirá lo siguiente (en caso contrario guardará silencio): *¿Puede el arrepentimiento lograr el perdón?*.

3. Un hombre, con las cuencas de los ojos vacías, el cuerpo lacerado por mil torturas. Si los Pj pasan o han pasado por 2 o 4 reconocerán en él al joven cristiano que supo enamorar a la hija del Wali moro. Guardará silencio, pero si coincide con los Pj en 2 les dirá: *¡Solamente el amor apaciguará a la Ira!*.

4. Al empezar a disiparse la escena surgirá de repente un ser gigantesco, de aspecto vagamente humano, vestido solamente con un taparrabos, de piel verdeazulada y facciones moras. Sus ojos son rojizos, y blande un enorme alfanje. Aquellos que pasen una tirada de Leyendas lo identificarán como un Djinn, un genio musulmán, maléfico, que puede nacer de la ira, el odio y la desesperación. Antes de lanzarse contra el grupo dirá siempre lo mismo: *¡Aquél que no tuvo compasión, no conocerá la compasión!* Se desvanecerá una vez halla causado una herida (mortal o no) a un miembro del grupo ... para reaparecer nuevamente cuando vuelva a salir su número. Caso de que su ataque sea mortal sus víctimas se levantarán casi inmediatamente, ignorando a sus compañeros y alejándose de ellos (ver 5). El Djinn se alimenta de la ira y la desesperación que impregnan el lugar, y es invulnerable a cualquier ataque físico, a no ser que provenga de armas mágicas. No obstante, en caso que sea destruido reaparecerá nuevamente cuando vuelva a salir su número. Solamente se desvanecerá para siempre si uno de los Pj se planta delante de él, sin atacarle ni intentar esquivar sus golpes, y abre los brazos queriendo abrazarle. Esto es lo que intenta decir el fantasma del muchacho (ver 3).

5. Los Pj se tropiezan con uno o varios espectros, de ojos enloquecidos y actitud absolutamente desamparada. Muestran horribles heridas, aterradoras, pero ya no sangran por ellas. Se trata de las víctimas del Djinn, y están atrapadas en el castillo, para el resto de la eternidad, o hasta que la maldición se rompa. Este puede ser el fin de los Pj, si no resuelven el misterio a tiempo. Los Pj pueden reconocer en ellos a aquellos que se aventuraron entre las ruinas del castillo empujados por la codicia o el afán de gloria. Por mucho que les hablen, o intenten llamar su atención, los espectros los ignorarán por completo.

6. Pues eso, pues nada. Ningún encuentro. ¿Eres un poco cortito, no?.

6. La esperanza

Para romper la maldición del castillo, los Pj deberán escuchar con atención las palabras de la hija de Dawud: ... *hasta que estreches a tu nieto en tus brazos*. Si colocan el esqueleto del niño en los brazos del anciano que llora, el esqueleto se revestirá de carne en el acto, el anciano cesará de llorar y gozosamente lo estrechará entre sus brazos. Entonces aparecerán a su lado los fantasmas de Gonzalo y Salma, que sonreirán al grupo... para desaparecer para siempre, llevándose consigo la maldición. (Nota del autor: ¡Si, ya lo se, es un final tan enternecedor que da asco! ¡Pero qué quieres, lo melodramático vende!).

Si los Pj no caen en ello, el DJ puede darles una pequeña pista, haciendo que el fantasma de Gonzalo o de Salma digan a los Pj, en uno de sus encuentros: *Poned al niño en brazos de aquél que llora*. Si ni aún así lo pillan, o pasan de todo, o simplemente el Dj quiere espabilarlos haciendo más dramática la acción... solamente tiene que aumentar el ritmo de aparición del simpático Djinn (de todos modos, sería de muy mal gusto que saludar a los Pj con un *¡ya estoy aquí!*).

Conclusión

Si todo va bien... Los Pj conseguirán terminar con la maldición, el llanto no volverá a oírse nunca más y Flora dará a luz a su debido tiempo a un hermoso niño. Por cierto, el padrino podría ser algún Pj que se haya distinguido especialmente en esta aventura...



Si todo va mal... El grupo nunca volverá de las ruinas del castillo, que seguirán malditas para siempre.

Recompensas

Destruir la maldición del castillo supone 40 P.Ap. Hacerlo sin ayuda (es decir, sin que los fantasmas de Salma o Gonzalo tengan que dar pistas extra al grupo), da como recompensa 20 P. Ap más.

P.N.J.

Flora

FUE	10	Alt: 1'57 m	Peso: 52 kg.
AGI	12	RR: 35%	IRR: 65%
HAB	15	Apariencia: 20	
RES	15		
PER	10		
COM	20		
CUL	15		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Otear 65%, Tener antojos 85%

Pedro (marido de Flora)

FUE	15	Alt: 1'87 m	Peso: 72 kg.
AGI	17	RR: 65%	IRR: 35%
HAB	20	Apariencia: 15	
RES	15		
PER	10		
COM	5		
CUL	10		

Armas: Aperos de labranza 60% (2D4+2)

Armadura: Carece

Competencias: Conducir carro 65%, Con. vegetal 70%, Otear 50%

Djinn

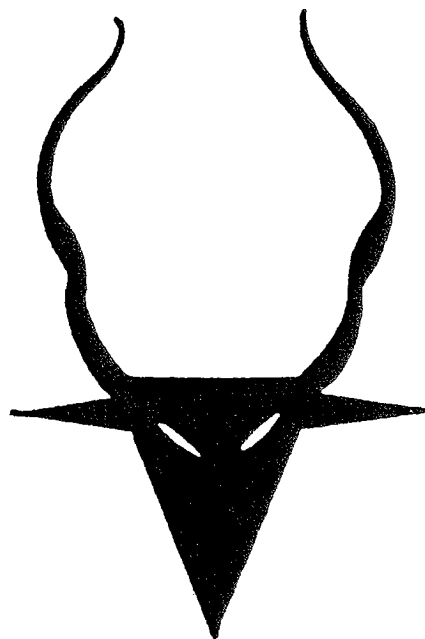
FUE	33	Alt: 3 m.	Peso -
AGI	15	RR: 0%	IRR: 150%
HAB	25	Arm. Nat.	Carece
RES	30		
PER	10		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Cimitarra 75% (1D6+2+4D6)

Armadura: Carece

Competencias: Dar risotadas 95%, Aparecer de los lugares más inoportunos 99%

Poderes especiales: Este Djinn en particular es inmune a todo tipo de ataque físico no mágico.



Noche de San Juan

*La Magia abre dos caminos ante ti.
Elige aquella que desees.
Tendrás la recompensa que merezcas.*
The Magus. **Francis Barret.**

Aventura prevista para un DJ y un jugador. Es imprescindible que el Pj desee aprender magia. También sería interesante que fuera de corta edad (17 años o menos). No debe conocer ningún hechizo aún. Profesiones recomendadas: Alquimista, Artesano, Curandero, Goliardo. Publicada con el nombre de *Nox Demoni* en el núm. 41 de la revista Líder.

Esta aventura se sale un poco del hilo argumental del libro, por lo que puede ignorarse o jugarse aparte, si se desea. También puede tener consecuencias fatales para un PnJ bastante importante en Rincón. En términos de desarrollo de la campaña, supondremos que sobrevive.

Introducción: Otoño. Melancolía.

Hace ya algún tiempo que el Pj oyó hablar del *Viejo*, un anciano hechicero huraño y misterioso que vivía en un recóndito valle, un lugar del que nadie le supo o le quiso decir la localización exacta. El Pj lo buscó por las montañas durante semanas, y hubiera abandonado la búsqueda de no darse cuenta de que en su vagar se había desorientado por completo, y ya no sabía cómo regresar al mundo de los hombres. Fue así, hambriento y exhausto, vestido con andrajos y con la bolsa vacía, como el Pj alcanzó a divisar, en la lejanía, las ruinas de la vieja torre fortificada, convertida ahora en granja, que era la residencia del *Viejo*.

El Viejo resultó ser un individuo alto y consumido, con ojos ardientes como brasas y barba escasa, rala y amarillenta. Al Pj le fue imposible calcular su edad, pero estaba seguro que era uno de los hombres más ancianos que había visto jamás. Con él vivía Xenxa, una mujer rolliza de aspecto agradable, quizá su criada, quizá su amante, quizá ambas cosas a la vez. La primera reacción del Viejo cuando el Pj dijo que quería que le enseñara magia fue despedirlo a cajas destempladas, pero Xenxa intercedió por él, recordando al Viejo que el Invierno estaba cerca, y que un par de brazos jóvenes no irían mal en las tareas de la granja. Un vistazo alrededor confirmó al Pj (tirada de Otear) que, en verdad, había mucho por hacer...

A regañadientes, el Viejo aceptó que se quedara, siempre que se ganara el pan que comiera: él no alimentaba vagos. No quiso ni oír hablar de enseñar magia, pero, aunque no afirmó poseer conocimientos mágicos, tampoco lo negó.

El primer trabajo que le encargó fue llenar una cisterna de agua, para lo cual le entregó un minúsculo cubo y le indi-

có dónde había un manantial. El sendero que iba desde la cisterna al manantial era estrecho y empinado, con lo que el trabajo era fatigoso en extremo. Mostrando sus dientes amarillentos en algo parecido a una sonrisa, el Viejo le dijo al Pj: *Espero que haya en ti bastante fuerza para hacerlo en un día.*

Tras algunos viajes, el Pj pronto descubrió que necesitaría varios días de trabajo sin descanso para terminar con su tarea. Sin embargo, no le fue difícil darse cuenta (tirada de Percepción x 5 a cada viaje que haga con el cubo, hasta que lo consiga) que el manantial estaba situado casi encima de la cisterna. Hacer un pequeño cauce le costó pocas horas. Una vez terminado, las aguas del manantial fluyeron libremente, llenando ellas solas la cisterna.

Sin hacer ningún comentario, el Viejo le encargó inmediatamente la segunda tarea: *nuestra cerda está a punto de parir. Estate con ella y ayuda a dar nueva vida.* La cerda resultó ser un animal enorme y agresivo (aunque puede calmarse con una tirada de Con. Animal). Al llegar el momento preciso, y para alivio del Pj, se presentó en la porqueriza Xenxa, que demostró tener bastante experiencia en estos menesteres. El parto duró toda la noche, y fue duro y agotador, pero el Pj se sorprendió al amanecer mirando con ternura a los lechones, entendiendo el milagro de la vida quizá por primera vez.

La tercera tarea del Viejo fue, aparentemente, la más sencilla. Le mostró una pequeña parcela de terreno y le dijo: *haz aquí tu huerto, cuídalo lo mejor que sepas y muéstrame su fruto...*



1. El Viaje

21 de Junio, al atardecer.

El Pj se encuentra maldiciendo su suerte mientras arranca las malas hierbas de su huerto. Es la única cosecha que ha conseguido tras muchos meses de trabajo constante. Posiblemente se sentirá frustrado y furioso, y puede que se plantee seriamente recoger sus escasas posesiones y marcharse de allí.

Será entonces cuando Xenxa asome la cabeza y le grite que el amo quiere verle...

El Viejo está en su laboratorio, la sala más abarrotada de objetos extraños que el Pj viera jamás. Al entrar, lo encontrará mirando con expresión preocupada una caja de madera, no demasiado limpia y totalmente vacía. Alzando la mirada, el Viejo le dirá al Pj que tiene una nueva tarea que encomendarle: debe ir a una zona del bosque llamada Valle Umbroso, y coger en la víspera de San Juan toda la Cincoenrama que quepa en su zurrón.

Si el Pj pasa una tirada de Con. Mágico recordará que la Cincoenrama es una planta mágica usada para multitud de hechizos, entre los que destacan los de Dolores de Parto, Sinceridad y Mal de Ojo. Es evidente que, recogida en una fecha mágica como es la Noche de San Juan, sus propiedades mágicas se multiplicarán por mil. Es la primera tarea relacionada con la magia que el Viejo encarga al Pj, por lo que es posible que éste se alegre. La alegría se le disipará si pasa una tirada de Leyendas y recuerda que durante la Noche de San Juan suelen pulular por el bosque todo tipo de criaturas, algunas de ellas muy poco amables y aún más extrañas...

2. El Camino Real

El Pj se pone en camino al día siguiente (22 de junio) al alba. Lleva ropa de viaje, calzado fuerte, una capa con capucha que sirve tanto de abrigo durante el día como de manta durante la noche, un zurrón con algo de fruta, pan y queso, un cuchillo en el cinto y un largo bastón para ayudarse a caminar. Al despedirse, el Viejo le da una bolsa con algunas monedas de plata (exactamente 13), y una última recomendación: *Ten cuidado al escoger las hierbas que pongas en el zurrón. No todas las que parecen buenas lo son en realidad, y a menudo las más fáciles de recoger son las peores...*

Poco a poco el Pj se abre paso por los ocultos senderos que conducen hasta la morada del mago, recordando lo que le costó dar con ellos la primera vez. Si pasa una tirada de Escuchar oír susurros, cuchicheos y risitas a sus espaldas, efectuados por vocecillas agudas. Una tirada de Memoria con un bonus de 35% le permitirá recordar que, en otras ocasiones en casa del mago o sus alrededores, le ha parecido oír vocecillas muy parecidas.

Nota al DJ: Se trata de las Hadas y Duendes del bosque, que lo están acompañando un trecho por curiosidad y para despedirse de él. Por supuesto, si el Pj se gira rápidamente para tratar de ver a alguno de ellos o, aún peor, atraparlo, pueden ofenderse y tomárselo muy mal... (Para más detalles, consultar págs. 48 y 50 del manual).

Hacia media mañana el Pj sale del valle y alcanza el Camino Real. A menudo éste cruza los campos de cultivo, donde los campesinos se apresuran a recoger, mientras cantan, la última cosecha de trigo. El Pj también se encuentra, de tanto en tanto, con jovencitos y muchachas cargados

con haces de leña muerta, lo que le hará recordar la costumbre campesina de encender grandes hogueras la noche de San Juan.

3. La Posada

Falta poco para el atardecer cuando el Pj llega a la Posada de Justo. Es un edificio de aspecto algo descuidado, pero sólido. Sabe por referencias que dormir en él no es muy caro, así que es una buena alternativa a dormir a la intemperie.

Caso que se decida a entrar, se encontrará al traspasar el umbral en una estancia llena de humo (parece que la chimenea no tira bien), donde una veintena de personas lo mirarán con cierta curiosidad, dada su condición de forastero. La lista de precios es la siguiente:

Dormir en Sala Común: 5 monedas.

Dormir en Habitación: 15 m.

Jarra de Vino: 2 m.

Jarra de Leche: 1 m.

Plato de potaje: 2 m.

Empanada de menudillos: 1 m.

Asado (ración): 5 m.

(Nota al DJ: Sería razonable que el pobre Pj consulte el saldo de su magra bolsa antes de embarcarse alegremente en estipendios que quizá no pueda pagar. Por otra parte, Mateo, el dueño, tiene la buena costumbre de cobrar siempre por adelantado).

La encargada de servir las mesas y atender a los clientes es una mujer de unos treinta años llamada María, de senos grandes, ya algo caídos, sonrisa cansada y ojos tristes. Está ya demasiado curtida para que surjan efecto en ella las tiradas de Seducción, pero cualquiera puede hacerla suya en el establo por 5 monedas de plata: tiene una hija que mantener, y no quiere verla tomar el mismo camino que ella. Por cierto, si el Pj se anima a retozar con María hay un 25% de posibilidades de que se contagie una buena Gonorrea (ver pág. 64 del manual).

Si el Pj toma una jarra de vino con los parroquianos puede llegar a enterarse de una información bastante interesante (se agradecería una buena interpretación o, en su defecto, una buena tirada de Elocuencia):

Parece ser que la zona a donde se dirige el Pj, el valle Umbroso, forma parte del feudo del joven Pedro, Barón de Rincón, un muchacho cruel y egoísta que heredó el título hace pocos meses, debido a la repentina muerte de su padre. Se dice que sus castigos son severos: quemar a las brujas, cortar la lengua a los blasfemos, la mano a los ladrones y esclavizar de por vida a los deudores y a su familia. ¡Malos tiempos cuando hay un mal señor!, concluirán sentenciando los de la posada. Por suerte, el buen Dios suele arreglar estas cosas tarde o temprano, y no sería el primer mal amo que sufre un lamentable accidente.

En la posada hay un par de tipos de aspecto patibulario que invitarán al Pj a jugar unas partiditas de dados. Durante las dos primeras partidas el juego se desarrollará de forma normal. A la tercera los otros jugadores tendrán muy mala suerte y el Pj ganará una buena cantidad de dinero. Uno de ellos propondrá entonces aumentar las apuestas. Si el Pj acepta los dos harán trampas, dejando al Pj sin dinero. En caso que se niegue a seguir jugando uno de ellos simulará

examinar los dados y empezará a gritar que el Pj es un tramposo, pues debe haber cambiado los dados, ya que estos están cargados. En caso de que el Pj no consiga demostrar su inocencia (por ejemplo, preguntando dónde están entonces los dados auténticos), los parroquianos de la posada le darán una buena paliza (daños 1D8+2) arrojándolo seguidamente al barro del camino, tras haberle cogido todo lo de valor que llevara encima (calzado incluido).

4. La tierra del barón

(Si el Pj no pasó la noche en la posada deberá hacerlo en las cercanías, al raso. No tendrá incidentes, pero la noche será muy húmeda. Posibilidad de resfriarse, 45%).

El día 23 amanecerá brumoso y triste. A poco más de una hora de camino de la posada se encuentra un riachuelo de cierto tamaño, que marca la frontera entre el señorío donde se encuentra el Pj y las tierras del Barón de Rincón. El Pj no necesitará ninguna tirada especial para darse cuenta que las tierras del barón están mucho más agostadas y secas que las que deja atrás, sin que haya una explicación aparente de ello. Para cruzar el riachuelo el Pj puede optar entre mojarse los pies o bien intentar saltar de piedra en piedra por un paso cercano. En este último caso deberá tirar por Agilidad x 3, pues corre el peligro de resbalar y caer de culo en el lecho del río, quedando calado hasta los huesos. Si pasó la noche al raso, hay un 35% de posibilidades de que coja una pulmonía. Si durmió calentito en la posada, el porcentaje se reduce a un 15%.

Cerca del vado hay un tipo de aspecto andrajoso, apoyado en una gran piedra de tal modo que queda oculto a los ojos de los que cruzan el río hasta que están casi encima de él. Lleva un gran cuchillo en la mano, y con él está cortando calmosamente delgadas rebanadas de una manzana, que luego mastica más lentamente aún. Mirará de hito en hito al Pj, sin decir nada en un principio ni dejar de masticar. Si el Pj pasa una tirada de Psicología se dará cuenta de que es un bandido, y que está calculando si vale la pena atacar al Pj o dejarlo en paz. Si nuestro héroe no quiere problemas, quizá sería una buena política invitarle a almorzar compartiendo con él las provisiones de su zurrón. Blas, que así se llama el bandido, no es mal tipo en el fondo, aunque rebanaría sin remordimientos el gazañate a su abuela si con ello fuera a sacar algún provecho. Si el Pj dialoga con él durante un rato, se puede llegar a enterar de que, de un tiempo a esta parte, en el centro del bosque están pasando cosas muy raras. En algunas zonas los árboles se están secando, como si les hubieran arrancado el corazón. También puede enterarse de la información que tenían los parroquianos de la posada, caso que por algún motivo se la hubiera perdido.

A medida que se interne en las tierras del barón el Pj verá confirmadas sus primeras impresiones: las cosechas son pobres, la vegetación es escasa, los árboles secos numerosos. Incluso el viento es frío y desagradable. Tampoco se oyen los trinos de los pájaros, y los pocos que cruzan la zona lo hacen muy alto, y deprisa, como si fuera un lugar maldito que conviene evitar cuanto antes. En el horizonte, sobre una colina, se recorta la silueta del castillo de Rincón. Una tirada de Otear mostrará al Pj que se haya en muy buen estado... y que la horca que se encuentra ante él está ocupada por un macabro fruto... Parece que el joven señor sigue ejerciendo su particular justicia.

5. Los dos caminos

A mediodía se levanta la bruma, y el sol empieza a calentar los huesos del Pj. Suponiendo que aún le queden provisiones, es posible que éste decida hacer un alto para comer un bocado (o simplemente para descansar, que ya lleva una buena caminata).

Pronto encontrará un lugar ideal: un roble centenario, al lado del camino, a cuya sombra se está fresco y cómodo.

Desde donde se encuentra el Pj se puede ver, a lo lejos, la colina con el castillo, y también la gran masa del bosque, a la cual se dirige. Hay dos elementos más en el paisaje que llamarán su atención: por un lado una vieja casa en ruinas, al parecer destruida por un incendio. En el lado opuesto hay un pequeño prado de flores silvestres de vivos colores (algo insólito en esta tierra agostada y reseca). Por un instante, al Pj le parecerá que en las ruinas hay una joven bellísima, vestida de negro, que le hace señas para que se acerque. Y son movimientos urgentes, que indican furia apenas controlada. Simultáneamente, creará ver entre las flores del prado una anciana vestida de blanco, que alzará su sonriente mirada ofreciéndole unas flores recién cortadas. Y hay en ese gesto paz, sabiduría, y comunión con la naturaleza.

El Pj parpadeará, dándose cuenta de que se ha dormido unos instantes. Evidentemente, por mucho que inspeccione el prado o las ruinas no encontrará nada.

6. El corazón del bosque

El Pj llegará a los primeros árboles del bosque con las últimas luces de la tarde, apresurando el paso para llegar al Valle Umbroso antes que sea noche cerrada. El bosque no es un lugar especialmente agradable. Los senderos son engañosos y tienden a acabar bruscamente en callejones sin salida, las raíces de los árboles sobresalen traicioneramente de la tierra haciendo tropezar al Pj, y las ramas bajas parecen siempre dispuestas a azotarle la cara. Como le dijera Blas, los árboles secos y muertos son relativamente abundantes. Y además, el Pj tendrá en todo momento la incómoda sensación de que lo vigilan...

Ya en el Valle Umbroso, el Pj puede empezar a hacer todas las tiradas de Con. Mágico que quiera para encontrar la dichosa Cincoenrama (y salir pitando luego). Caso de que las pase encontrará Achicoria, Corregueta, Valeriana... incluso algo del maléfico Eleboro Negro. Pero ni una misera brizna de Cincoenrama. De pronto, una gruesa rama de árbol azotará la tierra ante él, y una voz, profunda y colérica le gritará un *¿Qué has venido a hacer aquí, humano?* El Pj levantará la mirada... y es posible que se haga caca en los calzones. Se encuentra delante de una Mandrágora adulta... y no está precisamente de muy buen humor.

De entrada, la visión del árbol parlante supondrá al Pj ganar 1D10 de IRR si no pasa la tirada. En segundo lugar, puede resultar su muerte si intenta atacarla, salir por piernas o hacer cualquier otra cosa que no sea decir sinceramente la verdad: como ya hemos dicho, hoy la Mandrágora no está para bromas.

La Mandrágora se quedará mirando fijamente al Pj durante un buen rato (el suficiente para que empiece a sudar). Finalmente le dirá: *Quizá te haya traído el Destino. Quizá seas el brazo de nuestra venganza.*

¿Has visto la tierra? Sufre y se muere, porque su amo no la

quiere. Desde antiguo los hombres de la comarca han establecido alianza con la tierra, y la tierra ha respetado el pacto. Pero ahora hay un nuevo señor entre los hombres, y ha prohibido que se realicen los viejos ritos, y los castiga con la horca, la espada y el fuego. Como cada víspera de San Juan, en un claro del bosque los hombres y mujeres de la Vieja Religión se disponen a celebrar la fiesta del fuego y de la fecundidad. Pero el joven señor cabalga hacia allí con sus hombres para impedirlo. Nos atan aún los viejos pactos: no podemos derramar su sangre. Pero tú si puedes hacerlo. Ve hacia allí. El Bosque atacará, y el joven Señor caerá a tus pies. Haz que su sangre se derrame fuera de su cuerpo, haz que su vida se disipe, y la vida volverá a la tierra. Si no lo haces... entonces no saldrás vivo de este bosque.

7. La decisión

Tras el discursito la Mandrágora permitirá que el Pj se aleje. Salir por piernas quizá no fuera la más sabia decisión, así que es posible que se aposte cerca del sendero que cruza el bosque, a la expectativa de los acontecimientos.

No tendrá tiempo de aburrirse demasiado. Al poco rato una tirada de Escuchar le revelará que se acerca un grupo de jinetes al trote, y al rato verá aparecer a una docena de soldados a caballo. Todo sucederá muy rápido. De pronto los árboles de los alrededores parecerán cobrar vida, y azotarán repentinamente con sus ramas a los jinetes a galope. La mayor parte de los caballeros caerán al suelo, y los que consigan dominar su caballo volverán grupas para huir, gritando que el bosque está maldito. Cojeando y gimiendo de dolor, los caídos les seguirán lo más deprisa que puedan. Solamente un cuerpo quedará tendido en el suelo: un muchacho, más o menos de la misma edad que el Pj, vestido con una capa ricamente bordada y una cota de malla de primera calidad. El joven barón de Rincón. El Pj solamente tiene que acercarse hacia él y clavar su cuchillo en su cuerpo. Fácil. Y mientras se acerca, le parecerá ver por el rabillo del ojo a una vieja vestida de negro, que le chillaba y le anima a que lo haga.

Si el Pj vacila... quizá recuerde la sensación que tuvo al ayudar a parir a la cerda, quizá recuerde hasta qué punto llegó a sentir entonces el milagro de la vida. De cualquier tipo de vida. Y alzando la mirada verá a una muchacha joven, bellísima, vestida con túnica blanca, que le muestra un ramillete de flores recién cortadas y le invita a seguirla. Será una visión fugaz. Pronto desaparecerá entre los árboles.

Si el Pj decide matar al barón encontrará sin problemas la Cincoenrama y saldrá del bosque sin más contratiempos. Se sentirá satisfecho de sí mismo, y se dará cuenta que la vida humana, al fin y al cabo, no es tan importante. Si prosigue sus estudios tiene madera para ser un mago goético de primer orden.

