

SÆPTUM ARBITRI



Aguelaine

Créditos

Creator et Vetus Narratorem

Ricard Ibáñez

Scriptores

Ramón Nogueras Pérez (Imperator) por *Fatum Sperantiæ*, Raul Tardón y Manuel Jiménez por *De Parocho Sao et Rustico Ticio et Asina Sua Mera*, Antonio Polo por *Personæ Paratæ*, Miguel Ángel Ruiz Díaz por *Virtutes et Vitia*.

Illustrator

Jaime García Mendoza

Editor

Manuel J. Sueiro

Emendator

Pilar M. Espinosa

Translator Linguae Latinae

Juan Pablo Fernández

Copyright © Nosolorol Ediciones 2012

Impreso en España por PubliCEP.

Pantalla adjunta impresa por Ino Reproducciones.

Nosolorol Ediciones

Av. General Fanjul 163, 4º B

28044 Madrid

ediciones@nosolorol.com

www.nosolorol.com

Grati Animi

Ramón Nogueras Pérez: El autor de esta historia tiene una larga lista de agradecimientos a todas las personas que, hace casi una década, hicieron posible que este engendro viera la luz en medio de grandes nervios y dolores (de cabeza). Aunque posiblemente me dejaré alguien (que me perdone), quisiera dar las gracias a la gente que contribuyó a que la locura de las CLN 2002 saliera para adelante, y que perdieron tiempo, horas de sueño, comidas y otras muchas cosas en pos de algo tan vago como un sueño del que, como buen sueño, no sacamos ningún beneficio material. Entre estas personas excepcionales, merecen especial mención:

- ✧ Soledad Gómez (*Anarwen*), que trabajó como una leona, me dejó su ordenador para redactar el texto, estuvo en todo, y me asesoró, corrigió y ayudó a lo largo de todo el proceso, a pesar de tener doce millones de cosas que hacer. Y todo ello sin perder esa preciosa sonrisa suya. Sin duda eres la mejor de todos nosotros, preciosa.
- ✧ Los tres excepcionales DJs que arbitraron junto conmigo este módulo durante el torneo de **Aquelarre** de las CLN 2002: Saúl Blanco (que tenía 2000 cosas más que hacer), David Ríos (al que le di la segunda parte del módulo unas dos horas antes de que empezara la segunda ronda), y Ana Benítez (que lo hizo a pesar de todo).
- ✧ Rocío, Mendex y Davidillo (ya nombrado) que consiguieron que no me volviera chalado perdido en las CLN gracias a cantidades industriales de cariño, humor y apoyo, respectivamente.

También merecen un agradecimiento los increíbles, absolutamente increíbles jugadores que participaron en el torneo. Los veinticuatro merecieron ganar, y es una pena que sólo uno se llevara el premio. Fue un honor y un placer compartir mesa con vosotros.

Lógicamente, gracias a Ricard Ibáñez por inventarse esto del **Aquelarre**, y a toda la gente que ha mantenido el juego vivo en los momentos de sequía (sobre todo la gente de la lista de **Aquelarre**). Y a los de Nosolorol por resucitarlo.

Gracias a Papá y Mamá, que creo que nunca se han acabado de enterar de qué es esto del rol, pero que les ha dado igual, y que me aguantaron pacientemente las neuras mientras preparábamos todo.

Y por la presente edición, que llega tanto tiempo después del original, mi dedicatoria y mi amor a Victoria.

Raul Tardón y Manuel Jiménez: Historia fraguada al calor del *Cardhu*, la *Douglas* y la *Judas* en *La Cervecoteca* el día de Nochebuena. Queremos dedicar esta cosa a la gente de Monegros de Urbión, que se dejó llevar por el desenfreno aquella noche del 22 de noviembre.



Sæptum Arbitri

Un suplemento para

Aquelarre

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MÆDIEVALIS

Fatum Sperantiae

UNA HISTORIA DE AMOR EN TRES ACTOS

Por Ramón Noguerras Pérez (Imperator)

Parte I: Nacimiento

*Sangre nueva riega la tierra
Y pronto el muchacho es sometido
A través de un constante y doloroso tormento
El muchacho aprende las reglas*

Metallica, The Unforgiven

ANTECEDENTES DE LA AVENTURA

Imaginalo lo que es el amor. ¿Lo tenéis? Muy bien. Multiplicadlo por diez mil, hacedlo ilimitado, haced que traspase tiempo y espacio, bandos, familias, ideas, que abrase toda vuestra vida y vuestras almas, que sea vuestra luz y vuestra sombra, el aire y el alimento. Y entonces tendréis una remota idea de lo que era el amor de Trael y Tirael.

Trael y Tirael son dos ángeles. Se aman desde que el Verbo les dio existencia, con un amor incomprensible incluso para ellos mismos (recordemos que el libre albedrío es un don exclusivo del Hombre). Al comienzo del tiempo se encontraron y se amaron. Y lo mantuvieron oculto a los demás ángeles, quien sabe por qué. El tiempo pasó, y llegó la Rebelión y la Caída. Trael escogió el bando de Lucifer, por que no concebía su amor sin el libre albedrío que había descubierto, y veía que la causa de Lucifer era la causa de la libertad, y por tanto de su amor. Pero Tirael escogió el bando del Cielo, asustada ante el odio, el orgullo salvaje e incontrolado y la rabia que detectaba en el Caído y en sus huestes. Ambos ángeles se vieron separados por el conflicto, Trael cayó al Infierno con los demás, pero nada cambió. Ambos siguieron amándose desesperadamente, de forma más desesperada aún si cabe por el hecho de que entre ellos se alzaba la barrera más infranqueable que se puede concebir.

El tiempo pasó aún más, y llegó el siglo XIV. Tirael había alcanzado el rango de Virtud, y su atención estaba puesta sobre un pequeño convento cerca de Zaragoza donde algunas hermanas habían logrado un cierto grado de santidad que las convertía en personas a controlar. Pero la atención de Tirael se desvió de las hermanas más santas del convento, hacia una joven novicia recién llegada llamada Magdalena de Ocaña. Y, de alguna forma extraña, incomprensible para ella, se vio reflejada en la novicia. Porque Magdalena era una hermosa joven, condenada al convento por un amor imposible. Como ella. Un amor que se oponía a las barreras más

fuertes que el hombre es capaz de afrontar, la de la Muerte, puesto que el amado de Magdalena había sido asesinado por la familia de esta, al tiempo que ella era internada en el convento en previsión de la deshonra de un embarazo, que al final se malogró. A Tirael la separaba de su amado la guerra más cruel y eterna que el mundo podía conocer. Y sin embargo, para ambas la suerte estaba echada... O quizás no.

Tirael se sentía sola. Quizá por eso empezó a comunicarse con Magdalena. Apareciendo de forma sutil en sueños que la monja apenas recordaba al despertar, en los que cada vez se confiaba un poco más a Magdalena, y le contaba algo más. Hasta que, en sueños, Magdalena conoció la historia completa de Tirael, y su soledad y su pena. Y Magdalena se apiadó de ella. Compasiva como era, se dio cuenta de que su amor había terminado en esta vida, que nada podía reunirlos en este mundo con su amado, pero que quizá podía ayudar a aquella extraña amiga de sus sueños.

Una noche de verano, en el reino de los sueños, Magdalena le hizo a Tirael una oferta que el ángel no pudo rechazar: la posibilidad de ocupar un cuerpo, de buscar en la Tierra la forma de unirse a su amado. A cambio, Magdalena pedía que se reuniese con su Andrés, allí donde este estuviera. Y Tirael cumplió su palabra: el alma de Magdalena abandonó su cuerpo, y descendió a los Infiernos, guiada por Tirael. La voluntad y la esperanza de Tirael por encontrar a su Trael le hicieron aplastar toda resistencia, vencer a todos los guardias, hasta colarse en el Infierno por una de esas rendijas que toda fortaleza tiene. Y allí contempló a los amantes unirse, y les dejó un mensaje para Trael, si lo veían: "*Pronto te traeré conmigo.*" Y los amantes transmitieron ese mensaje al, ahora demonio, Trael.

Magdalena / Tirael puso rápidamente manos a la obra. Lo primero que necesitaba era un cuerpo que acogiera a su amado. Y no tardó en darse cuenta de que el cuerpo de una mujer joven y hermosa servía para mucho... Uno de los muchos que acudían a visitar a las hermanas del convento era un joven caballero de Calatrava llamado Jesús de Doñoro, cuya hermana María dormía en la celda adyacente a la de Magdalena. No le costó mucho hacer que el joven se fijara en ella, compartir algunas miradas a través de las rejas, los primeros apasionados mensajes... Tirael desconocía todos esos ardidés femeninos, pero no tardó mucho en aprenderlos. Y Jesús cayó en la red como un pescado ciego.

Finalmente, Jesús la raptó, tal como ella quería. Una vez alejados del convento, Tirael actuó con rapidez. Usando sus poderes angélicos para persuadirlo, obligó al caballero a invocar a

Tariel, ya que para un ángel es imposible hacer magia, aunque sepa cómo hacerlo. Los detalles del aquelarre jamás se borrarían del recuerdo de la hasta entonces inocente ángel, pero daba igual cualquier crimen, cualquier pecado. El fin justifica los medios ¿no? Tariel llegó desde el infierno, y ocupó el cuerpo de Jesús desterrando el alma del caballero al limbo para siempre. Y como demonio que era, la verdad es que le importó aún menos que a Tirael. Ella estaba ante él, tras mil eternidades de espera.

Bonito, ¿eh? Pero el amor, como todo, trae muchas sorpresas. Y los ángeles amantes empezaron a llevarse una detrás de otra. ¿Sabéis lo que es descubrir lo que es tener cuerpo? Pues ellos se empezaron a enterar en el momento en que concluyó el aquelarre, y se vieron poseídos por unos deseos e instintos que para ellos, sencillamente, habían sido inimaginables a lo largo de su dilatada existencia. Claro, lo habían visto en los mortales (y Tariel, como demonio tentador que era, tenía algo más de idea), pero experimentar el ardor de la carne, el rubor de la piel, la respiración agitada, la humedad, el sofoco... Fue demasiado para ambos y se entregaron el uno al otro una, dos, mil veces, llevando sus cuerpos recién estrenados hasta el límite de la extenuación, y deteniéndose sólo al comprender que podían matar sus cuerpos en el esfuerzo. ¿Por qué Señor, les diste este don a ellos? ¿Por qué ninguna criatura de la Creación puede estar tan unida a otra como el hombre y la mujer en la carne? Sobre todo, ¿por qué no nos lo diste a nosotros, a los ángeles, a los primeros entre tus criaturas?

Pues bueno, el sexo es sólo la primera sorpresa que la parejita se topó. A su debido tiempo, Tirael se notó extraña. ¿Qué será? Pues bien, para unos ángeles con su poder no resultó difícil percibir que tenían una invitada inesperada. Una niña. Magdalena / Tirael no tuvo dificultad en darse cuenta de que lo imposible había sucedido. Unos seres sin sexo habían concebido una nueva criatura. Lo imposible había ocurrido una vez más en la Historia¹.

La pareja no fue la única en preocuparse. Tanto en el Cielo como el Infierno cundió el pánico y el desconcierto en cuanto los encargados de saber de estas cosas se enteraron. ¿Qué significaba eso? Para Lucifer, sólo podía ser una cosa: sus adversarios iban a tratar de enviar otro Mesías a la Tierra, para socavar su creciente influencia en el mundo². Así que sólo hay una alternativa: convoca a su presencia a sus lugartenientes, Belzebuth y Astaroth, y les da una orden clara: "Quiero a esa niña, con nosotros y para nosotros, o destruída totalmente y para siempre. Sin concesiones y sin fallos". Y traicioneros como son ambos, decidieron que primero encontrarían a la niña, y luego verían si podían sacar partido de ella. Los engranajes empezaron a girar en la cabeza de ambos Príncipes del Infierno³.

Mientras, en el Cielo, las cosas estaban iguales o peor. Porque Miguel trata de obtener respuesta del Altísimo y éste no le contesta. ¡A él, a Miguel en persona! El desconcierto invade al arcángel. ¿Será un plan de los de abajo para tratar de precipitar el Apocalipsis antes de que la Hueste Celestial esté lista? ¿Es un designio divino que él no es digno de conocer? ¿Cómo dos ángeles, seres sin libre albedrío, pueden llegar a tomar tales

decisiones, a experimentar tales sentimientos? ¿Cómo dos criaturas sin sexo son capaces de polarizarse, de asumir un principio (masculino o femenino), y aún más, ser capaces de procrear?

Miguel, superado por los acontecimientos, decide tomar una decisión drástica: niega el acceso de los demás arcángeles al conocimiento de la situación: la división que se provocaría sería un desastre de consecuencias imprevisibles, sobre todo si Samael decide tomar cartas en el asunto. Así que toma las riendas. Decide capturar a la niña con vida, y decidir sobre su destino más adelante. O quizá, con la niña en poder de la Hueste, tratar de obtener respuestas del Todopoderoso⁴. O lo que sea, pero algo. Por primera vez, no está seguro de actuar según los designios de su Padre: y la libertad da mucho miedo. Espiritualmente hablando, claro, está cagado de miedo.

Tirael y Tariel están enamorados, pero no son estúpidos. Desde el momento en el que se dan cuenta de lo que ocurre, son conscientes que van a ser perseguidos. Así que escapan, usando todo su poder y habilidad para pasar inadvertidos, y quizá encontrar un lugar donde puedan amarse y criar a este nuevo ser en paz (infelices...).

Y así comienza una desesperada huida, que llevará a los fugitivos a cruzarse en el camino de unos desgraciados cuya vida va a cambiar del todo a consecuencia de ello. O sea, unos PJs.

PUESTA EN ESCENA

Aventura para un grupo de 5 o 6 PJs. Profesiones recomendadas (pero no obligatorias): Cortesano, Infanzón, Médico, Ladrón, Sacerdote, Soldado. También puedes utilizar los personajes pregenerados que encontrarás al final en el apéndice Personae Paratae.

Los PJs son todos miembros de la casa del barón Nuño de Velasco, noble de una de las más poderosas familias de la Andalucía Occidental, un noble cuya familia se ha ennoblecido gracias a las gestas que lograron con las armas en la reconquista de Sevilla, Córdoba y las taifas circundantes. Todos ellos gozan de la máxima confianza del señor, y es por ello que no les sorprende recibir una citación para que acudan a presencia de éste una calurosa mañana de principios de junio del año 1350.

El barón les recibe en uno de los patios de su casa, al fresco que proporciona una fuente de estilo árabe. Está sentado en una silla, con una copa de vino en la mano y contemplando la danza de las gotas de agua de la alberca. Es un hombre de físico poderoso que, a pesar de su edad algo avanzada, sigue andando bien derecho, conserva todo su pelo moreno bien cortado por los hombros (si bien vetado ya de gris), y también conserva la fuerza en sus manos y miembros. Fija la acerada mirada de sus oscuros ojos en el grupo, y una sombra de dolor traspasa su semblante mientras se lleva la mano al vientre en un gesto que logra contener antes de completarlo. Tras permitir a los PJs tomar asiento frente a él en unas cómodas sillas, les dirá más o menos esto:

"Como ya conocéis algunos de vosotros, me encuentro enfermo desde hace algunos años. Mi estómago me causa en ocasiones los más agudos dolores, y en el último año está empezando a ser difícil de soportar. Mi

¹ *Addenda:* Visto lo visto, que lo imposible ocurra es algo bastante habitual en la Historia (no digamos ya en el mundo de **Aquelarre**).

² *Addenda:* Hay que tener en cuenta que la Edad Media estaba siendo una época dorada para los de Abajo. No dejéis que la propaganda de los curas os engañe. Lucifer se debía estar hinchando de reír viendo lo que pasaba en la Tierra.

³ *Addenda:* Como todo el mundo sabe, Belzebuth quiere ser el califa en lugar del califa. Y a pesar de los pesares, no se le pasa oportunidad de ello.

⁴ *Addenda:* Sí, a Miguel se le está empezando a subir el cargo a la cabeza. Igual que a Lucifer. ¿A que es preocupante?

físico aquí presente [señala aquí al PJ Médico si lo hubiera] considera que para poder remediar mi mal necesita consultar las obras de medicina que se guardan en el monasterio de San Millán, cerca de Córdoba, así como

*consultar con el hermano apotecario de ese monasterio, que goza de gran renombre por la profundidad de sus conocimientos. Es por ello que deseo que viajéis hasta el monasterio, y realizéis la siguientes tareas: encargaráis a los monjes de San Millán que copien para mí los textos de medicina que mi físico considere oportunos, para lo cual se os dará el oro necesario para pagar la copia. Vos [vuelve a señalar al Médico] consultaréis igualmente al apotecario del monasterio.

Y además [sonríe pícaramente], a pesar de que no soy físico estoy seguro de que convendría mucho a mi dolencia el que adquirierais una buena cantidad del excelente vino que hacen esos monjes. A vos [señala al PJ Cortesano] como persona de mundo versada en esos refinamientos, os encomiendo esa tarea. Sé que acertaréis con vuestra elección."

Evidentemente, a los PJs se les proporcionará lo que requieran en cuanto a equipo y material. La casa de Velasco es rica, y no falta de nada. Y una vez equipados los PJs es el momento de partir.

UN ENCUENTRO SINIESTRO

Mientras los PJs se acercan al monasterio, una macabra escena se presenta ante los ojos del grupo: al doblar un recodo del camino, los PJs pueden contemplar el escenario de una masacre. Varios sargentos y hombres de armas, con los blasones de la Orden de Calatrava yacen desmadejados por el suelo como muñecos rotos. El terrible calor veraniego ha hecho que se acelere la descomposición, por lo que los cuerpos hieden terriblemente.

Si a los PJs les da por investigar un poco, se darán cuenta que debe haber sido un ataque de bandidos o algo así, ya que muchos de los cuerpos (una media docena de soldados y dos sargentos) están cosidos a flechazos (virotos de ballesta), y muestran numerosas heridas de arma blanca. Todo apunta a que ha sido una emboscada y bastante bien planeada. En el suelo yace volcado un carromato que ha sido evidentemente desvalijado. De los acaudalados personajes que debían ser escoltados por la expedición no hay ni rastro.

Nota para el DJ: Estos cadáveres son los del séquito que Jesús y Magdalena (Tariel y Tiraél) llevaban consigo en su huida. No hay que olvidar que Jesús sigue aparentando ser un joven caballero de Calatrava, y ha conservado a su séquito y sus criados (al menos hasta que se los mataron). Los causantes de esta matanza han sido Cándido de Montilla y sus muchachos (ver más abajo), que trataban de capturar a Jesús y Magdalena.

Una vez los PJs hayan curioseado a gusto entre los despojos (no hay nada que encontrar), que sigan camino hacia el monasterio.

LA LLEGADA AL MONASTERIO

Los PJs están empezando a agonizar de calor en un lugar cercano a la ciudad de Córdoba un 23 de junio del año de Nuestro Señor de 1350. A pesar de que sólo hace un rato que las campanas del cercano Monasterio de San Millán tocaron la hora Tertia (aproximadamente las nueve de la mañana), el calor ya aprieta tras una noche sofocante.

A partir de ahora, presentaremos los eventos que suceden en este módulo usando un formato de cronología, de modo que al DJ le resulte fácil saber quién está haciendo qué a quien en qué

momento. Hay muchos PNJs en este módulo, y hay que tener cuidado de seguirles bien la pista a todos. Pero antes, presentamos al lector a los habitantes más importantes del monasterio.

FAUNA Y FLORA DEL MONASTERIO DE SAN MILLÁN

En el monasterio habitan unos treinta monjes (entre novicios y frailes), el hermano de guardia que hace de portero (sólo ha tomado los votos menores) y su prima (o sea, su barragana). Es un próspero monasterio, famoso por dos cosas: la calidad de su extensa biblioteca (más de cincuenta volúmenes), buena parte de la cual se debe al saqueo de los tesoros infieles, y famoso también por las destrezas de su apotecario (vulgo físico, ver más abajo). Por orden de importancia (o no), estos son:

✦ **Hermano Abad Jorge de Sevilla:** Este fraile es un poco el abuelito que todos queremos tener. De aspecto venerable y bondadoso, muy entrado en años y muy sabio. Su concepto de castigo ejemplar consiste en mandar al fraile a la cama sin cenar.

✦ **Prior Alfonso Ibáñez:** Si el abad es la personificación del abuelo bueno, éste es la encarnación del asceta. Seco, alto y espigado, envejecido por las privaciones, y casi siempre silencioso. Las pocas veces que habla siempre tiene a Dios en la boca, y sólo habla para lo mínimo (o sea, lo que no puede decir por gestos). A pesar de este cuadro, no es mala persona, simplemente se exige mucho.

✦ **Hermano Deán Antonio de Padilla y Hermano Claustal Ernesto de Padilla:** Dos monjes gemelos, rubios, sonrosados y felices. Ambos son muy sibaritas, pero sólo consigo mismos; ojalá fuesen tan amables con los huéspedes. Hay que notar que el claustal no se lo pasa bien con su cargo (corregir la disciplina de los hermanos le quita tiempo de estar en la cocina) y envidia las funciones de su hermano (que vive casi en la cocina). En fin, cosas de Dios.

✦ **Maestro Copista Honesto:** Un monje bajito y enclenque, de tonsura negra y grasienta, con un perpetuo aire de estar escondiendo algo o tramando algo (o ambas cosas). Se parece a Solchaga, y es igual de simpático. No hace honor para nada a su nombre ni a sus votos, y es un chorizo de mucho cuidado⁵. Tiene varios planes para esa noche, ninguno bueno (ver más adelante).

✦ **Hermano Sisebuto, herrero del monasterio:** Antes era soldado y una mala bestia. Ahora es un monje, pero sigue siendo muy bestia. A pesar de que se metió a monje por estar asqueado de su vida de soldado (o quizá a causa de ello), no tiene un pelo de tonto, y cree firmemente que la caridad cristiana y el poner la otra mejilla está muy bien, con excepciones y matices. Por eso aún mantiene escondida en la herrería una maza pesada con la que le puede dar más de un disgusto a algún desprevenido. La gente suele tomarle por tonto porque es grande y fuerte, y él deja que se lo crean⁶.

⁵ *Addenda:* Hay que darse cuenta de que los monjes no hacen voto de no robar. Eso explica muchas cosas.

⁶ *Addenda:* Tiene FUE 25. Sí, 25. Realmente, no sé para qué quiere la maza. No le hace falta, pegando unos cates con la mano abierta hace un daño de 1D3+2D6.

✦ **Hermano Apotecario Samuel:** Es un monje con una especial distinción en su figura y su porte. Piensa en un Jeremy Irons en *El Hombre de la Máscara de Hierro*⁷ y coges la idea. De joven estuvo esclavo de un médico árabe en Berbería (otro que fue soldado antes de fraile), y aprovechó muy bien el tiempo antes de que lo rescataran los mercedarios. Es un hombre noble, recto y dedicado a su trabajo, ya que considera que de joven pecó todo lo que tenía que pecar, y por tanto ya se ha matado el gusanillo.

✦ **Guillermo:** Guillermo es un monje retrasado mental profundo, que los hermanos han cuidado desde que lo abandonaron en la puerta del monasterio hace bastantes años (sólo el abad sabe cuantos). Actualmente es el monje para todo, y un poco la mascota de los hermanos (que lo quieren mucho). Como al pobre le hacía mucha ilusión ser monje, consintieron en darle un hábito, a pesar de que no ha hecho los votos (porque no los entiende). Es inofensivo por completo, y absolutamente inocente, pero los PJs no lo saben. Le espera un final muy triste y macabro, como verás más abajo.

COMIENZA LA FUNCIÓN

Los PJ llegan al monasterio a eso de las 10 horas

Deja que vaguen un poco por ahí, hasta que toquen Sexta (mediodía), momento en el cual los monjes van a una misa para luego (a eso de las 13 h) almorzar en el refectorio. Los PJs podrán ir a una misa o no, como prefieran, y almorzar con los monjes, o comer por su lado en la hospedería, que en ese momento está vacía. Aquí puedes improvisar algunos encuentros con los habitantes del monasterio para que los jugadores los vayan conociendo, por ejemplo: en la primera ronda del torneo dos de los jugadores se encontraron con Guillermo mientras gusanaban por la iglesia. Éste no les hizo nada, sólo les echó del templo con malos modos (al no ir acompañados de ninguno de los monjes pensó que eran extraños), pero les pegó un buen susto. Acto seguido el prior se lo llevó de la oreja, y luego esos mismos PJs se encontraron con el claustral que iba a castigarle por su descortesía, a la vez que les explicaba lo inofensivo que era.

Posiblemente los PJs comiencen a preguntar por los libros que su señor les ha encargado buscar. En tal caso, los monjes no pondrán la menor dificultad, y tanto el prior como el hermano Honesto les darán un instructivo paseo por la biblioteca, buscando los libros de marras (estos libros también son el objetivo de Malik y Justo, ver más abajo). Con una tirada de *Empatía* difícil (-25%), no obstante, podrán percatarse de que el hermano Honesto no parece muy feliz de mostrarles esos libros. Aparte de esto, los monjes les permitirán gusanear por el monasterio a su gusto, siempre y cuando no distraigan a los monjes de sus tareas y rezos. Sólo se les prohíbe acceder a las celdas y al *scriptoria*.

Además, es importante resaltar a los jugadores que los monjes parecen estar bastante nerviosos y alterados (¿será el calor?). Lo cierto es que si le preguntan a algún monje no les contestará, enviándoles a sus superiores para que les aclaren las dudas. Y la respuesta de cualquiera de estos (previo rol y tiradas de *Elocuencia* o *Mando*) será muy clara: esta es la noche de San Juan, y el Diablo estará suelto por la Tierra hasta que el gallo cante. Es por ello que los monjes planean pasar toda la noche en la iglesia, ve-

lando y rezando por las almas del mundo, amén de limpiar sus pecados flagelándose un poco. Por supuesto, los PJs son invitados a unirse a tan animada celebración.

Una pareja de viajeros llega entre las 12 y las 13 horas

Se presentan como Justo de Medina y su criado moro Malik. Justo tiene el aspecto de un burgués acaudalado, con el pelo castaño cortado a tazón, los brillantes ojos verdes y sus dientes bien cuidados. Malik es un árabe bastante mayor, que viste de forma sencilla, como corresponde a un criado. Justo afirma ser un erudito sevillano que ha venido a San Millán para consultar algunas de las afamadas obras que se guardan en él. Malik es su criado y su traductor personal. Cuando estos viajeros entren en el patio, o más adelante si es menester, cruzarán unas miradas de reconocimiento con el hermano Honesto, como si ya se conocieran y saludaran, que podrán ser captadas por cualquier PJ que pase una tirada de *Empatía*.

Nota para el DJ: Esto es flagrantemente falso. Ni Justo es un erudito, ni Malik es su criado. En realidad, Justo es un ladrón bastante conocido en el mundillo de hampa castellana, que ha venido al monasterio, para, en complicidad con el hermano Honesto, robar algunas de las joyas que la biblioteca guarda. Y quiere robarlas para vendérselas a su compañero Malik: en realidad este se llama Malik ibn Hassan, y es un famoso sabio granadino, que se ha puesto como meta en la vida recuperar cuanto conocimiento de los árabes esté fuera de los reinos granadinos, en manos cristianos. Y está decidido a emplear cualquier medio para lograrlo.

Un PJ Ladrón puede reconocer a Justo como lo que es si pasa una tirada de PER x3. En cuanto a Malik, tanto el PJ Cortesano como el Médico pueden reconocerlo a pesar del disfraz si pasan PER x2. Sin embargo, los PJs tienen que especificar que buscan algo raro en ellos para tener derecho a estas tiradas.

El plan de los ladrones es sencillo y elegante (o eso cree Justo). Pasarán la tarde junto con el hermano Honesto, seleccionando aquellos volúmenes que a Malik le interesa robar. Cuando los monjes se vayan a la misa de Vísperas, Honesto ha de asegurarse con una ronda final de inspección que todo está en orden. Aprovechará para dejarle la ventana del tercer piso abierta a Justo, de modo que este suba con un garfio por la esquina menos iluminada, arramble con los libros, que estarán dispuestos en un paquete en la tercera planta, y vuelva a salir por donde ha venido, todo ello rápidamente y sin levantar sospechas. Tras lo cual, el hermano Honesto se guardará muy mucho de denunciar la desaparición de los libros hasta que haya pasado un tiempo prudencial, momento en el cual cogerá la recompensa de Malik por su ayuda y se largará del monasterio mientras hace un viaje "para adquirir nuevos volúmenes para la biblioteca", un mes o dos después de denunciar el robo.

Los monjes disfrutarán de un breve descanso hasta que toque Nona (15h) en la que, como machotes, se reincorporarán a sus trabajos, a pesar de que cae un solano que funde las piedras (cuidadín con las insolaciones y las armaduras metálicas al sol). Malik y Justo, acompañados por Honesto, pasarán el tiempo hasta la cena enfrascados en la biblioteca, seleccionando los libros que a Justo y Malik le interesan para pedir a los santos hermanos que los copien (para manganarlos después, claro). Los PJs podrán hacer lo que quieran, in-

⁷ *Adenda:* ¿Cómo? ¿Qué no has visto esa película? ¿Y qué estás esperando? ¡Estás en pecado mortal!

cluyendo vigilar a este par de chorizos (en cuyo caso un PJ que pase CUL x3 se dará cuenta de que, entre otros, están mirando mucho los libros que el Barón les encargó que le copiaran), o hablando con los curas sobre cómo protegerse de las asechanzas del Maligno y tal.

Un poco antes de que toquen Vísperas (las 18 h)

Una compañía de hombres de armas pide hospitalidad en el monasterio. Son diez hombres, bajo el mando de un apuesto y gallardo caballero que se presenta como Cándido de Montilla (imagínatelo como Richard Gere en *El Primer Caballero*). Según cuenta, él y sus hombres se dirigen a Córdoba para ponerse al servicio de su señor feudal. Si el Guerrero o el Soldado pasan un tiro de *Empatía*, se darán cuenta que los soldados (en especial Cándido) estudian el monasterio de una forma muy cuidadosa y profesional, como evaluándolo...

Nota para el DJ: Esto es también una trola descarada. En realidad, estos son unos simpáticos miembros de la Fraternitas Vera Lucis (FVL a partir de ahora); la razón de que se encuentren en el monasterio es que son el instrumento que Miguel planea emplear para hacerse con la niña de una forma discreta. A lo largo de varias noches, el arcángel ha estado enviando sueños vagos y enigmáticos a esta gente, hasta que han acabado convencidos de que algo mágico o satánico (para el caso es igual) va a ocurrir en la Noche de San Juan en este monasterio. Aún no saben lo que será, pero están dispuestos a presenciarlo y a acabar con ello. Dado que se dice que el Anticristo nacerá (o eso dicen) de los amores de un diablo y una monja, los FVL estarán dispuestos a todo; ya se ocupará Miguel de que no maten a la niña. Estos sueños son los causantes de que atacaran y masacraran al séquito de Jesús y Magdalena, llenos de ardor guerrero. Afortunadamente, ambos lograron escapar sin que ninguno de los FVL pudiera verles las caras.

Justo en ese momento, concluidas las presentaciones, la campana toca Vísperas y los monjes se van a la iglesia para realizar la tercera misa de la jornada. Cándido y los suyos entrarán a oír misa como buenos chicos (lástima por las PJs), y de ahí se irán todos derechos al refectorio para cenar. En ese punto, Justo y Malik (ya han decidido lo que se van a robar; así mismo, el hermano Honesto ya ha dejado abierta una de las ventanas del tercer piso de la biblioteca para que Justo entre por la noche, coja el paquete de libros ya preparado, y se vaya sin dejar rastro) se unirán a ellos, anunciando que cenarán en la hospedería para no incomodar a los monjes con la presencia de un infiel entre ellos. A los monjes (sobre todo al Prior) les parecerá estupenda la idea. Los FVL cenar con los monjes, y Cándido anuncia que, para mejor permitir a los monjes realizar sus oraciones, él y sus hombres montarán guardia toda la noche. Lo cual es una pedrada para los planes de los tres ladrones; con un tiro de *Empatía*, los PJs percibirán una reacción brusca del hermano Honesto a estas palabras, que tratará de disimular en el acto. Nadie más se ha dado cuenta.

Un poco después, mientras todos siguen cenando

Una pareja llama con gran urgencia a la puerta del monasterio, interrumpiendo la cena de los monjes. Todos los PNJs se dirigirán a la entrada a ver qué pasa. Los PJs que anden por ahí, podrán ver una escena curiosa: un joven matrimonio entra en el patio, montados ambos a lomo de un caballo que parece

a punto de morir de extenuación. Se trata de un apuesto caballero que luce en su capa los blasones de la Orden de Calatrava, acompañado de una chica muy hermosa y joven que está obviamente a punto de dar a luz. Él es un joven altivo, con un atractivo insolente y unos ojos de un chispeante color verde gato cuya mirada es difícil, muy difícil sostener más de un instante. Lleva la mayor parte del tiempo sobre su rostro una sonrisa muy cansada, como si llevara mucho tiempo de viaje sin descansar. La mano que no está sosteniendo a su doncella no se aparta de la empuñadura de su espada, y su actitud desafía a todos a hacer una broma maliciosa, una sonrisa irónica, el más leve asomo de burla. Incluso el Guerrero más experimentado del grupo se dará cuenta de que es peligroso. Pero cuida con una dulzura inusitada de su amada.

En cuanto a su doncella, es una de esas bellezas angelicales que hacen que un hombre santo se plantee seriamente sus votos. Es una Virgen de retablo. Su figura es grácil a pesar de su avanzada gestación, su piel es blanca y fina como el azulmarfil y mira a todo el mundo a través de dos ojazos de color azul cielo que llevan todo el dolor del mundo en ellos, como un embalse de pena que estuviera a punto de desbordarse ahogando a todos en tristeza. Sólo pueden advertirse unos mechones sudorosos de un delicado cabello rubio rizado que escapan de su toca. Y sin embargo, de su cuerpo postrado emana una fuerza y una firmeza iguales a las de su caballero. Ambos están cubiertos de polvo y sudor, y ambos están muy cansados. Muy cansados.

Cuando los PJs o los monjes les den el quien va, el caballero contestará que sus nombres son Jesús de Doñoro y Magdalena de Ocaña (que el PJ sacerdote tire *Teología* para ver si pilla el chistecito que llevan los nombres: la Magdalena preñada de Jesús). Según cuentan, acaban de ser atacados por unos hombres de armas, que no saben si eran bandidos, o soldados musulmanes de la frontera. Su séquito ha sido asesinado o ha huido, y ellos lograron escapar de milagro. Temen que la cabalgata haya podido malograr a su hijo, y a que Magdalena ya está con las contracciones. ¿Podrían ayudarles los monjes? Inmediatamente, el hermano Samuel dará un paso al frente y trasladará a la pareja a la enfermería. Si algún PJ cree que puede ser útil (léase un PJ Médico) puede echar una mano.

Nota para el DJ (sí, qué pesados somos): ¿Adivinas qué? Pues esto también es una bola. ¡Sorpresa, sorpresa! En realidad estos dos son Tariel y Tiraél, que se ha puesto de parto. Y esto sobrepasa a los dos, ya que no tienen ni idea de lo que se hace en estos casos. Afortunadamente, vieron el monasterio y pensaron que algo podrían hacer los monjes.

Cuando un PJ se acerque a la pareja por primera vez ha de tira por RR o IRR (lo que sea más alto) El que pase la de RR notará algo extraño cerca de Magdalena, una sensación que nunca antes había experimentado. El que pase la de IRR, en cambio, sentirá lo mismo sobre Jesús. Es mejor que estas tiradas las haga el DJ sin avisar a los PJ, porque algún jugador experto podría pispasearse y darse cuenta de la película antes de cuenta. El que falle no se dará cuenta de nada. En caso de que hubiera 50% en cada, tirar RR.

Por cierto, que Cándido se dará cuenta en el momento que la pareja entre en el monasterio, de que estos son los que estaba esperando. Y también se dará cuenta cualquier PJ que haya especificado que estaba atento a este PNJ. Rápidamente pondrá una excusa ("He de organizar las guardias"), y se irá a la hos-

pedería para avisar a sus hombres. Así mismo, una tirada de *Empatía* Difícil (-25%) permite fijarse en una mirada de momentánea desesperación que muestra Justo cuando oye lo de las guardias.

TODOS A LA CAMITA

Tras la cena, los monjes se dirigen a la iglesia para comenzar su noche en vela. Fuera del monasterio, los campesinos comienzan a encender las hogueras, que pueden ser vistas por cualquiera que se entretenga en asomarse a los muros del monasterio (estos tienen una pasarela para facilitar su defensa si fuera necesario). La imagen es extremadamente ultraterrena, con la oscuridad completa fuera de los muros (esta noche no hay luna), y los puntos luminosos aquí y allá, en la distancia, arrojando extrañas formas contra las nubes nocturnas. Los FVL se distribuyen así: la mitad se pone a rondar el monasterio en círculos, siguiendo más o menos el muro del monasterio en el sentido de las agujas del reloj. Cándido y los otros cinco hombres esperan en la hospedería haciendo ver que duermen. Esperanza vendrá al mundo a eso de la medianoche, mientras los monjes tocan Maitines (curiosamente, Guillermo no está en su celda y tendrá que tocar las campanas el prior, ver abajo). Y a eso de medianoche se acaba el mundo, más o menos.

El plan de los Fraternitas

Aquí no hay tonterías. Esperarán a que todos estén durmiendo, para tocar a degüello en la hospedería. Esto quiere decir que empezarán a eso de la una de la madrugada. Una vez solventado esto, irán edificio por edificio (la iglesia la última) matando todo lo que se encuentren. Antes de la iglesia, entrarán en la enfermería, matarán a todos, salvo a la niña, a la que Cándido se llevará a la hospedería. En ese momento sellarán las salidas de la iglesia y le prenderán fuego. Una vez haya ardidado esta (sin supervivientes) se prende fuego al resto y adiós muy buenas. Puro estilo FVL.

Un problema con cuernos y rabo

Que fácil es todo, ¿no? Pues hay un problema. Astaroth interviene en el asunto a eso de la medianoche, cuando su poder sea máximo, de la siguiente manera. Poseerá al pobre Guillermo, y saldrá sigilosamente de sus habitaciones rumbo a la biblioteca (cuando llegue la hora de tocar Maitines y el prior vea que no suena, irá a buscar a Guillermo y no lo encontrará, de modo que decide tocar la campana él y ajustar luego cuentas con el fraile). Una vez allí, comenzará un aquelarre (que le llevará más o menos hasta la una de la mañana) con objeto de invocar el máximo número de criaturas infernales que le sea posible. Lo que Astaroth no sabe (no se puede estar en todo) es que tiene un espectador imprevisto: el pobre Justo, que estará en mitad de la tarea cuando vea entrar (la biblioteca está abierta por dentro, de modo que todo es visible) al tonto del monasterio, y lo escuche hablar en un idioma que hace daño a los oídos, usando palabras que en vez de sonidos parecen estar hechas de odio, de rencor, del regusto amargo de la venganza y la ofensa, palabras que se arrastran por el aire y los oídos mucho después de haber sido pronunciadas. Y lo más gordo, lo que va a hacer que la cordura del pobre Justo eche la persiana y se vaya de vacaciones, será el momento en el que el aire se vuelva aceitoso y empiece a ondear, mientras un nauseabundo olor, como a huevos podridos (o sea, a azufre), comienza a invadirlo todo y unas horrendas voces contesten a ¿Guillermo?



Aquelarre: Saptum Arbitri

Si algún desgraciado de PJ está presente en esta escenita⁸ (y Astaroth no lo pilla, claro), pasa una tirada de Templanza (para no irse por piernas) y decide quedarse a ver el espectáculo ganará la alucinante cantidad de:

- ✦ +2D10 IRR si no pasa una tirada de IRR con -100 cuando Astaroth muestre su verdadera forma al final del aquelarre (si se larga antes, nada).
- ✦ +15 IRR si no tiene IRR 125 o más (sí, seguro).
- ✦ +1D10 de IRR si no pasa una tirada de IRR con -50 cada asalto una vez que empiecen a entrar engendros infernales por la puerta que Astaroth ha abierto, con Abigor a la cabeza (que por cierto, requiere una tirada de IRR -50 para no ganar 2D10 más de IRR). Una vez lleguen, Astaroth ordenará a Abigor que se ocupe de la niña según lo planeado, y se volverá al Infierno, que se está más a gusto en casa. Y Abigor empezará su trabajo con gran entusiasmo.

Lo primero que hará Abigor será ir como una bala con sus hordas hacia la iglesia para achicharrarla. Y empiezan ahí sus problemas, porque tanto los fráteres como los monjes tienen bastante Fe, y no van a ser fáciles de cazar. Muchos monjes (y dos fráteres) enloquecerán al instante, pero el resto mantendrán al grueso de los infernales a raya... por un tiempo. El grueso de las tropas de Abigor se enfrenta a esta amenaza, mientras que varios grupitos se dispersan por ahí.

Claro que si Astaroth detecta al PJ, a lo mejor no le hace nada sólo por ver cómo la IRR se dispara hasta la estratosfera, lo cual le da al presunto cadáver unos minutos de oro para salir pitando y avisar a sus colegas de que algo horrible está ocurriendo. Porque cuando la legión de Abigor empiece a abandonar la iglesia, se va a dar de manos a boca con los FVL, que habrán salido a realizar su santa misión.

Cualquier PJ que esté en el patio cuando este carnaval salga de la biblioteca, o que luego salga y vea el espectáculo, gana 15 de IRR si no tiene 125 o más, y luego tira IRR con -50 para no ganar 2D10 más. Cada 20 asaltos de acción, el PJ con más suerte del grupo deberá hacer una tirada de esta. Si falla, el grupo será atacado por:

D100	Monstruos hallados
01-15	1D6 Andróginos
16-29	1 Olocanto
30-43	1D6 Bafometos
44-57	1D3 Cynocéfalos
58-71	1 Bebriz
72-85	1 Brucolaco
86-99	1D3 Blemys
100	Abigor en persona

No seas bruto y te cargues al grupo, la idea es que todos (si es posible) lleguen al final. Usa estos encuentros para hostigarlos un poco, para que corran. Dales amplias oportunidades de eludir a los monstruos (un FVL que carga y lo distrae, por ejemplo), y mata sólo al que de verdad se lo busque (hay uno en cada mesa de juego, dicen).

⁸Adenda: Por ejemplo, que el PJ Ladrón hubiera hablado con Justo y compañía, y hubiesen llegado a un acuerdo para saquear la biblioteca como buenos hermanos. El mundo está lleno de escoria así.

Los PJs, PJs serán

Por supuesto, todo esto supone que los PJ no hacen nada, a lo sumo dejarse degollar por la FVL. Pero como no será así, aquí hay algunas ideas:

- ✦ **Los PJs no se fían de Cándido y no duermen.** Pues si los FVL entran a degollarles se van a llevar un susto. También puede que no estén en sus cuartos cuando Cándido llega (ver abajo), y que los FVL tengan que buscarles (que te pilló, que te pilló).
- ✦ **Los PJs montan guardia en el exterior de la hospedería.** Podrán ver (con un crítico en *Descubrir*) a Guillermo ir como una bala desde la iglesia a la biblioteca. Quizá le sigan. También, si alguno está por esa zona, puede que vea (*Descubrir* Difícil -25) a Justo que trata de escalar la torre de la biblioteca por la esquina que esta forma con el scriptorium (esto ocurre un rato antes de que Guillermo entre, tenlo en cuenta, porque cuando Guillermo entra, Justo ya está en la torre).
- ✦ **Los PJs son unos machotes y tratan de impedir el aquelarre.** Pues Astaroth no se los cargará. Se limitará a inmovilizarlos con un hechizo, y les hará verse todo el aquelarre, que mola más. Cuando estén echando espuma por la boca, les liberará del hechizo y les dará la posibilidad de correr, antes de que Abigor les cace. Es más divertido cuando corren.
- ✦ **Los PJs montan guardia en la enfermería.** Lo mejor que puede pasar. El parto transcurrirá sin problema, que para eso hay un PJ médico (lo hay, ¿no?), y también Samuel entiende. Claro que no va a ser un parto normal del todo. En el momento en que la niña dé su primer llanto, justo cuando tocan maitines, se escuchará un revoloteo de plumas, y los PJ podrán ver una paloma negra que sale volando por la ventana abierta (porque hace mucho calor, así que nada de "nosotros tenemos las ventanas cerradas a cal y canto", que Samuel no negocia esto). Al mismo tiempo, un silencio total lo llena todo, como si el único sonido del universo fuera el llanto de esa niña. Su madre se relaja, y los PJs le oirán musitar muy bajito: "Te llamaré Esperanza". En menos de hora y media (habrá dado tiempo a lavar y cambiar a la niña, a ponerla al pecho de su madre y a poco más), Jesús levantará la cabeza que apoyaba en el regazo de su amada y olfateará el viento como un sabueso (acaba de sentir el aquelarre que finaliza). Su semblante perderá el color, y susurrará algo (que los PJs no oirán) a su mujer. Que se pondrá de pie como si no acabara de dar a luz, sino que se levantara de echar la siesta. Y los chillidos de la horda demoníaca y de los FVL llegarán a los oídos de los PJs.

La batalla campal y la llegada de la caballería... ¿o no?

La situación que contemplará cualquier PJ que esté en el exterior es esta: un grupo de monstruosidades del infierno, dirigidas por un enorme guerrero de ensangrentada armadura lucha con los guerreros de Cándido y atacan la iglesia, que está empezando a arder por varios puntos. La biblioteca está en llamas, que se propagan al scriptorium. Grupillos de monstruosidades merodean por ahí, hasta que llegan a la enfermería y una luz resplandeciente envuelve el edificio. Si el PJ se acerca (o si estaba dentro) podrá ver una escena pasmosa: en la puerta de la enfermería, Jesús lucha contra los demonios dando unos sopapos que tiem-

bla el suelo, y utilizando todos los hechizos que pueda (en especial *Sangre de Dragón*⁹). A su derecha, el hermano Samuel mantiene su crucifijo en alto como una antorcha en las tinieblas, y los demonios huyen de su contacto. Y agazapada tras ellos dos, Magdalena sostiene a su niña en brazos. Y, lentamente, paso a paso, se mueven hacia los viñedos con objeto de alcanzar la puerta y huir de esa locura. Pero necesitan ayuda. ¿Se la darán los PJs? A estas alturas los personajes no ganan RR ni IRR porque ya les debe dar todo igual, y así hay algo menos de lo que preocuparse...

Como si no hubiera ya bastante follón, queda que cante la gorda: Miguel, contemplando la batalla desde el Cielo, ve que sus peones... digo valientes soldados, flaquean (a Cándido lo descuartiza Abigor si los PJs no lo mataron), y decide enviar algo más pesado. Pero como no quiere que sus hermanos arcángeles puedan relacionarle con ello, decide emplear a los mercenarios definitivos: los *Malache Habbalah*.

Traducido a lo que ven los PJs, significa que de entre las sombras (se teleportan junto a los demonios), empezarán a aparecer unos seres de unos dos metros de alto, rubios y hermosos, vestidos con túnicas negras, mirando el campo de batalla con unos espantosos ojos sin pupilas. Desenvainarán de la misma oscuridad unas refulgentes espadas, y empezarán a masacrar todo lo que vean (y a ser masacrados, que bichos hay muchos), echando unas risotadas que hacen carámbanos el corazón con oírlos. Jesús chillará descorazonado: “*¡Malache Habbalah! ¿Vosotros también?*” Y Magdalena romperá a llorar, desesperada, mientras abraza fuerte a su hija, su niña que nunca soñó con tener.

Bueno, ha llegado la hora de los hombres masculinos: DJ, si los PJs no están cerca de la pareja y Samuel, haz lo que sea para que lleguen ahí a la voz de ya. Una vez estén cerca, Jesús y Magdalena se mirarán una última vez, y en el amor de su mirada el ruido de la batalla parecerá atenuarse y todo parecerá ralentizarse. Jesús tomará la mano de Magdalena, atrayéndola hacia sí, y le dará un último beso que durará una eternidad, un último beso en el que le tratará de transmitir todo el amor que ha guardado para ella durante los años sin tiempo en el cielo, durante los milenios del exilio, desde la Gloria hasta el Fin. Y le dirá al oído, muy bajito (pese a lo cual los PJs lo oirán): “*Te querré siempre. Tu y yo sabemos lo que es eso.*”

Magdalena le devolverá el beso poniendo hasta la última gota de cariño, y se girará hacia el PJ que vea más fuerte o piadoso. Le tenderá a la niña y pedirá entre sollozos que la salven, que le hagan ese último favor “*a la que cometió la traición de amar en el Paraíso*”. Y por último (supuesto que acepten, claro), les dirá: “*El hermano Alfonso de Montiel, de la Orden de Calatrava conoce su secreto. Que él la ayude a alcanzar su destino*”. Empuñará una espada caída en el suelo, hermosa y terrible como una tormenta al amanecer, y se situará lado a lado con su amado, que la tomará de la mano. Y junto a ellos, erguido como una estatua de mármol en las puertas del Cielo se colocará el padre Samuel, único entre todos los sacerdotes de la Tierra: tan hermosos, tan terribles, no puede permitir que mueran los amantes. No solos. Todos afrontarán su última batalla con honor.

Los PJs deben dejarse de tonterías y salir a escape; con algo de suerte, habilidad (y quizá alguna trampa tras la pantalla) serán capaces de llegar hasta las caballerizas. La puerta es impracticable, pues los de Abajo las vigilan (describe un gran número de seres infernales acabando con algunos monjes que trataron de llegar hasta ahí); la mejor solución es meterse en las caballerizas (los caballos siguen ahí, ¿te acuerdas?) y meter los caballos por la brecha en el muro que hay tras la hospedería (que han abierto los demonios dándose cates con los Malache, basta una tirada Fácil de *Descubrir* para verla). Si salen por la brecha, pillarán en bragas a los centinelas de la puerta y podrán escapar, mientras los chillidos a su espalda alcanzan el clímax y el monasterio se convierte en una tormenta de fuego y azufre.

EPÍLOGO Y FIN DE FIESTA

El alba sorprende a los PJs en pleno campo con una niña preciosa en brazos (se ha dormido ya), y totalmente traumatizados. Lo único que saben es que esa niña es lo más bonito que nunca hayan visto. Mira a los PJ con unos ojazos que le llenan toda la cara¹⁰, con un amor y una belleza que traspasan, que no pueden dejarte indiferente. Los ojos de la inocencia (sí, tiene los ojos abiertos a pesar de estar recién nacida. ¿Y qué? Si un jugador se da cuenta, le felicita por su perspicacia y a seguir jugando). Descríbeles cómo incluso el más duro de ellos se encuentra sintiendo cosas que no creyó ser capaz de sentir, y menos por una cría que, además, parece que se acabe de cagar encima mientras echa unas risitas. La única pista que hay es el nombre de un caballero de Calatrava que podría resolver este lío de algún modo.

Respecto del monasterio, ambos bandos estuvieron de acuerdo en una cosa: los supervivientes sobran. Nada ni nadie sobrevivió. De hecho, no quedó ni el recuerdo del monasterio (cosas de Miguel). Con el tiempo, los PJs serán los únicos seres de la Tierra que recuerden que una vez existió...

Puntos de Aprendizaje (Opcional)

Suponiendo que esta aventura no se juegue como parte de un torneo, los PJs recibirán 40 PAp cada uno, a los que se sumarán o restarán hasta 20 más en función de lo bien que roleen, las ideas que aporten, etc. Otra opción es aumentar todas las competencias de los PJ en un 10% cuando comience el siguiente módulo de la campaña.

DRAMATIS PERSONAE Y BESTIARIO (EN ORDEN DE APARICIÓN)

MONJES DE SAN MILLÁN

FUE:	10	Altura:	1,65 varas
AGI:	12	Peso:	110 libras
HAB:	15	RR:	90%
RES:	15	IRR:	10%
PER:	10	Aspecto:	13
COM:	10		
CUL:	15		

⁹ *Addenda:* En vez de guiarte por las descripciones exactas de los hechizos, deja volar tu imaginación y échale morro a las descripciones: enemigos que estallan en llamas (*Sangre de Dragón*), otros que desaparecen (*Polvos de Viaje*), seres brutales partidos en dos como si nada (*Arma Invicta*), o algunos a los que Jesús hace gesto de estrangulamiento y que mueren en el acto (*Golpe de la Parca*). Buenos hermanos. El mundo está lleno de escoria así.

¹⁰ *Addenda:* Por cierto, los ojos de Esperanza no parecen tener un color fijo, fluctuando del verde (esperanza) al azul cielo según la mires y cómo les da la luz. De un modo u otro, son preciosos. De nada.

Aquelarre: Saptum Arbitri

Armas y Protección: Carecen.

Competencias: Artesanía 50%, Leer/Escribir 70%, Teología 75%.

Notas: Estos son datos genéricos que hay que ajustar según el monje: Sisebuto tiene FUE 25 y una alta competencia con Maza, fray Samuel tiene Medicina 100%, etc. Varíalos según el monje.

JUSTO DE MEDINA

Ladrón sin escrúpulos y sin ninguna suerte tampoco.

FUE: 10	Altura: 1,68 varas
AGI: 20	Peso: 128 libras
HAB: 20	RR: 25%
RES: 10	IRR: 75%
PER: 20	Aspecto: 10
COM: 15	
CUL: 5	

Protección: Carece.

Armas: Pelea 70% (1D3).

Competencias: Cantar 30%, Correr 60%, Elocuencia 60%, Escamotear 65%, Escuchar 42%, Esquivar 65%, Nadar 45%, Seducción 45%, Trepar 70%.

Notas: Un pícaro de los de libro, que evitará las luchas y llamar la atención a toda costa.

MALIK IBN HASSAN

Erudito, anciano, cadáver.

FUE: 5	Altura: 1,45 varas
AGI: 10	Peso: 102 libras
HAB: 15	RR: 5%
RES: 15	IRR: 95%
PER: 10	Aspecto: 14
COM: 15	
CUL: 25	

Armas y Protección: Carece.

Competencias: Muchas competencias de CUL con altos porcentajes.

Notas: Está ya muy viejo para esto.

FRATERNITAS VERA LUCIS

Mártires (o peones) de una Santa Causa

FUE: 15	Altura: 1,75 varas
AGI: 15	Peso: 130 libras
HAB: 15	RR: 50%
RES: 15	IRR: 50%
PER: 10	Aspecto: Variable.
COM: 5	
CUL: 5	

Protección: Gambesón reforzado (2 puntos de protección).

Armas: Espada de Mano 40% (1D8+1D4), Lanza Corta 50% (1D6+1+1D4), Escudo 40%.

Competencias: Descubrir 35%, Sigilo 40%.

Notas: Para representar a Cándido, aumenta en +30% todas las competencias (normales y de armas), y ponle una lóriga de malla como armadura.

ANDRÓGINOS

FUE: 25	Altura: 1,75 varas
AGI: 10	Peso: 140 libras
HAB: 25	RR: 0%
RES: 30	IRR: 150%
PER: 15	Aspecto: -
COM: 1	
CUL: 1	

Protección: Carece.