Si el Pj decide no matar al barón llegará hasta sus oídos el sonido de risas y cánticos. Si se acerca a mirar llegará fácilmente a un claro, donde un grupo de hombres y mujeres (de todas las edades) bailan alrededor de una hoguera y beben de un gran tonel colocado al pie de un roble. Si el Pj bebe de ese tonel descubrirá que es una especie de vino, fresco y embriagador, que le llenará de paz y frescor, la paz de una mañana florecida de primavera, el frescor de las gotas del rocío en el amanecer. Y verá cómo, tambaleante y confundido, el joven barón llega hasta él. Quizá sería buena idea darle de beber también. Si así lo hace, cu-

rará su alma de legalismos e intransigencias, pues aprenderá a dejar de gobernar con la ley para hacerlo con el corazón. Y esto le hará empezar a querer su tierra, y a los que en ella viven. Y será querido por ellos, pues será sabio, justo y bueno.

Entonces, evidentemente, la tierra volverá a dar fruto, pues los pactos se habrán sellado de nuevo. El Pj encontrará sin problemas Cincoenrama, y podrá volver a la torre del Viejo con el corazón alegre y los pies ligeros. Si prosigue sus estudios tiene madera para ser un mago blanco de primer orden.

Conclusión

Una vez ante el Viejo, éste recibirá la Cincoenrama en silencio. Después le preguntará al Pj. *¿Cuáles han sido mis tres primeras lecciones?*

Las respuestas correctas son:

- * La Fuerza más poderosa es el ingenio.
- * La Vida es un don precioso, no debe desperdiciarse ni destruirse.
- * Sólo las cosas hechas con amor dan fruto.

Si el Pj contesta (más o menos) de manera correcta el mago gruñirá *¡Pues que sea la última vez que llegas tarde a clase!* Seguidamente, empezará a iniciarle en los secretos de la magia.

El Pj estará dos años con él. Al cabo de ese tiempo, habrá aprendido 60 P. Ap. para gastar únicamente en Conocimiento Mágico, así como algunos hechizos. (Nota al DJ: Dale el número máximo de hechizos que su Con. Mag. admita. Se los habrá ganado).

Recompensas

Jugar esta aventura supondrá 20 P. Ap. Si el Pj trae la Cincoenrama ganará 25 P. Ap. más.

P.N.J.

El Viejo

FUE	12	Alt. 1'85	Peso: 60 kg.
AGI	10	RR: -75%	IRR: 175%
HAB	20	Apariencia: 10	
RES	15		
PER	20		
COM	10		
CUL	22		

Armas: Bastón 60% (1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 95%, Astrología 90%, Con. animales 75%, Con. Mágico 110%, Con. Minerales 85%, Con. plantas 75%, Enseñar 95%, Psicología 99%

Hechizos: Casi todos.

Xenxa

FUE	18	Alt. 1'65	Peso: 82 kg.
AGI	12	RR: 15%	IRR: 85%
HAB	15	Apariencia: 15	
RES	20		
PER	15		
COM	15		
CUL	10		

Armas: Garrote 80% (1D6+1D4)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Artesanía 60%, Comerciar 80%, Con. animales 65%, Con. plantas 90%, Medicina 60%, Prim. Auxilios 90%

Timadores

FUE	12	Alt. 1'65	Peso: 60 kg.
AGI	15	RR: 45%	IRR: 55%
HAB	15	Apariencia: 10	
RES	12		
PER	15		
COM	20		
CUL	10		

Armas: Cuchillo 45% (1D6+1D4)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Robar 60%, Juegos de Manos 50%, Juego 75%, Correr 40%

Blas, el bandido

FUE	18	Alt. 1'82	Peso: 75 kg.
AGI	15	RR: 60%	IRR: 40%
HAB	16	Apariencia: 8	
RES	15		
PER	12		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 75% (1D6+1D4)

Pelea 65% (1D3+1D4)

Armadura: Harapos de Peto de cuero (Prot. 2, Res 20)

Competencias: Otear 60%, Esconderse 75%, Tortura 50%

Mandrágora

FUE	45	Altura: 10 m.	Peso: 1800 kg.
AGI	3	RR: 0%	IRR: 250%
HAB	10	Arm. Nat. 12 (Corteza)	
RES	45		
PER	20		
COM	3		
CUL	10		

Armas: Golpear con ramas 45% (1D8+6D6)

Competencias: Con. Vegetal 99%, Psicología 75%, Leyendas 70%

Poderes especiales: Ver pág. 54 del manual.

Esta Mandrágora en concreto puede hacer 15 ataques por turno.

Barón Pedro de Rincón

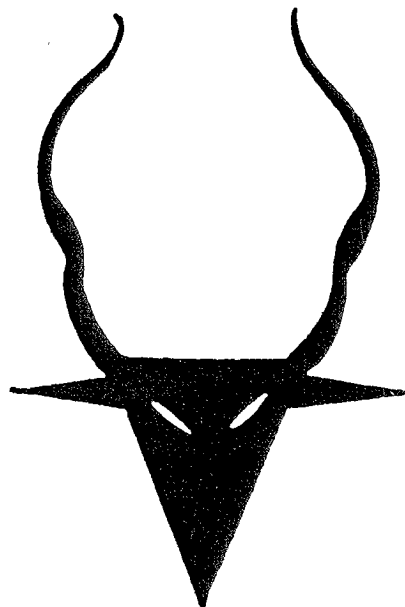
FUE	10	Alt. 1'60	Peso: 55 kg.
AGI	12	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Apariencia: 20	
RES	18		
PER	14		
COM	10		
CUL	15		

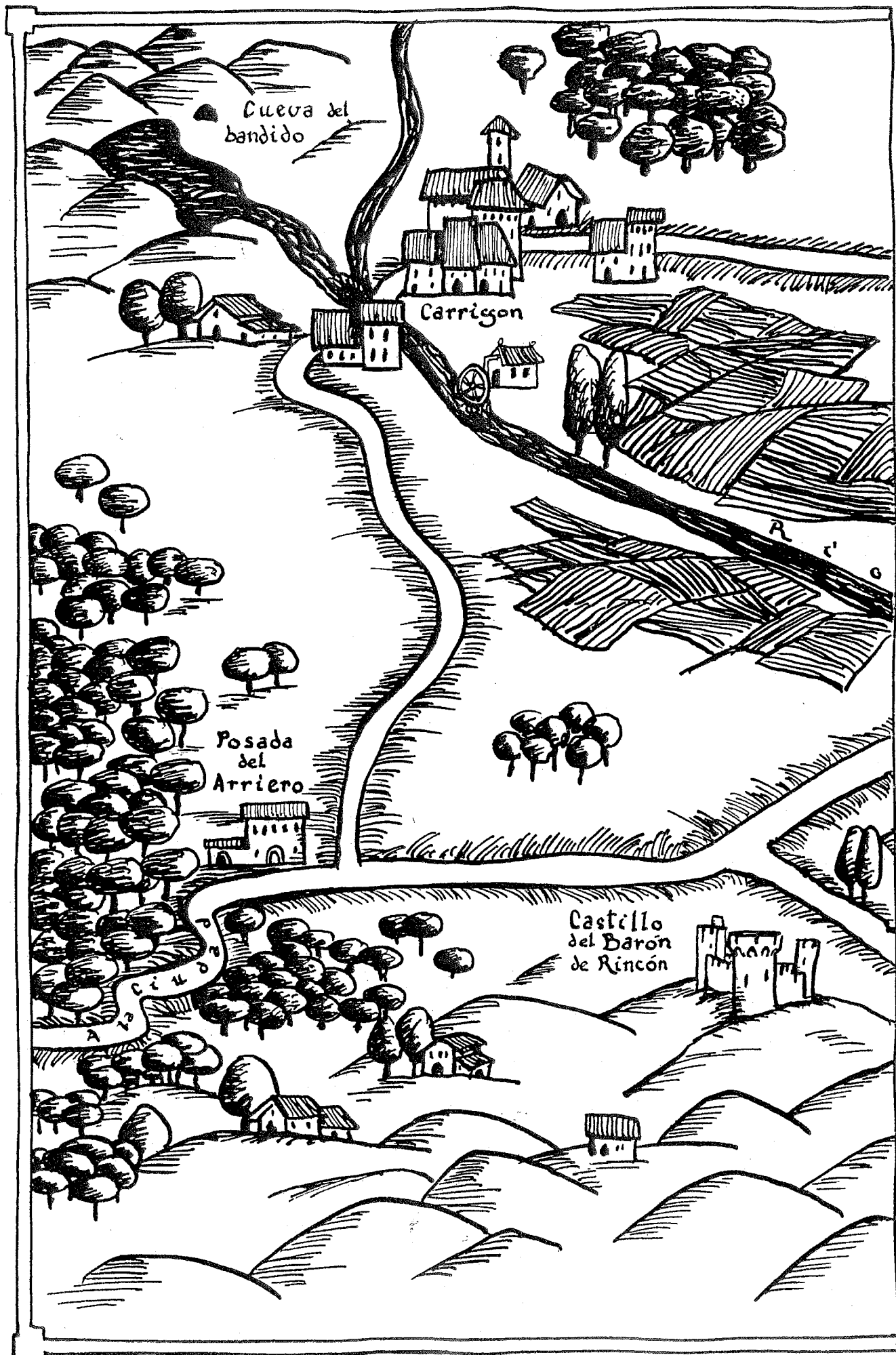
Armas: Espada 45% (1D8+1+1D4)

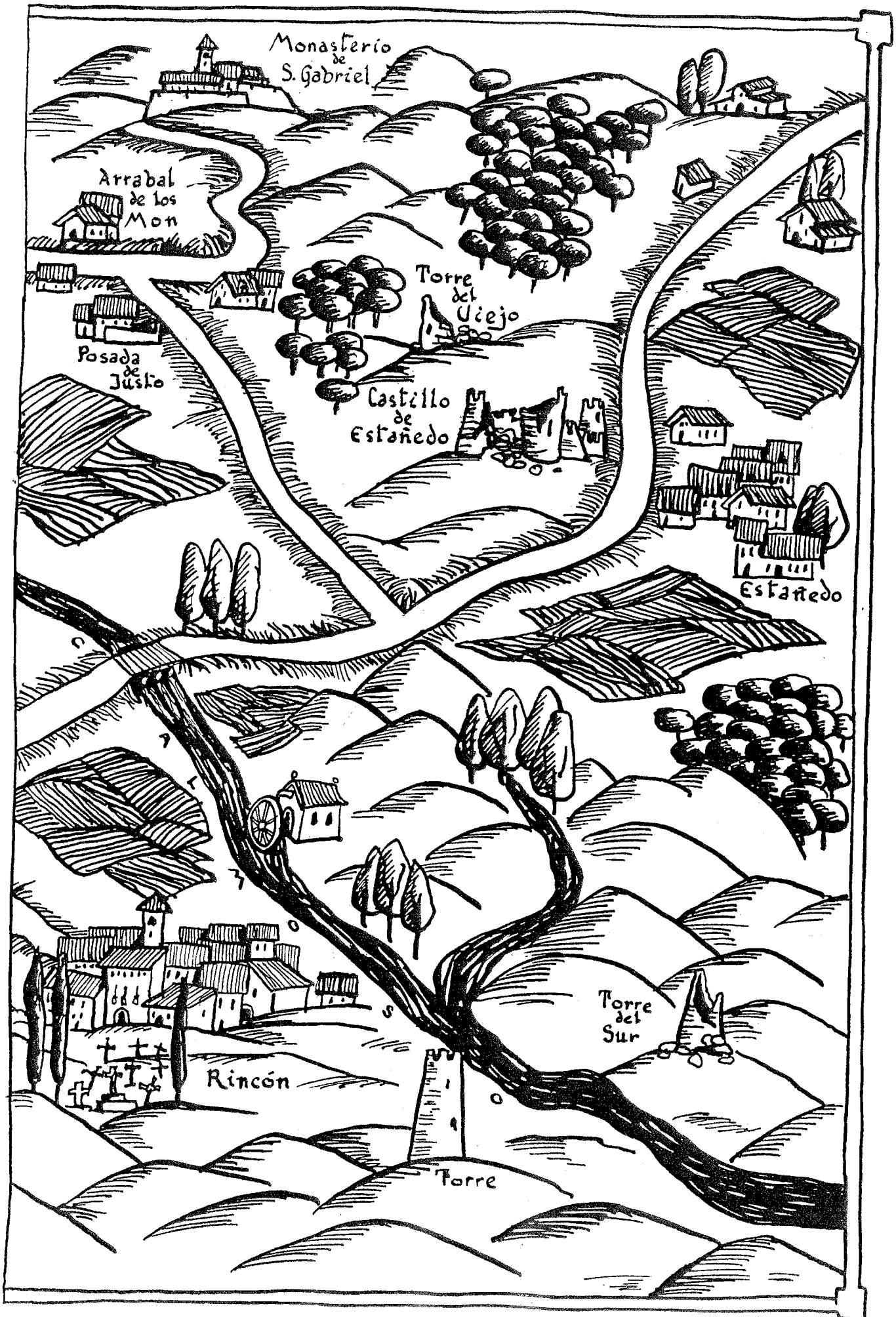
Armadura: Cota de malla (Prot. 5)

Casco (Prot. 2)

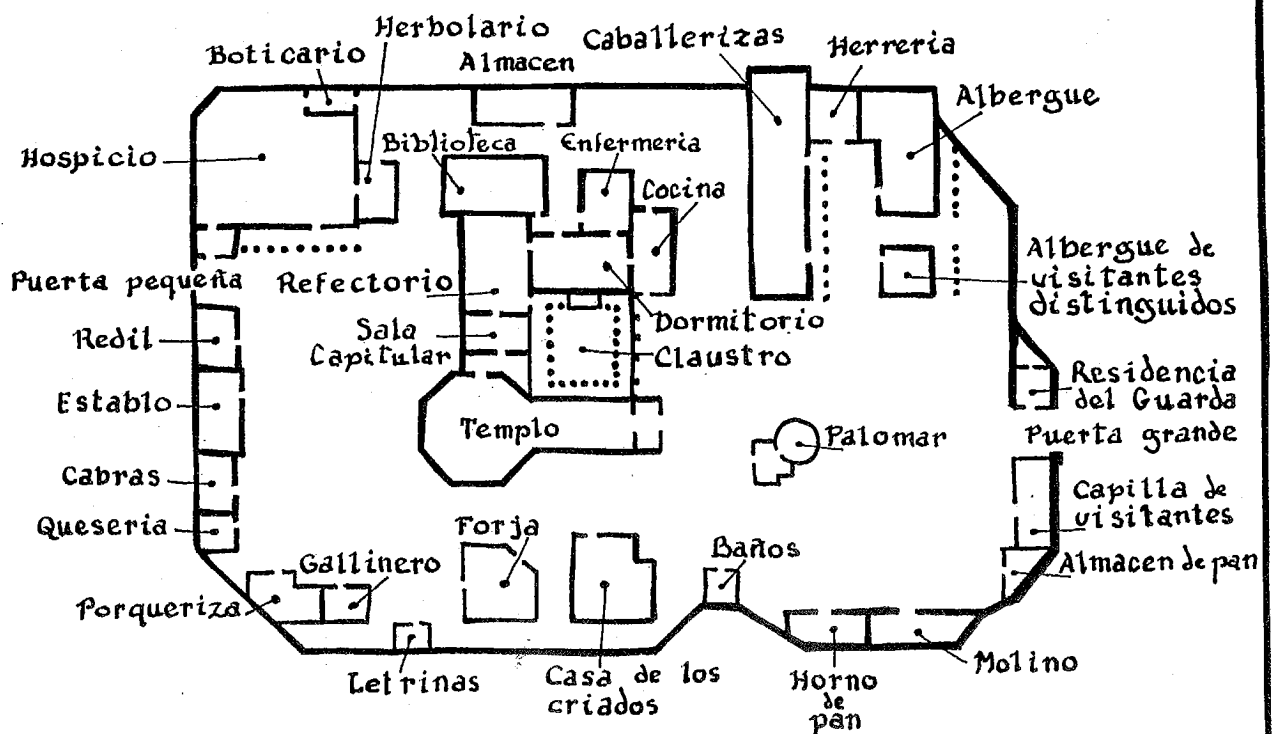
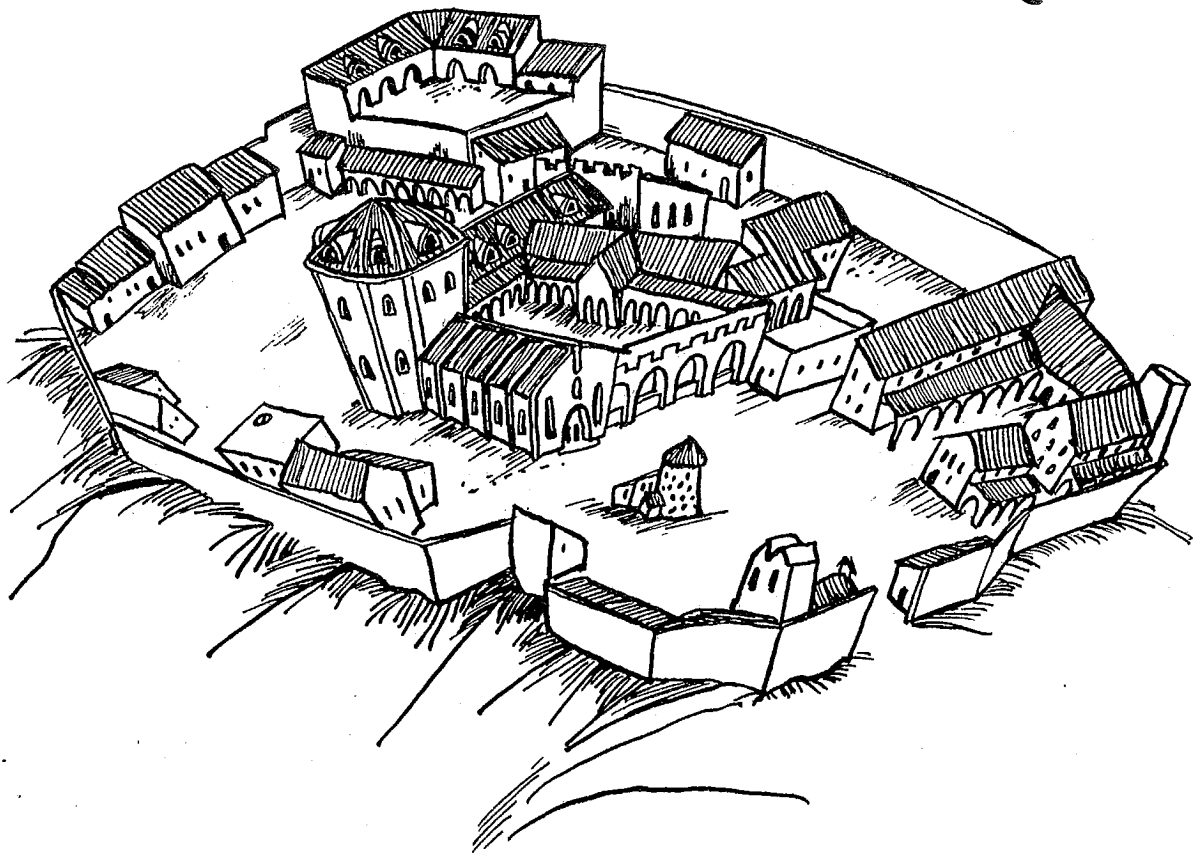
Competencias: Cabalgar 60%, Mando 35%, Latín 70%, Leyes 80%, Teología 45%







MONASTERIO DE SAN GABRIEL



El manantial de la doncella

*A la lumbre y al fraile,
no hay que hurgarle;
porque la lumbre se apaga
y el fraile se arde*

Refrán popular

Nota del autor: Esta aventura es muy especial para mí, ya que una primitiva versión de ella (nunca publicada, y no sé por qué) fue la primera aventura completa que se jugó nunca de Aquelarre. Los jugadores que aquella noche de Primavera de 1990 estaban conmigo alrededor de la mesa eran: Enric Grau (autor de *Almogàvars*), su mujer Cristina Peregrin (asesora de la traducción de *In Nomine Satanis*) y Miguel Yarza, un canario que no necesita presentación.

Introducción

Mediados de Julio. El calor está empezando a apretar de firme, y viajar durante las horas del mediodía es un auténtico suplicio. El grupo se dirige hacia la abadía de San Gabriel, ya que el abad ha hecho llegar un mensaje hasta el castillo protestando por la presencia de un bandido en sus dominios. Siendo, por privilegio real, justicia de esas tierras, el joven barón tiene la obligación de enviar un grupo de hombres (los Pj) a dar aunque sea un par de vueltas por la zona, si no para capturar al bandido si al menos para ahuyentarlo de la zona. Ahora los Pj acaban de hacer un alto, y descansan a la sombra de los árboles, al lado de un manantial de agua fresca, mientras toman un bocado y esperan que pasen las horas de más calor. Están en las cercanías de Arrabal de los Monjes, y ya no falta tanto para llegar a la abadía.

1. La doncella

Uno de los Pj que beba del agua (a elegir por tirada de dado, por IRR más alta o simplemente por el dedo del perverso DJ) notará que el agua tiene un regusto extraño, salado. Si pasa una tirada de Degustar (bonus 50%) notará que tiene gusto a sangre... Y entonces, efectivamente, verá que la fuente no mana agua, sino sangre, roja, viscosa y caliente (+1 IRR). El resto de sus compañeros deberá pasar una tirada de IRR para ver lo mismo que el sufrido Pj, en caso contrario para ellos será un manantial de agua fría normalísimo.

Ya que el calor aprieta (y este juego tiene reglas para la sed, ver pág. 63 del manual) posiblemente todos los Pj (excepto quizá el del caso anterior) terminen bebiendo del agua, con manías o sin ellas, si es que no se mojan los pies en la fuente o se dan por partes su baño anual. Otro de ellos, una vez más elegido por tirada de dado, por IRR más alta o a dedo, se sentirá ligeramente mareado al poco de beber, y

tendrá que descansar unos minutos, acostado. Si alguien competente le hace una tirada de Medicina verá extrañadísimo que tiene los mismos síntomas que si se le hubiera administrado una infusión de belladona u otra droga ligera. Por el contrario, si la tirada la hacen de Conocimiento Mágico, reconocerán en el acto los primeros síntomas de una posesión... Algo, o alguien, se está infiltrando dentro del cuerpo del pobre Pj. Por cierto en esta ocasión no servirá el hechizo de Exorcismo. Como si las fuerzas divinas “hubieran dado su permiso” para tal acción.

El Pj víctima de la aventura debe obligatoriamente de ser un hombre (más que nada para darle morbo a la cosa, como luego se verá). Lo ideal sería que se hubiera mojado una parte del cuerpo con el agua del manantial, pero claro, esto no tiene por qué suceder.

Sea como fuere, el Pj se despertará de su sueñecito totalmente despejado, listo para proseguir la marcha. A no ser que pase una tirada de Memoria no recordará nada de su sueño, aunque será consciente de que no era agradable. Si por el contrario pasa la tirada, tampoco recordará mucho, solamente una cosa bien extraña: en su sueño era mujer... Que lo diga o no a sus compañeros (y se exponga a las burlas de estos y a posibles interpretaciones freudianas) ya es cosa suya.

2. El bandido

Llegados al monasterio, los Pj han de solicitar entrevistar-se con el abad, monseñor Domingo de Córdoba. Se trata de un hombre de cuerpo fuerte y robusto, muy peludo y con una espesa barba negra. Esto, unido a una voz profunda y grave, hacen que su interlocutor tenga la impresión de estar hablándole a un oso. Monseñor Domingo será breve: Hace ya un tiempo que los viajeros que llegan a Carrigón por el norte se quejan de la actividad de un bandido, que incluso ha tenido la desfachatez de rondar por las cercanías del pueblo, entrando en las casas de las afueras cuando los hombres están en el campo, en busca de comida y cosas de valor. Hace un par de días su audacia llegó al extremo de asesinar a un vecino de Arrabal de los Monjes, dentro de su propia casa. Para el abad es evidente que tiene su refugio en el bosque, y solicita de los hombres del barón que lo arrojen de allí.

El abad sabe pocas cosas más. Lo suyo es la vida espiritual del monasterio, no las desventajas de los que habitan a extramuros del mismo. A las preguntas que puedan hacerle los Pj les contestará que pueden dirigirse al hermano Deán, más al tanto de los asuntos mundanos, o bien interrogar a su placer a los habitantes de Carrigón o del Arrabal. Tras esto dará por terminada la entrevista, aunque añadirá a última hora que el grupo puede alojarse en el monasterio o en el pueblo, si ese es su deseo.

El Deán del monasterio es el hermano Anselmo, un tipo rollizo y de rostro colorado, que tiene la fea costumbre de agarrarse la barriga (quizá para que no se le caiga demasiado) y resoplar continuamente. Si los Pj se lo piden, ordenará que les busquen acomodo en el albergue de peregrinos (corrientes, no nobles). Aunque a regañadientes, contestará a las preguntas de los Pj con lo poco que sabe... (o dice saber):

El asesinado se llamaba Jeremías, y vivía solo en su casa del Arrabal. El bandido debió entrar cuando dormía, y le

rebanó el cuello limpiamente. Seguramente algo debió asustarle, porque se fue sin robar nada.

Un Pj que pase una tirada de Psicología se dará cuenta que el hermano Deán está bastante nervioso. Quizá demasiado. Como si no dijera todo lo que sabe. Por cierto, el Pj se desmayó en el manantial sentirá en el acto una profunda e irracional antipatía hacia el hermano Deán.

Si los Pj interrogan a los aldeanos de la comarca acerca de los hechos recibirán más información, aunque para conseguirla deberán pasar una tirada de mando o de Elocuencia:

Algunos creen haber reconocido al atrevido bandido: se trata de Héctor de Villamedina, un muchacho que llegó al valle hace algunos años, y que vivía de lo que cazaba como furtivo en el coto de los Antequera, situado en el bosque que vecino. Alguna vez el viejo caballero de la ciudad envió protesta al buen abad sobre estas depredaciones, pero entre que Héctor era prudente y escurridizo, y el Abad suele prescindir de los problemas temporales, la cosa no pasó de ahí. Con el tiempo el problema se solucionó solo, ya que el caballero perdió a su hijo (cosa que le afectó sobremanera) y Héctor se situó definitivamente fuera de la ley, asesinando a Estrella, la hija de Jeremías, una doncella ya casadera. Tras esa vil acción tuvo que huir, pues las buenas gentes del pueblo le hubieran linchado si le hubieran puesto al mano encima. Ahora vive en el bosque, entre otras alimañas, en espera, como éstas, de que se le dé caza.

Algunos, no obstante, cuentan una historia diferente: Dicen que Estrella no veía con malos ojos a Héctor, y que el cazador la quería como a nada en el mundo. Que las circunstancias de la muerte de la chica nunca quedaron demasiado claras, aunque todos, empezando por Jeremías, acusaron a Héctor del crimen. Matando al padre de su amada, el cazador lo único que ha hecho es saldar una vieja, una muy vieja cuenta...

Si el grupo pide más detalles sobre el asesinato de Estrella se les explicará brevemente que a la muchacha le dieron una paliza de muerte, la violaron salvajemente y finalmente aplastaron su cabeza contra una roca. Por último tiraron su cuerpo al río... al río que alimenta el manantial donde descansaron los Pj.

Si los Pj preguntan sobre si Héctor tenía algún refugio en el bosque cuando era furtivo, se les contestará (tras otra tirada de Elocuencia o Mando) que río arriba, hay una cueva natural, donde a veces Héctor dejaba pieles, trampas y equipo. Si se ha refugiado allí no han de faltarle ni agua ni techo. Pero siendo verano, y las noches calurosas, puede estar en cualquier parte del bosque.

Primer interludio: el sueño

Mientras los Pj han ido acumulando información el tiempo ha ido pasando y ya falta poco para que anochezca. Mala cosa meterse en el bosque de anochecida, así que seguramente los Pj decidirán dormir, ya sea en el albergue de la abadía, ya en la posada de Justo, ó Carrigón. En uno u otro lugar, el Pj que sufriera el desmayo en el manantial volverá a tener pesadillas, aunque esta vez recordará algo más de las mismas. En sus sueños volverá a saberse mujer, y tendrá miedo. Está en una cabaña, y sabe que alguien ronda afuera, acechándola. De pronto se abrirá la puerta... y el Pj se despertará gritando.

3. La caza

Al amanecer los Pj pueden partir hacia el bosque. Si los del lugar les han hablado del refugio de Héctor en sus tiempos de furtivo, quizá se decidan a ir hacia allí, guiados tal vez por uno de los del pueblo. En caso contrario, algunas oportunas tiradas de Rastrear pueden llevar igualmente al grupo hasta la cueva. Por cierto, en efecto, la cueva es el refugio de Héctor... el problema es que no está solo. Desde hace un tiempo se le ha unido un compañero, un tal Blas (ver Noche de San Juan) con el que comparte desventuras e infortunio. Así que las posibilidades de coger a ambos desprevénidos son escasas, ya que, sintiéndose acosados, se van turnando a la hora de hacer guardias en el umbral de la cueva. (Nota al DJ: Si por casualidad Blas fue eliminado en la aventura anterior, coloca otro bandido de características similares).

Por supuesto, los Pj no tienen por qué meterse en la boca del lobo, si no quieren (al fin y al cabo, pueden ser presa fácil de la pareja de bandidos, sobre todo si uno de ellos ha sido cazador furtivo y tiene pericia con el arco). Quizá fuera mejor una solución algo más sutil: Un grupo de monjes saliendo del monasterio, desarmados y tripones, pueden ser un bocado tentador para un bandido desesperado... ¡Y los hábitos monacales son tan prácticos! ¡Qué bien disimulan las armas!

A los Pj les tocará organizar una estrategia, y caso de que fallara hacer frente a los dos desesperados, y darles caza en el bosque si logran escabullirse. Sea como fuere el Pj de marras (el de la fuentecita y los sueñecitos) evitará en todo momento atacar a Héctor, y, aunque no atacará a sus compañeros, hará lo imposible para evitar que sufra daño, hasta el extremo de ponerse delante de los arcos y ballestas de sus compañeros o intentar liberarlo si es hecho prisionero. Lo más fácil es que el grupo (Pj implicado incluido) lleguen a la conclusión de que está hechizado, si es que no lo sospechaban ya.

Caso de que algún Pj exaltado quiera cortar por lo sano abriendo en canal a Héctor, el Pj poseído lanzará un grito horrendo, como si le estuvieran clavando el cuchillo a él, y caerá en el acto desmayado. Caso de que a Héctor se le respetase la vida, el Pj irá progresivamente sumiéndose en un profundo anonadamiento, que lentamente lo acabará llevando a la inconsciencia.

Segundo interludio: la visión

En ambos casos el Pj volverá a verse, convertido en mujer, en una inmundada choza de campesinos. Y poco a poco se filtrará en su mente la verdad: Se llama Estrella, y es la hija de Jeremías, un hombre pobre... muy pobre. Su única riqueza es su hija, y está dispuesta a venderla al mejor postor. Poco le importa que Héctor se haya enamorado de ella, y que ella le corresponda. Le ha dicho que espera sacar un buen dinero de ella entregándola "a alguien". "Alguien" con el que deberá ser muy, muy complaciente. Estrella envía a un niño con un aviso a Héctor, para huir con él. Pero su amado se retrasa. Nunca sabrá que su padre interceptó el mensaje. Y ahora, cuando espera impaciente que su amado llegue, oye los pasos de alguien que se acerca a la puerta... Y sabe que no son de Héctor. La puerta se abre... y Estrella tiene tiempo de ver un hábito de monje... ¡de un monje del monasterio de San Gabriel!

4. Ajustando cuentas

Al volver en sí, es más que probable que el atribulado Pj cuente la historia a sus compañeros. Si Héctor aún está vivo, es posible que los Pj le escuchen ahora. Corroborará la historia punto por punto, y dirá que antes de matarlo le arrancó a Jeremías el nombre del asesino de Estrella, del hombre que pagó, y paga todavía, por usar su cuerpo, el hombre que la mató cuando ella se resistía: ¡Nada menos que el Deán del convento de San Gabriel!

Si los Pj necesitan aún más pruebas, bastará con que vuelvan a Carrigón y pregunten a cualquiera sobre qué medios de vida tenía Jeremías. Cualquiera les dirá, si es más o menos presionado, que era el protegido del Deán desde la muerte de su hija.

Queda, evidentemente, la cuestión de qué hacer ahora.

Los Pj pueden entrar a saco en la abadía y cortar el cuello al hermano Deán, o secuestrarlo en secreto y hacer experimentos con la competencia de Tortura, o dejarlo diez minutitos a solas con Héctor, para ver si le enseña vocación cristiana... todos ellos son soluciones muy dignas, pero quizá excesivamente poco sutiles.

Otra solución es que los Pj presenten a Héctor (o, si éste ha muerto al Pj que está poseído por Estrella) ante su señor feudal, proclamando su verdad y declarando que es la palabra de uno contra la de otro. El barón dudará (puede ser convencido por una buena tirada de Elocuencia) y finalmente acordará con el abad de San Gabriel un Juicio de Dios para que la Verdad salga a la luz. Tanto el hermano Deán como Héctor (o el Pj) deberán llevar con las manos desnudas un hierro al rojo vivo durante una distancia de quince pasos. Aquél que Dios señale no quemándole las manos, será el que dice verdad. Héctor (o el Pj) deberá hacer la prueba primero. Un ungüento de Inmunidad al fuego (pág. 36 del manual) sería lo ideal para salir del apuro. Si los Pj no saben fabricarlo el Viejo de la torre sí sabe. Encontrarlo y convencerlo para que se lo dé a tiempo de pasar la prueba puede ser una aventura en sí misma.

Si por el contrario los Pj no tienen el ungüento ni lo consiguen por ningún medio... Dios hará el milagro. Héctor (o el Pj) no se quemará. El Deán, al ver el prodigio, intentará huir. Es bastante posible que los Pj lo intercepten, con la mejor de sus sonrisas.

Tercer interludio: La maldición

También puede suceder que los Pj decidan desentenderse del problema, pensando que, al fin y al cabo, no es su problema. Pero la próxima vez que el Pj poseído se mire en un espejo, o en la superficie del agua, en realidad verá el reflejo de Estrella. Y el reflejo le dirá que, o no espabila para hacer algo, y pronto, para que el auténtico culpable pague por su crimen... o bien ella se apoderará del cuerpo del Pj durante su sueño, y hará que se degüelle a sí mismo. En caso de que el Pj haga caso omiso de la advertencia, la primera noche que no pase una tirada de IRR se despertará dando un aullido, sintiendo un vivo dolor en la mano, empuñando un cuchillo ensangrentado... y con un dedo menos (¿Y por qué precisamente un dedo? -Lorena Bobitt-).

Recompensas y conclusión

Esclarecido por fin el misterio, vengada su muerte y (quizá) salvado su amor, el ánima de Estrella abandonará el cuerpo del Pj rumbo al lugar que le corresponde. Respec-

to a Héctor... aunque se ha demostrado que no asesinó a Estrella no es menos cierto que fue cazador furtivo en tierras de los Antequera, bandido en Carrigón y que asesinó a Jeremías, por mucho que se lo mereciera. No obstante, el joven Señor está aprendiendo rápidamente cómo gobernar sus tierras. "Condenará" a Héctor a prestar servicio al Reino... sirviendo a su representante en el valle. En otras palabras, pondrá a Héctor a su servicio y bajo su protección, como cazador y rastreador, dándole una nueva oportunidad y una nueva vida.

Los Pj ganarán cada uno 35 P. Ap por jugar esta aventura. Si Héctor sale vivo de ella ganarán 15 más. Aquél Pj que se destaque en la aventura puede ganar hasta 20 más. Por cierto, el Pj que sea poseído por Estrella ganará 1D10 puntos de Irracionalidad.

P.N.J

Monseñor Domingo de Córdoba

FUE	20	Alt: 1'88	Peso: 83 kg.
AGI	10	RR: 60%	IRR: 40%
HAB	10	Apariencia: 15	
RES	20		
PER	20		
COM	5		
CUL	20		

Armas: Pelea 50% (1D3+1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Mando 90%, Teología 75%

Hermano Deán Anselmo

FUE	10	Alt: 1'70	Peso: 85 kg.
AGI	5	RR: 35%	IRR: 65%
HAB	15	Apariencia: 12	
RES	15		
PER	12		
COM	20		
CUL	15		

Armas: Cuchillo 45% (1D6+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Cantar 65%, Elocuencia 75%, Seducción 40%, Soborno 65%

Héctor de Villamediana

FUE	15	Alt: 1'85	Peso: 70 kg.
AGI	15	RR: 45%	IRR: 55%
HAB	20	Apariencia: 15	
RES	18		
PER	20		
COM	5		
CUL	10		

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

Cuchillo 60% (2D6)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Otear 60%, Rastrear 90%, Escuchar 75%

Blas, el bandido

FUE	18	Alt: 1'82	Peso: 75 kg.
AGI	15	RR: 60%	IRR: 40%
HAB	16	Apariencia: 8	
RES	15		
PER	12		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 75% (1D6+1D4)

Pelea 65% (1D3+1D4)

Armadura: Harapos de Peto de cuero (Prot. 2, Res 20)
Competencias: Otear 60%, Escondarse 75%, Tortura 50%

Anexo: El monasterio de San Gabriel

El monasterio de San Gabriel es una comunidad monacal muy próspera y rica, que en el pasado tuvo gran renombre como centro de cultura y espiritualidad. Hoy en día todo ello pertenece al pasado. Hay en ella medio centenar de monjes, que pueden dividirse en dos grupos: una quincena que tienen sangre más o menos noble, y que viven una vida razonablemente ociosa, (mientras sus criados se afanan en alimentarlos y servirles) y los restantes, que al ser plebeyos sufren la Regla de la Orden con toda su dureza.

Paseando por el patio, o rondando por la parte de la puerta pequeña, el visitante ocasional tendrá la sensación de estar en una granja, muy productiva, pero en absoluto religiosa. Si a esto añadimos que la comunidad posee todas las tierras del valle situadas al norte del río Calmoso, incluido el pueblo de Carrigón (llamado por ello Carrigón de los Monjes) se entenderá que no sean demasiado populares fuera de los muros de su monasterio.

Residencia del guarda: En esta casita vive Juan, el guarda de la abadía, un tipo ya entrado en años, pero que no obstante aún es capaz de manejar la ballesta con cierta pericia. Teóricamente es el encargado de defender el monasterio de un posible ataque de bandidos, aunque en la práctica nadie espera que cumpla con ese cometido. Por otro lado ¿quien iba a atacar un monasterio como éste?

Capilla de los visitantes: Aunque el monasterio es un centro de peregrinación importante, los peregrinos tienen prohibido el acceso al templo, a no ser que sean eclesiásticos y/o gocen de privilegio especial, y quieran participar en la vida de la comunidad. Para los demás, esta pequeña y sobria capilla cumple perfectamente su función de lugar de recogimiento de todo aquél visitante que quiera rezar en ella. Solamente el domingo el templo del monasterio abre sus puertas a todos para la misa del Señor.

Albergue de peregrinos: Consta de dos pisos. Una planta baja con una chimenea, una gran mesa de madera y varios bancos y un piso superior con una veintena de camastros. Los peregrinos pueden estar en el monasterio hasta un máximo de tres noches, luego han de proseguir su camino. Se les da una única comida al día, consistente en una escudilla de madera con unas pocas lentejas hervidas con vinagre y media hogaza de pan. No se les permite compartir la mesa con los monjes, en el refectorio.

Albergue de los visitantes distinguidos: En él se alojan los peregrinos y visitantes de origen noble o clerical. Dentro de la austeridad imperante en todo el recinto, el confort es algo mayor que en el albergue normal (mantas, sábanas, algunos muebles), y las habitaciones son individuales. Además, pueden compartir la mesa con el Abad.

Caballerizas: Los monjes tienen en ellas una docena de mulas.

Palomar: En este pequeño edificio se guardan algunas palomas blancas, adiestradas para volar rumbo al castillo de Rincón. Así, en caso de problemas, bastaría que llegara

una paloma, aunque fuera sin mensaje, para que el barón enviase algunos hombres a investigar.

Molino: Se trata de un molino manual, donde los monjes (perdón, los criados de los monjes) muelen el trigo para hacer harina.

Horno de pan: En él los monjes (pobres) confeccionan el pan que consumen.

Almacén de pan: Se trata de un edificio en el que se guarda cierta cantidad de pan, y que se repone regularmente (dos o tres veces al año). Se tiene más o menos cuidado en ahuyentar cada cierto tiempo a las ratas y de vez en cuando se tapan las tercas goteras del techo. Este pan está destinado a entregarse al pueblo en caso de escasez o necesidad.

Baños: Sala con dos grandes cubas de madera, un gran caldero (para calentar agua) y una chimenea (para caldear el ambiente). Aunque una excesiva atención al físico es algo casi pecaminoso, a veces puede ser recomendable para los humores del cuerpo un buen baño de agua caliente.

Casa de los criados: Consta de una sala común y varias habitaciones más pequeñas, donde se amontonan una veintena de criados seculares, que viven en el monasterio, dedicados a arar los campos, cuidar de los animales y mil tareas más, que según la regla correspondería hacer a sus amos, pero que por privilegio especial se delega en ellos. Por supuesto son ayudados por los monjes pobres, a los cuales el trabajo físico no perturba la santidad de sus rezos. En caso de problemas, los criados deberían ayudar al guarda con palos y aperos de labranza... pero en caso de que sea algo más que un raterillo que entrara a robar (por ejemplo, el ataque de un grupo de soldados o bandidos) su eficacia es bastante dudosa.

La forja: Una pequeña forja con todo lo necesario para hacer reparaciones de urgencia y fabricar algunas herramientas sencillas.

Porqueriza: Hay siempre una buena piara de cerdos en el monasterio (los santos monjes no quieren pasar hambre fuera de la época de ayuno).

Gallinero: Mismo caso que en el caso de la porqueriza.

Quesería: Edificio sin ventanas donde se elabora y guarda el queso.

Establo y redil: Los monjes tienen vacas y ovejas. Un par de criados han de sacar cada mañana al amanecer el ganado para que pasten en los prados cercanos, devolviéndolo al atardecer.

Almacén: En este edificio se guardan, herramientas, aperos de labranza, cuerdas, arcos de cuero, y mil cosas más.

Hospicio: Se trata de un pequeño hospital donde se cuida a los heridos y se deja morir a los ancianos. Hay siempre una docena de enfermos más o menos graves, un par de los mismos locos de atar.

Biblioteca: Este edificio tiene dos pisos: En la planta baja trabajaban antaño los copistas, aunque hoy en día está en desuso. En el piso superior hay una biblioteca de casi mil libros, pequeña pero selecta.

Dormitorio: También de dos pisos, tiene capacidad para medio centenar de monjes. En ella duermen la treintena de monjes plebeyos. Los monjes “nobles”, por supuesto, duermen en celdas individuales, aparte. En el piso superior está situado el refectorio, donde come toda la comunidad. El menú, no demasiado variado, suele consistir en legumbres, huevos, algo de fruta, y una pizca de carne en días señalados. Los monjes “nobles” tienen una dieta especial, en la que abundan la carne y el vino, el cual trasegan en grandes cantidades, siguiendo (según ellos) la regla de fray Benito, que consideraba juicioso beber un mínimo de dos litros de vino diarios. En época de Cuaresma se come mucho cerdo, que ellos llaman pescado ya que lo hacen arrojar previamente al río, de donde, evidentemente “es pescado”... por lo cual puede consumirse sin faltar al ayuno.

Cocina: En ella se prepara la comida para la comunidad de monjes pobres y para los criados... Y el menú especial para los monjes “especiales”.

El Templo: Centro neurálgico de toda la comunidad, tiene un tesoro bastante considerable, fruto de las donaciones que nobles y reyes han hecho a la próspera abadía. ¡Buen sitio para un saqueo... siempre que el ladrón no tenga escrúpulos morales luego! Como ya se ha dicho, la abadía es centro de peregrinaje gracias a las reliquias que se guardan en ella. Aunque es dudoso que los Pj puedan examinarlas de cerca, se incluyen entre paréntesis lo que son en realidad. Dichas reliquias son:

* Un pedazo de la Vera Cruz, es decir, de la cruz en la que se crucificó a Jesucristo. (Aunque hay tantos pedazos de madera vieja en el mundo, que es realmente difícil creer que pueda ser de Jesucristo).

* El taparrabos de San Juan Bautista, reliquia prodigiosa incombustible a las llamas. (Una tirada de Alquimia revelará que el tejido con el que está confeccionado es Asbesto, una sustancia de origen oriental que solamente arde a temperaturas muy altas).

* La columna vertebral del gigante Goliath, según la santa Biblia muerto por David. (Una tirada de Conocimiento animal, con un malus de 50%, revelará que se trata del espinazo de un tiburón).

Los rezos en el templo se siguen con rigidez inflexible... excepto, una vez más, para los monjes nobles, que tienen un permiso especial para rezar en sus confortables celdas individuales. Muchas veces, no obstante, los latines con los que hacen sus Maitines parecen más ronquidos que no salmos.

Para más información sobre vida y rutina de los monasterios medievales, consultar págs. 63/64 de Lilith.

Personalidades interesantes del monasterio

Hermano Claustal Carlos de Andrade

Este individuo, bajito, barbudo y algo obeso, lleva siempre una leve sonrisa pintada en el rostro, y la primera impresión que uno tiene de él es que es una persona afable y comprensiva. Nada más lejos de la realidad. En realidad es un individuo al que le gusta sentirse superior a sus semejantes, y para ello aplica la regla con toda su ri-

gidez... a los monjes pobres, claro. Los nobles son intocables.

FUE	5	Alt: 1'55 m. Peso: 75 kg.
AGI	12	RR: 30% IRR: 70%
HAB	10	Apariencia: 3
RES	15	
PER	10	
COM	10	
CUL	20	

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Mando 75% Teología 60%

Hermano Marcos

Este hombre fue antaño un soldado de fortuna (léase Pj de Aquelarre) que tras un desafortunado incidente con unos cuantos Guls y otras criaturas del Infierno sintió nacer en él la vocación religiosa, encerrándose en este monasterio para no salir de él. Cualquier insinuación al diablo o a alguna criatura demoníaca o irracional lo harán huir, presa de un auténtico ataque de histeria. Solamente puede calmar sus nervios devorando carne cruda, y algunas veces ha llegado (a hurtadillas, por supuesto) a cortarle el cuello con los dientes a alguna gallina viva.

FUE	12	Alt: 1'63 m. Peso: 68 kg.
AGI	15	RR: 5% IRR: 95%
HAB	13	Apariencia: 12
RES	15	
PER	10	
COM	5	
CUL	10	

Armas: Pelea 60% (1D3)

Armadura: Carece

Competencias: Con. Mágico 75%, Leyendas 80%, Teología 35%

Hermano Alonso

Este pobre hombre es el encargado de la biblioteca del monasterio, y se aficionó a la lectura de viejos grimorios y libros de leyendas, hasta tal punto que tanta letra escrita le secó el seso, y lo hicieron creerse un poderoso mago de gran renombre. Tan convencido está de sus poderes, que se pasea orgulloso por el monasterio, seguro de que puede fulminar a quien se ponga delante con su mirada. En el fondo, no obstante, es inofensivo.

FUE	6	Alt: 1'78 m. Peso: 63 kg.
AGI	10	RR: 15% IRR: 85%
HAB	10	Apariencia: 14
RES	12	
PER	10	
COM	15	
CUL	21	

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Con. Mágico 23%, Teología 75%

Francisco

Este personaje es uno de los criados seglares que se rompen la espalda cada día junto a los monjes pobres. Francisco está más que harto de todo eso, y piensa que ha llegado el momento de marcharse... Claro que sería buena cosa hacerlo llevándose un poco de oro, procedente del altar ma-

FUE	12	Alt: 1'62 m, Peso: 55 kg.
AGI	20	RR: 75% IRR: 25%
HAB	15	Apariencia 18
RES	12	
PER	15	
COM	10	
CUL	5	

Armas: Cuchillo 60% (1D6+1D4)
Pelea 90% (1D3)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Correr 58%, Discreción 70%, Esquivar 65%, Robar 75%, Tregar 60%

Teresa la barragana

Esta profesional y algunas amigas suyas tienen la costumbre de cortarse el pelo bien corto, vestirse con sayales de cuero a la manera de chicos y colarse en el monasterio al

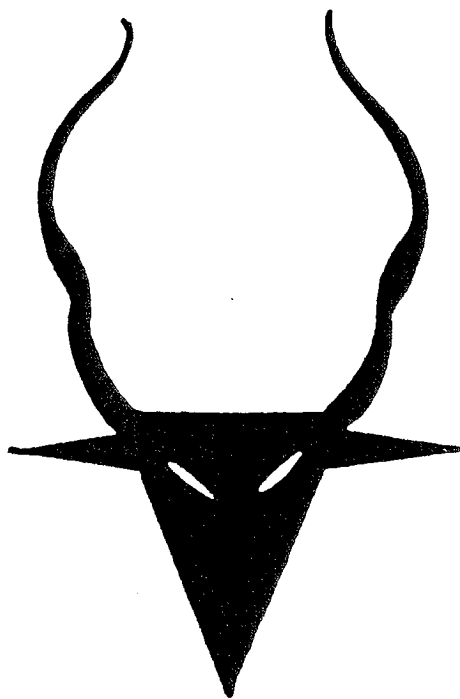
atardecer, cuando se recoge en ganado, confundidas entre los criados. Tienen varios clientes entre los monjes (nobles, claro) que saben agradecer generosamente estas "visitas".

FUE	5	Alt: 1'60 m. Peso: 55 kg.
AGI	12	RR: 50% IRR: 50%
HAB	15	Apariencia: 19
RES	15	
PER	20	
COM	20	
CUL	5	

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Seducción 60%



Camaradas de armas

según una idea de Miguel Aceytuno

*Justicia, justicia, rey,
pues que somos tus vasallos,
de don Pedro Carvajal
y don Rodrigo su hermano,
que nos corren nuestras tierras
y nos roban nuestro campo,
fuérçannos nuestras mujeres
a tuerto y desaguizado*

Romance de Fernando IV. Popular

Introducción

O toño ha traído los primeros vientos frescos... y una vendimia no excesivamente buena. El joven barón y los Pj están examinando la cosecha, y quizá alguien del grupo le esté insinuando al muchacho, en confianza, que tal vez no habría que ser demasiado duro con los impuestos este año. Todo hay que decirlo, el Señor del valle se está dejando convencer, pero de pronto se alzaría sobre su caballo y señalaría hacia el horizonte, llamando la atención del resto del grupo.

Un caballero, armado para la guerra, cabalga hacia ellos. Una tirada de Otear revelará que su escudo no lleva marcas. Es un mercenario. Tampoco lleva la lanza en ristre, así que Pedro de Rincón ordenará a los Pj que no lo abatan con sus arcos y ballestas (aunque es más que posible que los chicos se mantengan alerta... por si acaso). Al llegar a su altura, el caballero detendrá su caballo, y levantará la celada de su yelmo... ¡Se trata de Sancho, el hermano bastardo de Pedro, el que se exiló del valle el invierno pasado! Ante la sorpresa de su medio hermano (y de los Pj) el guerrero dirá:

- Señor, juré que nunca volvería a pisar el señorío de Rincón, pero la situación es grave: He vivido estos meses como hombre de armas, y he servido a varios amos. El último fue un capitán de mercenarios, un francés llamado "Pierres Navarres". Él y sus hombres esperaban conseguir un rico botín en la guerra, pero la fortuna les ha sido adversa. Algún mal nacido les habló de Rincón, diciendo que este valle ha sido respetado hasta ahora por los jinetes del Apocalipsis. ¡Su tropa la componen más de cincuenta combatientes expertos, y su plan es sentar sus reales en el valle, para pasar aquí el Invierno! Conseguí desertar de su compañía, y vine a galope tendido a avisaros. ¡Hay que preparar la defensa, y hay que hacerlo ahora!

El joven barón se muerde los labios, pensativo. Por fin dice:

- Lucharemos. No dejaré que el feudo de mi padre sea arrasado mientras lo miro cobardemente desde las seguras murallas de mi castillo. Pero organizar la defensa requerirá tiempo. Hermano, si alguna vez quisiste a nuestro padre, dame algo más precioso que el oro, en estos momentos. Dame tiempo. Toma a estos hombres. Son los mejores. Y retrasa como sea a los invasores, mientras reúno a mis fuerzas.