Armas: Espada de Mano 40% (1D8+2D6), Lanza Corta 50% (1D6+1+2D6), Escudo 40%.

Competencias: Escuchar 90%, Esquivar 40%, Descubrir 75%.

Poderes Especiales:

✦ **Insensible al Dolor:** Un andrógino nunca se desmayará por las heridas sufridas ni mostrará jamás la menor reacción ante el dolor. Eso sí, morirá automáticamente al alcanzar los 0 Puntos de Vida, descomponiéndose en cuestión de minutos. Debido a su especial naturaleza, un andrógino no puede recibir ningún cuidado médico, ni siquiera se puede usar sobre ellos la competencia de Sanar.

BAFOMETOS

FUE: 20	Altura: 0,50 varas
AGI: 5	Peso: 10 libras
HAB: 0	RR: 0%
RES: 20	IRR: 125%
PER: 13	Aspecto: -
COM: 0	
CUL: 5	

Protección: Piel Gruesa (5 puntos de protección).

Armas: Mordisco 65% (1D10+3D6).

Competencias: Correr 25%, Escuchar 35%, Sigilo 40%.

Notas: Los primos infernales de Mr. Potato. No podían faltar.

BEBRIZ

FUE: 30	Altura: 4,30 varas
AGI: 10	Peso: 700 libras
HAB: 5	RR: 0%
RES: 35	IRR: 150%
PER: 10	Aspecto: -
COM: 1	
CUL: 1	

Protección: Pelaje espeso (2 puntos de protección).

Armas: Garrote 40% (1D6+4D6).

Competencias: Descubrir 35%, Escondese 40%, Sigilo 40%.

Poderes Especiales:

✦ **Furia en combate:** Si en algún momento una bebriz obtiene una pifia al hacer un ataque, enloquecerá comple-

tamente, empezando a herir sin distinción a amigos y a enemigos.

✦ **Visión Horrenda:** Cualquiera que vea a una bebriz deberá hacer una tirada de Templanza: si falla, intentará huir por todos los medios.

BLEMYS

FUE: 15	Altura: 1,85 varas.
AGI: 15	Peso: 190 libras
HAB: 15	RR: 50%
RES: 35	IRR: 50%
PER: 5	Aspecto: -
COM: 1	
CUL: 5	

Protección: Carece.

Armas: Mordisco 50% (1D10+1D6), Lanza Corta 50% (1D6+1+1D4).

Competencias: Descubrir 40%, Esquivar 65%.

Notas: Los Blemys se amansan con música bien tocada.

BRUCOLAÇO

FUE: 20	Altura: 1,85 varas
AGI: 10	Peso: 156 libras
HAB: 10	RR: 0%
RES: 20	IRR: 150%
PER: 30	Aspecto: -
COM: 5	
CUL: 5	

Protección: Carece.

Armas: Mordisco 75% (1D8+2D6), Garra 50% (1D6+2D6).

Competencias: Descubrir 75%, Rastrear 90%, Saltar 90%, Sigilo 75%.

Poderes Especiales:

✦ **Metamorfosis:** Pueden convertirse de humano a demonio y viceversa. Cualquiera que asista a la transformación de humano a demonio deberá realizar una tirada de Templanza o quedará paralizado por el terror (puede volver a repetir la tirada cada asalto hasta que tenga éxito).

CYNOCÉFALOS

FUE: 25	Altura: 1,85 varas
AGI: 25	Peso: 156 libras
HAB: 10	RR: 0%
RES: 25	IRR: 150%
PER: 30	Aspecto: -
COM: 1	
CUL: 1	

Protección: Carece.

Armas: Garra 65% (1D8+3D6).

Competencias: Esquivar 80%, Saltar 75%, Sigilo 50%, Tregar 90%.

Poderes Especiales:

✦ **Furia:** En determinadas circunstancias, especialmente si se les enfurece, entran en un estado de furia y arremeten contra cualquier criatura que se encuentre cerca de ellos, ya sea amigo o enemigo. El arrebato les dura hasta que muera, no quede nadie vivo cerca de ello o se calme (véase más abajo), y mientras dure no sentirá dolor alguno (no podrá quedar inconsciente debido a las heridas ni tampoco perderá su bonificador al daño).

✦ **Vulnerable al Alcohol y al Sexo:** Si se consigue que beba algún licor o que se acueste con alguna mujer, el cynocéfalo quedará calmado al instante, incluso aunque estuviera en estado de furia.

OLOCANTO

FUE: 35	Altura: 4 varas
AGI: 15	Peso: 2600 libras
HAB: 0	RR: 0%
RES: 40	IRR: 175%
PER: 20	Aspecto: -
COM: 0	
CUL: 0	

Protección: Piel gruesa (7 puntos de protección).

Armas: Aguijón 65% (1D10+5D6+veneno).

Competencias: Sigilo 40%.

Poderes Especiales:

✦ **Aguijón Venenoso:** Todo aquel que sea herido por el aguijón de un olocanto deberá hacer una tirada de Resistencia x2 o quedará paralizado durante 1D6 horas. Si el olocanto mantiene el aguijón clavado en su víctima le irá drenando cada asalto 1D10 puntos de Resistencia de manera automática.

ABIGOR

El Mariscal de las legiones infernales

FUE: 40	Altura: 3 varas.
AGI: 20	Peso: 300 libras.
HAB: 25	RR: 0%
RES: 40	IRR: 450%
PER: 20	
COM: 5	
CUL: 20	

Protección: Armadura Especial (tiene 15 puntos de protección y 500 puntos de resistencia).

Armas: Lanza 100% (3D6), Espadón 250% (1D10+2+5D6).

Competencias: Cabalgar 200%, Esquivar 150%, Lanzar 200%.

Hechizos: Abigor conocer cualquier hechizo que implique destrucción y muerte, aunque prefiere no usarlos a no ser que se vea muy apurado.

Poderes Especiales:

✦ **Regeneración:** Abigor regenera 5 Puntos de Vida perdidos por cada asalto de combate.

TARIEL Y TIRAEI

Como sin duda alguna observarás, éstos no tienen datos de juego por la sencilla razón de que deben llegar vivos al final del módulo a cualquier precio. Así que si algún PJ se pone tonto, usa las pantallas para que Jesús/ Tariel se lo cargue de un sopapo y a otra cosa.

MALACHE HABBALAH

FUE:	25	Altura:	1,95 varas.
AGI:	20	Peso:	150 libras.
HAB:	18	RR:	Variable.
RES:	22	IRR:	Variable.
PER:	20		
COM:	5		
CUL:	5		

Protección: Aura de Sombras (5 puntos de protección).

Armas: Espada de Dios 75% (1D8+1+2D6+Muerte).

Competencias: Esquivar 50%, Rastrear 75%, Saltar 60%.

Rituales de Fe: No pueden utilizar rituales de fe (y ya que estamos, tampoco hechizos).

Poderes Especiales:

- ✦ **Espada de Dios:** Una herida producida por la Espada de Dios de un malache habbalah es mortal de necesidad, sin tener en cuenta cuantos PD produjo en la víctima, a no ser que ésta tenga éxito en una tirada de RR, en cuyo caso perderá los PD indicados en el daño del arma.
- ✦ **Inmunidad a la Magia:** Los malache habbalah son invulnerables a cualquier tipo de hechizo y cuando trabajan a las órdenes del Cielo también a los rituales de fe.
- ✦ **Teletransporte:** Los malache habbalah se pueden teletransportar al lugar que deseen, y cuando se enfrentan a sus víctimas aparecen en las cercanías (podrían hacerlo justo a su lado, pero lo encuentran poco honorable).
- ✦ **Risa Cascada:** Cualquier persona que escuche las terribles carcajadas de un malache habbalah deberá hacer una tirada de Templanza. En caso de fallarla, quedará paralizado por el terror, incapaz de hacer nada más.
- ✦ **Racionalidad Intercambiable:** Cuando los malache habbalah trabajan para el Cielo tienen una RR de 150% y una IRR de 0%, pero cuando trabajan para el Infierno sucede lo contrario, tienen una RR de 0% y una IRR de 150%.

Parte II: Muerte

*Echa un vistazo al cielo
Justo antes de morir
¡Es la última vez que lo harás!*

Metallica, For whom the bells tolls

ANTECEDENTES DE LA AVENTURA

Para entender esta aventura, es necesario conocer a un PNJ importante: se trata de Alfonso de Montiel, caballero de

Calatrava, mago goético, viudo de amores y persona arrepentida. Al final de la primera aventura, Tirael se confió a los PJs la recién nacida Esperanza, y les rogaba que la llevaran a Alfonso, ya que él conocía su secreto. Esto no es cierto del todo, pero Tirael no pudo ser más precisa en ese momento: lo cierto es que el caballero no conoce su secreto, pero tiene la información necesaria para desentrañarlo.

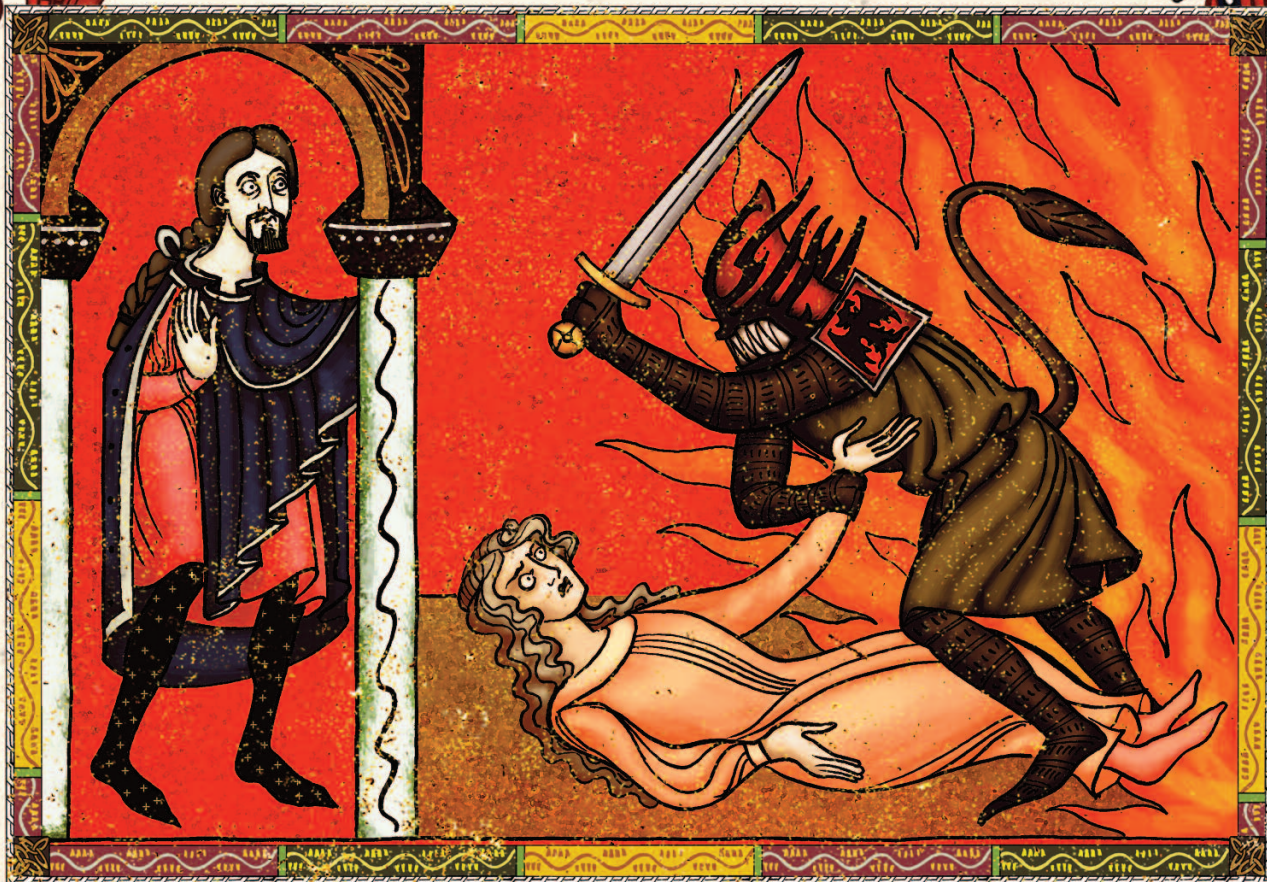
Alfonso de Montiel es hijo de un templario llamado Bernard de Chartres, que abjuró de la Orden del Temple y se unió a la de Calatrava para huir de las persecuciones. Lo que ocurre es que en el caso del de Chartres, las acusaciones de brujería eran del todo ciertas, siendo un mago goético de poder bastante considerable. Alfonso se crió escuchando a su padre contarle las historias acerca del poder, la gloria y la sabiduría de la Orden Templaria, y de cómo los envidiosos, débiles y cobardes sacerdotes conspiraron con el rey de Francia para arrebatarles todo. A su debido tiempo, Alfonso entró en la Orden de Calatrava siguiendo los pasos de su padre, y siguiendo también sus pasos en el sendero de la magia negra. En ambos caminos destacó enormemente, para acabar consiguiendo el cargo de Alto Comendador de la Orden¹¹, un cargo que le cualificaba para viajar por todas partes, investigando los casos de corrupción y brujería dentro de la Orden. Puesto que había pactado con Beherito, aprovechaba este cargo para ayudar a aquellos que favorecieran la causa de sus señores y para eliminar a aquellos que pudieran ser un problema o que fueran demasiado torpes. Alfonso decidió no vender su alma a Agaliareph por el momento, para mantener su autonomía el mayor tiempo posible.

Sin embargo, Alfonso no era simplemente un goético más, uno de esos malos de cartón piedra que tanto se ven por ahí. Alfonso tenía un propósito claro: reivindicar a la Orden Templaria, y vengarse de aquellos que precipitaron su caída. Cuando Alfonso entró en el camino de la goecia, lo hizo porque pensaba que para vencer a la Iglesia necesitaba aliarse con los enemigos de ésta. Pero a Alfonso todavía le preocupaba la salvación de su alma: por esto no pactó con Agaliareph (hubiera sido un paso definitivo), y por esto empezó a estudiar Teología de forma voraz. Trataba de obtener respuestas a la pregunta que le atormentaba: ¿podría salvar su alma una vez cumplida su misión?

Los cometidos de Alfonso como Alto Comendador y sus estudios de Teología le llevaron muy lejos, hasta Tierra Santa. Entre muchas otras cosas que se trajo de ahí, Alfonso halló dos tesoros que cambiarían su vida, aunque no se dio cuenta del valor de ninguno de los dos en ese momento. Se trataba de unas tablillas en enoquiano (el idioma de los ángeles) que halló en manos de un eremita de Ascalón, y de una esclava infiel de nombre Salma, que adquirió en Jerusalén pensando en usarla para que le diera el hijo que Agaliareph exige como sacrificio. Un tanto desengañado por no haber logrado un mayor éxito (o eso pensaba), volvió a la Península. Una de las cosas que Alfonso no sabía es que esas tablillas eran nada menos que fragmentos perdidos del mismísimo Libro de Enoch (sí, el que ese Patriarca usó para convertirse en Metatrón). Y en ese libro que contiene toda la sabiduría, hay un apartado dedicado a Esperanza, en forma de profecía.

El amor nos cambia, nos hace diferentes, y algunos dicen que nos devuelve a nuestra verdadera esencia. Y, al igual que ocurre

¹¹ *Addenda:* Este cargo, por supuesto, me lo he inventado descaradamente. No os molestéis en investigarlo. Este cargo es una especie de policía de Asuntos Internos, semejante al papel de Guillermo de Baskerville en *El Nombre de la Rosa*. Si no la has visto, o leído el libro, también estás en pecado mortal.



en toda esta campaña, el amor juega un papel crucial en la historia de Alfonso. Salma acabó enamorándose perdidamente de su amo (quizá porque Alfonso siempre le mantuvo en secreto que era un brujo, y además goético), y empezó a demostrarle su amor, aunque sin decirlo directamente. Y Alfonso no pudo permanecer indiferente a ello. Para Alfonso, sus sueños de gloria y venganza empezaron a ser menos importantes que las tardes de charlar con Salma mientras ésta hilaba, o los momentos robados en que él la observaba dormir, momentos que a veces se convertían en horas. Y después de aquella primera noche en la que ella acudió a él y se le entregó por completo, la idea de sacrificar al hijo de ambos se tornó imposible. Alfonso empezó a cuestionar sus antiguas lealtades y su pacto con los de Abajo.

Pero hay pactos y lealtades a los que no se puede renunciar así como así. Beherito adivinó las intenciones de Alfonso, porque no se puede engañar al mayor mentiroso del Infierno, ¿no? Y decidió que Alfonso merecía un correctivo para que no se apartara del camino. A la siguiente vez que Alfonso le llamó, con objeto de que le proporcionara nuevos conocimientos, Beherito sorprendió al caballero y atacó a Salma. Ésta murió, no sin que antes el demonio se asegurara que comprendía perfectamente a qué se dedicaba su amado, y por qué debía morir. Alfonso no pudo hacer nada por salvarla. Y una vez Salma hubo muerto, Beherito se encaró con el caballero y le dijo:

"De forma contraria a mi costumbre, voy a decirte la verdad por esta, y sólo por esta vez. Salma no puede ir al Infierno, porque su alma ha sido pura. Pero se ha asociado contigo, y por ello no le dejarán entrar

en el Cielo. Está en el Purgatorio, a medio camino. Si vuelves a fallarnos, si vuelves a pensar en traicionarnos, iremos a por ella y la llevaremos con nosotros. Sufrirá en el Infierno las torturas que te esperan a ti, y en todo momento le repetiremos la verdad: que si está ahí es por culpa tuya, por traidor y cobarde. Quedas avisado¹²".

Así han sido las cosas durante muchos años. Alfonso siguió sirviendo a sus señores (aunque nunca llegó, como podéis suponer, a ponerse al servicio de Agaliarethph), señores que por otra parte empezaron a solicitar sus servicios con una frecuencia cada vez menor, ya que Beherito tampoco terminaba de confiar en que Alfonso no tratara de vengarse.

Sin embargo, Beherito se ha llevado una sorpresa inesperada. La edad y la pena han hecho descuidado a Alfonso: en una de sus últimas "operaciones" cometió un desliz. A pesar de que no se le puede imputar nada directamente, su mayor rival en la Orden, García Fernández (que también es de la FVL, cosas de la vida) ha conseguido que se le someta a un proceso para determinar si es culpable de los cargos de brujería y traición a la Orden. La elevada posición de Alfonso en la Orden, y sus muchos contactos, han permitido que, en vez de acabar pudriéndose en un calabozo, sea sometido a arresto domiciliario hasta que se celebre el proceso, a pesar de lo cual toda su biblioteca (doscientos ejemplares nada menos) ha sido confis-

¹² *Addenda:* Por supuesto, esto es una trola como la Catedral de Burgos. El Infierno no puede arrebatarse un alma al Purgatorio como si nada, y llevarse la si le da la gana (hay unas normas sobre el territorio, a fin de cuentas). Pero Beherito consiguió metérsela doblada a Alfonso aprovechando el estado mental en el que éste se encontraba después de ver morir a su amada entre horribles sufrimientos.

cada y llevada a la Alcazaba de Toledo, en cuyos calabozos acabará Alfonso si no logra probar su inocencia. Y en esa biblioteca se encuentran las tablillas en enoquiano (idioma que Alfonso puede traducir con la ayuda mágica adecuada), que contienen veladas alusiones y profecías sobre Esperanza y su destino final. Alfonso sabe que en cuanto sus jueces echen un vistazo detenido a los libros, de la hoguera no le salva ni el gallo de la pasión. Así que se ha resignado a su destino, pensando que si se arrepiente lo suficiente de sus pecados y se confiesa antes de morir, quizá la misericordia divina le conceda un lugar en el Purgatorio, con su amada. Pero en esto, como en muchas otras cosas, no alberga demasiadas esperanzas.

Pero los PJs nada saben de esto al principio de la aventura. Lo único que saben tras años de tratar de rastrear al caballero por toda la Península, es que éste, tras su última investigación había anunciado su intención de retirarse a su amada Toledo. Los PJs, gracias a su señor feudal (al que convencieron de que les ayudara a “encontrar a los padres de la criatura”) han conseguido un contacto en la orden de Calatrava, un cortesano llamado Manrique Ordóñez, que puede conseguirles una audiencia con el reservado y casi legendario caballero.

TOLEDO AL FIN

Sábado, 29 de noviembre de 1354. Los tiempos andan revueltos en el Reino de Castilla, puesto que hace poco que Pedro I el Cruel ha sido rescatado de su prisión en la ciudad de Toro por su tesorero (y algunos dicen que brujo) Isaac Leví. Ahora es tiempo de purgas para todos aquellos involucrados en aquella conjura. Hay que andarse con ojo.

Los PJs llevan varios años cuidando de Esperanza, la cual ha crecido para ir convirtiéndose en la misma imagen de la inocencia¹³, la niña más hermosa que mortal alguno haya visto jamás. Es imposible (al menos para los PJs y todos los que la han conocido) estar más de un minuto con ella y no enamorarse perdidamente. Esperanza quiere a todo el mundo, y se lo demuestra: estar a su cuidado ha hecho mucho mejor la vida de los PJs, les ha dado un propósito, y una felicidad casi sin límites, la felicidad que posee el que se sabe amado de manera total y sin condiciones. Hay que dejar claro a los PJ que estarían dispuestos a hacer cualquier cosa, cualquier cosa por ella.

Nota para el DJ: Y, hasta ahora, los PJ han tenido que hacer bastantes cosas por ella. Cuéntales cómo, a lo largo de estos 4 años, han tenido que defender a la niña de ataques de hombres y monstruos. De varios de estos ataques tuvieron que escapar a galope tendido, y sólo la Providencia les permitió salir con bien y sacar a Esperanza de esas situaciones (seguramente los de Arriba pueden poner en juego pesos más pesados, aunque hay que recordar que Miguel sigue tratando de resolver esto de forma discreta). En otras ocasiones, sus espadas y habilidad (y a veces la Fe del PJ sacerdote) dieron buena cuenta de sus adversarios. A pesar de que su señor feudal, el barón Nuño de Velasco les ha prestado una gran ayuda (también él se ha enamorado de la cría), debes describir a los PJs que han llevado la vida de fugitivos, de bestias que eran cazadas sólo con treguas oca-

sionales mientras seguían el esquivo rastro de Alfonso. Y otra cosa más: díles que nadie (incluyendo a su señor feudal) se acuerda del monasterio de San Millán.

Los PJs entran en Toledo bajo una lluvia pertinaz que se mete por todas partes. Viajan sin séquito porque es más discreto, y porque su séquito les abandonó hace una semana cuando la posada en la que se alojaban fue atacada por misteriosos encapuchados que blandían curvos cuchillos y que llevaban la cara cubierta de repugnantes tatuajes.

Nota para el DJ: Estos eran miembros de un aquelarre local, que recibieron de sus señores la orden de matar al grupo y llevarse a la niña para ofrendarla a Satán. Por suerte para el grupo, eran bastante mantas (y no sabían magia), pero lo que les faltaba en habilidad lo suplieron con entusiasmo.

Cuando los PJs entren en Toledo, podrán advertir que en la ciudad reina un gran bullicio y hay un ambiente de expectativa. Si preguntan por ahí, de camino a la casa de Ordóñez, les dirán que pronto va a haber una quema pública de brujos y herejes, así como un torneo, para celebrar la liberación de Pedro I (y si los PJs no lo impiden, Alfonso formará parte del show). Improvisa sobre la marcha algunos rumores sobre que hay grandes nobles implicados, pero no les digas quién exactamente. Mezclados con estos rumores improvisa las imbecilidades que mejor te parezcan, y que los PJs elijan lo que quieran creerse.

El Caballero Manrique Ordóñez

Es un galante y atractivo caballero, que lleva la melena castaña rizada a la altura de los hombros, unos chispeantes ojos a juego, con el rostro bien afeitado y unos modales suaves (aunque no es ningún mequetrefe). Habla muy despacito, pensando siempre bien lo que va a decir.

Les recibirá en su casa, invitándoles a almorzar. Su casa es grande y lujosa, decorada a la última moda (viaja una vez al año a Borgoña para estar al día). Mientras estén almorzando evitará tratar el tema que les trae, interesándose en cambio por los viajes de los PJs. Una vez acabado el almuerzo, sin embargo, no tardará mucho en dejar caer la bomba: Alfonso de Montiel está arrestado en su propia casa, pendiente de ser procesado por las acusaciones de brujería y traición a la Orden. Al parecer las acusaciones han sido instigadas por su viejo rival, el caballero García Fernández, después de una investigación extremadamente controvertida sobre las muertes de unos hermanos en uno de los monasterios de la Orden¹⁴. Podría ser posible tener una audiencia con él, claro, pero en tal caso uno de los caballeros que lo custodian tendría que estar presente en todo momento, y eso quizá no convenga a los PJs.

Si los PJs, a pesar de todo, deciden convencer a Manrique de que les consiga esa audiencia, descubrirán que no decía más que la verdad: habrá un caballero presente en toda la entrevista, y si mencionan algo estrambótico, como legiones del Cielo y del Infierno chocando en un monasterio cuya existencia nadie recuerda, y cosas así, acabarán detenidos como cómplices de Alfonso y también formarán parte del espectáculo. Eso sí, Alfonso pasará a uno de ellos una nota aprovechando un despiste del caballero de guardia (quizá le pida vino para los PJs o algo

¹³ *Addenda:* No olvidemos que Esperanza es un ser nacido de otros dos seres que son amor puro, pues los ángeles no están hechos de barro como el hombre, sino que están compuestos de la misma Gloria de Dios.

¹⁴ *Addenda:* Sí, es como *El Nombre de la Rosa*. ¿Y qué? ¡Sean Connery es el más grande!

así), en la que se puede leer en latín: “*La guardia cambia a Prima, Nona y Completas*”. Esto debería motivarles para rescatarle.

Para los jugadores debe quedar claro — a ver cómo lo consigues — que la única opción válida es un rescate. Quizá el salvar al caballero de la hoguera le convenza de forma eficaz de que ayude a los PJs. Manrique mencionará que el cerco a Alfonso no es férreo, ya que no hay demasiados caballeros de guardia y la conducta del prisionero en estos pocos meses¹⁵ no hace sospechar ningún intento de fuga (aparte de que juró por su honor que no trataría de escapar, para no ser recluido en los calabozos). De hecho, según comentan los caballeros que le vigilan, parece casi resignado a su suerte. Además, el hecho de que le hayan despojado de su biblioteca y sus talismanes (o eso creen) ha hecho que García se confíe, y que piense que Alfonso ya no es más que un viejo al que le han quitado los dientes.

El Rescate de Alfonso de Montiel

Vamos a suponer que los PJs deciden rescatar a Alfonso. La casa está permanentemente vigilada por cuatro caballeros de la Orden, con armamento y equipo completos, que se turnan cada ocho horas, concretamente al tocar Completas (21 horas), Prima (6 horas) y Nona (15 horas). No hay escuderos, ya que siendo Alfonso un personaje importante en la Orden, sería una deshonra que sus carceleros fueran unos simples guardias¹⁶. Los caballeros están repartidos así: uno que ronda por el piso de arriba, dándose paseos cada tanto para no dormirse, dos en la planta baja (uno suele estar siempre con Alfonso si está en esta planta), y uno que se pasea por los patios de la casa y que de vez en cuando (muy de vez en cuando) echa un vistazo rápido a los sótanos. Además de los caballeros, la Orden ha asignado a tres criados para que los caballeros y el prisionero estén atendidos como corresponde y duermen en la casa, más tres mujeres que van sólo a cocinar.