Los dos hermanos se abrazan, emocionados. Luego, el señor de Rincón pica espuelas y galopa hacia el castillo... Y posiblemente, a los Pj empiece a inundárseles la frente con un cierto sudor frío...

1. Capitán de hombres

... Y la verdad es que no es para menos, ya que conocen, quizá demasiado bien, a este "Pierres Navarres" del que ha hablado Sancho. Se trata de un francés, natural de la Gascuña, hijo de un noble muy piadoso y erudito, que administraba personalmente sus tierras y protegía a sus vasallos, pues creía que todos los hombres nacen libres e iguales. Quizá por ello intercedió por ese maldito judío, que iba a ser justamente lapidado en la plaza del pueblo. Quizá por ello, finalmente, fue acusado por la inquisición de brujo y hereje, amigo de judíos y de campesinos sin fe. Fue quemado en la misma plaza de armas de su castillo... Y las gentes que tanto había ayudado se burlaron de él. Sus tierras y fortuna fueron confiscadas, pero su hijo Pierre logró escapar... con un odio profundo e implacable hacia toda la raza humana. Se hizo mercenario, luchando primero en la guerra de los Cien Años, unas veces al lado de los franceses, otras al lado de los ingleses. Los avatares de esa guerra y sus repercusiones lo llevaron a la Península, y aquí se quedó, adquiriendo pronto fama de valiente y afortunado. Se entrenó para matar con destreza y ferocidad, sin dudar jamás. Sus emboscadas eran siempre rápidas y decisivas, y gustaba de torturar personalmente a los prisioneros, a los que con indiferencia arrancaba todos sus secretos.

En este momento es el perfecto modelo del mejor Capitán mercenario, un soldado de fortuna al que se envidia y al que se desea imitar, capaz de sobrevivir a todos los peligros, ya fuesen combates, peste o viruela. Su rostro no muestra cicatrices ni marcas de enfermedad. Se dice que el mismísimo Diablo lo ha señalado como su protegido. Sí, los Pj lo conocen muy bien... porque han servido a sus órdenes. Con él estaban en aquella batalla, poco antes de que llegaran a Rincón. Aquella batalla en la que, viendo las cosas mal dadas, el Capitán Pierre Navarr reunió algunos de sus hombres y se largó... dejando al resto (Pj incluidos) en la estacada.

2. El plan de Sancho

Los mercenarios del francés se encuentran acampados a extramuros de la ciudad, a más o menos un día y medio a pie del valle por el camino que atraviesa el bosque. Sus soldados son algo más de medio centenar, aunque quizá en estos días su número haya aumentado en parte, ya que siempre hay desocupados y matones que gustan de sumarse a las filas de un mercenario de cierto renombre. Sancho ha urdido un plan sencillo, pero que tiene posibilidades de funcionar: A los mercenarios no se les deja instalarse dentro de las murallas de la ciudad (por motivos evidentes) pero pueden entrar y salir a su antojo del arrabal, donde están las peores tabernas, las prostitutas más sucias y los táures más tramposos. Los Pj deberían presentarse en el campamento mercenario como soldados de fortuna, con ganas de obtener botín luchando en las filas del francés. Una vez reclutados tendrían que meterse en cualquier taberna del arrabal... y organizar un buen tumulto, involucrando en él a los mercenarios. Se trata de crear suficiente alboroto para

que la milicia de la ciudad intervenga, aunque para ello halla que quemar un par de tabernas... o el barrio entero. El concejo ordenará entonces a los soldados de la ciudad que expulsen a los mercenarios, y con un poco de suerte los exterminarán, dispersando a los supervivientes... y terminando con el problema.

Dicho esto, Sancho se despedirá del grupo: no sería buena cosa que los vieran llegar juntos. El, por su parte, intentará disimular su ausencia explicando que ha estado un par de días borracho.

3. Los Perros de la Guerra

Y así, tras dar un largo rodeo para no llegar por el camino de Rincón, los Pj divisarán al anochecer las luces del campamento mercenario: Todo sigue como siempre. Por cada combatiente hay por lo menos tres civiles: Mujeres, hombres y hasta niños siguen a la tropa, dispuestos a servirla en lo que haga falta, a cambio de unas monedas, o siquiera algo de pan. Se trata de la típica escoria que se arrastra detrás de los ejércitos: prostitutas, jugadores, ladrones... Pero también hay entre ellos personas que han perdido todo lo que poseían en la guerra y que se sienten más seguros al lado de gente armada que en ninguna otra parte: es humano preferir identificarse con el agresor, antes que con la víctima.

Hay algunas tiendas, pero la mayor parte de la "tropa" vivaquea al raso, o bien bajo toldos improvisados con capas y mantas. Algunos prefieren ponerse bajo los carros, donde se transporta impedimenta y provisiones. Aquí y allá hay algunas fogatas grandes, a cuya luz las gentes juegan a los dados, comen, beben o fornican. El desorden es atroz, y las montañas de basura realmente impresionantes. En mitad de este heterodoxo campamento, se alza una tienda más grande que las demás, donde un hombre puede cómodamente ponerse de pie. Ante la entrada, cuelga de un árbol seco el escudo de armas de los Navarr. Es la tienda del capitán mercenario.

A pesar del caos reinante, no deja de ser un campamento de soldados. Así que cuando los Pj se acerquen no tardarán en ser detenidos por varios hombres (cada uno armado y protegido de un modo distinto, sin ningún rastro de uniformidad), que les interrogarán acerca de sus intenciones. Aquel Pj que pase una tirada de Suerte será reconocido en ese momento como un viejo camarada, en caso que ningún Pj la pase aquellos que pasen una tirada de Memoria (bonus de +25%) reconocerán a quien los interroga, pudiendo refrescar su memoria: se trata de Diego Hurtado, un segundón asturiano que abandonó su tierra hace ya mucho para seguir el incierto camino de las armas.

Cuando los Pj se identifiquen, el asturiano les dará la bienvenida alegremente: Diego les explicará que ahora es uno de los hombres de confianza de Navarr, y que aunque por desgracia ya no hay guerra, el capitán tiene ciertos planes, que pueden llenarles a todos de oro los bolsillos y de vino la tripa... No dirá más, diciendo a los Pj que se acomoden como puedan. Por la mañana, seguramente, el capitán querrá hablar con ellos.

4. El Señor de la Guerra

Si los Pj no tienen demasiado sueño, puede ser un buen momento para mezclarse con la gente y enterarse de algunos de los rumores que corren por el campamento merce-

nario. Para ello bastará con tener una conversación agradable (tirada de Elocuencia o Leyendas), jugar algunas partidas a dados (ver reglas de juego de azar en la pág. 20 del manual) o bien pegarse un revolcón con alguna de las mujeres del campamento (por el precio de unas monedillas, una tirada de Seducción y una enfermedad venérea casi segura):

* Se dice que el capitán quiere ir en Primavera a tierra de moros, para saquear un poco sus ricas haciendas: Ha hecho promesas de rico botín para todos aquellos que le sigan, evitando así el desperdigamiento típico que sufren la compañías mercenarias terminada la guerra. (Verdadero y falso. Navarr ha hecho promesas para no perder su gente, cierto, pero aún no sabe qué hará esta Primavera).

* Pronto habrá una nueva guerra. Siempre hay una nueva guerra. Navarr lo sabe, y nosotros iremos allí. (En un principio falso... aunque nunca se sabe).

* Navarr está buscando un lugar para pasar el Invierno. Si el concejo de la ciudad no nos deja instalarnos bajo techo, dentro de unos meses tendremos que desperdigarnos. (Dolorosamente verdadero).

A la mañana siguiente, los Pj serán recibidos por Navarr. Este no ha cambiado nada desde que los Pj lo conocieran: Sigue siendo ese Señor de la Guerra alto y fuerte, equipado con armas y armaduras de la mejor calidad, de rostro atractivo y expresión entre orgullosa y triste, lo que le daba un aspecto autoritario, teñido de dignidad. Acogerá a los Pj con cierta indiferencia, y les tomará juramento de lealtad, sin hacer mención al hecho de que, la última vez que se vieron, él les dio la espalda y huyó. Si alguno de los Pj es de origen noble y le sonsaca acerca de sus intenciones, le explicará que quiere conservar una tropa lo más numerosa posible, para lo cual necesita un refugio para pasar el invierno. Ha oído hablar de un valle cercano, que al parecer no ha sido arrasado por la guerra. Planea dirigir allí su compañía, con la certeza de que el noble local y sus soldados no se arriesgarán a enfrentarse a él a campo abierto, sino que permanecerán al resguardo de las murallas. En el valle no faltarán ni comida ni techo, y podrá invernar tranquilamente. ¡De hecho, posiblemente cuando se vaya vea su tropa engrosada con buena parte de los habitantes del valle, que habrán perdido todo lo que tienen!.

Al salir de su entrevista con Navarr, los Pj se encontrarán con un espectáculo desalentador: Sancho está atado a una rueda de carro, semidesnudo y con todos los signos de haber sufrido una buena paliza. Si los Pj preguntan por él, se les dirá que se escapó hace un par de días, siendo sorprendido anoche rondando por el campamento. Un tal Anastasio lo identificó como el hijo bastardo del señor del valle que Navarr planea invadir, así que se le detuvo y se le está torturando, para ver qué sabe y qué ha dicho.

Si los Pj preguntan por ese tal Anastasio, se les dirá que es el tipo que le habló al capitán de la existencia del valle. Incluso es posible que les indiquen quien es: ¡En tal caso los Pj, con una tirada de Memoria (bonus 25%) podrán reconocer a uno de los antiguos criados de Mateo de Antequera! (Ver Pecados Veniales).

Sea como fuere, la captura de Sancho ha estimulado a Navarr, al que de repente le han entrado prisas: teme que, si Sancho ha dado la voz de alarma, las gentes del valle se organicen. Anunciará que la compañía partirá al día siguiente.

5. La Ira de Dios

Ahora, los Pj deben elegir qué hacer. Pueden, por supuesto, unirse de verdad a la tropa mercenaria, y ayudarles a saquear tranquilamente el fértil y rico valle de Rincón. A Navarr le gustará tener a su lado gentes que conozcan la zona palmo a palmo. Las tropas que pueda mandar el Rey para imponer orden llegarán tarde, en Primavera, cuando los caminos vuelvan a ser seguros. Para entonces la compañía mercenaria ya se habrá ido, dejando tras de sí muerte y desolación.

... Claro que también pueden decidir ser fieles al joven barón de Rincón, seguir adelante con el plan y, ya puestos, rescatar a Sancho... ¡Ah, esos alineamientos Legales-buenos!

Unirse a uno de los grupos que se escaquean para ir al Arrabal a tomar la última copa decente y tirarse a una moza no demasiado gonorréica no es demasiado difícil. Provocar una pelea en una taberna llena de borrachos y tipos que intentan estarlo, y pedir ayuda a gritos a "los hermanos de la compañía de Navarr" tampoco. Destrozar el local, prenderle fuego, y con un poco de suerte hacer que el fuego se extienda al arrabal entero, no debería ser mucho más complicado.

Liberar a Sancho puede hacerse aprovechando cierta confusión (un ataque de la milicia de la ciudad o el incendio "accidental" del campamento, por ejemplo); o bien con algunas tiradillas de Elocuencia, Mando o Soborno, o incluso con el conocido método de garrotazo y degüelle, que, aunque poco sutil, suele dar buenos resultados. Ya puestos, los Pj podrían redondear la faena buscando a ese tal Anastasio, y degollarlo más o menos despacito, para que así el capitán pierda su guía, y deba avanzar más lentamente...

No obstante, a no ser que los Pj sean extremadamente cuidadosos a la hora de llevar adelante sus planes, en un momento crucial (por ejemplo, al prender fuego a la ciudad, o al campamento, o al liberar a Sancho) serán sorprendidos por Diego Hurtado y cinco de sus hombres, que al grito de ¡traidores! se lanzarán contra ellos. Los Pj deberán huir abriéndose paso con el filo de sus armas.

6. La triste marcha

De realizarse, el plan de Sancho no resultará tal y como se esperaba. El capitán francés ya ha dado la orden de preparar la marcha, por lo que la huida, ante el ataque de la milicia de la ciudad, no será tan caótica ni confusa como hubiera sido de desear. Además, los guardias de la ciudad quieren expulsar a los alborotadores de la merindad, no exterminarlos (más que nada porque tienen la mala costumbre de defenderse). Así que Navarr conseguirá partir con unas doscientas personas, de las que cuarenta son combatientes. ¡Aunque mermada, su fuerza sigue siendo capaz de arrasarse Rincón!

Claro está que no todo está aún dicho. La columna avanza lentamente por el tortuoso camino del bosque, entorpecida por los carros y el equipo. Los Pj pueden hostigarles con algunas flechas bien dirigidas, que diezmen, aunque poco, a sus soldados. También pueden intentar asaltar su campamento por la noche, para quemarles las

tiendas o los carros. Todo les está permitido... excepto quemar el bosque. Está tan húmedo debido a las últimas lluvias que no ardería ni con todos los fuegos del Infierno.

Por otra parte, Navarr no permanecerá indiferente ante un hostigamiento, sino que desplegará soldados a ambos lados del camino, y enviará avanzadillas delante, para proteger la caravana. Entre su gente también hay quienes saben rastrear. ¡Si el grupo abusa mucho de este hostigamiento, puede convertirse de cazador en presa, y pasar serios apuros para sobrevivir!

7. La batalla

Por fin, lo que quede de la tropa de Navarr saldrá del bosque... para encontrarse, desplegados y en orden de batalla, a los soldados del castillo, junto a más de una treintena de campesinos. Allí están Abu, Violante, Gorka, Héctor, Lorenzo el leñador de Carrigón, Pedro de Estañedo, y muchos más amigos que los Pj han conocido en este último año. Y, al mando, Pedro, Barón de Rincón.

El joven barón quizá sea inexperto en esto de la guerra, pero últimamente ha aprendido a escuchar. Así que su tropa está dispuesta en una hondonada, de manera que no sea fácil descubrirla, y caerán sobre la tropa de Navarr antes que estos puedan desplegarse de manera eficaz. (El DJ puede, si gusta, usar para la simulación de la batalla las reglas de la pág. 69 de Lilith). Si los Pj llegan a tiempo de participar en el combate, no sería mala cosa enfrentarse a uno o dos de ellos a las iras de Pierre Navarr, un adversario temible... pero que quizá encuentre aquí la horna de su zapato. La cosa adquiriría tintes más dramáticos si los Pj se lanzaran contra él en defensa del barón de Rincón, caído a los pies el capitán mercenario...

Conclusión y recompensas

Si todo sale bien, el final de esta historia solamente debería ser uno: la derrota de la hueste de Navarr, cuyas gentes no combatientes se dispersarán sin atreverse a entrar en este valle donde han sido tan mal recibidos. Sancho se reconciliará con su hermano, el cual volverá a darle el título de Castellano de Rincón. Respecto a los Pj... bueno, si quieren el barón puede cederles una de las torres fortificadas (medio arruinadas) que hay en el valle, junto con algo de renta para que se instalen en ella. Siempre puede estar bien tener un lugar fijo donde descansar. O pueden seguir a su servicio en el castillo... O quizá piensen que ha llegado el momento de ir hacia otras aventuras. De todos modos, ganarán 35 P. Ap. por jugar esta aventura, +10 P. Ap. si consiguen salvar a Sancho, y +15 si logran salvar el valle de la rapiña de la hueste de Navarr.

P.N.J.

Sancho de Rincón

FUE	18	Alt. 1'85 m. Peso: 100 kg.
AGI	15	RR: 80% IRR: 20%
HAB	10	Apariencia: 15
RES	14	
PER	10	
COM	15	
CUL	8	

Armas: Hacha de combate 90% (1D10+2D4)
Hacha de mano 90% (1D8+1D4+2)
Ballesta 70% (1D10)

Armadura: Cota de malla (Prot. 5)
Casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 75%, Escudo 60%, Esquivar 60%,
Mando 75%

Pierre Navarr

FUE	12	Alt: 1'85 m.	Peso: 80 kg.
AGI	20	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	20	Apariencia: 18	
RES	20		
PER	10		
COM	15		
CUL	10		

Armas: Lanza larga 75% (3D6)
Espada 90% (1D8+1D6+1)
Ballesta 70% (1D10+1D6)

Armadura: Cota de malla (Prot. 5)
Casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 90%, Escudo 75%, Mando 75%

Diego Hurtado

FUE	10	Alt: 1'62	Peso: 67 kg.
AGI	20	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	20	Apariencia: 16	
RES	10		
PER	20		
COM	10		
CUL	10		

Armas: Arco largo 60% (1D10+1D6)
Cuchillo 70% (2D6)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Escuchar 75%, Otear 65%, Rastrear 60%

Anastasio, el traidor

FUE	15	Altura: 1'70	Peso: 65 kg.
AGI	12	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	15	Apariencia 12	
RES	15		
PER	10		
COM	5		
CUL	10		

Armas: Cuchillo 50% (1D6+1D4)
Ballesta 40% (1D10+1D4)

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

Competencias: Otear 40%, Rastrear 50%, Escuchar 40%

Mercenario

FUE	10	Alt: 1'75	Peso: 70 kg
AGI	15	RR: 30%	IRR: 70%
HAB	15	Apariencia: 12	
RES	13		
PER	10		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Espada 60% (1D8+1D4+1)
Ballesta 45% (1D10+1D4)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Casco (Prot. 2)
Escudo

Competencias: Escudo 45%, Cabalgar 40%, Otear 50%

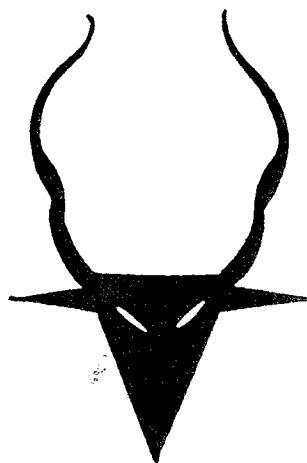
Soldados de la ciudad

FUE	20	Alt: 1'70 m.	Peso: 50 kg.
AGI	15	RR: 60%	IRR: 40%
HAB	20	Asp: 13	
RES	20		
PER	10		
COM	5		
CUL	10		

Armas: Espada 40% (1D8+1D6+1)
Ballesta 60% (1D10+1D6)
Escudo 70%

Armaduras: Peto de cuero (Prot. 2)
Casco (Prot. 2)

Competencias: Escuchar 25%, Esquivar 35%, Tortura 55%



Daemoniorum eventum

Salamantica

por Juan Francisco Girón de Ana.

Revisado por Ricard Ibáñez

*Salomón, Salomón,
ne t'étonne point
de ce que je vais te dire,
le Seigneur á jetté
les yeux dans toy
et desire satisfaire
ta Curiosité en te donnant
la Connoissance de la chose
qui te sera la plus agreable.*

Clavículas de Salomón. ¿Darvault?

Esta aventura es un tanto especial, ya que puede ser jugada por uno, dos, tres, o hasta ¡cuatro! grupos de Pj de manera simultanea. Es por ello ideal para ser jugada en un club, en un torneo o en el marco de unas jornadas de club o de demostración. La acción transcurre en la ciudad de Salamanca, y en ella los diferentes grupos de Pj deberán enfrentarse, entre otros, a un brujo judío adepto a Silcharde, a su secta secreta, a la Fraternitas Vera Lucis y a un monje fanático capaz de reanimar a los muertos. Además, tienen la oportunidad de hacerse con un poderoso grimorio, celosamente oculto, que muchos querrían poseer... y otros destruir.

Introductes. Junio de 1347

Personajes nobles y acompañantes de éstos:

Lope Girón Fernández, hijo de Isidoro Girón de Pelayo, conde de Ciudad Rodrigo, solicita la ayuda de los Pj para que le ayuden a encontrar a un judío llamado Eleazar ben Jonás. Este individuo entró al servicio del Conde como escriba y contable. Al poco de contratarlo, el noble empezó a comportarse de una manera extraña, siendo progresivamente más y más sumiso y humilde ante el judío, que simultáneamente lo trataba de un modo cada vez más despreciativo, reclamándole continuamente grandes sumas de dinero, que el conde Isidoro se apresuraba a desembolsarle, aún a costa de arruinar su hacienda. Alarmados, algunos criados fieles hicieron llamar a Lope, que estaba en la corte de Castilla, sirviendo al rey. Pero cuando éste obtuvo licencia para ausentarse y volvió a su casa ya era tarde: el judío había desaparecido, llevándose una carta de pago firmada por su padre, que de hacerse efectiva supondría la ruina definitiva de toda la casa de los Girón.

Lope está convencido de que el judío ha hechizado a su padre. Ha hecho algunas averiguaciones, y sabe que se dirigía a Salamanca. Solicita la ayuda de los Pj para que lo acompañen hasta dicha ciudad, le ayuden a encontrarlo... y lo sujeten mientras lo destripa despacito, con magia o sin ella, antes de que haga efectiva esa carta de pago conseguida con tan malas artes.

De partir inmediatamente, el grupo llegará a Salamanca el día 13 de Junio.

Personajes estudiosos de la magia y/o practicantes de la misma:

Los Pj reciben noticias de la existencia en Salamanca de un poderoso grimorio, llamado *De daemoniis ac goeciis et*

de pro relationibus Lucifero ac reliquis Auernorum malis (o lo que es lo mismo, Sobre los demonios y la magia negra, y sobre las relaciones con Lucifer y otros males del Infierno). Este grimorio fue escrito en el siglo XII por la musulmana Majate ibn al-Malik, de la ciudad de Córdoba. Aparte del título, lo único que el grupo sabe es que es un libro de magia negra, que habrá que conseguir o destruir, según las motivaciones de cada Pj.

Este grupo llegará a Salamanca el día 15 de Junio. (Nota: sería muy interesante que alguno de ellos poseyera los hechizos de Lámpara de Búsqueda o de Varita de Búsqueda. En caso contrario, difícilmente podrán llevar a cabo su objetivo en el tiempo requerido).

Personajes goliardos y sus criados:

Los Pj se dirigen a Salamanca a estudiar en su Universidad... y quizá degustar el vino de sus muchas tabernas. Los goliardos llegarán a la ciudad el día 11 de Junio.

Personajes pobres (campesinos, villanos, etc):

Los motivos para que este último grupo llegue a la ciudad pueden ser diferentes para cada uno de sus miembros. Artesanos, comerciantes y ladrones pueden llegar a Salamanca con motivo de los mercados comarcales que semanalmente se realizan en diversos puntos de la ciudad. Cazadores y similares pueden haber adquirido una bula o privilegio de caza por servicios prestados a la corona en el bosque de realengo cercano a la ciudad. Por último, no tienen por qué faltar aquellos Pj que lleguen a Salamanca simplemente por vagabundeo o romería. Este grupo, que viajará junto razones de seguridad, podrá llegar a la ciudad entre el 12 y el 20 de Junio.



1. Urbs Salamanque

Los diferentes grupos de Pjs podrán deambular por la ciudad como les venga en gana, ya sea por afán turístico o en busca de sus intereses particulares. Cada uno de los “*lugares interesantes*” de la ciudad está explicado a continuación. En ellos los Pj pueden encontrarse con problemas, pequeñas aventuras o pistas de una trama mayor. Para arbitrar con comodidad, el DJ se limitará a leer el párrafo del lugar en cuestión. También tendrá que consultar la cronología de sucesos. Todo ello se encuentra al final de la aventura. Muchos PnJ con los que se tropezarán los Pj tienen información valiosa. Esta información está numerada, y corresponde a la cronología ya mencionada. Para acceder a dicha información, los Pj tendrán que sonsacar a sus interlocutores, ya sea mediante tiradas de Elocuencia o con una buena interpretación del jugador. Evidentemente, obtendrán respuestas en relación con las preguntas que hagan (no se les contestará sobre el precio del trigo de hace dos años si la conversación gira entorno a sucesos diabólicos)

Se supondrá que los Pj invierten un mínimo de un cuarto de hora en desplazarse de un lugar a otro, media hora si tienen algún encuentro o se entretienen en alguna cosa (comprando, buscando información, etc). El tiempo que pasen en cada lugar concreto dependerá directamente de sus acciones. Algunos ejemplos:

- * Una conversación normal: Variable. De 15 min. a 1 h.
- * Una tirada de Buscar: 1 o 2 h.
- * Rastrear, buscar pistas: 1 min a 1/2 h.
- * Comer: De 1/2 h. a 2 h.
- * Dormir: Entre 6 y 8 h., quizá más.
- * Una clase en la Universidad: 3 h.

El Dj deberá llevar un control exacto del paso del tiempo, así como de los sucesos que se van desarrollando alrededor de los Pj. La actividad en la ciudad empieza a las 6 de la mañana (hora en la que se levantan los artesanos de los gremios y los comerciantes) y se prolonga hasta avanzada la medianoche (cuando cierran las últimas tabernas).

Bosque real: No hay nada especial en el bosque de caza del rey, excepto la posibilidad de encuentro con algún bandido o cazador furtivo.

La Fresneda: Es un pequeño bosque de recreo a orillas del Tormes. No hay nada especial, excepto el encuentro con algún vagabundo o mendigo alguna noche calurosa. Si se está en la Fresneda la noche del día 18 de Junio, se podrán oír los gritos de los suicidios desde el puente romano (suceso 25).

El día 22 de Junio es posible encontrarse a un fraile de edad avanzada a punto de quemar unos antiguos manuscritos (se trata de Fray Bernardo López, ver **Fortune rota volvitur**)

Puente romano y río Tormes: El puente atraviesa el río y da paso a la ciudad por el sur. Por el día no habrá problemas, pero hay posibilidades de un asalto de ladrones o bandidos por la noche.

El día 18 de Junio, durante una noche sin luna, se producirá desde el puente un suicidio colectivo de unas 60 personas, que se arrojarán atadas al Tormes, alrededor de las 2 de la mañana (suceso 25). La noche del 21 de Junio, Eleazar ben Jonás irá a invocar a una Ondina conseguida en la Misa Negra del día anterior, y podrá ser observado (con

cierta dificultad, malus a Otear de -25%) por cualquier persona que pase por el puente a esas horas.