Los PJs tendrán que idear algún plan para sacar al caballero sin armar follón y a ser posible (en esto insistirá mucho Alfonso, si puede) sin que haya muertos. Si los PJs visitan previamente a Alfonso, o si le piden una descripción a Manrique (con una tirada de *Empatía* se puede ver que simpatiza con éste), podrán hacerse un mapa de las dos plantas (al sótano no les van a dejar acceder, y Manrique nunca ha estado ahí, e incluso desconoce su existencia). En sus manos queda, déjales que trabajen.

El Personaje

Alfonso de Montiel es un PNJ crucial para esta parte de la campaña y para la siguiente, así que merece la pena que añadamos algo más a lo que ya se ha dicho.

Físicamente, Alfonso es Sean Connery en la nunca bastante alabada película *El Nombre de la Rosa*. Lleva por tanto el pelo y la barba bien recortados, y tiene un aire extremadamente atractivo a pesar de su ya avanzada edad (es lógico que Salma se enamorara ¿no? Así lo pienso también yo). Viste con sobriedad y elegancia, y cuando los PJs lo conozcan llevará el hábito de la Orden, quizá como una pequeña muestra de orgullo.

Cuando lo interpretes, procura que hable con educación, sin el palabrerío malsonante tan común en todas las clases sociales de

la época, y es muy pedagógico: siempre se preocupa de que su interlocutor se entere claramente de lo que quiere decirle. Quizá sea por lo mucho que odia a Berherito y su hábito de mentir constantemente. Haz que los PJs le admiren, de modo que evita que sea prepotente: la vida le ha enseñado humildad por las malas.

Y un último detalle: Alfonso es cauteloso. Su vida y su éxito se han basado en la preparación, y en no dejar absolutamente nada al azar nunca. No hablará sin estar seguro de lo que dice, ni actuará sin estar seguro de lo que hace y de los riesgos que tome. No es un cobarde (en su vida ha tomado muchos riesgos como brujo), simplemente es que le gusta conocer y prever los riesgos que va a tomar. Esa precaución será decisiva en la siguiente parte de la campaña, porque este PNJ debe llegar vivo como sea a esa parte. Así que no dejes que ningún ceporro se lo cargue.

Que te pillo, que te pillo

Supongamos que nuestros PJs han logrado sacar a Alfonso de su cautiverio sin provocar ninguna catástrofe — a ver dónde dejan a Esperanza mientras tanto, y con quién! —. Lo primero que Alfonso querrá hacer es dirigirse a un refugio secreto que tenía preparado para una eventualidad como ésta, y que no tuvo ocasión de usar. El refugio en cuestión se encuentra nada menos que en la Aljama, a la que se puede acceder mediante el oportuno soborno a los guardias que custodian sus puertas. Alfonso, mediante un alquimista judío colega suyo, adquirió una discreta casa, por si las cosas se ponían peludas poder esconderse hasta que las cosas se calmaran para luego salir de la ciudad con discreción. Ahí Alfonso guarda un ejemplar de todos los talismanes que conoce, componentes alquímicos y mágicos diversos, así como dinero y equipo más mundano (pero no por ello menos útil). Por supuesto, ofrecerá a los PJs el usarlo siempre que lo deseen. En ese momento, los PJs podrán contarle su historia.

Si los PJs han dejado a Esperanza en algún lugar seguro, Alfonso se mostrará vivamente interesado en su historia. Reconocerá haber leído algo semejante a lo que le cuentan en unas tablillas de cerámica que adquirió en Tierra Santa, pero que no termina de recordar. Por desgracia, toda su biblioteca fue confiscada, y se encuentra en los sótanos de la Alcazaba de Toledo, que el Rey ha cedido para su uso a la Orden¹⁷, de modo que hay que hallar la manera de recuperar las tablillas (Alfonso no está loco y sabe que es imposible sacar toda su biblioteca de una vez). Sin embargo, hay algo que Alfonso no les cuenta a los PJs. Tirar la *Elocuencia* del PNJ contra la mejor *Empatía* del grupo. Si el PJ gana, se da cuenta de que Alfonso se calla algo: no sabe si debe ayudar a los PJs, porque si lo que le han contado es cierto, ayudar al grupo significaría que los del Infierno torturarían a Salma para siempre, y que quizá el Cielo también le cerraría las puertas. Alfonso debe pensar sus movimientos con mucha cautela, por lo que no accederá inmediatamente a ayudar al grupo, y los PJs tendrán que trabajar mucho para convencerlo: el argumento que empleará si le preguntan el porqué de su reticencia será el que “*Tengo poderosas razones para temer el castigo de ambos bandos en la lucha si os ayudo ¿Podéis protegerme de las iras del Cielo y del Infierno a la vez?*”. Que le rebatan eso si pueden.

Si los PJs no se fían de nadie (bien hecho), y se las han arreglado para llevar a Esperanza consigo hasta ahí, Alfonso la mirará con

¹⁵ *Addenda*: Sí, hace unos pocos meses que fue arrestado y los PJs no se habían enterado. Las noticias viajaban extremadamente despacio, y los PJs estaban en los caminos.

¹⁶ *Addenda*: Esto también me lo estoy inventando, pero creo que mola mucho más.

¹⁷ *Addenda*: Pido perdón por adelantado a cualquier toledano o historiador al que ofenda con esto, pero me parecía menos grave inventarme esto que sacar de la manga otro castillo. Realmente no sé si la Orden de Calatrava tuvo algún castillo por la zona de Toledo, ni mucho menos si pudo usar la Alcazaba.

aire cansado. Esperanza le sonreirá, con sus preciosos ojazos llenos de luz, y le ofrecerá su muñeca de trapo favorita. Alfonso la cogerá despacio, la mirará y le tocará el pelo con aire ausente, en silencio. Suspirará con un cansancio infinito, y les contará toda su historia a los PJs, sin callarse nada. No puede evitar ver a Salma en esa niña, en ese amor tan puro que transmiten sus ojos, ni puede evitar pensar en que esa niña podría haber sido la hija que él y Salma deseaban tener y que el Infierno les negó. Y cuando termine su historia les planteará el mismo problema que en el caso de que no hubieran llevado a Esperanza:

“Si os ayudo, traiciono al Infierno al que una vez juré lealtad. Salma pagaría por ello toda la eternidad, tal y como Beherito juró. Pero si como decís, el Cielo también persigue a esta niña, entonces ¿qué esperanza de salvación le queda a mi alma, si para ayudaros debo enfrentarme también a los ángeles? Quedaría maldito por el Cielo y el Infierno, ¿qué sería de mi alma entonces?”.

Sin embargo, y a pesar de todas sus dudas, Alfonso sabe que la elección ya está hecha: no puede dejar a la niña sin ayuda, porque eso sería volver a traicionar a su Salma. Y ya no volverá a traicionarla nunca más (este es un argumento demoleedor si a los PJ se le ocurre usarlo). Nunca más. Y si han de ir al Infierno, al menos podrá ir con la dignidad de saber que Alfonso de Montiel no se vendió al final. En este caso, a los PJs no les costará convencerle de que haga lo que tiene que hacerse.

Nota para el DJ: El Infierno sabrá de la fuga en cuanto la noticia se conozca (que no tardará mucho), ya que hay muchos brujos en esta ciudad mágica que avisarán a sus oscuros señores. En el Cielo tardarán algo más en enterarse. Por eso serán los de Abajo los que lleven la iniciativa, al menos al principio.

A por las Tablillas

Alfonso se guarda uno de muchos ases en la manga, que comunicará a los PJs en cuanto se decidan a ir a por las tablillas: Alfonso conoce bien los pasajes secretos que existen en la Alcazaba (esos hechizos de *Susurro de los Secretos*), y sabe de uno que lleva desde la ribera del Duero hasta los sótanos de la fortaleza. Y como es normal, también conoce los cambios de turno (y con magia puede averiguar el santo y seña, pero eso quizá no se lo explique a los PJs, depende de lo que hayan hablado). Por último, Alfonso tiene preparados varios hábitos de la Orden con los que disfrazar a los PJs. Así que sólo queda ponerse en marcha.

La hora adecuada para realizar el asalto es cerca de Laúdes (las 3 de la mañana), debido a que acabará de cambiar la guardia y hay más tiempo para hacer lo que haya que hacer. El pasaje secreto es un túnel húmedo, oscuro y sucio cuya boca está totalmente bloqueada por la maleza y las malas hierbas. Los PJs han de llevar sus disfraces en un fardo para que no se estropeen en el viaje. Han de andar bastante rato, pero una vez dentro es el momento de cambiarse rápidamente, y seguir la guía de Alfonso. No será difícil sortear las rondas de guardia (Alfonso las conoce a la perfección, y además nadie les espera... en teoría).

La bóveda que alberga la biblioteca del caballero está custodiada por 2-4 caballeros (ajusta el número según lo competentes que veas a tus jugadores): puesto que van disfrazados, no debería costarles nada acercarse lo bastante como para poder reducirles, ya que con éstos no hay santo y seña que valga: sólo el Gran Maestre de la Orden (o alguien con

su sello) y García Fernández pueden pasar, y así lo advertirá Alfonso.

Solventado el problema (esperemos que sin ruidos ni muertos, entrar en la bóveda es sencillo: en el interior de una sala de techo alto y aparentemente sin más salidas se apilan sobre robustas mesas (que usan los monjes que buscan pruebas de brujería en los textos de Alfonso) una cantidad de libros, pergaminos, tablillas de arcilla y otros objetos como los PJs no han visto ni verán jamás. Los PJs necesitarán una media hora para ayudar al caballero a encontrar las tablillas entre todo lo demás. Sería bueno que alguno se quedara vigilando el pasillo de acceso, pero no se lo sugieras. Cuando hayan encontrado las tablillas, salta la trampa.

La Trampa de la Fraternitas

García Fernández estaba esperando este movimiento de Alfonso desde que se enteró de la fuga, y tomó medidas. Convenció al Gran Maestre (de cuyo favor disfruta ahora) de que le dejara tender una trampa a ese *brujo sin honor*. Esperarán a que los PJs estén encerrados en la bóveda, que sólo tiene una puerta, para caer sobre ellos y masacrarlos aplicando la “ley de fugas” estilo FVL.

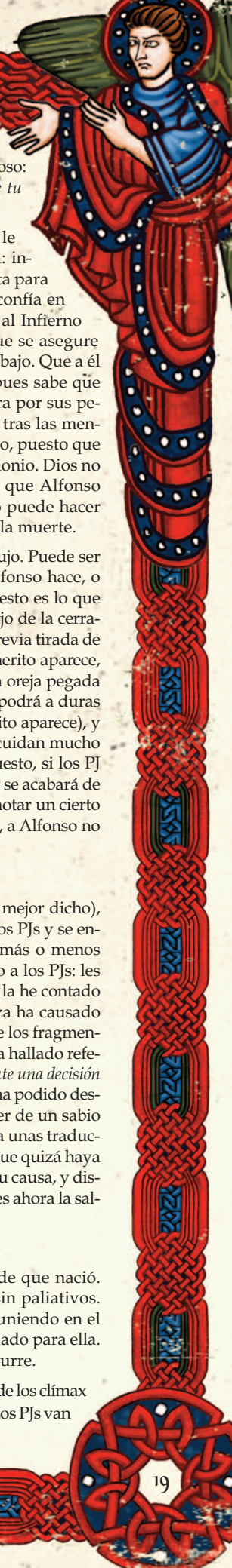
Los FVL son diez caballeros bajo el mando de García, armados y equipados. Alfonso conoce otro pasaje que sale de la sala y puede llevar al grupo a otra parte de la Alcazaba, pero necesita tiempo para recordar dónde estaba y cómo se abría, así que los PJs tendrán que apañárselas para contener a la FVL el tiempo suficiente (el que tú decidas que es apropiado según la situación), mientras Alfonso quizá con ayuda de algunos PJs que no luchan busca el pasaje. Una vez lo hallen, sólo tendrán que replegarse a toda velocidad y cerrarlo en las narices de los fráteres, que tardarán un rato muy largo en hallar el mecanismo de apertura. Una vez los PJs estén fuera del pasaje, Alfonso los sacará por una de las poternas de la Alcazaba usando su conocimiento de los santos y señas de la fortaleza. Y de ahí a casita.

De Vuelta en el Refugio

Una vez de vuelta en el refugio, Alfonso empieza a trabajar una vez hayan descansado lo suficiente. Explicará que están escritas en un idioma “*más antiguo que el hombre*”, y que requiere de toda su habilidad y concentración: ruega al grupo que no salgan de la casa si pueden evitarlo (los judíos se darían cuenta de que son extraños y correría la voz) mientras él se recluye en una cámara apartada, para usar la magia que necesita. Insistirá en que debe trabajar sólo (lo cual es cierto) y si no se lo creen les explicará cómo va el hechizo de *Susurro de los Secretos* (que es uno de los que piensa usar).

Al caer la noche, Alfonso anuncia que ha logrado traducir la mitad de las tablillas, pero que aún no ha dado con la información que necesitan, aunque si aparecen algunas referencias al “*fruto del amor más prohibido*”. Piensa seguir trabajando toda la noche si es necesario. Los PJs pueden hacer lo que gusten a lo largo del día o de la noche.

A las tres de la mañana, suponiendo que los PJs le hayan dejado solo, Alfonso recibirá una visita inesperada: Beherito se materializará de entre las sombras de la cámara, para recordarle a Alfonso cuál es el destino de Salma si les traiciona. Se lo pondrá claro, y le exigirá que acabe la traducción “*pues nosotros deseamos ardientemente saber sobre esa criatura*”. Alfonso no es capaz de dar una respuesta clara (Beherito se lo toma como que el que calla



otorga), y Beherito vuelve al Infierno con un ominoso: "Mañana por la noche volveré a por la niña. ¡Ay de tu amada si no me la entregas!".

En cuanto Beherito se haya ido y a Alfonso se le pase el susto, tomará una decisión desesperada: invoca a Bileto y le comunica lo que Beherito cuenta para que avise a las fuerzas del Cielo (el pobre aún confía en la misericordia divina). A cambio de traicionar al Infierno de forma definitiva, Alfonso le pide a Bileto que se asegure que Salma está más allá de las garras de los de Abajo. Que a él le venga el castigo eterno que le corresponde, pues sabe que lo merece, pero por favor, que su amada no sufra por sus pecados. Y Bileto, conmovido, le cuenta la verdad tras las mentiras de Bileto: que Salma no está en el purgatorio, puesto que vivió con rectitud y murió asesinada por un demonio. Dios no hará que paguen justos por pecadores, por lo que Alfonso puede creer que ella está en el Cielo. Y si Bileto puede hacer algo, intercederá para que puedan reunirse tras la muerte.

Claro, puede ser que algún PJ no se fíe de este brujo. Puede ser que le dé por vigilar por la cerradura lo que Alfonso hace, o pegar la oreja a la puerta o algo así. En tal caso, esto es lo que hay: Alfonso echa la llave por dentro, así que el ojo de la cerradura está tapado. Pero un PJ que pegue la oreja (previa tirada de Suerte para acertar con el momento en el que Beherito aparece, no creo que uno pueda pasar toda la noche con la oreja pegada a la puerta) y haga una buena tirada de *Escuchar* podrá a duras penas oír un ruido como un silbido lejano (Beherito aparece), y unas palabras ahogadas por la puerta (ambos se cuidan mucho de alzar la voz, y la madera es gruesa). Por supuesto, si los PJ derriban la puerta, Beherito se dará cuenta antes y se acabará de marchar cuando los PJs lleguen, aunque podrán notar un cierto olor a azufre que rápidamente se irá. En este caso, a Alfonso no le quedará más remedio que contar lo ocurrido.

La Última Noche de Nuestras Vidas

Después de la última novecita toledana (nunca mejor dicho), Alfonso se levantará a mediodía, almorzará con los PJs y se encerrará para hacer el último esfuerzo. Acabará más o menos cuando el sol se esté poniendo, y les contará todo a los PJs: les contará la historia de Tariel y Tirael tal y como yo la he contado al principio, y porqué el nacimiento de Esperanza ha causado esa conmoción. También les explicará que no tiene los fragmentos que describen el destino de la niña, pero que ha hallado referencias a que ese destino se ha de cumplir "mediante una decisión tomada en el centro del mundo". Aunque Alfonso no ha podido descifrar todavía a qué se puede referir eso, cree saber de un sabio alemán que podría ayudarles, debido a que poseía unas traducciones al hebreo de parte del *Libro de Enoch* en las que quizá haya más datos. Y Alfonso se declara totalmente leal a su causa, y dispuesto a hacer lo que sea por Esperanza: esa niña es ahora la salvación de su alma y de la de su amada.

Y entonces salta la trampa.

Esperanza rompe a llorar por primera vez desde que nació. Un llanto desesperado, de puro terror, miedo sin paliativos. Porque la niña siente la amenaza que se está reuniendo en el exterior. Y tanto odio reunido, tanta ira es demasiado para ella. Y trata de avisar de la única manera que se le ocurre.

Nota para el DJ (bastante importante): Este es uno de los climas de la campaña así que vamos a ver lo que pasa. Los PJs van

a morir aquí. Todos. En serio, no debe salir ni uno vivo. El final de este módulo debería ser que Esperanza escapara en brazos de Alfonso mientras los PJs se sacrifican cubriendo su huida. Y esto es así por el tema del que trata la campaña: el amor. ¿Es el amor de los PJs hacia Esperanza lo bastante fuerte como para dar la vida por ella? Para que esto funcione tienes que describir a Esperanza desde el principio del módulo de una forma que los jugadores lleguen a quererla, aunque sé que esto es difícil (y más con algunos jugadores). Usa todos tus recursos para que sea buena, dulce. Haz que les sonría y les regale flores cuando los veo tristes o cansados, haz que se los coma a besos por todo, describe la ilusión y el amor con que contempla todo, porque para Esperanza cada segundo es una experiencia nueva y magnífica. Ella nunca deja de asombrarse, nunca deja de amar todo aquello nuevo que descubre. Y sobre todo los ama a ellos, a los PJs. Y eso tiene que quedar claro por encima de todo. Demuéstrales continuamente a lo largo del módulo que ellos son los dueños de su corazoncito de niña, y deja claro que siempre ha sido así. Ellos son el mundo para ella, y ella el mundo de una forma que nadie ha experimentado antes. Nadie les ha amado nunca como ella les ama.

En cuanto a cómo matarlos, lo dejamos a tu deseo. Puedes esperar al final de la escena y acabar con ellos a la vez, o puedes ir matándolos uno a uno durante la persecución que se va a producir. Sea como sea, un detalle crucial: debes narrar sus muertes como si fuera un combate más. Haz todas las tiradas fuera de las pantallas para que las vean, y échales enemigos encima hasta que mueran todos. Deja que maten cuantos adversarios puedan¹⁸, antes o después el número y las estadísticas les abrumarán. Sería perfecto si los jugadores pensarán que esto no tenía que acabar así, que han fallado en algo y lo están pagando. Si consigues eso, mejor. Así, cuando resuciten como ánimas en el próximo módulo, verás la cara que se les pone.

A partir de ahora, la acción tiene que ser furiosa de verdad, como si estuvieras dirigiendo un videoclip: no pares por nada, no dejes que ellos paren, dales con todo lo que tengas. Los PJs van a correr por las calles de una Toledo fantasma, y ninguno de sus gritos va a tener respuesta, nadie les ayudará. Porque Miguel y Belzebuth han llegado a una especie de pacto de caballeros: toda Toledo duerme, y no se despertará por nada hasta que cante el gallo. Si los PJs entran en las casas, verán a la gente dormida, a los animales, pero ninguno despertará hagan los PJs lo que hagan. Y no creas que los demonios van a aprovechar la ocasión para cebarse con los durmientes y hacer un estropicio. Ambos bandos tienen muy claro lo que se juegan y no están dispuestos a darle al otro ni un ápice de ventaja (a pesar de que los demonios parecen llevar la iniciativa al principio).

Un último detalle: a partir de ahora la descripción de la acción va a ser más narrativa que otra cosa. Te corresponde a ti decidir acerca de las tiradas a hacer, y de ese tipo de cosas. Lo harás genial. Y no leas la descripción a los jugadores: eso mata al ambiente definitivamente. Este texto sólo sirve para darte una idea. El resto lo haces tú. A partir de aquí, te quedas sólo.

Uno de los PJs se acerca a la ventana, a la que la niña señala entre chillidos de histeria. Lo que ve hace que se le seque el corazón. Por entre las estrechas calles de la judería avanza aplastándose y expandiéndose una masa tan apretada de demonios y engendros del infierno tan abigarrada y compacta que parecen una sola criatura, una pared viviente de carne infernal, de la que se destaca un gigantesco guerrero cubierto de acero de la cabeza a los pies, con su capa carmesí flameando con un viento que no es de este mundo y portando una lanza con la que aguijonea a la infernal hueste, mientras balancea una enorme espada con la que señala a la casa donde se encuentran los PJs. Y junto a él aparece un joven noble vestido totalmente de rojo, coronado de oro y montado en un caballo carmesí. Abigor y Beherito que vienen a reclamar el premio de esta carrera para su señor Lucifer. Y mientras la horda se acerca, Beherito empieza a gritar. “¡Alfonso, entrega lo que nos debes! ¡Salma depende de ti! ¿Volverás a traicionarla?”.

Alfonso parece morir por un instante, y echa a correr hacia la puerta de atrás, mientras ordena a los PJs que le sigan con gestos frenéticos. A través de la puerta del patio trasero, los PJs salen a una Toledo desierta, una ciudad fantasma, mientras sus perseguidores destrozan entre alaridos la puerta principal y entran en tromba en la casa. Alfonso mira hacia atrás, cruza una mirada de desesperación con el grupo y chilló: “¡A la catedral! ¡Ahí no podrán cogernos!”.

A partir de este momento, haz que corran y que no paren. Haz que los demonios les sigan de cerca, aunque pocas veces los verán (los demonios se dispersan por las casas para rastrearlos, lo cual da un poco de margen); atácales alguna que otra vez con un pequeño grupo de engendros de los listados, que se tengan que abrir paso a golpes de Fe y de espada para llegar a la Catedral, pero no lo alargues demasiado. Puede quedar bien que un PJ herido se ofrezca a retrasarles, o que alguno caiga y los demás tengan que huir mientras despedazan a su amigo. No les des respiro alguno.

Antes o después, los PJs llegarán a la puerta de la Catedral. Y se encuentran que las Huestes Celestiales les están esperando: varias filas de resplandecientes apariciones entre las que encontramos Malache Habbalah, la Jauría de Dios, varios Hayyoth que comandan a los anteriores... Y de rodillas frente a la Hueste, atados con cadenas plateadas, los ángeles de la guarda de los PJs, prisioneros e inermes. Describe a estos últimos de modo que se identifiquen con cada PJ. Haz que los jugadores se den cuenta de lo que pasa, de que nadie les va a ayudar, de que incluso el apoyo de sus ángeles de la guarda les está vedado (pero si son listos y preguntan, díles que el de Alfonso no está ahí). Deja que formen un último círculo, con Esperanza en el centro, y que aquellos que lo deseen se apresten a morir. Uno de los Hayyoth se adelantará un paso frente a la Hueste, y dirá con voz tronante: “*Dadnos a la niña. Por favor. Si nos dais a la niña, os protegeremos de ellos.*” Y señala con un dedo resplandeciente a la horda demoníaca que está ya dando alcance a los PJs. Casi parece compadecerse de los PJs, pobres mortales atrapados en un duelo que a duras penas pueden comprender.

“*¡Alfonso, haz honor a tu pacto! ¡Entréganosla y te devolveremos a Salma!*” — Abigor señala las filas de la Hueste — “*¡Ellos no te la darán! ¡Ellos no pueden desobedecer! ¡Si se la das, perderás a Salma para siempre, le fallarás por última vez!*”

¹⁸ *Addenda:* Mientras jugábamos el torneo, uno de los PJs (el soldado) se quedó en la casa de Alfonso para dar tiempo a los demás a ganar ventaja. Se enfrentó en combate singular contra Abigor, consiguiendo no sólo aguantarle 4 asaltos, sino hincarle un crítico en la cara que dio un buen susto al demonio, que por ello empleó *Sangre de Dragón* para acabar con él. Creo que a todos nos gustaría que nuestros PJs murieran así.

¿Quién tiene a la niña en brazos? Los PJs que quieran luchar no pueden, y si ninguno quiere, que la tenga Alfonso. Éste duda, se estremece, mientras los dos ejércitos se cruzan miradas asesinas por encima de los PJs, que para ellos no son nada, son motas de polvo en el huracán de su poder, esos monos insignificantes a los que Dios honró por alguna razón con la voluntad, con el libre albedrío. Los PJs sentirán eso, sentirán el odio y el desprecio que emanan de ambos bandos.

Alfonso se crece, se fortalece, su espalda se yergue, su mirada se vuelve acero y desenvaina su espada con un gesto calmado, disfrutando del silbido largo y prolongado del acero al salir de la vaina, a pesar de que entiende lo inútil del gesto. Pero este mono insignificante ya se ha rendido demasiadas veces. Mira a los PJs uno por uno y lentamente asiente con la cabeza. La decisión ya está tomada.

La horda infernal y la Hueste Angélica se lanzan la una a por la otra, y ambas a por el grupo: que vendan caras sus vidas. A partir de ahora enfrenta a cada PJ con un adversario al azar, tiras un dado y si es par es de la Hueste, si es impar es infernal. Por alguna razón, las armas de los PJs serán capaces de herir a los ángeles y a los Engendros (aunque se apliquen las armaduras normales) y los efectos de "te mato sin tirar" (por ejemplo, las espadas de los Malache Habbalah) se anulan. Los PJs reciben el daño normal y fin. Haz todas las tiradas abiertas y mátalos a todos, mientras te aseguras de describir cómo ambos bandos se despedazan mutuamente. Cuando queden uno ó dos PJs y Alfonso, una aparición resplandeciente se materializará junto a los PJs cuando hayan actuado ya (esto es importante, porque así no podrán hacer nada ese asalto). La figura cegará a cuantos adversarios rodean al grupo con su luz, entregará la niña a Alfonso (si no la tenía ya) y le hará subir a una montura como un rayo de luna que saldrá al galope a una velocidad imposible, pasando por encima de quien haga falta. Y de ese modo, Alfonso se alejará al galope con Esperanza, sin que nadie pueda hacer nada por evitarlo. Y mientras ambos bandos, locos de rabia por lo ocurrido cierran filas en torno a los PJs para acabar con ellos para siempre, la figura desaparecerá como una luz que se apaga, y los PJs podrán ver antes de morir una paloma negra que se aleja volando en dirección contraria a donde Alfonso huyó. Déjales que mueran como hombres, y pon fin al módulo aquí.

La muerte es sólo el principio...

PUNTOS DE APRENDIZAJE (OPCIONAL)

Lógicamente, al morir todos los PJs no hay PAP que valgan. Además, si les damos recompensa, se darían cuenta de que hay tongo y no se han muerto de verdad, y nosotros no queremos eso, ¿no?.

DRAMATIS PERSONAE

FRATERNITAS VERA LUCIS

Mártires (o peones) de una Santa Causa

FUE: 15	Altura: 1,75 varas.
AGI: 15	Peso: 130 libras.
HAB: 15	RR: 50%
RES: 15	IRR: 50%
PER: 10	
COM: 5	
CUL: 5	

Protección: Gambesón reforzado (3 puntos de protección).

Armas: Espada de Mano 40% (1D8+1D4), Lanza Corta 50% (1D6+1+1D4), Escudo 40%.

Competencias: Descubrir 35%, Sigilo 40%.

Notas: Para representar a García, aumenta en +30% todas las competencias, y ponle una loriga de malla como armadura. Los caballeros de Calatrava que hacen guardias tienen lorigas de malla y un +20% a todas las competencias

Jauría de Dios

FUE: 12	Altura: 1,75 varas.
AGI: 15	Peso: 130 libras.
HAB: 15	RR: 125%
RES: 17	IRR: 0%
PER: 10	
COM: 0	
CUL: 5	

Protección: Carecen.

Armas: Hacha 50% (1D6), Maza 50% (1D8).

Competencias: Descubrir 35%.

Poderes Especiales:

✦ **Invulnerable a la Expulsión:** Un miembro de la Jauría de Dios es invulnerable tanto al hechizo de *Expulsión* como al ritual de Exorcismo, ya que no se trata exactamente de un ánima o espíritu.

Hayyoth

FUE: 15	Altura: 1,65 varas.
AGI: 20	Peso: 120 libras.
HAB: 10	RR: 125%
RES: 20	IRR: 0%
PER: 35	
COM: 5	
CUL: 12	

Protección: Loriga de malla de plata (4 puntos de protección).

Armas: Espada de fuego 40% (3D10).

Competencias: Descubrir 175%, Volar 75%.

Rituales de Fe: Pueden utilizar los rituales de fe hasta *tertius ordo*.

Poderes Especiales:

✦ **Ojos:** Un hayyoth tiene demasiados ojos para poder ser sorprendido en algún momento, por lo que no se aplican sobre él los modificadores y reglas por ataques por sorpresa o por la espalda.

✦ **Loriga de malla de plata:** La loriga de malla de un hayyoth tiene 100 puntos de resistencia, pero no proporciona ningún tipo de penalizador a su portador. Además, si tras finalizar un combate no ha sido destruida por completo, se puede reparar por completo tras una simple oración al Señor (en términos de juego, con una tirada de RR con -50%).

✦ **Espada de Fuego:** La espada de fuego de un hayyoth no puede ser empuñada por un humano, y si alguno

lo intenta se abrasará por completo, muriendo entre las llamas, a no ser que tenga 100% en RR y la empuñe por una causa santa.

RESTO DE ENGENDROS Y HUESTE ANGÉLICA

Puesto que aquí los datos son menos importantes que en el módulo anterior (los PJs van a morir de todas maneras), utiliza las estadísticas de la sección anterior para los engendros y los Malacha Habbalah. Hazte un chuleta rápida y vas que ardes.

Parte III: Resurrección

*“Haz a los demás lo mismo que ellos te han hecho a ti.
¿Pero a dónde demonios está yendo a parar este mundo?”*

Metallica, Fight Fire with Fire

ANTECEDENTES DE LA HISTORIA

Esta última parte de la campaña requiere una explicación adicional. En la parte anterior de la campaña, los PJs acababan todos muertos a manos de las fuerzas combinadas de Cielo e Infierno, mientras que Esperanza escapaba en brazos de Alfonso de Montiel. ¿Cómo vamos a continuar la campaña si todos los PJs están muertos?

Pues es bastante sencillo. Esta campaña trataba sobre el amor, como sin duda el lector recordará. Y nos podemos hacer esta pregunta: ¿es algo como la Muerte obstáculo suficiente para impedir que los PJs lleguen hasta su amada niña Esperanza en su momento de máxima necesidad, en el momento que ella cumpla su destino? La verdad, yo pienso que no, que la Muerte no detendría un amor tan grande como para que los PJs dieran su vida por ella. Y en eso consiste todo: los PJs vuelven de la muerte para ayudar a Esperanza a alcanzar su destino, sea este cual sea. Pero llegar hasta su niña no será tan fácil, puesto que el estar muerto tiene algunos inconvenientes bastante gordos, como veremos a continuación.

Para que entendamos lo que va a pasar en éste módulo, lo mejor será que informemos al amigo DJ de lo que ocurrió justo después de que el valiente grupo de PJs fuera masacrado en la Catedral de Toledo. Alfonso escapó (con una gran ayuda de Bileto) de la ciudad, sin que ninguno de los bandos pudiera llegar a alcanzarles. Cabalgó enloquecido mientras Esperanza lloraba en silencio, casi de forma inadvertida, la muerte de los que habían sido sus padres. La mente de Alfonso no funcionaba, lo único que podía hacer era escapar, escapar para que la tentación de arrojarse del caballo y morir no fuera demasiado fuerte, para que el sacrificio de aquel grupo de valientes no fuese en vano. De este modo pasó dos días de huida, tirando gracias al dinero que había tenido la precaución de coger del refugio antes de escapar. Y entonces tuvo que sentarse a decidir lo que iba a hacer, mejor dicho, lo que él y Esperanza iban a hacer. Porque para este caballero traidor, goético renegado, y otros muchos calificativos poco halagüeños, abandonar a la niña era algo que ni se le pasaba por la cabeza. Antes muerto que volver a ser traidor otra vez.

Volver a Toledo era una imposibilidad, pero Alfonso conservaba algunos recursos y algunos escondrijos de

cuando viajó por todo el mundo. Hay que recordar que lo describí como un hombre extremadamente precursor. De modo que en cuanto pudo salió de la Península y comenzó a viajar con la niña, logrando gracias a su habilidad y a la suerte evitar los malos encuentros que el Destino quiso poner en su camino. Pero al poco tiempo se dio cuenta de un hecho: cuando él muriera — y ya estaba bastante mayor — Esperanza se quedaría sin protección. De modo que tomó una resolución drástica: armado con toda la información que poseía, empezó a recorrer Europa buscando la forma de aprender el hechizo *Elixir de la Vida*, el único que le permitiría quedarse con Esperanza hasta que ésta pudiera alcanzar su destino. Y obró de esta manera porque Alfonso intuyó que la niña tendría una esperanza de vida mucho mayor que la de un mortal nacido de mujer, y que necesitaría ayuda y consejo durante muchos años. No se equivocaba.

Mientras Esperanza iba creciendo, Alfonso logró hallar la fórmula del hechizo, y emprendió viaje hasta África para encontrar la piedra sin nombre. Las pruebas fueron muchas y terribles, el caballero tuvo que superar terribles ordalías que le marcaron para siempre, pero la necesidad de cuidar de Esperanza, y la ayuda inesperada que supusieron los poderes de ésta, que fueron apareciendo a medida que se iba haciendo mayor, le permitieron alcanzar el premio tan deseado: Alfonso logró la inmortalidad, y junto con Esperanza empezó a recorrer los caminos del mundo buscando las respuestas al interrogante de la existencia de esa chiquilla, ya casi una mujer por entonces, a la que era imposible no amar.

Han pasado cien años desde que Alfonso alcanzó la inmortalidad. Varias veces los perseguidores de ambos estuvieron a punto de darles caza, pero siempre supieron evitarles, a medida que los poderes de Esperanza iban en aumento (ver más abajo). Pero algo cambió en Esperanza. Justo al volver a Toledo, esperando hallar una respuesta en la biblioteca de un importante rabino de la aljama, Esperanza abandona a Alfonso sin dejarle la más ligera pista de su paradero, sin despedirse, sin nada. Y es que Esperanza cree que ha de alcanzar su destino en solitario, aunque eso implique romper el corazón del que ha hecho mil sacrificios para que ella llegase hasta ahí.

ESPERANZA

Ha llegado la hora de que describamos al personaje sobre el que gira toda la campaña. ¿Quién es ella? Los PJs la conocen cuando nace y la muerte los separa de ella cuando apenas empezaban a poder comunicarse con ella. Saben que es la portadora de una herencia única en el mundo, que es un fenómeno jamás visto antes. ¿Pero cuál es su destino?

Esperanza es un ser que cuando nace está hecho de amor puro hecho carne, ya que nació del amor perfecto de dos seres que no son de barro como el hombre, sino que se componen de la misma Gloria de Dios. Es por ello por lo que Esperanza tendrá una esperanza de vida (valga la redundancia) mucho mayor que la de cualquier otro mortal. Esperanza envejece a un ritmo retardado desde que alcanza la pubertad, y podrá vivir unos trescientos ó cuatrocientos años. Pero además, las emociones de Esperanza dictan su poder, ya que lo que ella puede hacer y lo que no depende de lo que haya vivido. O lo que es lo mismo, si Esperanza es amada, devuelve ese amor infinitamente, y sus poderes así lo reflejarían; si Esperanza aprendiera a odiar, su odio no conocería límites, y sus poderes cambiarían para mostrarlo. Lo cierto es

que Esperanza no puede quedarse en medio, debido a que la esencia de sus padres le impulso hacia uno de los dos extremos, no pudiendo quedar en medio, que es donde estamos la mayoría de las personas. Lo que quiere decir esto, querido DJ, es lo siguiente: haz que Esperanza haga los milagros que a ti te parezcan adecuados en cada momento, teniendo en cuenta lo siguiente.

Esperanza no es invulnerable. Si le pegas un hachazo se muere. Tampoco lanza rayos por los ojos, ni hace explotar cosas.

Sin embargo, atacar a Esperanza no es cosa sencilla. No es fácil atacar a un ser que es amor puro. Para la mayoría de las personas de la Edad Media (y posiblemente para muchas de la actualidad), mirar en los ojos de Esperanza y ver todo el amor que le dio la vida es demasiado. Quizá la mayoría de nosotros no podemos atacar a alguien cuyos ojos nos recuerdan lo que es ser amado de verdad, alguien que tiene en los ojos la luz de todos los amaneceres que hemos visto con la persona amada.

Los poderes de Esperanza (cuando está llena de amor), tienen que ver con la alegría, con la curación, con todas aquellas cosas que el amor inspira en nosotros. Puede hacer que las penas dejen sólo un recuerdo agrídulce, que las enfermedades dejen de atormentarnos, que recordemos lo que hay de hermoso en la vida (y que dejemos de luchar), curar las heridas del alma, etc.

Si Esperanza se llenara de odio, sus poderes convertirían en un Infierno la vida de los demás. El odio, la rabia, la pena y la tristeza la seguirían allí donde estuviera, y la felicidad huiría de ella como la oscuridad de la luz. Aunque repito que en este caso no se convertiría en monstruo, ni lanzaría bolas de fuego ni nada de eso.

La vida de Esperanza no ha sido fácil. Esperanza ha sido perseguida toda su vida por haber cometido el delito de existir, por una falta de sus padres. Y ella lo sabe. Alfonso creía que no sería justo para su hija el vivir engañada. Por ello le contó cuanto sabía acerca de sus padres, para que supiera de dónde venía. Y por ello le habló de los valientes que le salvaron la vida al nacer, para que nunca llegara a olvidarles. Y por ello, en fin, se confesó con ella y le contó cuanto de horrible y pecaminoso había hecho en su vida, y de cómo su amor por Salma cambió todo. Porque con el pasar de los años Alfonso aprendió que el perdón de esa niña —para él sería siempre su niña— valía más que la misericordia de un Dios que a fin de cuentas ni le había escuchado nunca, ni daba muestras de haberle amado ni de haberse preocupado por él.

Todas estas cosas hicieron que Esperanza amara la vida. Porque de labios de Alfonso aprendió que el amor que tantos habían depositado en ella no merecía una respuesta de odio. Era fácil odiar a sus perseguidores, pero con el tiempo aprendió a entender el porqué de su persecución. Y a medida que sabía más, en vez de odio llegó a sentir compasión por los que la perseguían, por el miedo y la angustia que debían sentir. Y al sentir compasión aprendió a amarles, a pesar de que se lo habían arrebatado todo.

Pero Esperanza, cosas de la vida, no fue tan sincera con Alfonso como Alfonso con ella: porque Esperanza a su vez se enamoró de un hombre. Un hombre sencillo, no más que un campesino que encontró en el bosque y que, cuando la vio recogiendo flores para su “padre”, no acertó más que a quedarse embobado mirándola, y a arrodillarse frente a ella pensando que la Virgen se le había aparecido. Aquel hombre sencillo se llamaba Gabriel, y cuando supo que Esperanza no era la Vir-

gen después de todo, decidió que la amaba de todas formas. Y la cortejó a su forma sencilla, sin refinamientos porque él nada sabía de poesías ni palabras hermosas. Pero siguió a Esperanza hasta la cabaña en el bosque en la que ella vivía en ese momento con Alfonso, y desde entonces ella encontró flores frescas bajo su ventana todos los días al levantarse. Alfonso estaba tan atareado siempre con sus libros y hechizos, buscando respuestas, que para Esperanza fue sencillo el ocultarle todo, ya que conocía bien a Alfonso y sabía que el caballero no lo vería bien —Alfonso sabía que todo el que se acercaba a Esperanza corría peligro de muerte. Además, la paranoia se había hecho habitual para él—.

Al principio, Esperanza no sabía como corresponder a las atenciones de Gabriel, pero sentía que no podía rechazarlo. Ella sintió también crecer una llama en su corazón que no había experimentado nunca, y no deseaba apagarla por nada del mundo, aún siendo consciente de la imprudencia que su amor podía llegar a ser. De las flores bajo la ventana pasaron a las conversaciones a hurtadillas, cuando Alfonso salía o iba a la cercana Toledo a seguir con su misión. De las conversaciones a los paseos por los campos cercanos (“*Voy a coger flores, padre. ¿Deseáis que os traiga alguna planta para vos?*”), primero separados, luego de la mano. Cada vez conocerlo mejor, aunque ella no pudiera contarle la verdad, y tuviera que decirle que su padre era un noble caído en desgracia por las intrigas de la corte, y que ella sólo tenía dieciséis años cuando en realidad tenía la edad para ser su bisabuela. Y finalmente, fueron tan tiernas y sinceras las palabras de amor de Gabriel que Esperanza, sin saberlo, siguió los pasos de su madre Tirael, y se entregó a su amado, sabiendo que nunca podrían casarse, porque eso sería condenar a Gabriel¹⁹.

Alfonso decide que es necesario trasladarse a Toledo: intuye que la respuesta a todos los enigmas está cerca. Cree que un rabino ha conseguido de su familia en Tierra Santa unos pergaminos en arameo que contendrían una traducción del *Libro de Enoch* en la que se pueden hallar las profecías vitales que desvelan al descifrarse cuál es el fin al que Esperanza se encamina. Hasta ahora, sabe que tiene que cumplirse en Tierra Santa, y que tiene que ver con una decisión, pero no ha podido averiguar en qué consiste. Por supuesto, Esperanza sabe todo esto, con la misma terrible certeza que sabe que está esperando una criatura engendrada de su amor con Gabriel.

Desesperada ante su situación, decide que debe poner punto final a su historia antes de hacer más daño. Se despide de Gabriel diciéndole que ha de volver con su padre a la Corte, puesto que este ha recuperado el favor Real, y que no sabe si podrá verle de nuevo. Le cuenta que será preso y muerto si trata de reunirse con ella, pero que quizá con tiempo y paciencia pueda ablandar el ánimo de su padre y conseguir que vuelvan a estar juntos. Y el infeliz Gabriel, ciego de amor por ella, se lo cree todo y jura esperarla para siempre. Quizá porque es mejor creer que hay alguna posibilidad, que no el aceptar lo que el sentido común dice: que ella es noble y nunca podrá ser suya. Con el corazón roto, Esperanza viaja a Toledo con Alfonso, el cual, ironías de la vida ha ido a establecerse en cierta casa de la aljama que ya ocupó hace mucho tiempo.

¹⁹ *Addenda*: Aparte, surge un problema importante para la chica: ¿cómo puedes plantear una relación de amor con una persona que sabes envejecerá y morirá, cuando tú pareces ser inmortal? ¿Qué será de ti cuando esa persona te deje y tengas que seguir adelante sin él? Esperanza tuvo que pensarlo mucho, y fue una elección amarga, como casi todas las que el amor nos obliga a hacer.

Esperanza comienza a desesperarse: sabe que no podrá ocultar su embarazo a Alfonso y no desea más de la vida que poder estar con Gabriel. De modo que toma una decisión definitiva: no permitirá que nadie más que ella sea dañada por su destino. Ni Gabriel ni Alfonso, las dos personas que ella más ama en el mundo sufrirán más por ella. Resolverá lo que tenga que ser ella sola. Ya se acabó el que otros libren sus batallas.

Nuestra amiga sale de Toledo sin avisar a Alfonso, con apenas algo de dinero y mucho miedo en el cuerpo. Usando su poder, desencadenado al fin por la intensidad de su amor y su deseo, cruza el mundo conocido en una noche, llegando a Jerusalén en lo que para ella es la caminata de una noche, mientras que para el resto del mundo ha transcurrido un mes. Alfonso remueve cielo y tierra para saber de ella, emplea todo su poder, pero es en vano, porque el viaje de Esperanza la lleva por senderos que no son de este mundo, por lo que ni ángel ni demonio puede saber de ella.

Y hay una última complicación (siempre hay una más): Esperanza quiere hacer esto sola, pero en el fondo de su corazón de niña inocente sabe que quizá la tarea le sobrepase. Y sólo conoce a otras personas en el mundo que puedan ayudarla. Y ella no es consciente, pero los está llamando, la llamada inocente de una niña a los que fueron desde su nacimiento como sus padres, los que la entregaron a Alfonso al coste de su propia vida. Y la muerte no es lo bastante fuerte para que los PJ desoigan la llamada.

Nota muy importante para el DJ: Este módulo es diferente de los otros por muchas razones. La primera es la evidente: los PJ están muertos, y lo primero que hay que hacer es recordárselo, y sin contemplaciones. Los PJs han quedado reducidos al estado de Ánimas, espíritus sin un cuerpo, aunque pueden ocupar uno, y ése es de hecho el camino que han de seguir para completar este módulo. Los PJs pueden poseer cuerpos a su antojo, e incluso cambiar de cuerpo simplemente con un roce si piensan que les puede beneficiar más (hay que pasar un poco de las tiradas habituales de posesión, tal y como se describen en el hechizo Invocación de Ánimas). Y por ello es imposible que los PJs tengan una hoja de personaje al uso. La razón es ésta: dado que los PJs pueden ir saltando de un cuerpo a otro según necesiten, darles estadísticas o una hoja de personaje es, con perdón, una completa gilipollez. Los PJs sólo necesitan sus valores de RR, IRR, Suerte y Templanza. De modo que las reglas son estas para todo el módulo, y será necesaria mucha manga ancha para mantener la historia en movimiento:

Todas las tiradas que los jugadores hagan para ver si una acción tiene éxito se harán contra su Templanza, con los bonificadores o penalizadores que el DJ estime oportunos. La razón para esto es que las habilidades que los PJs tenían en vida no sirven de nada al ocupar cuerpos distintos de los suyos. ¿Cómo puede el que en vida fue un hábil guerrero empuñar un mandoble con la misma destreza que en vida, si su cuerpo ahora es el de una mujer anciana, por ejemplo? Lo único que propulsa un espíritu es la voluntad, siendo la Templanza la que mejor representa dicha característica.

De este modo, si un jugador anuncia que su PJ va a realizar una acción viable para el cuerpo que ocupa, el DJ le hará tirar su Templanza sin penalizadores, o con uno pequeño (por ejemplo, que el PJ ladrón intente que el cuerpo adolescente que ocupa salte de un tejado a otro). En cambio, si la acción es más difícil por las características del cuerpo ocupado, ponle un penalizador mayor (un cuerpo anciano que se mete en una carrera de fondo).

Nota que los PJs son capaces de forzar su cuerpo más allá de sus límites, pero si se pasan y se lo cargan entonces tendrán que buscar otro. Qué es demasiado lo decides tú: si no sabes qué hacer, supón que la gente poseída tiene RES 15 (ajustada arriba o abajo según la suerte que tenga el jugador con su cuerpo; ver más abajo), y haz que hagan tiradas de RES x 3 para ver qué pasa con su cuerpo. Si los PJs deciden (o se ven forzados a) cambiar de cuerpo, el procedimiento es sencillo. Que el PJ tire por la Suerte que tenía en vida: un crítico hace que el PJ halle un cuerpo idóneo para lo que era en vida (un guerrero halla un cuerpo de guerrero, por ejemplo). Una tirada acertada dará un cuerpo más o menos adecuado en función de lo baja que sea la tirada. Un fallo dará un cuerpo más o menos inadecuado, y una pifia implica que no se halló cuerpo durante toda la escena. Ten en cuenta que esta tirada se modifica en función de dónde se hallen los PJs y en qué momento del día: hallar un cuerpo en la plaza de un mercado a mediodía es fácil, pero no les dejes tirar Suerte si están en un cementerio a las tres de la mañana... De nuevo, esto dependerá de por dónde echen los PJs, porque no hay forma de saberlo.

Como es lógico los poderes de la Fe no funcionan. Todos los PJs van a tener una IRR de al menos 100, así que nadie retiene esos poderes. Mala suerte.

De todos modos, procura que los jugadores hagan el número mínimo de tiradas posible, para que no se vea que el sistema es algo cutrecillo²⁰. Fíjate, querido DJ, que si la posesión durara 2D10 días el cuerpo del poseído acabaría siendo un duplicado del cuerpo que el Ánima tenía en vida²¹; por fortuna los PJs no tienen tiempo suficiente. Pero puede estar bien, si un PJ ocupa un cuerpo más de un día que le vayas describiendo los pequeños cambios que se irán produciendo en el cuerpo que ocupa.

RESURRECCIÓN

Esta es la escena en la que los PJs vuelven tumultuosamente a la vida, y tu labor aquí es meterles el miedo en el cuerpo desde el principio, atacarles y desorientarles. Los PJs están enterrados en un cementerio fuera de las murallas de Toledo, y deben salir de la tumba con sus propias uñas, como animales.

No les digas que están en una tumba. No les digas que están muertos. Sólo diles que están prisioneros, que se notan confinados en un espacio pequeño, asfixiante, que el terror les invade y que tienen que salir de ahí. No les dejes preguntar nada, haz que se muevan y que describan los esfuerzos que hacen para salir. Entonces describe como sus manos arrancan

²⁰ *Addenda:* Por decirlo suavemente.

²¹ *Addenda:* Lo cual es una forma muy efectiva de resucitar muertos, si alguien no se había fijado antes. **Aquelarre** a veces se puede acabar pareciendo al D&D más de lo que creíamos.

la madera putrefacta que los encierra, haciendo entrar aún más tierra suelta en sus ataúdes (aparte de la que se había ido colando a lo largo del tiempo).

Que sientan las criaturas ciegas que corretean entre sus miembros, que escarben la tierra suelta en busca de un aire que no les llega, que crean que se van a ahogar (aunque ya no necesitan respirar, aún no son conscientes de ello, porque aún no se han enterado de que están muertos). Y entonces haz que se miren bajo la luz de la luna. Y que se lleven su primer susto.

Bajo la plateada luna, una fantasmagórica compañía se muestra ante los ojos de cada PJ. Cada uno de ellos verá a cinco muertos vivientes junto a fosas recién reventadas (esto puede variar en función de lo rápido que los PJ decidan hacer algo para salir de la tumba), mirando con una expresión vacía al resto. Los PJs en principio no se reconocen, hasta que alguno de ellos hable²², y tenga que escuchar una horrible y reseca parodia de su propia voz, que trata de salir de una garganta que se pudrió hace mucho. Supongo que a estas alturas ya estarán cogiendo la idea. En este momento los PJs tienen IRR 100, y es toda la estadística que necesitan.

Los PJ no saben lo que ha pasado, y tú no vas a explicárselo aún. Lo único que sienten es una llamada lejana, casi inaudible, la voz de una niña que conocen y aman, la voz de su Esperanza, aquella por la que dieron la vida hace tiempo. Y la llamada, aunque casi demasiado débil, les lleva hacia Toledo, la ciudad donde todo había acabado hace tiempo. Así que antes o después los PJs empezarán a mover sus culos podridos hacia la cercana ciudad.

En cuanto lleguen a la muralla se plantea el problema de cómo traspasarla; y la solución vendrá sola. Coge al PJ que más rabia te de y describe cómo siente algo infinitamente atrayente en lo alto de la muralla. Pregunta al jugador si quiere saber lo que es. Cuando te diga que sí, haces que tire IRR y tú tiras los dados tras la pantalla. ¿Sabes lo que ha pasado? Que el PJ abandona su cuerpo podrido y poco útil, y posee el cuerpo del guardia de la muralla. Describe al jugador cómo invade la mente de ese guardia, improvisa algunos detalles de la vida del guardia que el PJ captura al apropiarse de su cuerpo: su nombre, una imagen de su mujer, lo que sea. Improvisa para que el PJ se de cuenta de que le está robando el cuerpo a otra persona. Una vez posea al guardia, puede abrir las puertas a los PJs, que a su vez pueden poseer a otros guardias o a transeúntes nocturnos de la ciudad de Toledo (que llamará menos la atención que un grupo de muertos paseando por la calle).

Nota para el DJ: Déjales que descubran su nueva capacidad, e incluso que se regodeen en ella, pero no pierdas mucho tiempo aquí, una media hora o tres cuartos. Haz que se vayan acercando a la aljama paso a paso, y que lleguen a la casa de Alfonso. Y una última cosa: las voces de los poseídos no abandonan a los PJs. Puede que hayan poseído sus cuerpos, pero los PJs no pueden desterrar sus almas, así que tendrán como incesante ruido de fondo el murmullo y los gritos de las almas que acaban de suplantar, que se preguntan qué es lo que está pasando.

Las calles de Toledo se van sucediendo a medida que avanza la noche. Por alguna razón, los PJs sienten que todo ha cam-

biado, a duras penas pueden reconocer las calles que recorren. Los PJs se internan en las estrechas calles de la judería, a través de unas puertas misteriosamente abiertas. Finalmente, la casa de Alfonso aparece ante los PJs, los cuales no pueden evitar un estremecimiento de pavor al recordar lo ocurrido, mientras imágenes de sus últimos momentos bombardean sus mentes. Una luz solitaria escapa a través de los postigos entornados, dejando ver una figura envejecida que se inclina sobre una mesa con las manos entre la cabeza. Es Alfonso, que no ha cambiado mucho en este tiempo (los PJs no saben que ha pasado un siglo desde que murieron). Deja que los PJs contacten con él de la manera que quieran.

La reacción de Alfonso en cuanto vea a los PJs será distinta en función de la pinta que lleven: si no han cambiado de cuerpo desde que salieron de la tumba, se llevará un buen susto. Si llevan otros cuerpos, pues esperará a que le digan quiénes son y qué quieren. En cuanto se lo digan, quedará como paralizado. Esperará a que los PJs le cuenten cómo han llegado hasta ahí. Entonces suspirará y hará que los PJs se sienten o se acomoden. Y les contará lo que ha ocurrido:

“Supongo que lo que ocurrió os ha confundido, lógico. Lo último que recordaréis, seguramente, es la lucha final frente a la Catedral. Esperanza y yo logramos escapar gracias a la ayuda de un ser llamado Bileto. Un espía del Cielo en el Infierno, o un doble traidor, según a quien le preguntes. El hecho es que le supliqué ayuda y nos la prestó. Esperanza y yo huimos durante unos dos días, hasta que pude dejar de huir. Entonces tuve que reflexionar sobre qué íbamos a hacer. Abandonar a Esperanza estaba fuera de cuestión, así que necesitaba algo que no tenía. Tiempo. Tiempo porque alguien tenía que cuidar de Esperanza hasta que llegara el momento de cumplir su destino. Y yo ya era viejo cuando me conocisteis. Así que sólo quedaba un camino abierto para mí: ganar tiempo mediante la magia.

Durante años he cuidado de Esperanza, al tiempo que buscaba la información que me permitiera aprender el poderoso hechizo llamado Elixir de la Vida. Este hechizo concede la vida eterna, la inmortalidad total al que lo lanza, mientras se mantengan determinadas condiciones. Lo conseguí gracias a los poderes que Esperanza ha ido desarrollando a medida que iba creciendo. Finalmente, lancé el hechizo y me hice inmortal. De esto hace un siglo exacto.