Mercado: En esta zona se venden comestibles diariamente. El martes es el día del mercado, y todos los comerciantes de la merindad acuden a exponer sus productos, con lo que el bullicio es aún mayor. Por ello toda la zona es un hervidero de roba bolsas, que practican su oficio con casi total impunidad. No obstante, es un buen lugar para escuchar rumores, si se tiene oído atento y no se destaca demasiado. (Se pueden oír rumores de los sucesos 2, 3, 6, 7, 10, 12, 16, 17, 18, 22 y 27, si se produce 26).

Calles gremiales: Se pueden conseguir productos especiales según los diferentes gremios. Es también un buen sitio para enterarse de rumores y chismorreos. (Se pueden oír rumores de los sucesos 2, 4, 6, 7, 15, 18, 20, 21, 22 y 27, si se produce 26).

Judería: Un grupo de sabios de la comunidad judía también están buscando el grimorio *De daemoniis...* para destruirlo, ya que lo consideran impuro. Si un Pj manifiesta sus intenciones de buscar el texto puede ser o asesinado... o ayudado, según practique magia negra o no. Los judíos han oído hablar de Eleazar ben Jonás, pero no se oculta entre ellos. Saben de él que es un brujo de gran poder, que adora a Silcharde, demonio del Dominio, y que es ayudado y servido por una secta secreta de la que él es el jefe absoluto (Sucesos 21, 24).

Tabernas, Posadas y Burdeles: Las tabernas y las posadas se encuentran por toda la ciudad, y hay de todas clases y precios. Es también un buen sitio para oír rumores o meterse en líos. (Rumores sobre los sucesos 1, 2, 5, 11, 18, 20, 21, 22, 26 si se produce y 27)

Los burdeles o casas de mancebía son tres, y están más o menos por el centro de la ciudad, cerca de los Colegios Menores. Para aquél que desee practicar el pecado de la carne, convendría consultar la tabla de enfermedades venereas del pág. 64 del manual. Se puede conseguir la misma información que en las tabernas y posadas.

Universidad: Creada por Alfonso IX en 1218, en la época tiene 129 años. Se estudian en ella Leyes y Cánones y Teología. Para más información sobre la vida en la universidad, ver la pág. 35 de Lilith). Los estudiantes-goliardos están organizados según la orden en la que han jurado sus votos, a la que popularmente se le da el apodo de un nombre de pájaro. Dichos apodos son:

Golondrinos los Dominicos
Pardales los Franciscanos
Cigueños los Mercedarios
Grullas los Bernardos
Tordos los Jerónimos
Palomos los Mostenses
Verderones los de San Pelayo.

El rector de la universidad se llama fray Francisco Gómez Peña, sustituto del fallecido fray Roberto García Cordones. Fue el responsable de la quema de libros de la universidad, hecho que gracias a su ejemplo fue imitado en otros puntos de la ciudad y de la región (suceso 9). El rector pertenece a la Fraternitas Vera Lucis, y si algún Pj le hace sospechar, no vacilará en hacerlo perseguir y quizá quemar por brujo. No prestará ninguna ayuda a los Pj y negará todos los sucesos extraños que hayan podido suceder. Fray Francisco tiene como misión en la vida la pureza de su fe,



y para ello usa a la Fraternitas Vera Lucis, más para perseguir y eliminar herejes que para luchar contra el Diablo, en el cual, en realidad, no cree.

Varios de los profesores de la universidad también pertenecen a la Fraternitas Vera Lucis. Concretamente son: El catedrático de Griego y Egipcio, don Fermín García, el de Leyes, don Federico Fernández, el de Lenguas Hebreas y Orientales, don Gaspar Gómez de la Serna y el encargado de la Biblioteca Juan López Medinacelli. Al igual que en el caso del rector, cualquier sospecha sobre un Pj o grupo por parte de estos sabios puede conducirlos a la hoguera.

Sin embargo, se podrá conseguir información de los siguientes frailes:

Don Lope González, profesor de Escritos Bíblicos, que narrará algunos de los sucesos que él tiene por ciertos (sucesos 5, 11, 19, 23). Está convencido de que el abad Jerónimo Fray Bernardo López practica la magia negra, y que es el culpable directo o indirecto de estos hechos.

Don Francesch Llorenç, catedrático de Historia Sagrada, que conoce la existencia de algunos libros prohibidos en la Biblioteca de la universidad, libros que se salvaron de la quema ordenada por el nuevo rector (suceso 9).

Don Esteban Alemany, profesor de Historia Sagrada, dirá lo que sepa sobre la sociedad secreta de la Fraternitas Vera Lucis. Sospecha que alguno de sus miembros están infiltrados en la universidad. (Ver manual, pág. 75).

Si los Pj se relacionan con los goliardos de la universidad, podrán enterarse sin demasiada dificultad de los sucesos 8, 9, 13, 14, 19, 23.

Biblioteca de la Universidad: Cualquier goliardo de la universidad o eclesiástico varón tiene paso franco a ella. Pj que no cumplan estas condiciones deberán ir acompañados de alguien autorizado... o solicitar un permiso especial por parte de Juan López Medinacelli, encargado de la Biblioteca y, como ya hemos dicho, miembro de la Fraternitas Vera Lucis.

Entre los libros de cierto interés que se pueden hallar figuran:

De Majatis ibn al-Malikis vita. (La vida de Majate ibn al-Malikis), escrito en latín por fray Igaro Añosteka. Habla sobre la vida de esta mujer, erudita y maga. Según dice pudo ser enterrada en alguna iglesia de Salamanca, en el año 1131 (lo cual no deja de ser curioso, dada su condición de infiel). También habla sobre la redacción de un grimorio y su separación en 6 capítulos por la misma autora, debido a la peligrosidad de los hechizos que contenía. Estos seis capítulos se escondieron en Lugares sagrados de la ciudad de Salamanca y sus cercanías. El grimorio está escrito en árabe, con títulos en latín. Si se lee la biografía de Majate, +5 a IRR (si IRR menor de 80).

Salmanticae daemonius. (El Demonio de Salamanca), escrito en latín por Arnau de Villanova en 1280. Critica las persecuciones sufridas por gentes inocentes, culpando al corregidor de Salamanca, don Manuel Hernán.

Le parbu da donador, escrito en provenzal por Vicent Ferrer en 1301, habla sobre los aquelarres del siglo XII en el sur de Francia. (+10 a IRR si IRR menor de 60).

Estragni successi in la Hispania. (Extraños sucesos en España), escrito en italiano por Leonardo de Guichi en Turín

(península italiana). Habla sobre los motivos religiosos y las apariciones en el sur de la Península Ibérica. (+1 a IRR si IRR menor de 60).

Domine non cristianus. (Dios no cristiano). Anónimo escrito en latín en el siglo IX. Habla de Lucifer y de sus diferentes formas. (+1D10 a IRR si IRR menor de 120).

Je nea zeologuia. (Nueva Teología), libro de teología cristiana del siglo X, escrito en griego por Apolodoro, un ateniense.

To biblion presbeos jeladós. (Tratado de la Antigua Grecia), Anónimo escrito en griego en el siglo XIII.

Jo polemeon odises kai tauta biblia jomerón. (Tratados de la Odisea y otras obras de Homero). Anónimo, escrito en griego. Como su título indica, tiene escasa importancia para los Pj.

Jo bíos jristú. (Vida de Cristo). Anónimo escrito en griego, es una explicación del Nuevo Testamento, del siglo XIV. (Si se lee, +10 en Teología si se tiene menos de 25%).

Joi topú azenú. (Lugares de Atenas). Anónimo escrito en griego, es una especie de guía de la ciudad de Atenas, donde se explican los lugares más importantes.

To misterion lizú filosofú. (El misterio de la piedra filosofal). Anónimo escrito en griego. (+10 en Alquimia si se tiene menos de 50%).

To biblion gueologuias afrikes guignoskon. (El libro de las piedras y lugares de Africa). Anónimo escrito en griego, que habla de la diversas piedras y lugares del norte de Africa. Si se estudia concienzudamente, se podrán aprender datos sobre la localización de una piedra sin nombre (ver manual, pág. 41), que quizá sean la base para otra posible aventura.

Para localizar un libro en la biblioteca se deberá pasar una tirada de Buscar. Caso de hacer la tirada al azar, sin tener en mente ningún tema o libro concreto, se tirará por Buscar/2.

En este caso, si la tirada pasara de la mitad del porcentaje (pero no excediera el total) el Pj encontraría un libro de tema irrelevante (a determinar por el DJ)

Caso de sacarse un crítico, se encontrará en un armario un doble fondo con el capítulo II del famoso grimorio de Majate ibn al-Malik.

Hacer una tirada de Buscar requiere un par de horas. Estudiar el contenido de un libro exige pasar la tirada de Leer (en la lengua en que esté escrito) y dedicarle 2D6 h. de estudio. No se podrá sacar bajo ningún concepto ningún libro de la biblioteca.

Una tirada de Otear con un bonus del 25% hará darse cuenta de que hay bastantes huecos en las estanterías. Corresponden a los libros quemados (suceso 9).

Cementerio: Se encuentra al norte de la ciudad, y solamente se entierra en él a los cristianos muertos con confesión. Hay otro cementerio para los infieles e inconfesos, aparte del cementerio de los judíos y de los que hay dentro de los muros de algunos conventos.

Las noches del 11 al 15 de junio de 1347 rondarán por el

cementerio una pareja de guls hambrientos, y por lo tanto se provocarán con sus aullidos una serie de abortos en las mujeres que vivan en la zona cercana al convento franciscano. Evidentemente, todas las mañanas aparecerán varias tumbas profanadas... con los muertos semi devorados. Esta simpática parejita ya había hecho esto con anterioridad (Sucesos 1 y 6). Si los personajes se introducen una de estas noches por el cementerio y husmean mucho, pueden ser atacados por los guls, aunque esos bichos suelen esconderse de cualquier intruso... vivo.

La noche del 17 de junio aparecerá en el camino del cementerio una Santa Compañía (ver manual, pág. 56). Hay un 50% de posibilidades que el grupo se la encuentre, siempre que pasen por el camino esa noche.

Convento Franciscano: El abad es don Manuel de la Calva, fraile de unos 60 años, a cargo de unos doscientos frailes (un gran número de ellos goliardos). Es el marco de sucesos claramente diabólicos: Cada cierto tiempo un goliardo que se destaque por su vida licenciosa y duerma en el monasterio es asesinado durante la noche de manera especialmente horrible (degollado, ahorcado, con las vísceras fuera, etc). Algunos monjes han abandonado los hábitos y la universidad por este motivo, otros han mejorado sustancialmente su conducta.

El asesino es siempre un Muerto procedente del mismo cementerio franciscano, “despertado” por el abad fray Bernardo López, Jerónimo. El Muerto asesinará a quien el abad le ordene de antemano, para luego volver a su tumba. Si los Pj investigan un poco, pueden descubrir un rastro de tierra húmeda por los pasillos del monasterio, huellas de pies huesudos y un leve olor a podrido. Los monjes están aterrorizados, y no dirán nada que ayude a la investigación a no ser que se gane primero su confianza (¿tirada de Elocuencia?).

Desde el monasterio también pueden oírse las noches del 11 al 15 de junio aullidos lejanos, procedentes del oeste, donde está el cementerio (ver párrafo correspondiente). Quien saque una tirada de Leyendas los identificará como aullidos de Gul. Estos aullidos asustan más todavía a la sufrida población de Salamanca. (Sucesos 6, 12).

Convento mostense: El abad se llama Onofre Villalonga, y tiene a su cargo 50 frailes, la mayoría estudiantes universitarios. El convento es pequeño, no tiene ni iglesia ni huerto, aunque sí una pequeña capilla y un diminuto cementerio común. Al igual que en el convento franciscano, se producen regularmente asesinatos de goliardos “excesivamente licenciosos”, debido también al abad del convento Jerónimo. La noche del 18 de Junio es posible oír desde el convento, con cierta dificultad (Escuchar, malus -25%) gritos en el río Tormes, procedentes de la inmolación del puente.

Convento Jerónimo: Está cercano a la Catedral. El abad es fray Bernardo López, un anciano que llegó a esa posición debido a la muerte del antiguo abad (suceso 5). Es una persona muy extraña, y algunos rumorean de él que realiza prácticas satánicas.

El convento no tiene huerto, pero sí un minúsculo cementerio. Evidentemente, por las noches se producirán muertes en las mismas circunstancias que los conventos anteriores.

Convento de San Bernardo: No tienen nada de especial, excepto que su abad pertenece a la Fraternitas Vera Lucis,

por lo que no dudará en condenar a cualquier hereje, hechizado o posible brujo. Por otra parte, debido al celo del abad fray Bernardo no ha podido realizar en él sus ritos, por lo que los monjes están relativamente seguros, siendo por ello los más licenciosos de la ciudad.

En el convento conviven 70 monjes, 30 de ellos universitarios. En la biblioteca del convento se pueden encontrar libros UNICAMENTE de religión y teología (los demás se quemaron hace ya mucho).

Convento de Ursulas: En él conviven unas 150 religiosas, siendo la Hermana Superiora María Candelaria Gómez (Sor Candelaria). Es un convento bastante grande, con una buena iglesia, un bonito cementerio, una nutrida biblioteca y un huerto muy productivo.

No sucede nada especial ni extraño en este convento (sor Candelaria mantiene una disciplina muy rígida desde el suceso 11), y no se permite la entrada de hombres bajo ningún concepto, a no ser que sean eclesiásticos. En la biblioteca se podrá leer un libro por el que se sabrá que en la tumba de una tal Sor Dolores (Cifuentes) está el tercer capítulo del grimorio de Majate ibn al-Malik. Si los Pj no lo descubren antes del día 22 de junio, lo hará la Fraternitas Vera Lucis (destruyéndolo). El libro está envuelto en una funda de cuero negro, y contiene “*algo que los buenos cristianos viejos no deberán leer*”.

El convento no está vigilado, por lo que un grupo de hombres decididos podrían saltar sus muros sin dificultades para registrar la biblioteca con total impunidad.

Convento de Agustinas: La madre superiora, Sor Angélica Hernández, es simpatizante de la Fraternitas Vera Lucis, al igual que algunas monjas de inferior rango. En el convento viven más de 100 religiosas, y tampoco está permitido el acceso de seglares al interior del recinto. Por otra parte, algunas de las novicias pertenecen a la secta secreta de Eleazar. Su capilla es muy pequeña, así como su cementerio. Se dedican a la oración y a hacer obras de caridad.

Su biblioteca habla de historia general, de la orden y del convento. Lo más destacado de este convento es que hace dos años tres religiosas del convento quedaron encinta, aunque todas juraron no haber cometido acto carnal. Fueron expulsadas de esta santa casa, y algunos meses después murieron presas de fuertes dolores. El hecho se enmascaró diciendo que habían muerto a manos de bandidos (suceso 2).

Convento Dominicó: Es el más cercano a la universidad, y se alojan estudiantes en régimen de escuela menor (un maravedí de plata al día). El abad es fray Pedro de Ayala, y no pertenece a ninguna sociedad secreta.

En este convento hay 150 monjes dominicos, con una pequeña capilla y una completa biblioteca. En ella hay antiguos libros latinos de teología, religión y de historias de santos. En las criptas del monasterio se pueden encontrar símbolos templarios semi borrados.

Algunos monjes y goliardos pertenecen a la secta de Eleazar, con todas sus consecuencias.

Convento de Mercedarios: También está cercano a la universidad. La orden catalana tiene 100 monjes en su recinto, bajo el mando de fray Gifré de Torrembarra, miembro de la sociedad secreta “Aqua Mortem et Silchardetatis Liberationem Est”, fundada y dirigida por Eleazar. Morirá el día 18 de junio en el suicidio colectivo.

No dejará consultar bajo ningún concepto las bibliotecas del convento, y la capilla hace casi un mes que la tiene cerrada hasta para los monjes, con la excusa de que "está impura". El único que tiene acceso a la misma es un individuo vestido de negro, con aspecto de judío, que según fray Gifré es un "exorcista". En realidad se trata de Eleazar, que permanecerá escondido en el convento hasta el día 16. En la biblioteca pueden encontrarse textos sobre Silcharde y otros libros demoníacos, y en la capilla hay un Cristo Sangrante, boca abajo, signo claro de su humillación ante el Diablo. Por ironía del destino, ni la Fraternitas ni enloquecido abad Jerónimo se han fijado en el convento, por lo que la vida en él es bastante tranquila.

Conventos de San Bernardo y San Pelayo: Lo único destacable de estos dos pequeños conventos es que se comunican a través de un túnel debajo de la plaza de la Palma. Ambos están situados cerca de la universidad. El abad de San Bernardo es fray Julián Medinacelli, amigo de fray Alarico Antúñez, abad de San Pelayo. El túnel es secreto, y sólo lo conocen ellos dos y los frailes más viejos de ambas órdenes.

Las capillas de ambos son pequeñas y totalmente normales y las bibliotecas no tienen ningún volumen esotérico.

Iglesia de Santo Tomás de Canterbury: Construida en 1175, está dedicada a Santo Tomás Becket. El párroco es el padre Esteban Hernán, y es además el encargado de cuidar la cripta, las capillas y el archivo. Desconoce la existencia de que en una cripta, bajo el altar, está escondido el capítulo IV del grimorio de Majate.

La entrada de la cripta está en frente del altar, bajo una baldosa del suelo. Quitando la baldosa, se accederá a unas escaleras estrechas y húmedas que bajarán hasta la cripta, donde se encuentra una tumba de piedra, con la figura de una mujer con hábitos de monja. Dentro de la tumba se encuentra un esqueleto y una bolsa de cuero negro, protegiendo la parte correspondiente al grimorio.

En la biblioteca de la iglesia se podrá encontrar un libro que se llama *Sancti Tomae chronicae* (Crónicas de Santo Tomás), escrito en latín, de autor anónimo. Entre sus páginas hay una hoja manuscrita en latín que dice textualmente: *Codex veto monachae cadaveris manuibus est. Via cruceris subterpavimentum, in britanici ecclesia est* (El libro prohibido está en las manos del cadáver de la monja. El camino está debajo del suelo del crucero, en la iglesia del inglés).

En otro libro se podrá descubrir que la monja se llamaba Sor Beatriz Berzebuzo.

El padre Esteban Hernán no dejará que nadie entre en la cripta por las buenas, aunque accederá a que consulten en su biblioteca, si le dan buenas razones para ello. Si el día 23 de junio no se ha conseguido coger este capítulo, será destruido por la Fraternitas Vera Lucis.

Iglesia de San Martín: Es la más cercana a la Plaza Mayor, pero también de las más pequeñas en comparación con otras iglesias de la ciudad. El párroco es don Mateo Garríguez, y no pertenece a ninguna sociedad secreta. El problema es que no deja que curiosean en la iglesia y que odia terriblemente a las mujeres. Además, es un cazurro de mucho cuidado. No sabe ni leer ni escribir, y habla con muchas incorrecciones. Por ello mantiene a un monaguillo como escriba.

Si se consigue acceder a la alcoba del párroco, se verá un arca, que al abrirla descubrirá un montón de libros polvorientos y mohosos, mal cuidados (del anterior párroco, por

supuesto). Rebuscando, puede encontrarse uno titulado *Seolis arcana ac Coniecturae* (Secretos y persecuciones del infierno), anónimo, escrito en latín. Si alguien tiene curiosidad en robarlo y leerlo se enterará que habla de unos enterramientos de la gran iglesia de San Martín. La frase textual es la siguiente: *"In Salmantica civitate, ecclesia Sancto Martino habere, quorsum tri martyri insepulti sunt. Quartus, Petrus Antioquianus, martyr non est; Majate ibn al-Makik malu scriptora erat"*. (En la ciudad de Salamanca, hay una iglesia para San Martín, donde están enterrados tres mártires. El cuarto, Petrus Antioquianus, no es un mártir. Majate ibn al-Malik era una escritora del mal)

Las tumbas se encuentran en una pared de la iglesia, ocultas tras grandes losas. Son cuatro, y la cuarta tiene una inscripción: Petrus Antioquianus. Si se abre la losa, se hallará un esqueleto de pie, y a sus pies una bolsa de cuero negro, que contiene el capítulo V del grimorio de Majate. También hay una nota manuscrita en árabe que dice: *"El necio no la escuchará, el que desea poder la ignorará, el inculto no lo sabrá, pero el inteligente y previsor lo destruirá junto al presente"*. Debajo hay unas iniciales: M.I.A-M".

No hay nada más en esta iglesia (Nota del autor: ¿Qué más quieres?).

Iglesia de Santiago: Esta iglesia se dedica a proteger a los peregrinos que desde aquí se dirigen a León y Burgos para ir a Santiago. Así pues funciona como otra iglesia cualquiera, pero acoge gratuitamente a los peregrinos (verdaderos o no) que se presenten como tales. El párroco es don Pedro Ramírez, un hombre amable y orondo, pero que pertenece a la Fraternitas Vera Lucis. Morirá la noche del 16 de junio de 1347, a manos de los sectarios de Eleazar, ya que se encontraba tras su pista.

Aquel Pj que duerma en la iglesia el día 18 podrá oír lo que suceda en el puente romano.

Iglesia de San Julián: Se encuentra cerca de la Plaza Mayor. No posee biblioteca. El párroco es don Felipe Villamayor, y no tiene ninguna relación con la Fraternitas o con el Aqua Mortem, aunque su carácter poco amable y arisco disgusta a la gente. También se sospecha de sus acciones nocturnas, ya que suele subir por las noches al campanario con un largo tubo, entregándose a extrañas prácticas. La realidad es muy otra. Sucede que en sus años mozos viajó por tierras de moros, y aunque no hizo muchas conversiones si trabó amistad con varios sabios, uno de los cuales le regaló un telescopio al descubrir su afición común por la Astrología. (Si se escamotea el tubo y se mira por la parte correcta da un bonus del 50% a cualquier tirada de Otear). Aparte de ello, no hay nada especial en la iglesia o en la persona de su párroco.

Iglesia del Espíritu Santo: Se encuentra cercana a las murallas romanas. El párroco es don Rodolfo Miguel Arcánico. Es un enemigo acérrimo de la brujería de todo tipo, aunque no pertenece a la Fraternitas. Acogerá en su iglesia a cualquiera que lo solicite, pero no hará nada más por el grupo, por mucho que se le suplique. No hay nada anormal en este lugar santo.

Iglesia de San Juan de Barbalos: Fue construida en el siglo XII, y es bastante pequeña. El párroco es don Julián García-Campillo, hombre de ciencia, antítesis de otros párrocos. Es dominico, y tiene gran amistad con el abad fray Pedro Ayala. Si se le convence, usará su influencia para que convenza al abad dominico de que deje al grupo entrar en

la biblioteca del convento, y quizá pernoctar gratis dentro del mismo.

Si por el contrario los Pj solicitan alojamiento en la misma iglesia de San Juan, podrán oír las noches de los días 11 a 15 de Junio aullidos horribles procedentes del noroeste, o sea, del cementerio (se trata de los guls, ver párrafo El Cementerio). El 20 de junio se celebrará una misa negra a media noche, para ello lo cual los sectarios entrarán a saco en la iglesia, atacando y asesinando al párroco y a todos sus ocupantes. La misa negra se llevará a cabo a las dos de la madrugada, y estará presidida por Eleazar ben Jonás en persona. A ella asistirán algunos hombres importantes de Salamanca. (Suceso 26).

Iglesia de San Marcos: El párroco es don Matías Jesús Garrido, conocedor (y practicante) de los vicios terrenales como el que más, hasta el punto de tener totalmente olvidados tanto a sus votos como a su iglesia. Sabrá que en su templo hay una cripta cerrada y sellada por una puerta de granito, pero no sabe ni latín ni siquiera leer ni escribir. No prohibirá entrar en la iglesia, exceptuando en su alcora, casi siempre ocupada por alguna moza.

Si se le pregunta por algún libro, dirá que los últimos los utilizó durante el invierno como leña.

La cripta de la iglesia, cuya puerta está en la pared de uno de los brazos del crucero, se encuentra oculta bajo una capa de polvo, pintura y cal. Si se quita todo ello, se descubrirá una recia puerta de madera con una inscripción grabada en latín: "*Quisquis quidquid animarum quarum haec requiescit andere ausus sum alieni molestiam offere: Si portae sigillum loci detestatio nocentem irriterit rumpere. Docte, nullorum sanctorum catacumba non entrare*".

(Para quien quiera que se atreva a molestar el descanso de las almas que aquí reposan:

Si se rompe el sello de la puerta, la maldición del lugar caerá sobre el culpable (Sabio, no entres en la catacumba de ningún santo).

Si se desciende por los escalones (muy resbaladizos por el moho y la humedad) se llegará hasta una cripta en la que hay 8 lápidas sin nombre, que protegen los cuerpos de antiguos romanos perseguidos y adorados por antiguas creencias.

La maldición es mentira, y sirve para mantener invioladas las tumbas, pero si la puerta se cierra no se podrá abrir por dentro, muriendo los que hayan entrado por falta de alimento, a no ser que dispongan de herramientas adecuadas para echar abajo la gruesa puerta de roble. En el pasado ya han muerto varios así, y sus huesos están desparramados en las escaleras y las tumbas.

Catedral: Es el edificio religioso más importante de Salamanca, lo cual no es poco en una ciudad que tiene el nombre de pequeña Roma debido al número de iglesias y monasterios que alberga en sus muros. Hace más de 200 años que empezó a ser construida por Alfonso IX.

El obispo que la regenta es monseñor Juan Martínez, fraile agustino en sus tiempos. No pertenece a ninguna sociedad secreta, y no acogerá en la catedral a nadie, y tampoco dejará pasar a los archivos de la Catedral o de la Biblioteca, la más importante en temas sagrados, a nadie que no demuestre ser un reputado doctor en Teología. Por otra parte, la biblioteca no contiene ningún libro de magia o grimorio, ni ninguna crónica, historia o libro de sucesos. Si ha pesar de todo los Pj se empecinan en perder horas en ella, el Dj puede darles, como premio a sus tiradas de Bus-

car, los títulos de algunos libros de teología católica romana, como: *Dei Gratia* (La gracia de Dios), *Santae Mariae Portenta* (Los milagros de Santa María), *Santi Migueli vita* (La vida de San Miguel), *In Secula seculorum* (Por los siglos de los siglos) ... etc. No hay que decir que todos ellos están escritos en latín.