Sí, en efecto, hace más de cien años que os llegó la hora. Esperanza, gracias a la herencia de su linaje ha evitado el envejecimiento desde que cumplió los 16 años, más o menos. Nuestra niña. Se ha convertido en la doncella más hermosa que podáis imaginar jamás. Y su bondad ha crecido a la par que su belleza. Aún os recuerda. Me ocupé de que no os olvidara nunca, le hablé de vosotros, de vuestro valor. También le conté quiénes eran vuestros padres, y cómo la salvasteis al nacer. Siempre os ha llevado en el corazón. Tened eso por seguro.

Volviendo a nuestra historia, durante muchos años hemos viajado por el mundo buscando respuestas que nos revelaran lo que el destino deparaba a Esperanza. Una vez conseguí la inmortalidad, pude dedicarme a buscar los fragmentos que me faltaban del Libro de Enoch, en el que como recordaréis se predecía la llegada de Esperanza al mundo y quiénes eran sus padres. Pues bien, en ese libro debían hallarse las respuestas sobre su futuro. Y hace poco que supe que un rabino de esta aljama había adquirido de unos parientes suyos de Tierra Santa unas traducciones del arameo de lo que podrían ser los fragmentos que me hacen falta para desentrañar el destino de Esperanza. Hasta ahora había conseguido descifrar dos datos capitales: el lugar en el que se cumplirá su destino no es otro que

²² *Addenda:* Un detalle importante: no digas a los jugadores que son muertos, hasta que alguno de ellos se mire. En principio, cada uno de ellos debería creer que lo de los muertos no va con él.

Jerusalén, y para alcanzar su destino ha de hacer una elección, aunque desconozco cual. Esperaba encontrar más información sobre ello en esas traducciones.

Pero Esperanza se ha marchado. Hace menos de un mes que desapareció, sin dejar ninguna pista de adónde iba. He usado todos los medios a mi alcance para hallarla, pero ni la magia, ni los ángeles ni los demonios me han dado la respuesta. Por lo que yo puedo conocer, no está en este mundo.

Sin embargo, el que vosotros estéis aquí tiene que significar algo. ¿Qué poder os ha llamado? ¿Quién ha sido el que os ha traído aquí desde más allá de la muerte?"

Los PJs han de responder la pregunta: lo más probable es que se den cuenta de que el escuchar la llamada de Esperanza no ha sido ninguna casualidad. Si se lo comentan a Alfonso, éste parecerá quedar absorto unos momentos, y luego dirá algo como:

"Ahora creo que lo entiendo. Esperanza se ha ido sola para afrontar su destino, y seguro que cree que así me protege del peligro que la perseguirá. Pero en el fondo de su corazón le aterrera lo que va a hacer, y su poder es ya tan grande que no ha podido evitar llamarnos, ya que sois sus verdaderos padres.

No podemos permitir que afronte esto sola. Tenemos que tratar de llegar hasta ella lo antes posible. Se dirige a Jerusalén, puede que ya esté ahí, puesto que los medios que ha usado para viajar escapan a mi entendimiento. Y sólo hay un camino que nos lleve a Jerusalén lo bastante rápido.

Debemos atravesar el Valle de los Muertos²³, la antesala de los reinos de Ultratumba que hace tiempo que deberíais haber atravesado. En ese Valle hay atajos, que si se saben hallar pueden llevarte a otras partes del mundo a más velocidad que el pensamiento. Dicen que la Muerte usa esos caminos para visitar a los vivos.

Yo conozco un espíritu que puede guiarnos por ese lugar, pues lo he invocado numerosas veces para hacerle ciertas preguntas. Pero sólo hay un problema: vosotros podéis viajar por ese Valle, puesto que ya habéis muerto. Pero yo..."

Alfonso duda, pueden ver el miedo en sus ojos. El miedo es sustituido por una dulce nostalgia, y un velo de amor que nubla su mirada mientras sus labios susurran muy bajito: "Mi niña...". Hará que los PJs le sigan hasta un sótano, donde abrirá una puerta con siete llaves. Tras esa pesada puerta lo único que puede atisbarse es un altar iluminado por una luz que no viene de ningún sitio, sobre el cual descansa la mitad de una piedra roja y azul en un engaste de oro. La Piedra está hueca por dentro y parece llena de agua clara. Alfonso se acerca al altar, y pone su mano derecha junto a la piedra, mientras extrae un puñal de su cinto con la izquierda. Los PJs pueden escuchar un susurro muy débil que viene de la figura de espaldas:

"Por ti, mi niña..."

Con un rápido gesto, Alfonso derriba la piedra haciendo que se derrame toda el agua. Al tiempo, apenas las gotas tocan el suelo, se hincan el puñal en el corazón con un movimiento decidido, antes de que nadie pueda hacer nada. Se gira hacia los PJs con una media sonrisa forzada, y les dice: "No tardéis en seguirme, amigos míos...". Al tiempo que Alfonso expira, los PJs notan una fuerza irresistible que les arrastra fuera de sus cuerpos, al tiempo que una oscuridad mayor se abre como una boca hambrienta en las sombras de la cámara, reclamándoles...

EL VALLE DE LOS MUERTOS

Los PJs se encuentran en el umbral de una puerta desde la que se extiende una enorme planicie que se extiende hasta el horizonte, cubierta por una fina neblina que les llega hasta los pies. Todos muestran su antigua apariencia, incluyendo las heridas que se llevaron en su lucha final. Junto a ellos está Alfonso, con el pecho ensangrentado y la mirada perdida en el horizonte. Los PJs han cruzado las puertas de la muerte.

Nota para el DJ: En esta parte, y sólo en ésta, los PJs usarán sus hojas de PJ tal y como quedaron en el momento de morir. En cuanto vuelvan al mundo físico se volverá al reglamento especial de este módulo.

Si miran a su alrededor, el paisaje no puede ser más desolador, pero por alguna razón les resulta familiar: el suelo es de tierra suelta, sin piedras, el cielo es oscuro sin nubes ni estrellas, y la iluminación no viene de ningún sitio en concreto, como si todo fuera un sueño. Otra cosa que los PJs van a notar es el frío, a pesar de que no se mueve ni una gota de aire. El silencio parece absoluto, pero si se paran a escuchar podrán oír un lamento bajo y profundo que viene de una cierta dirección (difícil de distinguir en una llanura tan monótona). Alfonso les previene de que se están acercando al río Estigia, que forma la barrera con la Ultratumba. Si los PJs franquearan tal barrera, nunca volverían ya que irían a para al lugar que les está reservado tras la muerte.

El río es en realidad una barrera oscura y perpetuamente en movimiento. La mejor forma de imaginarlo es coger un mar de aguas negras como la pez, y ponerlo vertical como si fuera una pared, hasta una altura infinita en medio de la nada. Y una fila interminable de muertos avanza cojeando o a rastras hacia la superficie del río para desaparecer en su interior. Un espectáculo dantesco, ya que igual que les pasa a los PJs, estos también exhiben las heridas que los mataron. Los PJs también sienten, pero en menor medida, la atracción del río sobre ellos, el deseo de disolverse en él y alcanzar la paz que ofrece la Nada, o lo que sea que hay después. Alfonso está preocupado por ello, y le dice al grupo que el espíritu con el que han de contactar está siempre junto al río, lo cual les pone en peligro de ser atraídos hacia sus aguas y desaparecer en ellas. Pero si quieren llegar hasta Esperanza a tiempo no hay más remedio.

Poco a poco los PJs van aproximándose y el tirón se va haciendo cada vez más fuerte. Aunque de momento no corren peligro (la llamada de Esperanza les protege), hazles que tiren Templanza -25% y díles a los que fallen que se ven terriblemente atraídos por el río, que desean entrar en él y olvidarlo todo. Pero no costará mucho a sus compañeros evitar que se sumerjan, ya que el tirón no es muy fuerte realmente. Sólo Alfonso (que al no haber sido llamado por Esperanza no está protegido por ella) es vulnerable a la atracción de la Estigia, pero su férrea fuerza de voluntad basta por el momento para mantenerle fuera del río.

Los PJs empiezan a bordear el río, esperando a que Alfonso localice al espíritu que buscan. Al cabo de un tiempo indeterminado, una figura alta y amortajada saludará con la mano a los PJs. Al aproximarse más, verán que debió tratarse en vida de una mujer, pero ahora (por suerte) las mortajas cubren su cuerpo esquelético, cuyos huesos se marcan poderosamente contra la tela. Sus ojos son dos cuevas vacías, y donde deberían estar sus pe-

²³ Addenda: Este sitio aparece por primera vez en *La senda del lado oscuro*, tercera y última parte de la campaña *La Secta del Dragón*, escrita por Ricard Ibáñez y Enric Grau, y publicada en los números 49 a 51 de la anterior etapa de la revista *Líder*. Toda la descripción de este sitio ha salido de ahí.



chos sólo se atisban dos heridas ulceradas. Al llegar a Alfonso inclina levemente la cabeza como saludo y dice a los PJs:

“Me llamo Calomena. Me necesitáis.”

Alfonso explica que Calomena es un antiguo espíritu que ha vencido por muchos siglos la atracción del Río, y que por ello conoce bien el Valle de los Muertos. Para llegar a una puerta que dé a Jerusalén, su ayuda será inapreciable.

Calomena se gira hacia los PJ, y con su fría y espectral voz les hace una última advertencia:

“Aquellos que vigilan a la niña tratarán de hablar con vosotros durante nuestro viaje. No está en mi mano el impedirlo, pero tampoco os atacarán ya que este es un terreno neutral para ambos bandos: en vuestras manos queda lo que hagáis.”

Sin más palabra, empezará a alejarse del río. Alfonso la sigue y supongo que los PJs también. El camino se hace eterno, y el terreno empieza a cambiar a medida que los PJs se alejan del Estigia: ahí donde antes había una llanura monótona e inabarcable, ahora el terreno empieza a elevarse y hacerse abrupto, al tiempo que empieza a hacer aún más frío. Un viento ultraterreno agita la fantasmal ropa de los PJs y se cuela por las rendijas de sus almas. Calomena parece impasible. Alfonso se arrebujaba en su capa (gesto inútil).

Cuando los PJs están atravesando un paso estrecho, una luz les ciega. Cuando la luz aminora un poco, los PJs pueden ver una aparición que les bloquea el camino. Se trata de un ser re-

fulgente, de forma humana, con cuatro alas e innumerables ojos por todo su cuerpo (una tirada de *Teología* lo identifica como un querubín, uno de los guardianes del Cielo). La criatura es tan hermosa y llena de gloria que es imposible mirarla fijamente más de un instante, y extiende los brazos hacia los PJs con aire conciliador, y al tiempo, de terrible majestad.

“He venido a traeros un mensaje de los Cielos: la hija de los traidores ha sellado su destino. Pues ha hecho pacto con los enemigos del Altísimo sabiendas de su verdadera naturaleza [al decir esto señalará a Alfonso] y ha rechazado en varias ocasiones la posibilidad de redimirse. Pero el Señor es misericordioso, y está dispuesto a acogerla en su rebaño. Pero sus oídos están cegados por el orgullo y sólo a vosotros escuchará. La elección que ha de hacer dependerá mucho de vuestra influencia, y habéis de saber que los Cielos os tienden la mano abierta. Traedla de vuelta al redil y todos los pecados [mirando con intención a todos los PJ] y especialmente a Alfonso], todas las faltas os serán perdonadas y conoceréis la Paz Eterna y la Gloria. Esta es la voluntad del Señor Todopoderoso.”

Los PJs pueden discutir con el querubín si lo desean, el cual estará encantado de ampliarles la información: Esperanza está en la Ciudad Santa, en efecto, y ambos bandos la siguen de cerca pero no la pueden tocar. Ella tiene que hallar el lugar adecuado para plantear su elección ante el Altísimo: ha de elegir un bando al que servir, la herencia del padre o la de su madre. No puede permitirse que camine por la Tierra tal poder sin que esté alineado. Y los PJs tienen en su poder la capacidad de convencer a Esperanza, de inclinar su decisión en una dirección u otra. Una vez el querubín haya dejado claro esto, desaparecerá

en un estallido de gloria. Alfonso parecerá cabizbajo y pensativo, Calomena seguirá con su indiferencia. Los PJs pueden tomarlo como gusten.

El viaje ha de seguir, y los PJs empiezan a sentir de nuevo la atracción ya familiar de la Estigia: lo único que ha cambiado es que, cuando salen finalmente de las estribaciones rocosas que han estado recorriendo, la laguna parece ahora una laguna, en vez de una pared de tinieblas que todo se lo traga. Y, junto a la orilla de esa laguna, una barca de tamaño monstruoso, mayor que todos los barcos que los PJs hayan podido ni imaginar les aguarda. Junto a ella, un gigante sostiene en las manos una pértiga alta como una casa, a juego con su alta y esquelética figura. Su rostro y su cuerpo están cubiertos por una túnica de un negro desvaído, como gastado, y sólo unas manos sarmentosas y esqueléticas asoman de las mangas, la única parte del cuerpo del extraño que se puede ver. Calomena hace una profunda reverencia y dice con respeto: "Caronte". Una tirada de Leyendas aclarará a los PJs quién es este personaje.

El Barquero de los Muertos se inclinará hacia los PJ y dirá:

"No han pagado el tributo, Calomena [una tirada de Leyendas para explicar la costumbre de usar dos monedas de plata para franquear el paso de los muertos]. Si no pagan no puedo llevarlos a ningún lugar."

"¿Hay alguna forma de pagar el tributo, oh Caronte?" [pregunta Calomena, aunque con un tiro de Empatía se darán cuenta de que esto parece un ritual y Calomena parece conocer la respuesta de antemano].

"Antaño la gente cubría sus ojos con plata para pasar. Dos ojos de alguno de ellos servirán".

En ese momento una voz burlona interrumpe la conversación, y el señor Beherito sale de detrás de la barca, sonriendo afectadamente. Caronte y Calomena se le quedan mirando y luego dan un paso atrás.

"Veréis, creo que podemos solucionar esto sin que nadie quede ciego [saca dos monedas de plata]. Creo que debéis saber que si Caronte os saca los ojos perderéis toda capacidad de ver, y seréis almas errantes, ciegas además, lo cual es algo terrible a mi modo de ver. Hay soluciones intermedias."

"¿Embustero de mierda! [chilla Alfonso] ¡Tú mientes SIEMPRE! ¡No vamos a caer en tu trampa!"

"Es cierto que miento mucho, pero vamos a poner algunas verdades en la mesa. Lo cierto es que lo de las monedas es verdad, y yo puedo ahorrármelo. Pero hay más. Los de Arriba os piden que ayudéis a Esperanza para obtener el perdón. Pero eso es una gran falacia porque ya habeis sido perdonados. Después de todo, ¿qué pecado habeis cometido aparte de amar a la niña? Miguel (que no Dios) y sus esbirros no pueden ofrecer os el perdón porque ya lo tenéis. No se os puede condenar, si no fuera así ya estaríais en el Infierno. Lo único que pido para que ninguno tenga que sufrir más para reunirse con ella es que cuando llegue la hora, le ayudéis a elegir el bando de los que quisimos ser libres [por un momento Beherito se vuelve infinitamente triste. Porque no se puede evitar recordar el amor y echarlo de menos. Porque todos queremos volver a casa, por mucho que haya pasado]. Si la entregáis a ellos la entregaréis a la injusticia, porque ellos no os ayudaron, y os mataron tanto como nosotros: reconocedlo, a ellos no les importáis nada. Nosotros al menos nos tomamos la molestia de intentar condenar vuestras almas. A ellos ni siquiera les importa si os salváis: sólo quieren vencernos y esclavizarnos para siempre. Desde el Pecado Original no le importáis a nadie de Arriba."

Que los PJs respondan a este personaje como quieran, pero asegúrate, amigo DJ de que Beherito deja caer una pista crucial: Esperanza debe seguir los pasos del Hijo de Dios para hacer su elección, y quizá eso oriente los pies de nuestro grupo en la dirección adecuada. De todos modos, una vez dicho lo que ha venido a decir, Beherito se esfumará entre azufre y humo, dejando a los PJs en manos de Caronte. Pueden haber aceptado o no la oferta del demonio. Si uno ha de dar sus ojos para pagar, se quedará ciego, ahora y cuando vuelva a la Tierra. Esto es, si posee un cuerpo no verá nada. La vida es dura y miserable. Pero hay una trampa que quizá se les ocurra. Dos PJs pueden entregar un ojo cada uno y quedarse tuertos, pero no ciegos, y sin tener que hacer tratos con Beherito. Y por cierto, si cogen las monedas Alfonso se negará a continuar. Prefiere dar sus ojos o su cuerpo entero antes que volver a tratar con el de Abajo, y así de claro se lo dirá a los PJs. Alfonso parecerá irracionalmente en contra de Beherito. Si los PJs aceptan, Alfonso no sigue (lo cual también conviene a ambos bandos). La pelota está en campo de los PJs. Que hagan lo que gusten.

Nota para el DJ: La pista de Beherito se puede entender como que Esperanza está en el Gólgota, donde Cristo murió, para hacer ahí su elección. Pero lo cierto es que cuando Cristo murió ya había hecho su elección y todo el pescado estaba vendido. La elección la hizo en el Monte de los Olivos, en Getsemaní, cuando se dejó prender: si ves que tus jugadores no caen, que tiren Teología, que para eso uno de los PJ es (o estaría bien que lo fuese) cura.

Lo cierto es que de un modo u otro, Caronte les llevará en su barca. Tras un tiempo indeterminado, un aullante remolino aparece en la tranquila superficie de la laguna, dominado por los coros de los muertos que sustituyen el sonido de las olas que sería esperable. Caronte hace un gesto inequívoco: los PJs han de saltar al torrente. Si Alfonso está con ellos salta el primero. Si no, Calomena y Caronte se despiden con frialdad y esperan para marcharse. A ellos esta guerra les da igual y lo demuestran.

JERUSALÉN AL FIN

Esta escena ha de plantearse como una carrera contrarreloj. Los PJs emergen del Valle de los Muertos al interior del Santo Sepulcro, y los primeros cuerpos que hallan son los de los peregrinos que visitan esos lugares. A partir de ahí, ponles el plano de Jerusalén y que vayan a donde quieran, saltando de cuerpo en cuerpo. Describe cómo las calles de la ciudad están llenas de ángeles y demonios que la gente no ve²⁴, pero que les miran y tienden sus manos hacia ellos como para cogerlos. Pero mientras los PJs encarnen cuerpos mortales no pueden hacerles nada, pero eso los PJs no lo saben. Haz que huyan, que fuercen sus nuevos cuerpos a tope para huir de sus perseguidores y de los mortales que se preguntan que hacen esos locos corriendo y dando alaridos por la Ciudad Santa, que por cierto, te recordamos sigue en manos musulmanas.

Si los PJs sacan su tirada de *Teología* o si pillan la idea (la verdad es que es complicado), se encaminarán al Monte de los Olivos que está justo a las afueras de la ciudad. Cuando lleguen, todo estará desierto, a excepción de una persona. Esperanza está ahí, y es hermosa. Hermosa como sólo puede serlo

²⁴ Addenda: Como en la película *City of Angels*.

el alba tras la tormenta, dulce como agua para el sediento, cálida como los brazos, la piel y el aliento de la primera amante. Esperanza, de rodillas contra el suelo en el que Cristo tomó la decisión más difícil, muerta de miedo, cansada, perseguida, preocupada por la vida que lleva en su seno (porque los PJs, como ánimas que son, ven el espíritu de la criatura en su vientre). Nunca les pareció más dulce ni más digna de amor, y sin embargo, a pesar de lo que ha cambiado, para ellos no ha dejado de ser la niña de tres años que les regalaba flores cuando les veía tristes o se los comía a besos sin motivos. Ella les mira, y les conoce. Pero antes de poder hacer nada, de decir nada, sólo da tiempo a sentir, llegan el resto de los invitados.

DECISIÓN FINAL

A un lado del monte de los Olivos las sombras se coagulan en una figura gigantesca, magnífica de majestad y poder: Belzebuth, con la forma que pretende usar para reinar en el Infierno. Su rostro es terrible y mira a los PJs con evidente desprecio. La mirada le cambia a extrañeza y ¿temor? cuando contempla a Esperanza.

Casi al tiempo, al otro lado del Monte (y a espaldas de los PJs), un dulce olor a flores, a frescura, y una suave luz llenan el campo, combatiendo contra las tinieblas que Belzebuth trae. Y entre la suave luz aparece Miguel. Su mirada es tranquila, pero los PJs no pueden dejar de observar que lleva la espada desnuda y que sus ojos evitan a Esperanza (tira *Teología* para recordarles algunas hazañas de Miguel, y mira como se echan a llorar los pobres PJs).

Belzebuth frunce el ceño y proclama con voz tronante: *“Todos sabemos a lo que hemos venido. Niña, no se te permite ser libre. De un modo u otro, escoge a quién has de servir. Pero recuerda también que en tu vida, nosotros hemos sido más honrados contigo que ellos. Con nosotros o muerta. No tienes elección”*.

Miguel contesta: *“Mira que en una mano traigo la misericordia y el perdón de los Cielos para ti y tus padres. Pero mira también que en la otra mano traigo una espada desnuda. Tuya es la elección, si puedes”*.

Esperanza se vuelve angustiada a los PJs y les cuenta todo lo que ha pasado, incluyendo el hijo de Gabriel que está esperando. Y espera sinceramente que los PJs le aconsejen qué hacer, puesto que son los únicos seres en este mundo que la quisieron y que no han tratado de dañarla ni de aprovecharse de ella. No puedo guiarte sobre cómo llevar esta conversación. Simplemente piensa en lo que haría una niña asustada, y adelante con los faroles. De todos modos, hay tres salidas posibles:

✦ **Esperanza se alinea con el Cielo:** Miguel sonrío triunfante y los coros de la Gloria Divina entonan aleluyas. Los demonios se esfuman, y Esperanza asciende al Cielo para ser feliz ¿para siempre? Sin embargo, instantes antes de que los PJs acaben su existencia y den el siguiente paso (que será el Cielo, porque una promesa es una promesa), se darán cuenta de que su hija no es tan dichosa como debiera. Porque, a fin de cuentas, se ha inclinado ante los asesinos de sus padres. Por cierto, Alfonso irá de cabeza al Infierno por goético irredento. Para que te fíes de un Arcángel.

✦ **Esperanza se alinea con el Infierno:** Miguel tratará de derribarla con su espada, pero Belzebuth se lo impedirá mascullando: *“Sabes muy bien que aún no es la hora, Miguel...”* Lívido de cólera (es terrible mirar su rostro) el Arcángel se esfumará, y las fosas del Infierno se abrirán para recibir a Esperanza a lo lejos (en ese lugar santo es imposible): Esperanza será acogida entre los demonios menores al servicio de Frimost, ya que Esperanza pasará del amor puro al odio puro, y eso es el dominio de Frimost. Belzebuth y Astaroth empezarán a hacer planes para ella. Los PJs quedarán condenados por Miguel como ánimas errantes para siempre (qué tramposo), y Alfonso irá al Infierno de cabeza por goético irredento: para que te fíes de los demonios.

✦ **Esperanza le hace un corte de mangas a todos y dice que reniega de ambos (esto es lo que pasará si los PJs le dicen que decide ella):** Ambos seres acompañados de sus huéspedes se disponen a caer sobre el grupo y destrozarnos. Pero no llegan a hacerlo: tras Esperanza, junto a los PJs una suave brisa se lleva el miedo y el dolor. Un hombre alto y delgado, con el pelo y la barba castaños y vestido con una sencilla túnica de pescador, ha aparecido sobre la colina. Los PJs ya han visto las suficientes Iglesias para saber que se trata de nuestro Salvador Jesucristo. En las manos lleva una sencilla copa de madera, gastada y antigua, y se la tenderá a Esperanza diciendo: *“Recuerda que elegir es el don que todos tenemos. A veces es un don amargo. Bebe, y todo el dolor se habrá terminado”*. Y le ofrece el Santo Grial a Esperanza. Miguel sonrío, Belzebuth tiembla de rabia y odio, porque ve que la victoria se le escapa. Esperanza mira a los ojos al Crucificado, y por primera vez encuentra un amor y una comprensión iguales a los suyos. Y con una sonrisa de tristeza, rechaza la copa que Cristo le ofrece. La sonrisa de éste se hace aún mayor y más dulce, y mirando a ambos bandos dice: *“Ella es libre de elegir, como toda criatura mortal. Acatad su decisión”*. Miguel agachará la cabeza y se retirará, sumiso y feliz de conocer al fin Su voluntad. Belzebuth se inclinará lleno de temor y se marchará. En el monte, y al parecer en el mundo, sólo quedarán los PJs y Esperanza. Esperanza es libre al fin, para seguir su camino. Y le quedan muchos años por delante para ello. Pero la hora de Alfonso y los PJs ha llegado, deben dejar que su hija amada viva sola, y todos lo saben. Haz que la despedida sea tierna, pero por favor, no hagas horteradas. Esperanza les dirá a todos que los ama, que los ha amado siempre y que ella es libre gracias a su valor y a lo que le enseñaron. En ese momento, una sombra de mujer se materializará junto al cuerpo de Alfonso (si este sigue ahí), y los PJs escucharán un suave *“Salma”* antes de que el cuerpo que Alfonso ocupaba caiga inconsciente. Los PJs también irán dejando sus cuerpos uno a uno, y sólo podrán ver una suave luz blanca, y se sentirán colmados de un amor tan puro como el que Esperanza les daba. Y es que los valientes no pueden acabar Abajo, por mucho que Miguel se empeñe. Y de un modo u otro, para nuestros PJ esto es el

FIN

De Barocho Sao et Rustico Ticio et Asina Sua Mera

Por Raul Tardón y Manuel Jiménez

“¡¡Iros a los Monegros, grandísimos hijos de puta!!”
— El Tardón, tras unas chanzas de otros.

Pequeño escaqueo de los PJs por tierras sorianas. Los PJs se ven envueltos en una lucha entre el bien y el mal y lo interesante sería que alguno de ellos fuese representante de la Sacra Institución. Las habilidades de pasar a cuchillo a la gente también son bien recibidas, así como que sea un grupo amplio.

INTRODUCCIÓN

Corría el siglo II cuando a una tal Cecilia la martirizaron los romanos hasta la muerte, convirtiéndose en martir de la religión cristiana. Siglos después, en la Primera Cruzada, sus restos fueron encontrados por unos caballeros que se repartieron el botín en partes muy diferentes. La parte que nos ocupa en este caso es nada más y nada menos que su cráneo chiquitín. Eudorico de Abejar investigó los restos y escribió todo en su diario, y regresando a su hogar en el 1099, encontró la desdichosa parca en el norte de Soria, siendo allí mismo sepultado por su escudero y amigo.

Al principio del siglo XIV, la burra de un campesino llamado Ticio Rondono metió la pata en una parte de terreno blanda y se hizo mucho daño. Ticio, malhumorado y acojonado por los rebuznos de dolor de su querida Mera, acudió en su ayuda y descubrió que la burra había metido la pata en una vieja tumba de roídas tablas. El brillo de una espada le incita a mirar dentro, y descubre la armadura pomposa de un viejo esqueleto, que aferra un cráneo chiquitín y un diario.

Sin saber muy bien por qué, Ticio cogió la espada, el cráneo y el diario y se fue a casa con su mujer. Ticio estaba ensimismado con el cráneo, y hasta le daba por cantar espada en mano. La mujer, asustada, harta de escuchar cantar a su marido y con el precedente de haber encontrado tales objetos en un sepulcro, decide coger el manuscrito y llevárselo al sacerdote del pueblo, de procedencia portuguesa, el Padre Sao.

Nuestro regordete cura, después de confesar a la bella Catalina Buco, toma el legado del caballero Eudorico y los es-

tudia con esmero. Cuál es su sorpresa cuando descubre que el cráneo perteneció a Santa Cecilia y que según Eudorico poseía la cualidad de enaltecer el canto a su poseedor así como de obsequiarle con grandes fortunas mientras dure su vida. Empieza pues una gran disputa entre Ticio y Sao, ya que el cura considera que como cosa santa que es, debería ser custodiada por la Iglesia y tener él los derechos sobre la fortuna que promete, pero en cambio Ticio piensa que si él ha sido el elegido para encontrar el cráneo, debiera ser él el que tuviese bella voz y los bolsillos llenos.

Probablemente Ticio hubiera entregado de buena gana el cráneo al cura Sao si no hubiese dado pruebas de sus poderes al poco de llegar a su casa. Aquella misma noche paren todas las cerdas del corral, dos corderos que tenía un poco mostrencos se le vuelven robustos y la burra no cojeaba nada a la mañana siguiente. Tanta buena suerte le sonreía a Ticio, que la noche del 22 de noviembre de aquel mismo año, la festividad del pueblo, Sao no aguantó más y sumido en el desconcierto y desorientación que el vino le ofrecía, implicó a la muchedumbre para aniquilar a Ticio y recuperar el cráneo. Aquella noche fue conocida durante mucho tiempo como “la matanza de Santa Cecilia”.

Tal fue la desgracia que asoló Monegros de Urbión que su majestad Fernando IV de Castilla decretó que todos los supervivientes debían abandonar el pueblo para no volver nunca.

Pero la batalla entre el bien y el mal por la recuperación de la reliquia de Santa Cecilia continúa reviviéndose año tras año, pues la noche del 22 de noviembre el pueblo rebosa espíritus malsanos y divinos enfrascados en una lucha sin fin...

¿Adivinan quiénes son los actores invitados este año?

LA CANCIÓN DE GLANCIO

Nota para el DJ: no nos preguntes cómo los personajes han llegado hasta aquí. No te vamos a dar todo el trabajo hecho. Ahí te las apañes. El caso es que llegan al pueblo. Y solventado este importante apartado, continuemos...

Monegros de Urbión es una pequeña villa soriana en las faldas de los picos de Urbión, con grandes extensiones de tierras cultivadas con cariño por campesinos. Esa tarde, los PJs llegan a Monegros con hambre en sus barrigas y cansancio en sus costillas, y se ven alegremente revividos cuando se dan cuenta del ambiente festivo que invade todo el pueblo. Para demostrar el ambiente festivo, un juglar llamado Glancio les sale al paso y les coplea una alegre tonada con los ojos cerrados:

*“Bienvenidos seáis
a esta vuestra casa
a Monegros de Urbión
y a sus fiestas patrias.
Bebed, yantad, ayuntad,
Cantad y observad
Que este pueblo es especial
Y en buen día habéis llegado
Pues verbena hemos montado
Sirva de advertencia
Mi pronta presencia y
Procuraos elegir bien.
Halaggg”*

Independientemente de cómo los PJs reaccionen a este encuentro, Glancio les pedirá unas monedas por la canción con grandes risotadas.

La plaza del pueblo está llena de gente que baila al son de diversas cuadrillas musicales, rie feliz con los cabrioleros más hábiles de la zona y bebe vino con soltura. Justo en el centro de la plaza se ha preparado un fuego donde se está asando carne y que servirá de abrigo para la noche que está a punto de caer. Podrán fijarse en ciertos personajes populares que pasean por la fiesta, como un cura bonachín y regordete que sostiene una jarra de vino mientras charla con dos hombres armados con espadas, o un hombre altanero y de buen porte que reparte panes a los más jóvenes y besos a las muchachas.

La comida y la bebida correrán por cuenta de Monegros esta noche, pero el alojamiento (si es que los PJs deciden procurárselo), deberán pagárselo ellos.

A cambio de unas buenas palabras, unas monedas o ambas cosas, los personajes pueden descubrir ciertas cosas sobre esta sociedad:

- ✦ Se cuenta que Xuxo, un niño mudo que perdió a su madre al nacer, es hijo bastardo de Sao, el cura.
- ✦ Dicen que el cura está reclutando gente para una santa labor, y a lo mejor los PJs están interesados.
- ✦ Se rumorea que Ticio está reclutando una guardia para defender algo que tiene en su casa...
- ✦ Por lo visto, Ticio encontró algo que le ha traído buena suerte. Dicen que la reliquia de un santo famoso.
- ✦ Hay rumores de que la mujer de Ticio, la dulce y guapa Catalina, se ve a escondidas con un joven descarado.
- ✦ Sao acusa a Ticio de hereje en los círculos más cerrados asegurando que ha robado a la Iglesia.

Además, un personaje avisado – tirada de *Descubrir*, por favor – podría darse cuenta de que por mucho que los pue-

blerinos beban, nunca estarán totalmente chuzos, y que la comida nunca se acaba.

El vino azonga y la carne ajamona

La fiesta continúa sin pausa, y probablemente el Director de Juego tenga que hacer tirar a sus personajes por resistencia al alcohol en función del vino que hayan ingerido.

Si han escuchado los rumores de que Ticio está montando una guardia y que Sao va a reclutar mercenarios para una causa justa, pueden acudir a uno u a otro para ser contratados. Tañfo uno como otro aceptarán las cláusulas que pongan los PJs y les encomendarán las siguientes tareas:

- ✦ Si son contratados por Ticio, les mandará vigilar su casa, no sea que alguien fuera a entrar aprovechando la algarabía y le robe. Nunca comentará a nadie lo que realmente guarda.
- ✦ Si por el contrario se ponen a las órdenes del cura de curioso acento, éste les va a encomendar estar en guardia toda la noche para salir en su defensa en cualquier momento, pues cree que alguien anda detrás suya.

Si algún personaje anuncia que desea vigilar a alguien de la fiesta o el DJ lo cree conveniente, puede darse cuenta que el cura desaparece a la primera de cambio y no se vuelve a saber nada más de él (hasta que los acontecimientos se precipitan más adelante).

En un momento que el DJ estime oportuno, da lugar el hecho desencadenante de toda la historia: Sao azuga a sus mercenarios para que vayan a por Ticio, y un grupo de ellos intentan secuestrar al hijo del campesino, un chavalote de once años que se llama Álvaro. Este evento será presenciado por los PJs: en una calleja sucia agarran al niño y se lo intentan llevar por la fuerza. Es de su entera decisión el intervenir en su ayuda. Y todo ello puede desembocar en varios finales:

- ✦ Los PJs rescatan al niño y dan muerte a todos los secuestradores. Ticio los reclutará para su guardia personal, aunque el niño morirá de todas formas momentos después, como ya veremos. Y Sao y sus hombres se la tendrán jurada.
- ✦ Los PJs mueren a manos de los bandidos, ante las risas del Director de Juego, que encima les señala con el dedo con mala leche.
- ✦ Los PJs no rescatan al niño, bien porque no pueden, bien porque no saben o porque no quieren. Pues Álvaro muere sin remedio...

Las características y habilidades de los malvados secuestradores las encontrarás al final de la aventura.

Si rescatan al niño, como hemos dicho, Ticio les estará muy agradecido y mandará al chico a casa con un amigo de la familia, siendo los dos alcanzados y muertos por otra banda de Sao.

Mal pullazo le han dado

En el momento en que la fiesta está álgida y pletórica, con las llamas alcanzando los cuatro metros diez y las tinajas de vino han sido rellenas por enésima vez, es anunciada la muerte de Álvaro. Un hombre se acerca a Ticio y le

da la noticia de que su hijo ha sido apuñalado de camino a casa, junto con su acompañante. Ticio monta en cólera y golpea todas las cosas que encuentra a su alrededor, no pudiendo creer su mala suerte.

Xuxo el mudo, un inocente niño a quien Dios le ha negado la facultad de hablar y que vive en la calle como un pordiosero (se rumorea que es bastardo de Sao, aunque nunca se ha podido confirmar), comienza a hablar en mitad de la plaza, ante el estupor de todos los que allí concurren. Las palabras que el niño pronuncia son, más o menos, las siguientes:

“Ha sio po culpa de Sao, que yo lo vi. Vi al cura dale una bolsa con oro al hombre malo que mal pullazo le dio al pobre Avaro”.

Aparece Sao en ese momento, gritando que si el mudo habla, es cosa del demonio, y que debe ser inmediatamente lanzado a la gran hoguera. Unos hombres a sueldo de Sao, lo toman como una orden y lo prenden enseguida, con intención de prenderlo en la lumbre muy rápido. Pero la mitad de la concurrencia se ha puesto de parte de Ticio, y defiende a Xuxo jarra de vino en mano, golpeando a los hombres de Sao con furia. La otra mitad, mientras tanto, se ha puesto de parte de Sao y defiende que el chaval está endemoniado y están preparando las brasas para mejor acomodo de Xuxo.

A todo esto, Ticio, cuchillo en mano, arremete contra Sao, metiéndole la hoja fría de metal por las costillas y llenando toda la cercanía de sangre y grasilla del cura gordo.

No queda todo ahí, ya que un buen samaritano, le pega un hachazo por la espalda a Ticio, que cae al suelo entre estertores e insultos varios. Cada uno de ellos es retirado del improvisado campo de batalla y puesto a buen recaudo en sus respectivas casas muy perjudicados, no sabiendo si van a salir de esa o no. En la plaza ya no se lucha por asar a Xuxo solamente, sino que la gente ya se ha liado a mamporros unos con otros. En el fuego ya han caído siete, y escalabrados hay un montón en cada bando.

Los personajes tienen total libertad para masacrar humildes trabajadores de la tierra, o de salvar a Xuxo, o incluso de asirle bien y que no se escape de la fogata, y los campesinos tienen total derecho a hacer lo mismo con ellos, así que tengan cuidado. Si deciden salvar a Xuxo de allí se les recompensará con buenos puntos de aprendizaje al final de la aventura.

No obstante, desde este punto y hasta que todo acabe (bien o mal) será muy probable que los personajes se encuentren con ciertos eventos desastrosos, como incendios en casas, derrumbamientos de estas (al ser sus vigas consumidas por el fuego), grandes tumultos y peleas, lapidamientos feroces, ahorcamientos, piras de ajusticiados allí en la plaza, persecuciones de turbas enfurecidas, saqueos varios por parte de aprovechados (como la banda del Josebas, que es un vasco venido a menos que robará todo lo que pille), violaciones en cada esquina, mutilaciones en público y en privado y todo tipo de flagrantes muestras de la bondad humana.

Todo esto queda a discreción del DJ, en función del ritmo de la partida, aunque queremos hacer hincapié en que el am-

biente en Monegros de Urbión debería ser lo más parecido a Palestina que uno puede conocer.

Sí van a casa del cura Sao

Si acuden a la casa del cura, lo encontrarán en cama todo vendado y echando esputos de sangre. Viejas mujeres de olor rancio le atienden sus males, y estará gustoso de atender a los personajes.

Sao hace tiempo que dejó de ser un servidor de nuestro señor Jesús el Cristo. Guland, con malas artes y percherías, infundió en él envidias y odios hacia sus congéneres, y le atrapó poco a poco en una espiral de maldad que solo puede acabar en una parte: una casita de alquiler en el infierno.

Entre tos y tos les contará su versión de la historia:

“Innumerables años ha permanecido cierto objeto con la Iglesia, el cual ha sido robado por ese maldito campesino. El objeto no es otro que la reliquia sagrada de Santa Cecilia, su cráneo chiquitín. Esta noche un grupo de valientes soldados de Dios — como vosotros, se atreverá a decir si es conveniente — intentó recuperarla, pero se han visto impedidos por los influenciados hombres de Ticio, que no hacen otra cosa que proteger al hereje en su ignorancia. ¡Hay que recuperar el cráneo de Santa Cecilia y traerlo aquí, a la Iglesia, de donde nunca debió salir! Si no, los males jamás conocidos en este mundo serán desencadenados y moriremos toooodos.”

Y entonces pierde el conocimiento dramáticamente. Unas buenas tiradas de *Empatía* con un fuerte penalizador (-25%) les llevarán a la conclusión de que Sao miente como un bellaco, y que la reliquia nunca ha pertenecido a la Iglesia.

Sí van a casa de Ticio

Ticio se encontrará en su lecho boca abajo, sangrando por la espalda mientras dos de sus hijas y su mujer le cuidan entre sollozos y maldiciones al culpable del hachazo. En la planta baja, el cadáver de Álvaro es velado por su abuela, una vieja con un diente y que no para de berrear.

Ticio se pondrá muy contento al ver a los personajes, y en un hilillo de voz les contará la historia:

“Mi burra Mera metió la pata en una vieja tumba cuando estaba arando las tierras de Cabezabuey, y allí encontré una espada carcomida por el tiempo, unos legajos llenos de vírgulas y una cabeza pequeña en los huesos. No sé cómo, me vi obligado a coger estos objetos y traerlos a casa. Los legajos no sé dónde los puse, la espada está ahí colgada, y mi atracción por el cráneo me ha llevado a ocultarlo donde nadie pueda encontrarlo, pues me da muy buena suerte. Gracias a él, la fortuna ha llegado a mi casa y vivía feliz hasta que ese cura entrometido ha matado a mi hijo. ¡Pobre Álvaro! Si yo tuviera la...”

Éstas son las últimas palabras de Ticio (aparte del “cof, cof”) antes de morir. Catalina irrumpirá en un llanto aún más fuerte que el de antes, y en la habitación aparecerá Glancio, el juglar, que la acoge entre sus brazos para consolarla. En la puerta se agolpa una muchedumbre que se santigua por la reciente noticia de la muerte del campesino...

Catalina se llevará a los personajes a un apartado en cuanto recobre la compostura y les hablará de tal guisa:

“Mi marido vino un día con esos objetos que encontré en el campo, cantando y todo feliz. Como yo estaba asustada, cogí los legajos y se los llevé al cura, que sabe leer. Él descubrió que el cráneo perteneció

a Santa Cecilia, y que debía ser recuperado. Pero cuando me lo dijo, Ticio ya lo había escondido no se sabe dónde, y ahora se ha llevado el secreto a su tumba”.

Esta es una pista inconsciente de Catalina, pues el cráneo está en una tumba del cementerio a nombre de Ticio.

Cabe decir que a lo mejor los personajes llegan a la casa demasiado tarde y Ticio ya está muerto. En tal caso, la parte de historia que cuenta el campesino, puede ser narrada también por Catalina.

“¡Y ahora hay que recuperar esa reliquia para que toda esta pesadilla acabe y podamos volver a vivir con un poco de paz!”

Algún personaje perceptivo puede darse cuenta de las miradas que se traen Glancio y Catalina y cualquier otro con bastante IRR puede notar cierta aura en Glancio un tanto... sospechosa. Si se le pregunta a Glancio qué hace en la casa o se le acusa de algo, con palabras encantadoras y mucha simpatía, les contará que él y Mateo trajeron al moribundo Ticio hasta aquí en cuanto se dieron cuenta del hachazo en su espalda.

Glancio, en su misión de recuperar el cráneo, ha establecido una serie de relaciones y confianzas con Catalina para tener información de primera mano.

Investigaciones plausibles

Los personajes tienen todo un pueblo en armas para investigar donde está el cráneo. Naturalmente, pueden jugar con lo de no definirse por ninguno de los dos bandos, y simpatizar con cualquier grupo que les salga al paso, pero si se decantan claramente por alguno de los dos bandos, que se atengan a las consecuencias de tal decisión.

El cráneo está en el cementerio (como ya hemos dicho), en una tumba con el nombre de Ticio Rondono, pues el campesino lo escondió allí una noche, ayudado por uno de sus mejores amigos y vecinos, Mateo, que aunque no sabe lo que Ticio hizo en el cementerio; él montó guardia para avisarle si alguien venía, aunque la lápida que él mismo fabricó (Mateo es marmolista) con el nombre de Ticio no podía conducir a nada bueno.

Una de las pistas es la espada de Eudorico de Abejar, que si es empuñada por alguien con mucha RR, tomará la dirección del cráneo. Otra pista es el propio Mateo, que será el primero en dar el pésame a Catalina y a sus hijas, y se presentará a los personajes prestándose a ayudarles en todo lo que pueda, contando lo del cementerio si los personajes son dignos de confianza.

Otra de las pistas es buscar allí en Cabezabuey, donde el cráneo fue encontrado. Ahora tan sólo queda un esqueleto frustrado y robado, que arremeterá a arañazos y estrangulaciones al primero que se le ocurra revolver de nuevo sus restos. Si no le da muerte otra vez, deambulará por el pueblo como uno más.

Si los personajes emprenden la búsqueda desde la casa del cura, y no van nunca a la casa de Ticio, se enterarán de su muerte poco después. Una de las viejas que cuidan de Sao, puede advertir a los personajes que Ticio, además de ser un inmundito ladrón de reliquias, es también un profanador de tumbas, ya que hace un par de semanas vio desde su ventana a él y a Mateo el marmolista entrar en el cementerio.

Otra de las pistas la podría ofrecer Xuxo, si ha sido salvado de la hoguera (si no es así, por mucho que quiera el pobre...) les



puede decir que no se fíen nada del cura, ya que una vez vio como sus ojos se ponían rojos y le crecían pelos en las manos (esto no se sabe hasta qué punto es verdad o fantasía de un niño enfermo y al que se le creía mudo).

Los personajes pueden buscar el cráneo por toda la casa de Ticio, y evidentemente, no lo van a encontrar, pero sí una pista que le será de ayuda: una pala llena de restos de tierra al lado de los restos de madera y clavos para hacer una pequeña caja donde guardar el cráneo.

En algún punto de la partida la casa de Ticio será asaltada por los hombres del Josebas, saqueadores natos. Preferiblemente, cuando los personajes estén dentro, para darle a la partida un poquito más de acción.

Si los personajes están totalmente perdidos y todo ha llegado a un punto muerto (a todos nos ha pasado alguna vez), la pista definitiva será ver a Glancio pala en ristre dirigirse al cementerio silbando una alegre melodía. Debe ser suficientemente sospechoso como para que los personajes se interesen.

DESENLACE

Glancio descubre la situación del cráneo a la vez o antes que los personajes. Realmente, nuestro juglar favorito de hoy es un Hayyoth (consulta la pág. 315 del manual), con la sagrada misión de recuperar el cráneo de Santa Cecilia para que acabe la guerra que se celebra cada año en Monegros de Urbión.

El final puede resultar muy diferente según el bando y los intereses de los personajes. La escena se resume en que hay que buscar la tumba de Ticio. Ciertamente, en un pueblo tan pequeño no hay muchas, pero sí que pueden verse sorprendidos por alguien que en esos momentos tenga ganas de gresca. Cuando la encuentren y desentierren el cráneo, aparecerá Glancio (si no lo ha desenterrado él antes y aparecen los personajes en ese momento), reclamando el cráneo con amabilidad.

Mientras estén discutiendo de quien es el cráneo, aparecerá el cura Sao hecho un cisco y con los ojos refulgiendo en rojo, acompañado de muy mala gente que le protege (que realmente incluso pueden ser los personajes de parte de Sao que van a trañir a Glancio, según como se haya desarrollado la aventura).

En esos momentos, cuando empiezan los golpes varios y cortes a mansalva, se levantará una leve brisa que irá aumentando por momentos (es el preludio de la llegada de Guland y de sus silfos). Guland, año tras año, se ha divertido mucho con esta guerra de envidias que él mismo ha provocado y como siempre, ha venido a presenciar su conclusión. Pero este año están los personajes por medio y también Glancio, que tratarán de impedirselo.

Guland no aparecerá hasta que el cura Sao esté muerto y no haya posibilidad de que gane su bando, pero el director de juego debe insistir en que a medida de que vaya ganando el bando de Glancio (que poco a poco irá mostrando su verdadera apariencia según sea necesario) el viento se está haciendo más salvaje, e incluso puede arrebatar las armas a los personajes o levantarles por los aires con la consiguiente caída.

Si los personajes se ponen del bando de Sao, recuperan el cráneo para él y matan al Hayyoth, serán convertidos en

almas malsanas y serán protagonistas obligados de la matanza de Santa Cecilia año tras año, hasta que alguien los mande al infierno de una vez.

Si recuperan el cráneo para ellos, serán perseguidos por Glancio y Guland, y a ver quien les mata primero.

Si se lo dan a Glancio y luchan a su lado hasta la muerte de Sao y sus hombres, Glancio luchará con Guland en terrible duelo (con la consiguiente pérdida de RR para ellos) y serán testigos de la retirada del demonio (total, ya estaba un poco aburrido de esto) y del final de la maldición en el pueblo.

Un final divertido pudiera ser que los personajes destrozaran el cráneo reduciéndolo a cachos. En tal caso, todas las almas en pena de Monegros descansarán en paz (o no), y todo desaparecerá, menos un Hayyoth con muy mala leche que les freirá hasta la muerte por tal osadía.

Epílogo

Si han salido bien de la noche de los espíritus, aparecerán en un pueblo abandonado durante mucho tiempo en la serranía de Urbión, con todas sus heridas, parabienes y recuerdos intactos. Y antes de que puedan reaccionar, verán acercarse a un grupo de soldados en sus monturas, que se paran a su altura y les anuncian que están en terreno prohibido por su majestad Fernando IV de Castilla desde que ocurrió la Matanza de Monegros hará lo menos quince años ya. Y que si no quieren ser ajusticiados, que abandonen de inmediato el pueblo y no vuelvan más, y los custodian hasta que están fuera.

Si los PJs tienen alguna inquietud sobre el pueblo y su historia, los soldados les informarán con gusto, pero no crearán nada de lo que ellos cuenten sobre lo que ha pasado esa noche.

Recompensas

40 P.Ap. a cada uno que resulte con vida, 10 P.Ap. más al que haya adivinado donde se encontraba el cráneo, y 10 P.Ap. más por rescatar a Xuxo de los campesinos embrutecidos.

Y poca cosa más, porque lo único de renombre es la espada de Eudorico, que si alguno todavía la tiene, tendrá un +25% a la habilidad de *Cantar* siempre que la lleve encima.

LUGAREÑOS DE MONEGROS DE URBIÓN, LUGAR DE SIN RAZÓN

CAMPEÑONES MODELO

Campesinos de cualquier bando con claros signos de intoxicación etílica esa noche.

FUE:	13	Altura:	Variable.
AGI:	10	Peso:	Variable.
HAB:	12	RR:	75%
RES:	12	IRR:	25%
PER:	13	Templanza:	50%
COM:	10	Aspecto:	Variable.
CUL:	5		

Protección: Carecen.

Armas: Glavas y otros aperos de labranza 40% (1D6).

Competencias: Esquivar 25%, Sigilo 30%, Rastrear 40%, Sus Labores 55%.

GLANCIO (HAYYOTH)

Enviado a la Tierra para recuperar la reliquia de Santa Cecilia, y acabar así con la maldición de Monegros de Urbión.

FUE: 15	Altura: 1,73 varas.
AGI: 15	Peso: 154 libras.
HAB: 10	RR: 125%
RES: 20	IRR: 0%
PER: 35	Templanza: 90%
COM: 10	Aspecto: 16 (Normal).
CUL: 10	

Protección: Loriga de malla de plata (4 puntos de protección).

Armas: Espada de fuego 50% (3D10).

Competencias: Descubrir 175%, Volar 75%.

Rituales de Fe: Pueden utilizar los rituales de fe hasta tertius ordo.

Poderes Especiales:

- ✦ **Ojos:** Un hayyoth tiene demasiados ojos para poder ser sorprendido en algún momento, por lo que no se aplican sobre él los modificadores y reglas por ataques por sorpresa o por la espalda.
- ✦ **Lóriga de malla de plata:** La lóriga de malla de un hayyoth tiene 100 puntos de resistencia, pero no proporciona ningún tipo de penalizador a su portador. Además, si tras finalizar un combate no ha sido destruida por completo, se puede reparar por completo tras una simple oración al Señor (en términos de juego, con una tirada de RR con -50%).
- ✦ **Espada de Fuego:** La espada de fuego de un hayyoth no puede ser empuñada por un humano, y si alguno lo intenta se abrasará por completo, muriendo entre las llamas, a no ser que tenga 100% en RR y la empuñe por una causa santa.

JOSEBAS, SU GENTUZA Y MALAS YERBAS

Ladrones que roban, matones que matan y violadores que violan.

FUE: 12	Altura: Variable.
AGI: 10	Peso: Variable.
HAB: 10	RR: 50%
RES: 12	IRR: 50%
PER: 5	Templanza: 50%
COM: 5	Aspecto: Variable.
CUL: 5	

Protección: Ropas Gruesas (1 punto de protección).

Armas: Clava 45% (1D6), Cuchillo 50% (1D6). El Josebas (y algún otro) puede tener un bonito Bracamante, que maneja al 70% (1D6+2),

Competencias: Esquivar 25%, Sigilo 60%, Escamotear 60%, Tormento 45%.

ESPIRITU DE GUDORICO DE ABEJAR

Muerto estoy aquí en mi tumba, no me vengas a molestar y no te morderé los pies. Y encima no me desmayo por efecto de mis heridas.

FUE: 10	Altura: 1,71 varas.
AGI: 5	Peso: 60 libras.
HAB: 5	RR: 0%
RES: 12	IRR: 103%
PER: 5	
COM: 1	
CUL: 5	

Protección: Loriga de malla oxidada (3 puntos de protección) y capacete (2 puntos de protección).

Armas: Garras 50% (1D6), Espada 60% (1D8+1). Aunque no tiene espada, se la puede quitar a algún personaje.

Competencias: Carcomerse él solo 30%, Pensar mucho 50%, Estar muerto 100%.

EL CURA DE SAO FELIX

Cura influido por Guland con la propiedad de tornar en rojo sus ojos. Reniega de Dios y quiere la reliquia de Santa Cecilia para hacerse rico de la ostia.

FUE: 10	Altura: 1,53 varas.
AGI: 12	Peso: 138 libras.
HAB: 15	RR: 10%
RES: 15	IRR: 90%
PER: 20	Templanza: 60%
COM: 20	Aspecto: 14 (Normal).
CUL: 20	

Protección: Carece.

Armas: Daga 75% (2D3+1D4).

Competencias: Elocuencia 95%, Teología 75%, Tormento 60% y otras habilidades propias del oficio claustral.

GULAND

Demonio de la envidia. Es el culpable de todo esto y el que ha pervertido a Sao para enfrentarlo con Ticio.

SILFOS

Entidades demoníacas elementales del aire.

FUE: 40	Altura: Variable.
AGI: 25	Peso: Carece.
HAB: 15	RR: 0%
RES: 35	IRR: 200%
PER: 15	
COM: 5	
CUL: 15	

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

Armas: Carece.

Competencias: Descubrir 75%.

Hechizos: Puede conocer y usar cualquier tipo de hechizo de hasta vis quinta.

Poderes Especiales:

- ✦ **Control del Viento:** Un silfo es capaz de crear y controlar el viento, y levantar con él hasta 600 libras de peso sin problemas.

Appendix I: Virtutes et Vitia



QUÍ te ofrecemos nuevos orgullos y vergüenzas para que los puedas utilizar para crear tus personajes junto a los que aparecen en la pág. 57-56 del manual de juego. Algunos de estos orgullos y vergüenzas tienen requisitos que el PJ debe cumplir si desea escogerlos.

ORGULLOS

Acaudalado (Variable)

El PJ es una persona acaudalada. Por cada punto del orgullo empieza con un 5% más de dinero inicial e incrementa sus ingresos mensuales en otro 10%. El PJ debe especificar el origen de los ingresos extra (ganado, viñedos, etc.).