2. Salamantica Vultus

El rastro de las pistas de las diferentes tramas puede llevar a los Pj a visitar los pueblos de la merindad de Salamanca. Las distancias (a pie) son las siguientes:

- * De Salamanca a Alba de Tormes: Medio día de viaje
- * De Salamanca a Ciudad Rodrigo: Dos días de viaje
- * De Salamanca a Cantalpino: Un día de viaje.
- * De Cantalpino a Cantalapiedra: Medio día de viaje.

Un viajero a caballo puede recorrer esta distancia en la mitad de tiempo si pasa con éxito una tirada de Cabalgar.

Ciudad Rodrigo

Castillo del conde de Girón: Se encuentra al este de la ciudad, y fue construido por Rodrigo Girón tras la conquista del territorio a los árabes en el siglo XI. En él viven la familia del conde, Isidoro Girón y 30 soldados que lo defienden, además de la servidumbre. En el castillo no dejarán entrar a nadie a no ser que sea invitado.

En el castillo, lo más útil que se puede hacer para investigar la vida de Eleazar ben Jonás es preguntar a los otros escribas que aún se encuentran en el castillo sirviendo al conde. En un principio no dirán nada, pero con sutileza (Elocuencia, Mando) o con la fuerza bruta (Tortura) es posible sonsacarles información sobre las andanzas del judío por la ciudad y el castillo. (Ver **Fortune rota volvitur, Eleazar**).

El castillo tiene una capilla (sin nada interesante), y carece de biblioteca, ya que fue destruida por un incendio poco después de la llegada del judío al castillo.

Si se habla con los siervos y criadas del castillo, hablarán de la muerte de 6 criadas hace aproximadamente un año. El conde, bajo la influencia del antiguo contable, ni siquiera dirigirá la palabra a sus interlocutores, con la mirada perdida en el vacío. Para explicar todos estos sucesos, ver previamente **Fortune rota volvitur**.

Iglesia de San Martín: El párroco es don Manuel Calvo, y estará encantado de ayudar a asesinar (e incluso a torturar antes) a su único gran enemigo: Eleazar ben Jonás, un "*judío adorador del diablo*". Explicará que Eleazar entró al servicio del conde como escriba, para seguidamente hechizarlo. Pues el judío seguramente adora a Silcharde, el demonio del Dominio, y de él recibe poder sobre las personas que no siguen rígidamente los senderos de Dios. En el castillo asesinó a algunos siervos y criadas, haciendo pasar los hechos como accidentes, y finalmente desapareció, posiblemente rumbo a Salamanca, sobre el día 10 de junio del año en curso. Con él desaparecieron cerca de un centenar de personas, que posiblemente había pervertido convirtiendo en sus seguidores.

Monseñor Calvo no sabe más, pero dará alojamiento en la rectoría a los Pj que se lo pidan. En su reducida (y poco usada) biblioteca solamente hay libros de teología, pero si se registra bien (Buscar/2) puede encontrarse entre los libros

menos utilizados el VI capítulo del grimorio de Majate ibn al-Malik, de Córdoba, donde figura la firma de la autora. El párroco desconoce su existencia.

La gente del pueblo: Los del lugar no están dispuestos a hablar del tema de buenas a primeras. Hará falta ganarse su confianza para que susurren algo acerca de un líder religioso, de una religión a la vez nueva y antigua, que permite a sus miembros dominar al resto de la gente cristiana. A ellas pertenecían muchas personas de Ciudad Rodrigo, que el día 10 desaparecieron junto con el judío, el líder religioso, camino de Salamanca. Es más fácil, no obstante, enterarse de un par de rumores si uno ronda por la taberna del pueblo con los oídos atentos:

- Desde hace un año están pasando cosas bien raras en el castillo del conde...
- Se dice que el judío tiene al conde hechizado con la mirada.
- El 22 de junio del año pasado (1346) aparecieron en el río Agueda (que pasa por la ciudad) los cuerpos desollados de seis chicas que vivían en el castillo. El conde cerró ojos y oídos, y se negó a investigar nada...

Para más información, consultar **Fortune rota volvitur, Eleazar**.

Cantalpino

Es un pueblo cercano a Salamanca, muy tranquilo y de unos 300 cristianos viejos. El día 17, Eleazar ben Jonás mandará a unos 20 seguidores suyos al lugar, en busca del cerero del pueblo.

Si los Pj hablan con las buenas gentes, y como siempre se ganan su confianza, se les dirá que sospechan del cerero, un tipo raro, oscuro y malencarado. También mencionarán un suceso macabro sucedido hace pocos meses, en el que la tumba de un niño que se había ahorcado de un árbol apareció profanada, con el cadáver desenterrado y desollado. Si los Pj intenta hablar con el cerero (antes que se vaya), éste les echará de la tienda y no rehuirá la lucha con tal de proteger su secreto. Y es que Pedro Sotelo, el cerero, pertenece a la sociedad secreta de Eleazar, y su sacerdote le ordenó hacer una vela con un sebo humano muy especial. Para ello ahorcó a un niño, luego lo desenterró y lo despiece. Hizo el cirio, y lo escondió en la iglesia de Cantalapiedra, bajo su altar.

La Iglesia: Su sacerdote, Salvador Gómez, no sabe nada de lo que sucede en su parroquia y cercanías, pero es un buen hombre que dará alojamiento a quien se lo pida. Si alguno del grupo se presenta como un erudito, y las relaciones entre ambos son distendidas, el sacerdote le entregará un manuscrito en griego, como curiosidad, para que se lo traduzca, ya que él desconoce tal idioma. Dice así:

"Para aquél que encuentre el principio que escribí: En la iglesia del amanecer, a orillas de un río, Tormé buscando un escondrijo para él, fuera del alcance de manos peligrosas. Lo encontré a los pies del dios cristiano, la tercera piedra. Quien lo encuentre, pido que lo destruya, y culmine la tarea que yo no pude acabar. Majate ibn al-Malik."

Nota al DJ: Este acertijo indica el escondrijo del primer capítulo del grimorio. Para ello, las pistas son la iglesia del amanecer a orillas de un río, Tormé, significa la iglesia de



Alba, a orillas del río Tormes, o sea, la iglesia de Alba de Tormes. El grimorio es maligno, y por eso lo oculta de "manos peligrosas" que quieren conseguirlo. Se encuentra a los pies del Cristo, a tres piedras bajo la cruz. Esta es la posición del grimorio. El párroco no tiene ni la más remota idea de qué dice el texto, que encontró en una vieja biblioteca, no recuerda dónde.

Cantalapiedra

Pueblo situado a medio día de viaje de Cantalpino. Las gentes del lugar con quien hablen los Pj dirán lo descontentos que se encuentran con su sacerdote, que da la misa mal y en miércoles. Se trata de monseñor Agapito Santoyo, un sacerdote apóstata, bajo el dominio de Eleazar ben Jonás, y amigo del cerero de Cantalpino. El cirio de este último lo tiene escondido bajo el altar. Se podrá distinguir porque es más oscuro que el resto, ya que no es de cera de abeja.

Agapito Santoyo no dejará entrar a nadie en su iglesia. El cirio, Agapito y Pedro (el cerero) desaparecerán la noche del 18 de junio hacia Salamanca, cuando sean requeridos por su amo (ver *Fortune rota volvitur*).

Alba de Tormes

La Iglesia de Alba de Tormes: Se trata de lo más importante del pueblo, una iglesia pequeña y poco significativa, cuyo párroco, Esteban del Río, no tiene ninguna relación con la Fraternitas o el Aqua Mortem. No tiene nin-

gún libro de magia en su poder o en la biblioteca de la iglesia.

Si se busca en la tercera piedra contando a partir de los pies del Cristo, se descubrirá que no se puede sacar, ya que es una piedra equivocada. Si se pregunta al párroco, éste dirá que la cruz se rompió 50 años atrás, y se colocó una más grande. Por lo tanto, la piedra se podrá localizar si se quita la cruz más grande y empezar a contar a partir de la marca de la antigua cruz.

El párroco se negará a que bajen el Cristo, pues es figura sagrada, así que habrá que pensar alguna artimaña para convencerlo o despirarlo.

La gente del pueblo: Los Pj que se molesten en preguntar a las gentes del lugar obtendrán sin demasiados problemas noticias sobre la ausencia de unos 15 vecinos, supuestamente embrujados, que viajaron a Salamanca siguiendo a un cura muy extraño, con un nombre no cristiano.

3. Fortune rota volvitur

Resumiendo mucho, los principales protagonistas de esta campaña son un sacerdote fanático, un hechicero judío y un grimorio de magia. Ellos y su circunstancia se explican a continuación:

Fray Bernardo López: Este fraile se ha consagrado a eliminar del seno de la Iglesia a los que él considera “impuros”, y para ello mata a los goliardos más licenciosos de los conventos franciscano, mostense y jerónimo. (Aquellos en los que ha conseguido infiltrarse). No lo hace directamente, sino que cuenta para ello con una tropa de Muertos Vivos a su servicio, diseminados en los tres conventos. Así no se implica en los asesinatos. Los muertos se esconden en sus tumbas.

Fray Bernardo no tiene contactos con Eleazar ben Jonás ni con su secta, ni mucho menos con la Fraternitas, aunque tiene localizados a alguno de sus miembros. Por supuesto, no está dispuesto a pactar con ninguna de las dos organizaciones.

Este hombre llegó a abad matando y echando a los perros a su antecesor, Onofre Villadelcampo. Nadie sospechó de él.

No tiene ningún remordimiento, y si cree que algún grupo es lo suficientemente creyente, lo enviará en busca del grimorio, para conseguir los capítulos y destruirlos él mismo en la fresneda la mañana del 22 de junio.

Si por el contrario algún Pj le hace sospechar que practica la brujería o que es mal cristiano, lo denunciará al rector de la universidad fray Francisco Gómez Peña, lo cual es lo mismo que ponerlo en manos de la Fraternitas Vera Lucis.

Eleazar ben Jonás: Era un escriba con ciertos conocimientos mágicos que en 1345 entró al servicio del conde de Ciudad Rodrigo, Isidoro Girón de Pelayo. En su castillo descubrió un grimorio antiquísimo, del que se apoderó simulando un incendio en la biblioteca. Estudiando el grimorio aprendió sus hechizos más peligrosos, y se propuso hacerse adorador y servidor de Silcharde el demonio del dominio. Fue entonces cuando creó una secta, llamada *Aqua mortem*, cuyo nombre completo es *Aqua Mortem et Silchardetatis liberationem est* (El agua es muerte y liberación de Silcharde). Todo su afán y sus energías están concentradas en cumplir con los siguientes puntos que le ha or-

denado hacer Silcharde con el fin de ser admitido como sacerdote de éste:

-Ser líder de 300 personas: El grupo secreto es creciente, aunque no pasa de 250 personas. A partir del día 13 de junio crecerá a un ritmo de 10 personas al día.

-Ha de hacerse servidor de una persona de nivel superior e invertir los papeles: Ya lo ha conseguido: Isidoro Girón, el conde de Ciudad Rodrigo, está bajo el dominio absoluto de Eleazar ben Jonás, (de tal forma que su hijo ha empezado a sospechar). Por cierto, la carta de pago que le dio el conde fue una muestra de sumisión no solicitada. Eleazar, de hecho, no necesita ya el dinero para cumplir sus fines, y se ha olvidado de ella.

-Debe provocar la muerte por inmolación de al menos 50 personas simultáneamente: Estas muertes las conseguirá el 18 de Junio en el puente romano sobre el río Tormes, ya que morirán todos los participantes... si ningún Pj lo impide. (Suceso 25).

-Debe engañar a alguien para que se dé muerte por su propia mano: Esta previsto que la víctima sea el conde de Ciudad Rodrigo, de la forma que se explicará seguidamente.

Acciones de Eleazar: En la primera invocación que hizo en su día a Silcharde necesitó 6 muertes por inmolación, y sus víctimas fueron seis criadas del castillo del conde. A raíz de ese acto es perseguido por la Fraternitas Vera Lucis, por lo cual debe tener mayor discreción a la hora de realizar sus actos y ocultar su identidad, al igual que todos sus seguidores.

El día 10 de junio se desplaza con el grueso de sus seguidores desde Ciudad Rodrigo a Salamanca, con el fin de conseguir los requisitos para ser acólito de Silcharde y recibir las bendiciones como tal. Se aloja en el convento de mercedarios, donde le han preparado la capilla según sus gustos. Estará allí hasta el día 16, en que se trasladará al palacio de un miembro importante del Concejo de la ciudad, recién reclutado para su causa. Ese será su cuartel general mientras dure su estancia en Salamanca.

El día 18 mandará a 20 de los suyos a avisar al cerero de Cantalpino y al sacerdote de Cantalapiedra, para que acudan los dos inmediatamente a Salamanca con el cirio negro, necesario para celebrar la misa negra del 20 de junio. También el día 18 de junio sacrificará a 60 de sus seguidores, que se tirarán voluntariamente desde el puente romano al Tormes, muriendo todos ahogados.

En la misa negra del 20 de junio se adorará a Silcharde, pidiéndoselo como merced el dominio de una Ondina en el Tormes. Tal merced no será concedida.

El día 21 de junio de 1347 saldrá un seguidor a caballo hacia Ciudad Rodrigo con un mensaje para el conde. El día 23 llegará el mensaje a las manos del conde, que leerá lo siguiente: “*Llegó la hora de la salvación*”. Al leer esas palabras la cordura volverá momentáneamente al conde, el cual se dará cuenta de que solamente con la muerte se verá libre para siempre del poder del brujo. Esa misma noche (una vez más, si nadie lo impide), el conde se suicidará, atravesándose su propia espada. Así Eleazar conseguirá engañarlo para que se dé muerte por su propia mano.

Cuando Eleazar ben Jonás consiga el último requisito (si todo va bien y nadie lo impide, el día 23), ya se habrá convertido en sacerdote.

El día 24 de junio de 1347, la noche de San Juan, se celebrará un aquelarre en honor de Silcharde a orillas del Tormes, pero alejados de la ciudad. Para ello morirán 6 de sus más fieles seguidores, con el fin de lograr la invocación. En ella se nombrará oficialmente sacerdote del demonio al judío, siéndole concedidas 2 ondinas en el río Tormes.

Una vez realizados sus planes, Eleazar ben Jonás, adorador y acólito de Silcharde, abandonará Salamanca. ¡Hay de aquellos que se crucen en su camino! Su vida será una espiral creciente de poder hasta su muerte, posiblemente violenta y espectacular. La Fraternitas Vera Lucis le dará caza, con tanto éxito que eliminará a más de 40 personas relacionadas directamente con su secta o con él mismo. Pero no serán los fráteres los que pongan fin a su vida, sino Pj de Aquelarre (lo que puede dar pie a una continuación de la aventura).

El grimorio de Majate: *De daemoniis ac goeciis, et de pro relationibus lucifero ac reliquis avernorum malis* (sobre demonios y magia negra, y sobre las relaciones con Lucifer y otros males del Infierno).

Este es el nombre de un importante grimorio, escrito en árabe por la erudita Majate Ibn al-Malik. Consta de seis capítulos, cada uno dedicado a la invocación de un demonio. Al ser tan peligroso, la misma autora huyó a Salamanca, lo dividió por capítulos y los escondió por toda la merindad.

Está escrito en árabe con símbolos cabalísticos, y los títulos están traducidos al latín. Estos son:

I - "*De flamae Deo*" (sobre el dios del fuego): Contiene el hechizo de Invocar a Frimost (Enseñar 30%). Se encuentra en el suelo de la iglesia de Alba de Tormes.

II - "*De invidentiae Deo*" (sobre el dios de la envidia): Contiene el hechizo de Invocar a Guland (Enseñar 25%). Se encuentra oculta entre los libros de la universidad de Salamanca.

III - "*De lasciviae Dea*" (sobre la diosa de la lujuria): Contiene el hechizo de Invocar a Masabakes (Enseñar 40%). Se encuentra en el convento de Ursulas, y es la causa indirecta de la muerte en extrañas circunstancias de varias religiosas. (Suceso 11)

IV - "*De imperii Deo*" (sobre el dios del poder): Contiene el hechizo de Invocar a Silcharde (Enseñar 10%). Se encuentra en la iglesia salmantina de Santo Tomás de Canterbury.

V - "*De divitiarum Deo*" (sobre el dios de las riquezas). Contiene el hechizo de Invocar a Surgat (Enseñar 30%). Se encuentra en la iglesia de San Martín de Salamanca.

VI - "*De goecia Deo*" (sobre el dios de la magia negra). Contiene el hechizo de Invocar a Agaliareph (Enseñar 40%). Se encuentra en la iglesia de San Martín de Ciudad Rodrigo.

Si se consiguen todos los fragmentos del grimorio, se podrán unir todas las palabras de un hechizo que aparece fragmentado en cada uno de los capítulos. Se trata del hechizo de Gran Aquelarre, y solamente podrá aprenderse si se dominan los seis hechizos anteriores.

El libro es buscado por la Fraternitas Vera Lucis y el abad jerónimo Fray Bernardo López para su destrucción en la ho-

guera; también puede ser buscado por algún brujo o alquimista más, si el DJ quiere complicar un poquito más la trama.

La Fraternitas no tiene noticias de fragmentos fuera de la ciudad de Salamanca.

El día 22 de junio de 1347 llegará a la ciudad un grupo miembros de la cofradía Anatema (ver pág. 89 de *Rerum Demoni*), en busca del dichoso libro, destruyendo todos los capítulos que no hayan sido encontrados todavía antes del día 23 de Junio.

4. Chronica Daemoniorum Eventum:

Evidentemente, a partir del 13 de Junio los Pj pueden impedir que algunos de los siguientes sucesos tengan lugar... o crear de nuevos.

1. Profanaciones de tumbas en el Cementerio Cristiano de Salamanca. Los cadáveres (siempre muertos recientes) aparecían horriblemente despedazados y mutilados. (Enero-marzo de 1345). De repente se interrumpieron los sucesos, aunque recientemente se están volviendo a producir.

2. Muerte de tres monjas agustinas a manos de unos bandidos. (Junio 1345).

3. Caída del precio del trigo, con lo que muchos campesinos se sumieron en la ruina. (Julio 1345).

4. Se descubrieron en las aguas bajas del Tormes los cadáveres de varios ahogados recientes. Aparecieron en total 30 cuerpos de hombres, mujeres y niños. Se descubrió que habían sido atados de pies y manos antes de ser arrojados al río. Los culpables nunca fueron descubiertos. (1345).

5. Muerte del Abad Jerónimo Onofre Villadelcampo, devorado por los perros. Ocupó el cargo fray Bernardo López García de Tomelloso. (2 de Septiembre de 1345).

6. Aborto simultáneo de trece mujeres. Se sospecha de brujería. (Noviembre de 1345).

7. Son quemadas en la plaza mayor cinco mujeres, de origen gallego, confesas de brujería y de haber sido responsables de los abortos de noviembre. (Enero 1346).

8. Muerte de Roberto García Cordones, rector de la Universidad de Salamanca, mientras leía un libro. Se tiene la certeza que su muerte fue obra de brujería. (Febrero 1346).

9. Quema de 500 libros de brujería y malas artes en la plaza mayor de Salamanca (tanto de la universidad como de las diferentes iglesias y conventos, y de otras localidades cercanas). (Febrero de 1346).

10. Cacería de lobos, organizada por el concejo de la ciudad, ante las quejas de los pastores, que veían como desaparecía mucho de su ganado durante el invierno. (Marzo de 1346).

11. Muerte de 30 monjas en un pabellón del convento de úrsulas. El pabellón fue quemado por orden de la abadesa tras descubrir que murieron entregadas a los más orgiásticos y viciosos placeres. (13 de Mayo de 1346).

12. Aumento de la devoción popular ante los cada vez más numerosos sucesos diabólicos. (15 de Mayo de 1346).

13. Muchos goliardos dejan de asistir a las clases de la universidad, ya que se rumorea que hay un brujo en las aulas. (24 de Mayo de 1346).

14. La Milicia de la ciudad captura al brujo, denunciado por varios profesores. Este resulta ser un infiel disfrazado, y es degollado en la Plaza Mayor. El Concejo decide ejercer mayor control sobre los forasteros, en especial si no son castellanos. (30 de Mayo de 1346).

15. Asesinato de varios niños judíos, la mayor parte ahorcados, otros degollados, todos descuartizados después. Se sospecha de brujería, pero al tratarse de judíos el concejo no se molesta en investigar. (7 de Septiembre de 1346).

16. Ausencia de caza en los bosques cercanos (Octubre de 1346).

17. Mucha nieve y frío en el invierno. Diciembre 1346-Enero 1347.

18. Robo sacrílego de un cáliz sagrado de la iglesia de San Marcos. Los ladrones asesinaron al párroco Miguel López, que al parecer los sorprendió en la sacristía. (2 de Enero de 1347).

19. Muerte de casi una veintena de monjes mostenses y franciscanos, posiblemente debido a una lucha con el demonio. (Febrero 1347).

20. Problemas con extranjeros "gytan" procedentes del pequeño Egipto (Gitanos), y que llegaron en romería a principios de año. Muchos están en la cárcel debido a pequeños hurtos y delitos menores. (Marzo 1347).

21. Detención de algunos herejes que bajo tortura confiesan pertenecer a una secta secreta de la que no se atrevieron a hablar y de la que ni siquiera dijeron su nombre. (Marzo 1347).

22. Las antorchas y diversos fuegos de la ciudad vieron aumentar sus llamas durante varias noches, lo que provoca el terror en la ciudad, pues las gentes achacan el hecho a causas demoníacas. (Abril 1347).

23. Varios monjes goliardos de diversas órdenes abandonan aterrorizados sus hábitos debido a las misteriosas muertes de compañeros suyos en los conventos Mostense, Franciscano y Jerónimo. (1 de Junio de 1347).

24. Detención de un nutrido grupo de personas pertenecientes al grupo "*Aqua Mortem et Silchardetatis Liberationem Est*" que confesaron bajo tortura seguir a un judío llamado Eleazar ben Jonás como su sacerdote. (3 de Junio de 1347).

25. Suicidio colectivo en la madrugada en las aguas bajo el puente romano del río Tormes. Las víctimas estaban atadas y se arrojaron al río, muriendo ahogadas. (18 de Junio de 1347).

26. Indicios de misa negra en la iglesia de San Juan de Barbalos. La Fraternitas reanuda sus investigaciones, sospe-

chando de un grupo oculto en la ciudad. (20 de Junio de 1347).

27. Quema de tres supuestos brujos, acusados de haber realizado la misa negra de San Juan de Barbalos. (21 de Junio de 1347).

28. Varios hombres de la villa (concretamente 6) aparecen muertos en las aguas del Tormes, sin ninguna señal de violencia o atadura. Los hombres vivían con sus familias cerca del río. Según sus parientes se despertaron a medianoche y se metieron en las aguas hasta ahogarse. Un par de ellos sabían nadar perfectamente. (22 de Junio de 1347).

5. Occursus Tabula

Al trasladarse de un lugar a otro, los Pj pueden sufrir algún tipo de percance o tropiezo. Para ello se tirará una vez al día por la tabla de encuentros en los caminos, y dos veces en la tabla de la ciudad, una diurna y otra nocturna (si procede). La tabla también se utilizará si los Pj deciden ir por lugares especialmente peligrosos (barrios bajos, caminos solitarios, etc).

Tabla de Encuentros en la Ciudad: (+10 si son sospechosos de brujería)

01-60%:	Sin encuentros.
61-70%:	1D3 ladrones.
71-85%:	1D6 bandidos.
86-95%:	1D10 bandidos.
96-110%:	1D10 Fraternitas Vera Lucis.

Tabla de Encuentros en los Caminos: (+10 de noche)

1-40%:	No hay encuentros.
41-70%:	1D6 bandidos.
71-90%:	1D10 bandidos.
91-100%:	1 Agote.
100-110%:	3D10 bandidos.

6. Remuneraciones

* Si se resuelve en misterio de las muertes de los monjes, 30 P. Ap. Si además se detiene al culpable, 10 P. Ap. más.

* Si se resuelve el caso de Eleazar ben Jonás antes de que se celebre el Aquelarre, 10 P. Ap. Si se resuelve antes de la muerte del Conde de Ciudad Rodrigo, 20 P. Ap. Si se resuelve antes de la misa negra, 30 P. Ap. Si se resuelve antes del suicidio colectivo, 50 P. Ap. Si además se mata al judío, 10 P. Ap. más.

* Por cada parte del grimorio que se encuentre:

Capítulo I:	20 P. Ap.
Capítulo II:	10 P. Ap.
Capítulo III:	15 P. Ap.
Capítulo IV:	10 P. Ap.
Capítulo V:	15 P. Ap.
Capítulo VI:	10 P. Ap.

Si se recuperan todos, aunque no se conserven, 20 P. Ap. Si se destruyen los diferentes capítulos, 5 P. Ap. por cada capítulo destruido.

* Si se mata a la pareja de guls del cementerio, 10 P. Ap.

Todas las recompensas son acumulables; por lo tanto, se podrán conseguir en total 240 P.Ap. Los puntos se entregan a todo un grupo, aunque sean parte de sus miembros o uno solo el que elimine a Eleazar ben Jonás, o destruya el grimorio.

El autor aconseja dar los puntos de aprendizaje nada más terminar la acción que los ha hecho ganar, ya que esta aventura puede prolongarse a lo largo de muchas sesiones de juego.

P.N.J

Isidoro Girón Pelayo, conde de Ciudad Rodrigo

FUE	15	Alt: 1'73 m.	Peso: 85 kg.
AGI	11	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Apa: 10	Edad: 58 años
RES	15		
PER	20		
COM	15		
CUL	20		

Armas: Espadón 85% (1D10+1D4+2), Hacha de mano 40% (1D8+1D4+2)

Armadura: Cota malla (Prot. 5)

Competencias: Mando 80%, Escudo 15%, Leer/Escribir 30%, Esquivar 60%, Escuchar 50%, Otear 50%

Hechizos: Carece

Lope Girón Fernández

FUE	20	Alt: 1'70 m.	Peso: 65 kg.
AGI	20	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	10	Apa: 17	Edad: 23 años
RES	20		
PER	15		
COM	10		
CUL	5		

Armas: Espadón 75% (1D10+1D6+2), Ballesta 60% (1D10)

Armadura: Cota malla (Prot. 2)

Casco (Prot. 2)

Competencias: Mando 30%, Escudo 15%, Leer/Escribir 10%, Esquivar 80%, Tortura 35%, Juego 20%, Escuchar 40%, Otear 30%

Hechizos: Carece

Fray Bernardo López

FUE	5	Alt: 1'53 m.	Peso: 80 kg.
AGI	10	RR: 0%	IRR: 120%
HAB	20	Apa: 9	Edad: 60 años
RES	5		
PER	20		
COM	15		
CUL	15		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Teología 60%, Elocuencia 38%, Leer/escribir 80%, Latín 35%, Griego 50%, Francés 40%, Buscar 60%, Escuchar 55%, Enseñar 65%, Con. Mágico 50%

Hechizos: Despertar a los Muertos, Exorcismo

Eleazar ben Jonás

FUE	10	Alt: 1'65 m.	Peso: 60 kg.
AGI	10	RR: 0%	IRR: 200%
HAB	15	Apa: 10	Edad: 29 años
RES	15		
PER	20		
COM	15		
CUL	15		

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

Armadura: Carece

Competencias: Falsificar 80%, Latín 50%, Memoria 70%, Elocuencia 75%, Enseñar 40%, Esconderse 60%, Escuchar 30%, Árabe 30%, Psicología 65%, Buscar 85%, Con. mágico 80%

Hechizos: Invocar a Silcharde, Invocar Ondinas, Atracción Sexual, Dominación, Sumisión, Tortura, Prot. mágica, Sinceridad, Conmoción, Teletransportación, Revitalización, Liberación, Concentración, Ignorar el dolor, Parálisis, Mal de Ojo, Bálsamo de Curación, Crear Escorpiones, Furia, Amuleto, Protección mágica, Mano de Gloria, Hambre.

Guls

FUE	15	Alt: 1'40 m.	Peso: 40 kg.
AGI	30	RR: 0%	IRR: 125%
HAB	10		
RES	20		
PER	25		
COM	10		
CUL	10		

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

Armadura: Carece

Competencias: Esquivar 45%, Correr 60%, Rastrear 90%

Hechizos: Carece.

Poderes especiales: Ver pág. 50 del manual.

Muertos

FUE	15	Alt: 1'69 m.	Peso: 50 kg.
AGI	10	RR: 0%	IRR: 100%
HAB	10		
RES	15		
PER	7		
COM	3		
CUL	10		

Armas: Daga 50% (2D3+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: A nivel de base.

Hechizos: Carece.

Ondinas

FUE	30	Alt: 1'55 m.	Peso: -
AGI	30	RR: 0%	IRR: 300%
HAB	20		
RES	15		
PER	5		
COM	0		
CUL	0		

Armas: Carece

Armadura: Inmune a armas no mágicas

Competencias: Seducción 90%

Hechizo: Carece.

Agote

FUE	18	Alt: 1'80 m.	Peso: 60 kg.
AGI	10	RR: 5%	IRR: 95%
HAB	10		
RES	20		
PER	20		
COM	0		
CUL	25		

Armas: Espada corta 45%, Palo 45%

Armadura: Ropa Gruesa

Competencias: Astrología 75%, Tortura 50%, Leyendas 80%, Con. Mágico 70%

Hechizos: Maldición, Mal de ojo, Maldecir residencia, Maldición lobisome, Maldición hierro.

Santa Compañía

Ver manual, pág. 56.

Bandidos

FUE	20	Alt: 1'75 m.	Peso: 70 kg.
AGI	20	RR: 80%	IRR: 20%
HAB	15	Asp: 10	Edad: 22 años
RES	20		
PER	15		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Hacha 60% (1D8+1D6+2), Ballesta 60% (1D10+1D4)

Armaduras: Carecen

Competencias: Esconderse 50%, Otear 50%, Psicología 30%, Rastrear 40%, Tregar 50%, Tortura 60%.

Hechizos: Carecen.

Ladrones

FUE	15	Alt: 1'60 m.	Peso: 55 kg.
AGI	20	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	20	Asp: 14	Edad: 20
RES	15		
PER	20		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Pelea 70% (1D3+1D4), Cuchillo 30% (2D6)

Armaduras: Carecen

Competencias: Cantar 30%, Correr 60%, Escuchar 42%, Esquivar 65%, Nadar 45%, Robar 65%, Seducción 35%, Tregar 60%

Hechizos: Carecen.

Monjes/Frailes/Monjas

FUE	10	Alt: 1'70 m.	Peso: 66 kg.
AGI	15	RR: 25%	IRR: 75%
HAB	15	Asp: 12	Edad: 23
RES	10		
PER	15		
COM	15		
CUL	20		

Armas: Carecen

Armaduras: Carecen

Competencias: Astrología 30%, Buscar 25%, Cantar 45%, Latín 20%, Leer/Escribir 60%, Memoria 30%, Robar 45%, Psicología 25%

Hechizos: Carecen.

Sacerdotes/Profesores

FUE	13	Alt: 1'65 m.	Peso: 70 kg.
AGI	13	RR: 50%	IRR: 50%
HAB	13	Asp: 14	Edad: 30 años
RES	11		
PER	15		
COM	15		
CUL	20		

Armas: Espada corta 25% (1D6, Solamente los fráteres)

Armadura: Carecen

Competencias: Teología 60%, Con. Mágico 40%, Elo-cuencia 55%, Latín 60%, Leer/Escribir 60%, Escuchar 30%

Hechizos: Exorcismo (Opcional).

Miembros de la Fraternitas

FUE	15	Alt: 1'65 m.	Peso: 75 kg.
AGI	13	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	17	Apa: 13	Edad: 30 años
RES	15		
PER	12		
COM	10		
CUL	15		

Armas: Espada 60% (1D8+1D4+1), Hacha de mano 40%, (1D8+1D4+2), Ballesta 60% (1D10+ 1D4), Escudo 50%

Armadura: Cuero con refuerzos (Prot. 3) y casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 60%, Con. Mágico 46%, Psico-logía 30%, Tortura 50%

Hechizos: Carecen.

Soldados de la ciudad

FUE	20	Alt: 1'70 m.	Peso: 50 kg.
AGI	15	RR: 60%	IRR: 40%
HAB	20	Asp: 13	Edad: 25
RES	20		
PER	10		
COM	5		
CUL	10		

Armas: Espada 40% (1D8+1D6+1)

Ballesta 60% (1D10+1D6)

Escudo 70%

Armaduras: Cota malla y casco

Competencias: Cabalgar 65%, Con. Animal 35%, Escu-char 25%, Esquivar 35%, Tortura 55%

Hechizos: Carece.

Estos personajes son orientativos. El Dj puede, si lo desea, generar otros según las reglas del manual, o inspirarse en la lista de Personajes pregenerados de las págs. 68-72 del manual.

Apéndices

... E ecí termina aquesta letrilla,
perdonad sus muchas faltas.
Ben valdrá, yo lo creo
on vaso de bon vino.

Romancero. **Julius Recaredos**

1. El mundo rural en la Edad Media

Campesinos

Según las Partidas de Alfonso X el Sabio los campesinos son aquellos que *labran la tierra e fazen en ella aquellas cosas por que omes han de bivar e de mantenerse*. En los textos eclesiásticos latinos se les da el nombre de *laboratores*, es decir, los que trabajan. Y es que, aunque había otras actividades económicas (artesanía, comercio), el campesinado era el que desarrollaba la principal actividad laboral... y el que en la práctica sostenía, mediante los tributos señoriales, los diezmos a la iglesia, y los impuestos del rey, a toda la sociedad de la época.

Evidentemente, señores y vasallos no se apreciaban demasiado. Los primeros consideraban a los campesinos (según un dicho de la época) iguales a los bueyes, pero sin cuernos. Por su parte, los campesinos solían preguntarse a menudo para qué necesitaban un señor (Cuando Adán araba y Eva hilaba... ¿dónde estaba el señor?) Este y no otro será el motivo de las ocasionales (y sangrientas) revueltas campesinas.

Bajo el nombre genérico de campesinos se engloban toda una serie de personajes con estatus diferenciados:

* **Hacendados.** Campesinos enriquecidos, dueños de propiedades considerables. Solían formar el patriciado de los pueblos y aldeas, y ocupar los cargos de poder (como el de alcalde, merino o concejal).

* **Colonos libres.** Campesinos dueños de la tierra que trabajan, cuya extensión es bastante variable.

* **Quinteros.** Jornaleros especializados (a veces dueños de una yunta de bueyes o mulas) que viajan por los caminos ofreciéndose para trabajar los campos. La costumbre era que se contrataran para todo un año, a cambio de techo, comida y algo de dinero.

* **Peones.** Jornaleros que se contrataban a tiempo parcial, en épocas de mayor actividad agrícola (siega, cosecha, etc)

* **Siervos de la Gleba.** Campesinos adscritos a la tierra que trabajan, dominio de un señor feudal. No podían salir de sus campos sin permiso, ni salir de los dominios del señor, bajo pena de muerte. En caso de que el señor vendiera sus tierras, los siervos eran vendidos con ellas, ya que se les consideraba parte de las mismas.

* **Esclavos.** Prisioneros de guerra infieles (la religión cristiana prohíbe esclavizar un cristiano). Obtenían su libertad

al abjurar de su fe, aunque el señor feudal debía atestiguar que el juramento había sido hecho de buena fe (lo que no era frecuente). Por supuesto, eran considerados aún peor que los siervos de la Gleba. Contra lo que pueda parecer, no eran demasiado numerosos.

Los campesinos y su Señor.

Todos los campesinos debían fidelidad y obediencia a uno u otro señor feudal. Este les garantizaba su protección frente a bandidos y soldados (extranjeros o de otro señor vecino). A cambio, cobraba de ellos ciertos tributos o impuestos, que eran de dos tipos: en trabajo personal (que aunque variaba de unos lugares a otros, solía ser de unos cuarenta días al año) y en especie (normalmente un tercio de la cosecha).

En el primer caso el vasallo debía trabajar (gratis) en lo que su señor le mandase, desde hacer caminos hasta una nueva torre de su castillo, pasando por hacer un puente o desbrozar un bosque. En el segundo, aparte de ese tercio a su señor, los campesinos debían entregar al representante eclesiástico de su zona un décimo de la cosecha restante (diezmo). Con el resto debían pasar el invierno y guardar semillas para plantar a la temporada siguiente.

Además, el señor feudal tenía toda una serie de derechos sobre sus vasallos:

* **Derecho de hacer justicia:** En el caso de miembros de la alta nobleza, podían juzgar todo tipo de delitos que hubieran cometido sus vasallos dentro de su territorio, teniendo la potestad de castigarlos con la muerte. Solían tener colocada, en sitio bien visible, una buena horca. Los miembros de la baja nobleza, por el contrario, no podían juzgar delitos de sangre, por lo cual tenían que enviar a los infractores ante el alto noble al cual le hubieran jurado vasallaje. Los señores feudales dictaban la ley según su sentido común, su capricho y su humor del momento, sin consultar ningún código escrito.

* **Derecho de Pernada:** Derecho a acostarse (si así lo deseaban) con la mujer de sus siervos la noche de bodas, antes que el marido, por supuesto.

* **Derecho de alojamiento:** El señor podía obligar a cualquiera de sus vasallos a alojar en su casa a él o a cualquiera que él indicara, aunque a raíz de ello el vasallo y su familia tuvieran que dormir al raso.

* **Derecho de reclutamiento:** En cualquier momento el señor feudal podía llevarse a cualquiera de sus vasallos a la guerra con él, haciéndole dejar atrás familia y pertenencias.

* **Derecho de monopolio:** Molinos, hornos de hacer el pan, e incluso en ocasiones herrerías son propiedad del señor feudal, y usarlos significa pagar un impuesto extra (en metálico o en especie)

Vida cotidiana

Los campos

La cantidad de terreno que trabaja cada familia depende de dos factores: el tipo de cultivo que se utilice (que depende de las condiciones climáticas) y la potencia de trabajo de su familia. En tierras ricas y cálidas, bien provistas de agua, unas pocas huertas de pequeño tamaño producen abundante cosecha de fruta y verdura fresca. En zonas más áridas y frías las parcelas de terreno suelen ser más grandes, de un par de Hectáreas, ya que se utiliza un sistema de barbecho: la tierra se divide en tres parcelas: en la primera se

siembra trigo y centeno, en la segunda alubias y guisantes y la tercera se deja descansar. Al año siguiente se producirá una rotación de cultivos.

Igualmente incide en el tamaño de una parcela arrendada la potencia de trabajo de la familia: es decir, el número de manos capaces de trabajar la tierra y el disponer o no de animales de tiro (bueyes, mulas o caballos) que ayuden en las faenas de labranza. Una familia campesina típica tiene entre siete y doce miembros, ya que además del padre, la madre y los hijos pueden encontrarse también los abuelos supervivientes, los tíos o tías solteras, algún pariente más o menos cercano y uno o varios mozos que trabajen sólo por el alojamiento y la comida.

Vivienda

Las casas más pobres son poca cosa más que chozas de adobe y techo de paja, con una única estancia que muchas veces es a la vez habitación familiar, establo y granero. El suelo de la cabaña es de arcilla apisonada, alfombrado con paja o hierba, según la estación del año. Con la chimenea encendida, la cabaña se llena de humo, pero está más o menos caliente. Los techos son bajos (aprox. 1'60 m), para resguardar mejor el calor. Cuando llueve, evidentemente, todo se llena de goteras. Campesinos con más recursos hacen sus casas de piedra en lugar de adobe, y cuentan con varias estancias en lugar de una sola, separando así el establo y granero.

En una casa campesina los muebles son escasos. Como máximo, una gran mesa, a menudo un tablero sobre unos caballetes, donde se reúne toda la familia para comer. Algunos bancos completan el conjunto. Para dormir no hay camas, sino camastros, jergones o incluso simples montones de paja en el suelo. La familia muchas veces duerme junta, amontonada para darse calor unos a otros. Como los animales... y a menudo con ellos, si los tienen. No hay armarios, como mucho toscas estanterías o ganchos en la pared, donde se cuelgan los aperos de labranza, los objetos domésticos (cacerolas de barro, escudillas y jarras de madera). Los campesinos menos pobres pueden disponer de alguna manta de lana o un perol de metal (bronce).

Alimentación

El campesino come habitualmente cereales en forma de gachas y potajes, a veces algunos guisos con legumbres, así como pan y queso. En días especiales se comen asados de aves o carne de cerdo. La carne fresca solamente se consume en época de matanza, el resto del año deberá ser ahumada o en salazón. Los campesinos más pobres deben contentarse con los despojos de la carne: tripas, lengua, cabeza, hígado...

El pan del campesino pobre muchas veces está compuesto de mijo, avena y quizá algo de trigo, todo ello molido y cocido con agua, leche y sal. Según se deje fermentar o no la masa dará lugar a un pan más o menos esponjoso o a una hogaza cocida bastante dura de roer.

Vestimenta

En la sociedad medieval el vestido es un símbolo de clase. Se viste de acuerdo con el grupo social al que se pertenece, y quien no hace esto es castigado por la ley. En el caso de los campesinos, sus ropas deben ser de colores oscuros, a menudo negro y gris. Los tejidos son bastos, confeccionados en sus propias casas. Su calzado es un pedazo de cuero anudado entorno al pie. El prototipo del vestido de un campesino bajo medieval es el siguiente: Túnica de lana o lino con mangas (Sayal), calzones con cinto,

calzado atado sobre el tobillo. En invierno se puede llevar una capa de piel, cuero o lana gruesa, y una capucha en la cabeza para protegerse de la lluvia. En verano, la túnica tiene las mangas más cortas que en invierno. Las mujeres visten más o menos cómo los hombres, pero llevan la túnica más larga, hasta los tobillos, y a veces lucen un cinturón de cuero decorado. Todas las mujeres llevan el pelo recogido en un moño. Solamente las prostitutas llevan la cabellera suelta.

Evidentemente, el campesino no puede llevar espada ni ningún tipo de arma. Todo lo más un bastón. Por otra parte, casi todos los campesinos llevaban un cuchillo al cinto, cosa que justificaban diciendo que era una herramienta de trabajo. No digamos nada, pues, de los leñadores y los cazadores...

Para más detalles sobre la vida cotidiana en general, consultar el Capítulo VI del manual.

2. Costumbres sociales

Publicado anteriormente en el núm. 24 de la revista Líder (Julio de 1991).

Higiene y cuidado corporal

Es censurable dedicar mucho tiempo al cuidado del cuerpo, ya que provoca pasiones incontrolables que pueden hacer perder el honor y el alma. Por el contrario, está bien visto el ayuno, la penitencia y la mortificación física (mediante cilicios, flagelos y otras torturas semejantes).

Bañarse de cuerpo completo más de dos veces al año está considerado una inmoralidad, así como una muestra de irresponsabilidad: existe la firme creencia de que el baño prolongado provoca diarreas agudas.

El mal aliento se combate con aspiraciones de anís, hinojo o comino.

Las mujeres depilan su cuerpo frotándose con cal viva, o bien untándose los dedos con pez (substancia muy pegajosa) y usándolos después como nuestros modernos papeles depilatorios.

La transpiración se elimina mediante una pasta desodorante hecha a base de almizcle, clavo y nuez moscada.

Las canas se disimulan tiñéndolas de rubio, gracias a una pasta hecha de ceniza de sarmientos macerada en vinagre.

La mujer debe llevar el pelo recogido, normalmente en una trenza recogida en una toca o, en las clases bajas, en un moño. Sólo las prostitutas y las niñas menores de 10 años pueden llevar el pelo suelto.

Los cristianos humildes (campesinos, villanos) no pueden dejarse crecer la barba ni la melena. Esta costumbre se transgredía con bastante frecuencia.

Modales durante la comida

Es de buena educación comer con los tres primeros dedos, según costumbre de los árabes.

En los banquetes se bebe en cubiletes de madera o metal, y se come en escudillas que suelen compartirse por parejas.

No está bien visto comer en cuclillas ni de pie, y mucho menos comer con prisas.

Tampoco es de buena educación beber demasiado, quejarse de la calidad de la comida cuando se es un invitado o armar excesivo escándalo. No es chic roer los huesos, ni dejarlos en la escudilla; es mucho más elegante dejarlos sobre el mantel o arrojarlos por encima del hombro (para que los roan los criados o los perros).

Sexo y matrimonio

Aunque la Iglesia (como ahora) prohibía las relaciones sexuales que no se realizaran con fines reproductores, las mujeres recurrían a rudimentarios métodos anticonceptivos para evitar los embarazos no deseados: bebedizos a base de Ruda, conjuros de dudoso efecto, toscos preservativos hechos con tripa de cerdo, sodomía, la clásica “marcha atrás”, o bien dar fuertes golpes en el vientre de la mujer embarazada para provocar el aborto.

Las muchachas se consideran casaderas a los doce años. Es normal que, en primeras nupcias, su marido tenga diez o más años que ella.

La mujer jamás puede negarse a hacer el amor con su marido, a no ser que éste quiera poseerla en otra postura que no sea la habitual. Se considera especialmente pecaminosa la postura del sodomita, y sobre todo si se hace a una mujer, ya que se considera tal acto una burla a Dios, y por lo tanto un alago al Diablo. Los sodomitas suelen ser quemados vivos, tras haber sido castrados antes.

Costumbres y modas extranjeras

La capital de la moda en la época se encuentra en el ducado de Borgoña, en Francia. De allí viene la costumbre de usar un calzado determinado, tanto más largo cuando mayor es la posición social del que lo lleva: Su longitud excede con mucho la del pie humano, con la punta estrecha y puntiaguda, muchas veces vuelta hacia arriba. El espacio hueco entre la punta del pie y la del zapato se mantiene derecho con hilos de acero. Esta costumbre se encontraba poco extendida en la península, principalmente por lo incómodo que resultaba.

Asimismo en Borgoña nació la costumbre de, en los banquetes, hacer sentar a los músicos sobre una enorme empanada de pan, tanto más grande cuando mayor es la riqueza del anfitrión. Con toda seguridad, la empanada (o lo que quedara de ella) sería devorada por los criados al fin del banquete.

Desde Francia se extiende por la Península el uso del corsé, prenda femenina que aplasta los senos de las mujeres, evitando así que induzcan a los hombres a la tentación.

Varios

Aparte del vino, se beben aguardientes fermentados y el Hipocrás, bebida hecha con vino tinto hervido, especias y miel.

El uso de ropa interior (calzoncillos) fue censurado por San Benito, ya que consideraba esa prenda superflua. Por lo tanto, para los moralistas su uso no es más que una muestra de vanidad. Los monjes cluniacenses, defensores de esa prenda, sostuvieron durante el siglo XII una larga disputa teológica contra los monjes del Císter, a los que acusaban de andar sin calzoncillos para “*estar más prestos a la deshonestidad*”.

Se suponía que la terrible Peste Negra tenía su origen en unos vapores pestilentes que escapaban del suelo. Para evitar el contagio las gentes (en especial los médicos que cuidaban a los enfermos) vestían largos abrigos, guantes y zapatos con una suela extremadamente gruesa, así como una capucha con una máscara en forma de pico de pájaro, en cuyo extremo había hierbas perfumadas. Asimismo se intentaba alejar los miasmas mediante un brasero en el cual se quemaban hierbas y esencias.

3. Niñez y madurez en Aquelarre

Según el manual, un Pj de Aquelarre tiene, de inicio, una edad comprendida entre los 17 y los 22 años. De un tiempo a esta parte han ido llegando a Joc Internacional cartas de jugadores que protestan por esta limitación y reclaman unas reglas que permitan crear personajes de mayor o menor edad. Tanto y tanto han llegado a insistir, que finalmente no hemos podido menos que hacerles caso.

Pj menores de 17 años

La edad mínima para crear un Pj se sitúa ahora en 7 años. Un Pj de esa edad tiene 50 puntos (en lugar de 100) para repartir entre sus 7 características principales, y los únicos P. Ap. que dispone son los 25 puntos que tiene que repartir entre las 4 competencias principales de la profesión paterna. Si decide hacerse un Pj entre 7 y 17 años, deberá elegir una profesión (entre las permitidas por su clase social) y tendrá por cada año de más 10 P. Ap para sus competencias y 5 puntos para sus características principales. Ejemplo: *Un jugador decide hacerse un Pj de 12 años. Tiene 75 (50 + 25) puntos para repartir entre las 7 características principales, y 50 P. Ap. para repartir entre sus competencias.*

En el caso de las cuatro competencias básicas de cada profesión, se obtendrá una base de las característica x 2 cuando se tenga un mínimo de cinco años de experiencia en dicha profesión, no concediéndose la base habitual de la característica x 3 hasta alcanzar los diez años de experiencia. En el caso anterior, si el Pj elige (por ejemplo) la profesión de ladrón, al tener cinco años de experiencia en ella tiene su característica multiplicada por dos como base en las cuatro competencias básicas de la profesión, que son Robar, Trepar, Correr y Esquivar.

Nuevo sistema de creación de Pj

Nada impide a un jugador precisar que su Pj está cinco años ejerciendo una profesión y otros cinco ejerciendo otra, siempre que su nivel social le permita hacer las dos. Eso sí, tendrá que repartirse los puntos entre las características de forma que satisfaga los mínimos de ambas profesiones. Tendrá así ocho competencias básicas (de base multiplicada por dos) en lugar de cuatro (de base multiplicada por tres). En el caso de que eligiera dos profesiones en las que coincidiera una o más competencias (por ejemplo Clérigo y Cortesano, que comparten Elocuencia) la base de dicha competencia se multiplicaría por tres, como en la creación de personaje normal. Ejemplo: Un jugador decide que su personaje tiene 20 años, pero que en lugar de tener una única profesión es Clérigo y Cortesano. Por su edad, tiene 100 puntos para repartir entre sus siete características, teniendo obligatoriamente que ponerse un mínimo de 15 en Comunicación, 15 en Percepción, 15 en Cultura y 50 en Suerte. Tiene la base multiplicada por dos en las compe-

tencias básicas de Teología, Leer/escribir, Seducción y Latín, y la base multiplicada por tres en Latín y Elocuencia. Dispone de 100 P. Ap. para repartir entre las competencias de ambas profesiones, aparte de los 25 P. Ap. a repartir entre las cuatro competencias básicas del padre. También deberá hacer obligatoriamente dos tiradas en la tabla de Rasgos de Carácter, teniendo derecho a dos tiradas más si así lo desea.

Pj mayores de 22 años

¿Qué sucede cuando un jugador desea hacerse un Pj mayor de 22 años? Simplemente, que por cada año de más que quiera tener se sumará 10 P. Ap. más, a repartir según las reglas normales de creación de Pj. Ejemplo: *Un Pj de 32 años dispondrá de 200 P. Ap. para repartir, en lugar de los 100 habituales. Sin embargo...* (en todas las cosas hay un "sin embargo") el Pj deberá hacer una tirada sobre la Tabla de Eventos por cada año de más que se quiera sumar. No hay que olvidar, además que tiene derecho todavía a sus tiradas de Rasgos de Carácter.

Con este sistema, un Pj puede tener la edad que su jugador quiera... o se atreva. Sería interesante no olvidar las reglas de envejecimiento, que se encuentran en la pág. 64 del manual.

Tabla de Eventos

Se lanzará 1D100 por cada año. Algunos eventos solamente afectan a militares y magos, así que antes de empezar a tirar, el jugador deberá especificar si su Pj aprenderá magia o no. Los Pj de profesión "militar" son Guerrero, Soldado, Bandido, Cazador, Almogávar y Mercenario.

- 01 El Pj es asesinado a manos de la Fraternitas Vera Lucis.
- 02 - 05% (Sólo para Pj con poderes mágicos). Por culpa de un error en sus hechizos, el Pj pierde parte de su energía vital, envejeciendo en el acto 2D10 años (y sin ganar los P. Ap. que le corresponderían por ellos). Resto de Pj, sin efecto.
- 06 - 10% (Sólo para Pj con poderes Mágicos). El Pj se enemista con un Demonio Mayor (a determinar).
- 11 - 15% (Sólo para Pj con poderes Mágicos). El Pj queda convertido en servidor/esclavo de un Demonio Mayor a determinar (ver pág. 50 de **Rerum Demoni**).
- 16 - 20% (Sólo para Pj con poderes mágicos). El Pj encuentra un maestro: Gana +5 en IRR y dos hechizos más (a determinar).
- 21 - 25% (Sólo para Pj con poderes mágicos). El Pj encuentra un grimorio, aprendiendo automáticamente un hechizo más (a determinar).
- 26 - 30% El Pj tiene un encuentro con un ser irracional (a determinar) +1D10 a la IRR.
- 31 - 35% Muerte de un miembro de la familia (a determinar).
- 36 - 40% Mala racha económica. Pérdida del 50% del capital actual del Pj.
- 41 - 45% Problemas con la justicia. Determinar tipo de delito y resolver juicio y sentencia usando las tablas de la pág. 75 del manual.
- 46 - 50% Accidente. Determinar localización y tirar 1D6 en la tabla de secuelas de la pág. 30 del manual.
- 51 - 55% Creación de un enemigo mortal (a determinar).
- 56 - 60% Nacimiento de un hijo. (Esté el Pj casado o no, sea hombre o mujer).

61 - 65% El Pj enferma. Lanzar 1D6:

- | | |
|-----------------|----------|
| 1. Pulmonía | 4. Peste |
| 2. Enf. venérea | 5. Tifus |
| 3. Cólera | 6. Lepra |

Consultar las págs. 63 y 64 del manual para calcular sus secuelas.

66 - 70% Ataque de unos ladrones. El Pj deberá tirar Fuerza x 3 o Resistencia x 3 (a elegir por él). De fallar la tirada no logrará evitar el robo, perdiendo el 50% de su capital actual.

71 - 75% Ataque de bandidos. El Pj deberá tirar por Fuerza x 3 o Resistencia x 3 (a elegir por él). De fallarla no logrará evitar el robo, perdiendo el 50% de su capital actual. Además, recibirá una herida seria: Determinar la localización con 1D10 y consultar la tabla de secuelas de la pág. 30 del manual.

76 - 80% (Sólo para Pj militares) El Pj va a la guerra. Tirada de Suerte. Caso de fallarla consultar la tabla de secuelas de la pág. 30 del manual.

81 - 85% (Sólo para Pj militares). El Pj va a la guerra. Si consigue pasar una tirada de Suerte y otra de Fuerza x 3 o Resistencia x 3 (a elegir por él) consigue ennoblecerse, ganando un punto en la escala social (de plebeyo pasa a hidalgo, de hidalgo a caballero, de caballero a barón, etc). Consultar el apartado de Posición Social de la pág. 7 del manual. Recordar que debe pasar ambas tiradas.

86 - 90% (Sólo para Pj militares). El Pj va a la guerra, y su bando es victorioso. Gana 5D10 x 100 monedas de oro de botín.

91 - 95% (Sólo para Pj militares) El Pj va a la guerra, y su bando es derrotado. Debe hacer en el acto una tirada por la tabla de secuelas del manual. Además, deberá tirar por Suerte. Caso de fallarla estará prisionero 1D10 años. Los P.Ap que gane en ese tiempo solamente podrá gastarlos en las cuatro competencias básicas de los siervos (ver pág. 13 del manual).

96 - 99% (Sólo para Pj militares). El Pj va a la guerra, y es hecho prisionero, permaneciendo en esa situación 2D10 años. Los P.Ap que gane en ese tiempo solamente podrá gastarlos en las cuatro competencias básicas de los siervos (ver pág. 13 del manual).

00 El Pj muere en la guerra. Que sea gloriosamente, en batalla, o víctima de una peste, queda a libre albedrío del Dj.

Ejemplo: Un jugador desea hacerse un Alquimista, y como piensa que el estado físico, al fin y al cabo, no es demasiado importante, le dice al DJ que se lo hace de 35 años, edad bastante respetable para la época. Si lo consigue tendrá 230 P. Ap a repartir entre las competencias, pero a cambio debe hacer 13 tiradas en la tabla de eventos. En caso de que se lo quisiera hacer, pongamos por caso, de 45 años, tendría ¡330 P. Ap!, siempre que no pereciera en las 22 tiradas de la tabla de eventos más las 10 tiradas en la tabla de vejez, en las que tendría un malus acumulativo del 2% cada vez. ¡Hay muchas posibilidades de que muriera en el intento!.

El DJ siempre tendrá la última palabra en lo referente a la edad de los Pj. Caso que éstos mueran en el curso de su creación puede seguir dos pasos: desecharlos y hacer que el jugador haga otro... o bien cortar su creación en el año an-

terior a su muerte. También puede ser interesante poner un límite a la edad de los Pj: por ejemplo, prohibir que se hagan de más de 30 años.

Se recomienda que los Pj creados por este sistema se hagan ante los ojos del Dj... más que nada, para evitar susceptibilidades y "resultados milagrosos".

Respecto al dinero inicial del Pj, bueno, se puede considerar que parte con el dinero inicial de su profesión... o bien consultar las reglas sobre Economía de este mismo apéndice.

4. Economía en Aquelarre

por Jordi Cabau

Este sistema de reglas pretende reproducir los problemas y dificultades a los que debía enfrentarse durante su vida un mercader de la Baja Edad Media. Puede jugarse en solitario, aunque alcanza todo su sabor si se juega con un DJ.

Cómo llegar a ser mercader

Cualquier Pj de profesión Comerciante o Artesano puede debutar en las escalas inferiores del sistema comercial, como Empleado o Prestamista, sin necesidad de hacer la Tirada de Ingreso, al igual que aquellos personajes cuya Profesión Paterna fuese la de Artesano o Comerciante (en este caso, consultar el apartado **Herencia**). El resto de Pj que deseen hacer carrera en este campo pueden intentar cada año conseguir plaza en una de estas profesiones. Es necesaria una tirada de 60% o menos para encontrar plaza de Empleado, mientras que para ser prestamista basta una tirada de 55% o menos (con un modificador de -5% al dado si el Pj que lo intenta tiene la competencia Comerciar a un porcentaje mayor de 60%).

Progresión de los mercaderes

La progresión del mercader en su profesión se produce con el tiempo, mas que con la promoción o la clase social. Una carrera de mercader comienza en un puesto de Empleado o de Prestamista. Las especificaciones de estos empleos y de puestos superiores se indican a continuación:

Empleado:

Un Empleado trabaja para un Mercader buscando el aprendizaje del oficio. Cobra 240 m. de plata al año (20 m. al mes) y debe trabajar durante 6 meses por año. Al finalizar tres años se convierte en Mercader.

Prestamista:

Un prestamista aprende su oficio de pequeño hombre de negocios recaudando los intereses de sus préstamos. Cada año puede prestar la suma de dinero que desee. Normalmente al finalizar el año recupera el dinero prestado con un interés del 10%. Si sucede que un deudor no devuelve el préstamo (10 o más sobre 2d6), pierde la mitad de la suma que ha prestado y no recauda mas que el 5% de los intereses (en caso de fracciones SIEMPRE se redondeará hacia abajo). Un prestamista puede contratar (por 1.350 m. de plata por año cada uno) a varios matones más o menos brutales (tratarlos como Bandido, pág. 71 Manual) para que le ayuden a recuperar sus préstamos. En este caso no tendrá morosos cada año salvo en caso de sacar un 11 (sobre 2d6), pero posiblemente adquirirá una mala reputación. Un prestamista debe dedicar un mes por año a proponer y recuperar sus préstamos y llevar su contabilidad. Después de 6 años de práctica un prestamista se convierte en Mercader.

Mercader:

Un Mercader es un comerciante conocido en el mundo de los negocios. Su clientela es de mayor calidad que la de un Prestamista. Le basta, cada año, con destinar la suma que dedicará a prestar para recuperarla a fin de año, aumentada de un interés del 10% (sólo tendrá morosos con un 12 en 2d6). Puede invertir en las Altas Finanzas o en el Comercio Interior. Cada año un banquero debe dedicar un mes a sus asuntos. Si pasados tres años como Mercader, y en cualquier momento a partir de dicho período, consigue amasar una fortuna personal que alcance o supere las 10.000 monedas de plata alcanza el nivel de Inversor, conservando el de Mercader.

Inversor:

Un Inversor es un Mercader que dispone de un capital importante, de buenos contactos en el mundo de los negocios y que es capaz de realizar grandes inversiones. El Inversor puede interesarse tanto en el Comercio Exterior, en los Valores Inmuebles, como en las Altas Finanzas o el Comercio Interior. Puede efectuar inversiones por cuenta de otras personas, percibiendo en dicho caso una comisión de 5% sobre las sumas invertidas. Al inicio de cada año un Inversor puede intentar "prever" de como será la situación económica en ese año. Para ello debe de obtener (con 1d100) una tirada igual o inferior a la suma de sus Características de Percepción, Comunicación y Cultura. A esta tirada se la llama Tirada de Previsión Anual.

El Mundo de la Economía

Las inversiones se hacen a inicios de cada año. Al finalizar el mismo, se determina la Fuerza Económica del país y, consiguientemente, los beneficios y las pérdidas de las inversiones que se hayan realizado. La Fuerza económica se determina lanzando 3d6 (substrayendo 1 punto al total por cada nación con la que esté, o haya estado, en guerra el país del mercader ese año) y consultando la tabla siguiente:

	Fuerza de la moneda	Comercio Interior	Comercio Exterior	Valores Inmuebles
-5	Muy Débil	Pobre	Muy Pobre	Bajos
6 a 8	Débil	Medio	Pobre	Bajos
9 a 12	Media	Bueno	Medio	Medios
13 a 15	Fuerte	Bueno	Bueno	Altos
16 a 18	Muy Fuerte	Medio	Muy Bueno	Altos

Un personaje que se beneficie de una Tirada de Previsión Anual está autorizado a ver (o a lanzar él mismo) el tercer dado que dirige los resultados de la Economía de ese año. Por ejemplo: un Inversor obtiene una Tirada de Previsión Anual para un año en el cual la economía tendrá una Fuerza de 16 (los dados han dado un 5, un 5 y un 6) sólo el Dj conoce este número pero podrá autorizar al inversor a ver la cifra 6 del tercer dado. El personaje puede entonces tener en cuenta, sabiendo que ese año será sin duda bastante bueno, el elegir invertir en el Comercio Exterior.

Inversiones

Un Mercader sólo puede invertir en las Finanzas o sobre el Comercio Interior. Un Inversor puede además interesarse en el Comercio Exterior y los Valores Inmuebles. Cada uno de estos campos se comporta diferente de los otros, he aquí los detalles:

Inversiones Financieras

Dependen de la Fuerza de la Moneda. Toda suma de 1.000 m. de plata puede ser invertida en las Finanzas cada año. Al finalizar ese año la suma invertida es aumentada o disminuida del porcentaje indicado abajo:

Fuerza de la moneda	Retorno de la inversión
Muy Débil	-30%
Débil	-20%
Media	+5%
Fuerte	+15%
Muy Fuerte	+25%

Las inversiones financieras pueden ser liquidadas contra su valor actual al finalizar el año.

Comercio Interior

Toda suma de 500 m. de plata o mas puede ser invertida en el Comercio Interior al inicio del año. Al finalizar ese año la inversión es aumentada o disminuida de acuerdo con el porcentaje indicado en la siguiente tabla:

Comercio Interior	Rendimiento
Pobre	-30%
Medio	+0%
Bueno	+20%

Las inversiones en el Comercio Interior pueden ser liquidadas contra su valor actual al finalizar el año. Sobre los productos típicos de cada zona de la península consultar la página 39-40 de **Lilith**.

Comercio Exterior

Toda suma de 500 m. de plata puede ser invertida en el Comercio Exterior cada año. Al finalizar ese año la suma invertida es aumentada o disminuida del porcentaje indicado abajo. Además se suma un +1% (máximo +15%) al Rendimiento de la Inversión por cada año que el inversor haya dedicado al Comercio exterior, esto es debido a los contactos que ha hecho en el extranjero con comerciantes y banqueros:

Comercio Exterior	Rendimiento de la Inversión
Muy pobre	-50%
Pobre	-30%
Medio	+5%
Bueno	+10%
Muy Bueno	+20%

Las inversiones comerciales en el Extranjero pueden ser liquidadas contra su valor actual al finalizar el año. Sobre los productos típicos del comercio exterior a la península consultar también la página 39-40 de **Lilith**.

Valores Inmuebles

Una cifra de 1.000 m. de plata o mas pueden constituir una Inversión Inmueble. Al finalizar el año, si los Valores Inmuebles son Bajos, este dinero cuenta como la suma original aumentada en un 20% en lo que respecta a la compraventa de terrenos o propiedades. El capital no es modificado si los valores son Medios. Por contra el capital es reducido su valor en un 20% en lo que respecta a la compraventa si los valores son Altos ese año. Una inversión en Valores Inmuebles no puede ser liquidada, continua existiendo en esa forma hasta que se venden las propiedades. Deben mantenerse como mínimo durante un año, al año siguiente las propiedades pueden ser vendidas de nuevo (a

+10% de su valor normal si los valores hipotecarios son altos, a -10% si son bajos).

Los precios nominales de las propiedades y tierras son indicados abajo:

h	*	Mantenimiento	Precio	Beneficio
A	Cabaña	45	500	-
B	Granja	67	750	-
C	Casa sencilla en ciudad	67	750	-
D	Casa normal en ciudad	90	1.000	-
E	Casa lujosa en ciudad	135	1.500	-
F	Torre fortificada	108	1.200	-
G	Castillo pequeño	450	5.000	-
H	Castillo grande	900	10.000	-
I	Pastos *	-	650 x Ha	6 x Ha
J	Tierras de cultivo *	-	1.000 x Ha	10 x Ha
K	Huertos *	-	1.150 x Ha	11 x Ha
L	Viñedos *	-	2.000 x Ha	20 x Ha

(h) Ver Herencia.

(*) Deben de combinarse con una Granja.

Impuestos y Diezmo

Al finalizar cada año el Pj deberá pagar los Impuestos (a la Corona) y el Diezmo (a la Iglesia).

Los Impuestos anuales normales ascienden a:

5% de los beneficios de ese año + 2% del valor de las tierras y propiedades del Pj.

El Diezmo asciende a:

3% de los beneficios de ese año + 1% del valor de las tierras y propiedades del Pj.

La Economía familiar

Al iniciarse el juego un Pj puede tener cualquier edad comprendida entre los 17 y 22 años. Normalmente todavía vive con sus padres (los Gastos Anuales se dividen por dos, ver más adelante) y no dispone más que del Dinero Inicial con el cual empieza un Pj en Aquelarre (ver manual, pág. 13).

Herencia:

En caso que la Situación Familiar del Pj indique que es huérfano de ambos progenitores o de padre y, si además, es el primogénito también podrá disponer de las posesiones paternas como Dinero Inicial. No obstante el Pj mantendrá a sus hermanos pequeños, si los hubiera, y a su madre (la cual le administrará la casa como si fuese su Esposa hasta que fallezca o el Pj contraiga matrimonio, para ver su capacidad de Administración lanzar 1d100+10). La Herencia también tiene lugar cuando fallece el padre y el Pj es el primogénito, en cuyo caso pasará a tener que cuidar de su madre y de todos aquellos hermanos/as que sean menores de 17 años de edad.

HERENCIA

	2	3-5	6-8	9-11	12
Alta Nobleza	d	E	F+B+	G+B+Kx1	H+3B+Lx
	1d6x100	D	E	F	2d6
Baja Nobleza	d 1d6x50	D	E	F	G+2B+Jx
					3d6
Burguesía	d 1d6x75	C	D	E	E+3d6
					x1000MP
Villano	d 1d8x10	C+d	C	D	E+C
		1d4x10			
Campeño	d 1d4x10	J x 1d4	A+J x	B+J x	B+K x
			1d6	2d6	1d6

(d) Mala suerte, el Pj sólo hereda deudas.

Letras mayúsculas : consultar la Tabla de Propiedades.

Fallecimiento de los padres y familiares por causas naturales: El padre, la madre o ambos progenitores del Pj tendrán (en el momento del nacimiento de éste) 15+1d4 años cada uno de ellos. El proceso que se seguirá para ver el momento de su muerte será el de aplicarles las consecuencias de la Tabla de Edad (pág. 64) a partir del momento en que alcancen los 35 años (pueden haber alcanzado los 35 antes pero, en ese caso, el Pj ignorará un resultado del dado que indique muerte por causas naturales). Este procedimiento se aplica también a la esposa del Pj... y a sus hijos si vive para verlo.

Sentando la cabeza...

A partir de los 17 años un Pj masculino puede buscar esposa si lo desea. Tiene dos opciones: que sus familiares, asesorados por una casamentera, le busquen un buen "partido", o buscar él mismo a su futura compañera; al primer caso le llamaremos caso A y al segundo caso B.

1d10	Relación	1d100	Administración	Origen Social
1	Pésima	1-5	+15%	-2 CS
2	Mala	6-20	+5%	-1 CS
3-6	Normal	21-75	-	Igual CS
7-8	Buena	76-86	-5%	Igual CS
9	Muy Buena	87-95	-10%	+1 CS
0	Excelente	96-00	-15%	+2 CS

-Relación (1d10):

Indica cual es la relación personal entre los esposos. En el caso B el Pj dividirá su Competencia de Psicología por 10 (redondeado hacia abajo) y sumará la cifra resultante al dado al hacer la tirada de Relación.

-Administración (1d100):

Indica la capacidad de administración del hogar que tiene la esposa del Pj, en el caso A el Pj podrá sumar a la tirada de 1d100 un +5% por cada bloque de dinero (igual a sus Gastos por Semana) que se supone dedica a pagar a la casamentera para que le busque una buena esposa, nunca podrá el Pj obtener un bonificador superior a +50% por este sistema, estando obligado a pagar un mínimo de un bloque en el caso A.

Dote:

Mas abajo se detalla en el capítulo Gastos que la esposa del Pj se automantiene con su trabajo o con su dote. Para facilitar el que el Pj decida cometer el error de su vid... esto, casarse si pasa una tirada de Suerte su esposa aportará además una cantidad a los Ahorros del Pj para que este se decida de una vez, pero sólo en el caso A. La Dote varía en función de la Clase Social de la esposa: Alta Nobleza- 2d4 x 1.000 mp, Baja Nobleza- 1d4 x 1.000 mp, Burguesía- 1d6 x 1.000 mp, Villano- 1d3 x 1.000 mp, Campesino- 1d10 x 100 mp.

En caso de que el Pj sea el cabeza de familia también tiene la responsabilidad de pagar la dote de sus hermanas casaderas (o sus hijas, si vive para verlo). El Pj puede ahorrarse la Dote si hace ingresar a la hembra en cuestión en un convento. El coste del ingreso (a pagar a la orden religiosa) es exactamente la Dote/2.

Hijos:

A partir del año siguiente a la boda el Pj (y cada año a partir de entonces hasta que uno de ambos alcance los 35)

deberá hacer una tirada en 1d100 sobre un porcentaje que se calcula como sigue: Resistencia de la Esposa + Resistencia del Pj : 2 x 5. De obtener una tirada inferior ese año nacerá un hijo (1d6: impar varón, par mujer). Si la tirada es crítico (pág. 21) el hijo será sano y fuerte (no hace falta tirar por Suerte), si es un éxito normal el Pj deberá tirar por Suerte y, si falla, el hijo muere antes de alcanzar el año de edad debido a las pésimas condiciones sanitarias e higiénicas de la época. De obtener una tirada superior a la probabilidad de tener un hijo no sucede nada, de sacar una pifia la mujer muere en el parto, muriendo ambos. A partir de los tres años siguientes a su nacimiento un hijo empieza a generar los gastos correspondientes a su manutención.

Gastos personales:

Cualquier persona en la Edad Media estaba obligada a mantener un cierto nivel de vida, de acuerdo con su posición social. No hacerlo así sería rebajarse a los ojos de sus iguales, y ser despreciada.

** Gastos anuales (semana x 54)*

Alta nobleza:	5.400 m. plata
Baja nobleza:	1.080 m. plata
Burguesía:	1.350 m. plata
Villanos:	540 m. plata
Campesinos:	270 m. plata

Gastos familiares:

Los gastos se dividen por dos si el Pj no está emancipado (es decir, si sigue viviendo en la casa de sus padres), y se incrementan si posee familia. Dicho incremento depende del número de hijos y de su posición social. No se incluye en el cálculo a la mujer, ya que se supone que se automantiene (con el trabajo en las clases bajas o con la aportación de una dote en las clases altas).

Alta nobleza:	1.350 m. por hijo y año
Baja nobleza:	1.080 m. por hijo y año
Burguesía:	810 m. por hijo y año
Villanos:	108 m. por hijo y año
Campesinos:	54 m. por hijo y año

Criados y Empleados:

El Pj está obligado a contratar un Criado por cada grupo de 3 personas que vivan con él (redondeado hacia arriba e incluyéndose el Pj en el grupo, pero no los posibles Criados). Excepción: si el Pj vive con su esposa y un hijo (3 personas) la Esposa puede ejercer las funciones de Criado, aunque si se añade alguien más a la familia, por ejemplo la madre viuda del Pj, éste se verá obligado ya a contratar a un Criado. Si el Pj evita con la contratación de un criado que su mujer haga esta función, las relaciones entre ambos aumentarán en un grado (de Mala pasaría a Normal, por ejemplo). Un criado cuesta 180 m. de plata al año.

Empleados: por cada 5.000 monedas de plata que el Pj tenga de Capital Total (a partir de las primeras 5.000 m.p.) deberá tener un Empleado, Aprendiz o Hijo que le ayude en la tarea de administrar sus posesiones. Un Empleado cuesta 240 m. de plata al año. Un Aprendiz no cuesta nada, pero sólo puede tenerse uno a la vez. Un Hijo puede ejercer de Empleado a partir de los 14 años, no cuesta nada y el Pj puede tener empleados tantos hijos como quiera, pueda y tenga.

5. El sistema monetario en tiempos de Aquelarre

Publicado anteriormente en el núm. 23 de la revista Líder (Mayo de 1991).

A la hora de hacer un sistema monetario para el juego, y (una vez más) en nombre de la sencillez, el autor decidió prescindir de los hechos históricos y ceñirse a un esquema simplista, por otra parte totalmente falso: Tal y como se explica en el manual (págs 64, 65 y 66), en **Aquelarre** una moneda de oro vale cinco de plata, y se supone que sus valores están unificados en los diferentes reinos de la península.

Para aquellos Directores de Juego que no quieran complicarse la vida haciendo de cambistas y contables este sistema cumple las funciones básicas de cualquier otro. Para los puristas y amantes de los detalles... bueno, aquí está el auténtico sistema monetario usado en los diferentes reinos hispánicos a mediados del siglo XIV:

Portugal

Florín de oro:	31 sueldos
Sueldo de plata:	9 dinheiros
Dinheiro de vellón.	

Castilla

Dobla de oro:	20 maravedíes
Maravedí de plata:	12 dineros
Dinero de vellón.	

Navarra

Florín de oro:	10 coronas
Corona de plata:	2 sueldos
Sueldo de plata:	6 dineros
Dinero de vellón.	

Corona de Aragón

Florí de oro:	15 croats y 4 dineros
Croat de plata:	12 dineros
Diner de vellón.	

Granada

Dinar de oro:	10 dirkhemes
Dirkhem de plata:	
Semidirkhem de plata:	0'5 dirkhemes

Equivalencias:

1 Florín portugués:	21 maravedíes castellanos
	1 florín navarro

1 Maravedí castellano:	1 croat catalán
	1 corona navarra

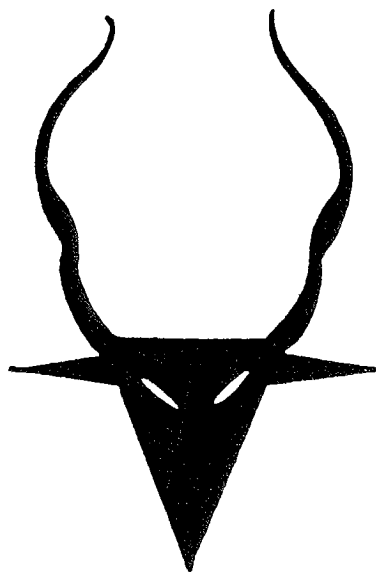
1 Dinar granadino:	36 maravedíes castellanos
--------------------	---------------------------

Monedas ficticias:

La gente de la época hacía referencia a menudo, al contar dinero, a monedas que en realidad nunca existieron, (del mismo modo que nosotros hablamos de "veinte duros" para referirnos a las 100 ptas.) Dichas monedas eran, en Castilla, el "Maravedí de oro" (equivalente a 6 maravedíes de plata), y en la Corona de Aragón la Lliura (equivalente a 20 croats, también llamados sous).

Para terminar, pido disculpas por hacer mención, en la pág 64, al "Escudo" portugués de oro y de plata. Tal moneda no existía aún en el siglo XIV. Los maravedíes, por el contrario, sí que fueron primitivamente una moneda Almohade, pero en la época del juego estaba totalmente en desuso por los Granadinos.

¡Ah! Para quien no lo sepa, el vellón es una aleación de plata y cobre. De nada.



RINCÓN, un lugar en el mundo

Dime, buen amigo, dime cómo van las cosas en el señorío de Rincón. ¿Siguen haciéndose realidad las viejas leyendas del castillo de Estañado? ¿Aún acechan los bandidos los caminos solitarios? ¿Se sabe ya qué secretos guardan los muros de la Abadía de San Gabriel? ¿Todavía es el bosque refugio y fortaleza de las terribles Mandrágoras? ¿Vive aún el viejo señor? ¿Qué pasa en el fondo del valle, durante las noches de San Juan? Dime, buen amigo, dime sin temor. Dime qué nuevas tienes, del señorío de Rincón.

RINCÓN es un suplemento de Aquelarre dedicado al mundo rural, y que tiene como protagonista un pequeño valle campesino en un lugar no determinado de la península ibérica durante la segunda mitad del siglo XIV. En este libro el lector podrá encontrar información sobre la vida y costumbres de los campesinos de la época, nuevas reglas de creación de Pj, sobre la economía y sobre las costumbres sociales, así como nueve aventuras ambientadas en el señorío de Rincón, una campaña ambientada en Salamanca y un juego completo en solitario: Mercaderes, que sin abandonar el ambiente de Aquelarre recrea la vida de los artesanos y comerciantes de la época.

RINCÓN es un suplemento para Aquelarre, el juego de rol demoníaco medieval, y no puede jugarse de manera independiente.

ISBN 84-7831-141-6



9 788478 311415



INTERNACIONAL

Portada: Arnal Ballester

Ilustraciones interiores:

Montse Fransoy Montse Bosch