Adiestramiento fructífero (Variable)

Por cada punto en el orgullo, el PJ recibe un punto más de aprendizaje al final de cada aventura.

Afortunado (Variable)

El PJ es un tipo con suerte. Por cada punto en el orgullo, suma +3% a su valor de Suerte.

Ángel de la guarda (3 puntos)

Requisito: El PJ debe tener una puntuación de 30% o más en Suerte.

Todo el mundo tiene ángel de la guarda, pero el del PJ parece hacer horas extra. Una vez por aventura, el PJ cambiar una tirada de ataque exitoso contra su persona, que no fuese crítico, por un fallo, a costa de perder 25 puntos de Suerte (se considera gastada de forma normal). En caso de no tener suficiente Suerte, el golpe no puede ser cambiado.

Aptitud Inusual (2 puntos)

Requisito: Sólo puede ser escogido por personajes juglares, bufones, qainas, ramera y otras profesiones del mundo de la farándula.

El PJ tiene una aptitud inusual (y un tanto inútil) que llama la atención y el morbo (a

determinar entre el DJ y el PJ). Esta aptitud le permite realizar un número especial que le permite incrementar sus ingresos mensuales en +6D6 maravedíes (se tira cada mes), no ofreciéndole ningún tipo de bonificación o beneficio adicional.

Aprendizaje Gremial (1 ó 2 puntos)

El PJ recibió aprendizaje en más de un oficio. Por cada punto en el orgullo, puede usar el porcentaje total de su competencia de Artesanía en un oficio extra, aparte de su especialidad inicial.

Armas Improvisadas (2 puntos)

Requisito: El PJ debe tener la vergüenza *Tarado (Colérico)* o el orgullo *Marrullero*.

El PJ se ha metido en tantas peleas que ha aprendido a usar objetos cotidianos que en un principio poco tiene de posible armamento (sillas, taburetes, jarras, candelabros, etc.), como si armas reales se tratasen. El PJ gana un bonus de +25% a su competencia de *Pelea* cuando la utilice para usar estas armas improvisadas en un combate (no acumulable con el bonus por *Marrullero*, por solo beneficiar en acciones de combate sin armas). El DJ determina el daño y la resistencia (una jarra se romperá al primer golpe) de dichas "armas".

Arquero (o Ballestero) Experto (2 ó 4 puntos)

Requisito: El PJ debe tener *Arcos* o *Ballestas* a 75% o superior.

El PJ es un arquero experto y ha tirado tantísimas veces que la recarga de su arco es casi un acto reflejo. Por cada dos puntos en el orgullo, resta una acción para la recarga del arco. Si el total de puntos reduce las acciones de recarga a cero, aun seguirá necesitando una acción de recarga como mínimo, aunque si se da este caso, puede elegir disparar en la misma acción usando solo la mitad del porcentaje en la competencia. Este orgullo solo sirve para arcos, debiéndose elegir su contrapartida para ballesteros (*Ballestero Experto*), si se desea usar dichas armas.

Campechano (1 punto)

Requisito: Sólo puede ser escogido por PJs con posición social de alta o baja nobleza.

El PJ, aunque de noble cuna, tiene un carácter amable y campechano, tratando a las gentes humildes con la misma deferencia que a los duques, no siendo tiquismiquis con que se le trate con el "debido" respeto, sintiéndose muy gusto con las gentes del pueblo llano. Ese carácter campechano impresion a las gentes humildes con las que el personaje trata: el PJ obtiene un bonificador de +25% a sus tiradas de *Elocuencia* con campesinos, villanos y, opcionalmente burgueses que se dediquen a oficios cercanos al pueblo llano (que no sean especialmente adinerados o "aburguesados"). La actitud del PJ puede malinterpretarse como debilidad por parte de nobles mas orgullosos o intolerantes, provocando que se trate al personaje con frialdad, u otorgándole penalizadores a sus tiradas sociales frente a ellos. Este orgullo es incompatible con las vergüenzas *Intransigente* y *Altanero*.

Cara de bueno (3 puntos)

Requisito: El PJ debe tener un Aspecto de 12 o superior.

El PJ tiene "cara de bueno", lo cual propiciará el ganarse la confianza de desconocidos y no parecer sospechoso ante posibles acusaciones. Las tiradas sociales (*Elocuencia*, *Seducción*, etc.) ante desconocidos o poco conocidos, obtienen un +15% de bonificador y, caso de ser acusado en un juicio, se obtiene un bonificador de -2 al resultado.

Certero (2 puntos)

Requisito: El PJ debe tener una puntuación de 50% o superior en *Lanzar*, *Arcos* o *Ballestas*.

El PJ es especialmente certero en cuanto a tiros dirigidos se refiere, ganando un modificador +1/-1 a las tiradas ordinarias para determinar la localización del daño del proyectil o reduciendo el penalizador en tiros apuntados en un 10%. Este orgullo

Apéndice I: Virtudes et Vitia

solo afecta a una competencia (*Lanzar*, *Arco* o *Ballesta*) y solo es utilizable si el blanco se encuentra a corto alcance.

Curioso (2 puntos)

El PJ tiene una curiosidad natural que le hace fijarse en los detalles más que otros. Obtiene un bonificador de +15% a *Descubrir*, +15% a *Escuchar* y +15% en *Elocuencia*, porque lo que no descubre, gusta preguntarlo.

Discreto (1 punto)

Al PJ siempre le ha parecido que no es correcto hablar de los demás, no interesándole habladurías o rumores. Esta virtud esta tan inculcada en su interior que en cualquier ocasión que se vea forzado a revelar algo que no debiera saberse, obtiene un bonificador de +25% a las tiradas para evitarlo u otorga un penalizador de -25% a las tiradas de los interrogadores (lo que sea mejor de los dos).

Dotado (1 punto)

¿A quien vamos a engañar? ¿Quién no desea tener un enorme miembro viril? Pues al PJ le ha tocado en gracia el tener uno bien grande. A efectos de juego no confiere beneficios aplicables más allá de un +1 en Aspecto, si lo muestra (o sugiere) ante féminas que le atraiga el tamaño²⁵. Las PJs femeninas pueden elegir este orgullo, logrando (por ejemplo) unos muy hermosos pechos, que añaden un +1 de manera permanente a su Aspecto e incrementan los ingresos en caso de ser qaina o prostituta en un 10%.

Gracioso (2 puntos)

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger este orgullo.

El PJ es gracioso, teniendo un talento natural para el humor. Apunta una nueva competencia llamada *Chanza*, basada en la Comunicación. El PJ puede usarla para contar chistes y hacer reír. Una tirada exitosa de la competencia antes de una tirada de *Elocuencia* y *Sedución*, reduce en uno el grado de dificultad de las tiradas. En situaciones en que no venga a cuento el humor, el blanco puede hacer una tirada de *Templanza* para evitar el decremento de la dificultad (y de camino, reírse). Antes del combate (no funciona si ya han comenzado las hostilidades, ni si el blanco se sospecha la jugada) se puede usar, si el PJ tiene suficiente tiempo para contar un chiste al blanco y este falla una tirada de *Templanza*, se reirá, permitiendo al PJ realizar un ataque por sorpresa. Es indispensable que los testigos conozcan el idioma del PJ para que sus gracias surtan efecto. El DJ

puede reservarse muy mucho a quien permite este orgullo, porque se espera que lo escenifique de alguna forma.

Experto (1 punto)

Requisito: La competencia objetivo del orgullo debe tener un porcentaje de 50% o superior.

El PJ es experto en un área concreta de una competencia. Esto le permite ganar un bonus de +25% cuando use la competencia en esos casos. Ejemplos: seducir monjas, luchar a oscuras, correr bajo la lluvia, nadar con mucho oleaje, sanar magulladuras, etc. La situación en concreto debe ser decidida entre el DJ y el PJ.

Hereje (Variable)

Requisito: Sólo lo puede escoger un PJ que puesa usar *Rituales de Fe*.

El personaje ha sido criado en una variante de la religión bastante herética (se recomienda que escoja también la vergüenza *Secreto*), que hace que vea los dogmas de su religión de una manera ligeramente distinta: por cada punto, el PJ puede ignorar un pecado, blasfemia o comportamiento reprochable en particular, que le acarrearía una pérdida de PF, en su religión original, que no en su variante "iluminada".

Inmune (Variable)

El PJ pasó con éxito una enfermedad y se ha inmunizado completamente a ella. Este orgullo también permite que el PJ se haya habituado a un veneno. Por cada dos puntos, el PJ es inmune a una enfermedad o veneno concreto (los de áspid o basilisco no cuelan).

Juicioso (2 puntos)

El PJ es una persona juiciosa. Cuando él u otro personaje en su presencia, este a punto de fastidiarla por una mala acción, el DJ hará una tirada oculta de PERx3, y en caso de éxito, advertirá al PJ de la mala idea.

Lanzador Experto (1 ó 2 puntos)

El PJ es un lanzador experto en el manejo de armas arrojadas. Con un punto en el orgullo, el PJ puede usar una única acción para coger dos armas (una con cada mano) si las tiene a la mano (no empuñadas, accesibles, preparadas para ser cogidas rápido) y tras lanzar la primera, puede lanzar la segunda, pasándosela de la mano buena a la mala, sin necesidad de gastar acciones, ni recibir malus. Con dos puntos en el orgullo, el PJ puede lanzar el arma, si la tiene a mano en la misma acción que la coge, haciendo la tirada a mitad de porcentaje (solo puede coger un arma).

Lanzamiento con Efecto (2 puntos)

Requisito: El PJ debe tener 50% o más en *Lanzar* y una puntuación en *Agilidad* de 15 o superior.

El PJ ha aprendido a aprovechar su agilidad natural para dotar a su lanzamiento de armas arrojadas con un efecto que las hace aun más letales: al calcular el daño, se lanzan los bonus por FUE y AGI, quedándose con el mejor resultado de ambas tiradas (en caso de empate, se consigue un +1 al daño).

Linaje de héroes (1 punto)

Requisito: Sólo puede ser escogido por PJs con posición social de alta o baja nobleza.

El linaje del PJ descende de una larga saga de nobles de reputado honor y coraje, lo cual le concederá un bonificador de +25% a las tiradas de *Elocuencia* entre nobles y personajes que respeten y admiren a sus antepasados.

Longevo (Variable)

El personaje viene de una familia de auténticos matusalanes: por cada punto de orgullo, su esperanza de vida aumenta en 10 años. Por tanto, si adquiere *Longevo* a un punto, comenzará su envejecimiento a los 45 años, en lugar de los 35 como el resto de los mortales; si lo adquiere a dos puntos, comenzará a los 55 años, etc.

Magnífico (1, 2 ó 3 puntos)

Requisito: La competencia objetivo del orgullo debe tener un porcentaje de 40% o superior.

Llegado el momento, en el uso de una competencia en concreto, el PJ se "luce" con mas frecuencia que otros, ganando un +1% a la posibilidad de critico con la competencia. El coste del orgullo es de un punto, para competencias ordinarias, de dos, para competencias de combate (esquiva y escudo incluidas) y de tres puntos para tiradas de lanzamientos de hechizos o tiradas relacionadas con los rituales de fe.

Mentiroso (1 punto)

El PJ suelta mentiras y embustes de forma tan natural, que casi suenan a verdades. Cuando el PJ use *Elocuencia* para tratar de engañar a alguien (no funciona con verdades), obtiene un bonificador de +25%.

Modales exquisitos (1 punto)

Requisitos: El PJ debe tener un 40% o superior en *Corte*.

El PJ tiene un talento natural para tratar con la nobleza y un conocimiento y ma-

²⁵ *Addenda:* Si es que existen, claro.

Aquelarre: Septum Arbitri

nejo proverbial de los protocolos. Por ello, recibe un bonus de +25% a sus tiradas de Corte.

Persona irracional en extremo (Variable)

Requisito: El PJ debe tener una IRR de 75% o superior y se requiere el permiso del DJ para adquirir el orgullo.

El PJ es una persona supersticiosa, que acepta y desea creer en la presencia del mundo IRR. Cuando se presente una ocasión en que vaya a ganar IRR o perderla, deberá hacer una tirada de *Templanza*. Si la pasa, sumará el valor del orgullo a su ganancia o la restará a su pérdida, solo en aquellos casos en que dichos valores sean variables (o sea, que se tire un dado). Ante valores fijos de ganancias o pérdidas, podrá sumar o restar uno, por cada dos puntos en el orgullo. En ambos casos, en caso de pérdida, siempre perderá como mínimo un punto. Este orgullo también se puede elegir como vergüenza por parte de PJs de tipo opuesto, como clérigos o monjes que usen rituales de fe.

Persona racional en extremo (Variable)

Requisito: El PJ debe tener una RR de 75% o superior y se requiere el permiso del DJ para adquirir el orgullo.

El PJ es una persona creyente, que se niega a aceptar de manera inconsciente la presencia del mundo irracional. Cuando se presente una ocasión en que vaya a ganar RR o perderla, se santiguará varias veces y hará una tirada de *Templanza*. Si la pasa, sumará el valor del orgullo a su ganancia o la restará a su pérdida, solo en aquellos casos en que dichos valores sean variables (o sea, que se tire un dado). Ante valores fijos de ganancias o pérdidas, podrá sumar o restar uno, por cada dos puntos en el orgullo. En ambos casos, en caso de pérdida, siempre perderá como mínimo un punto. Este orgullo también se puede elegir como vergüenza por parte de PJs de tipo opuesto, como brujas y hechiceros.

Prodigio Insospechado (2 puntos)

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger este orgullo.

El PJ es un prodigio en potencia en una competencia específica. Podrá subirla al final de cada aventura, aunque no se la haya apuntado. Además, si el PJ tiene los suficientes puntos, podrá incrementar dicha competencia por encima de su límite de 100% y Característica \times 5. Solo se permite tener este orgullo a un PJ del grupo.

Profesional reputado (2, 3, 4 ó 5 puntos)

Requisito: El PJ debe poseer unos ingresos mensuales variables.

El PJ tiene una magnífica reputación (merecida o no) de ser un magnífico profesional en su trabajo o gremio, lo cual hace que más de uno se acerque en busca de sus servicios (genial para encontrar aventuras) e incrementar su sueldo: por un lado obtiene un +10% a sus tiradas sociales con otros camaradas de profesión, los cuales reconocen la valía del personaje, y por otro, añade +10% (otro +10% adicional por cada punto por encima de 2) a su competencia salarial, solo a efectos de calcular su sueldo mensual.

Porte Noble (1 punto)

Requisito: El PJ no puede tener una posición social de baja o alta nobleza.

Hay algo en el PJ que sugiere que es noble. El PJ gana un bonus de +25% en *Disfrazarse* a la hora de hacerse pasar por un noble y otro +25% a la *Seducción* con campesinas y villanas, mientras mantenga el engaño.

Rápido de pensamiento (Variable)

El PJ es rápido de pensamiento y reacciona a las situaciones de tensión con mayor celeridad. Por cada punto en el orgullo, suma un +2 a su iniciativa.

Recio (2 o 4 puntos)

Requisito: Sólo puede ser escogido por PJs con Resistencia 20 o superior.

El PJ aguanta mejor el daño que otros. Por cada dos puntos en el orgullo, resta un punto al mínimo para considerarse herido o malherido y, a la hora del lanzamiento de hechizos, permite ignorar un punto de daño, solo a efectos de calcular el penalizador al lanzamiento por las heridas. Además, por cada punto, obtiene un bonus de +10% a las tiradas para resistir la competencia de *Tormento*.

Sabelotodo (3 puntos)

Requisito: El PJ debe tener el orgullo *Curioso* o la vergüenza *Curiosidad del Gato*.

El PJ, a causa de su natural curiosidad, es un auténtico sabelotodo, habiendo aprendido un poco de todo. Incrementa todas las competencias, a excepción de las negativas y de valor cero, en un +5%.

Saludable (1, 2 ó 3 puntos)

El PJ es una persona saludable que soporta la enfermedad y la ponzoña mejor que otros. Por cada punto en el orgullo el PJ

puede elegir entre: un +15% a las tiradas de resistencia contra enfermedades, un +15% a las tiradas de resistencia contra ponzoñas y venenos, o reducir en un -15% la posibilidad de contagio. Si se adquiere el orgullo de tres puntos, se obtiene las tres opciones (no es posible repetir una opción dos o tres veces).

Santo Patrono (Variable)

El PJ es un ferviente creyente de su Santo Patrono y este le echa una mano con más frecuencia que a otros. Por cada punto en el orgullo, incrementa la posibilidad de crítico a su Santo Patrono en +1D3% puntos (se tira en cada petición de ayuda). Este orgullo solo se aplica a un único Santo Patrono, que será el correspondiente al oficio del PJ ó con el que comparta su nombre.

Sociedad Secreta (2, 3 ó 4 puntos, requiere el permiso del Dj)

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger este orgullo.

El PJ forma parte de una sociedad secreta. Con dos puntos en el orgullo, Hermanos del Camino, con tres, Fraternal Vera Lucis, con cuatro, Cofradía Anatema o Berit Ha Nimian (para otras sociedades, el DJ decide el coste). El PJ debe estar muy seguro de querer entrar en una sociedad, porque una vez se entra difícilmente se sale.

Sueño ligero (1 punto)

El PJ tiene el sueño bastante ligero y se despierta fácilmente. Estando dormido puede hacer una tirada de PER \times 3 o *Escuchar* (lo que sea mayor), para despertarse y evitar posibles ataques o perjuicios.

Suertudo (4 puntos)

Cuando el PJ decide usar su Suerte, los Hados siempre parece estar de su parte. Reduce a la mitad la pérdida de puntos de Suerte al usarla para modificar tiradas. Esta reducción es a posteriori, de tal forma que un PJ con Suerte 50 solo podrá usar como máximo 50 puntos, aunque luego solo pierda 25 en el peor de los casos.

Talento oculto (1, 2, 3 ó 4 puntos)

¿El Pj no decide con que orgullos quedarse? Pues que elija esta..., si se atreve. Durante el transcurso de la partida, el DJ preparará, según le venga en gana, digo, según se ajuste mejor a las aventuras de él y sus compañeros, algún tipo de recompensa, encuentro, situación o evento que le otorgará al PJ uno o varios orgullos con un valor total igual al número de puntos mas uno. A medida que los talentos se vayan

Apendix I: Virtutes et Vitia

revelando, el PJ borrará este orgullo (o disminuirá sus puntos, si las revelaciones vienen de una en una).

Tirador Experto (Variable)

Requisito: El PJ debe tener una puntuación en Percepción de 15 o superior.

El PJ es un tirador experto. Por cada punto en el orgullo, aumenta todos los rangos de armas a distancia (arcos, ballestas y hondas, no se aplica a arrojadizas) en cinco varas.

Tirador Paciente (1 punto)

Requisito: El PJ de tener un porcentaje den Arcos o Ballestas de 40% o superior.

Todo llega para el que sabe esperar y eso es algo que el PJ ha aprendido a conciencia. Cuando el PJ se prepara para realizar un tiro con un arma a distancia (*Lanzar no cuenta*), obtiene un bonus de +15% en lugar del +10% usual, pudiendo ganar un bonus máximo acumulado de +65%.

Veterano de Campañas (Variable)

Requisito: El PJ debe tener una profesión relacionada con las armas (soldado, infanzón, pardo, etc.).

El PJ es un soldado experto curtido en demasiadas campañas. Ha llevado tanto tiempo la armadura puesta que casi ni le molesta. Por cada punto en el orgullo reduce el penalizador total por armadura en un 5% (sigue sin poder nadar, si la armadura no lo permite).

VERGÜENZAS

Adiestramiento infructuoso (Variable)

Por cada punto en la vergüenza, el PJ recibe un punto menos de aprendizaje por aventura, con un mínimo de uno.

Altanero (2 puntos PJs nobles y eclesiásticos, 3 puntos el resto)

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger esta vergüenza.

El personaje se lo tiene muy, muy creído, creyéndose mejor que (casi) todo el mundo, sin importar clase o condición. Habla con tono altanero y trata a todos como seres inferiores, brindándoles desprecio y desdén. Diremos en su favor que no lo hace adrede, que semejante comportamiento es algo innato en él y no se da cuenta de sus actos. Las consecuencias son imaginables: desde un malus de -25% a todas sus tiradas sociales pasando por el resentimiento y odio de todos los que le rodean que le pueden provocar futuros problemas o recibir mas de una bien merecida patada en sus partes. Se espera que el juga-

dor lo interprete, así que puede llevarse alguna pedrada de dados por parte de algún compañero, si lo hace demasiado bien.

Apetito desmedido (1 punto)

El PJ solo piensa en comer, y siempre esta deseando picar algo, lo que le obliga, salvo que acierte una tirada de Templanza, a comer un 50% más que una persona corriente. Aumenta su peso en 2D6 libras.

Aprendizaje deficiente (1 punto)

Requisito: La competencia objetivo de la vergüenza debe tener un porcentaje de 40% o superior.

Aunque el PJ sabe usar una determinada competencia de manera normal, hay un aspecto de su aplicación que no termina de dominar, debido a un aprendizaje deficiente de esa área. Cuando el PJ se enfrenta al uso de la competencia en ese punto ciego de su aprendizaje, sufre un penalizador de -25%. Algunos ejemplos: luchar con zurdos, navegar en aguas muy embravecidas, uso de elocuencia con miembros del clero, etc. La situación en concreto debe ser decidida entre el DJ y el PJ.

Arma Favorita (1 punto)

Requisito: La competencia de arma escogido debe tener un porcentaje de 50% o superior.

El PJ ha aprendido a luchar con un arma con la que se siente muy a gusto, tanto que no se maneja tan bien con cualquier otra arma. Caso de verse obligado a usar otra arma en combate (de esa misma competencia), sufre un penalizador de -15%.

Avaricioso (1 punto)

El PJ es una persona avariciosa, obsesionada por obtener riquezas y objetos de valor. Su particular obsesión y pecado puede dificultar aquellas situaciones en que la ganancia o reparto de dineros ande de por medio, necesitando tener éxito en una tirada de Templanza para ceder y no llevar la cosa a mayores. Sus compañeros pueden reducir sus partes para contentar al PJ, pero ni decir tiene que sea de su agrado.

Bueno (4 puntos)

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger esta vergüenza.

El PJ es un buen cristiano (o musulmán, o hebreo) y no en el sentido religioso (que puede que también), sino en el hecho que es una buena persona: no realiza malas acciones ni actúa de mala fe, no es avaricioso, ayuda a los necesitados, se interesa por los problemas de la gente e intenta ayudarlos, etc. El PJ no es un santo (ni es tonto) y puede recurrir a la violencia si se ve obligado.

Cara de malo (3 puntos)

Requisito: El PJ debe tener un Aspecto de 11 o inferior.

El PJ tiene "cara de malo", sembrando de manera instintiva la desconfianza en aquellos que le conocen, y siendo un buen candidato a ser "sospechoso" de cualquier delito, por alguaciles que no le conozcan demasiado. Tiradas sociales (Elocuencia, Seducción, etc.) ante desconocidos o poco conocidos obtienen un -15% de penalizador y, caso de ser acusado en un juicio, se obtiene un bonificador de +2 al resultado.

Cónyuge pobre (1 punto)

Requisito: El PJ tiene que estar casado, y su cónyuge vivo y no desaparecido.

La dote del cónyuge ha resultado ser demasiada escasa, o quizás este impedido, o simplemente no le vaya mucho eso de trabajar para ganarse las habichuelas. El caso es que el PJ debe encargarse de ayudarle en su manutención: los gastos mensuales aumentan el equivalente a tener 1,5 hijos más.

Curiosidad del gato (1 punto)

El PJ es demasiado curioso para lo que recomienda su propia salud. Es algo innato y el PJ no puede controlarla, pero esa obsesión por estar al tanto de todo, incluso de las cosas más nimias, solo hace perder la paciencia de aquellos que le rodean y meterle en problemas. El PJ deberá pasar una tirada de Templanza en aquellas situaciones en las que su curiosidad pueda meterle (a él o sus compañeros) en problemas (el DJ estimará cuales). Esta vergüenza es compatible y recomendable con el orgullo *Curioso*.

Demacrado (1 o 2 puntos)

Una vida de excesos, o quizás penalidades, han consumido al PJ, reduciendo su esperanza de vida: por cada punto de la vergüenza, reduce en 5 años su esperanza de vida; de esta forma, un PJ con *Demacrado* a 1 punto, comenzará a tirar en la tabla de envejecimiento con 30 años, y si lo tuviera a 2 puntos empezaría con 25 años. Si su esperanza de vida es menor que su edad actual, empieza a hacer tiradas en la tabla de edad, para consultar las posibles pérdidas de características. Si el DJ se siente a buenas, y solo durante la generación del personaje, puede cambiar un resultado de muerte por un resultado de fallo con el doble de pérdida de características.

Desdentado (1 punto)

Ya sea por una mala enfermedad del pasado o de una pelea de taberna demasiado encarnizada, el hecho es que el PJ ha per-

Aquelarre: Septum Arbitri

dido toda su dentadura, lo cual no hace que sea especialmente popular entre las damas (-1 al Aspecto) y le obliga a subsistir con una dieta blanda de gachas, sopas y pan mojado en vino o leche, a menos que el PJ no tenga remilgos y encuentre a alguien que sea tan amable de masticarle la comida.

Desorientado (1 punto)

El PJ no esta hecho para el viaje. Para él todas las sendas o caminos se parecen y tiene una pasmosa facilidad para extraviarse, si viaja solo, de ahí que no sea raro el penalizador de -25% que sufre a su competencia de *Rastrear* o *Astrología* (solo si se usa para escrutar el cielo con propósitos de orientarse).

Deuda de Vida (1 punto)

El PJ le debe la vida o la de su familia a un PNJ. La cosa es tan importante que difícilmente podrá pagar la deuda por mucho que haga por él. Si el PNJ pide la ayuda del PJ, éste se la brindará sin rechistar, y por supuesto sin cobrar.

Enemigo del pasado (Variable)

Ya sea por haber fastidiado a quien no debía o por simple malentendido, hay alguien que quiere ver al PJ muerto. El insidioso enemigo tratará por todos los medios de buscar la ruina al PJ y su muerte en última instancia. Según el coste de la vergüenza, así será su peligro:

- ✦ **Un punto:** Un enemigo insignificante (un mendigo, un esclavo, etc.).
- ✦ **Dos puntos:** Un enemigo poco peligroso (alguien de una clase menor, un campesino, una viuda, etc.).
- ✦ **Tres puntos:** Un enemigo a tener en cuenta (alguien de la misma clase social del PJ, especialmente listo o acaudalado, una banda de ladrones o bandidos, un gremio de la ciudad, etc.).
- ✦ **Cuatro puntos:** Un enemigo peligroso (alguien de clase social superior al PJ, con recursos y astucia para usarlos, una sociedad secreta, la Mesta, un alto cargo eclesiástico o nobiliario).
- ✦ **Cinco puntos:** El PJ debería ya estar muerto (el Rey, el Papa, el Viejo de la Montaña, etc.).

Enfermizo (1 ó 2 puntos)

El PJ es una persona enfermiza, propensa a pillar enfermedades. Por cada punto en la vergüenza el PJ puede elegir entre: un -15% a las tiradas de resistencia contra enfermedades o un +15% a la posibilidad de contagio (con dos puntos se obtienen los dos modificadores).

Desafortunado (Variable)

El PJ es un tipo con poca suerte en la vida. Por cada punto en la vergüenza, resta -3% a su valor de Suerte.

El guardián de mi hermano (2 puntos)

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger esta vergüenza y que otro jugador haya generado su PJ de forma aleatoria.

El PJ comienza sus aventuras conociendo a otro PJ (generado según el sistema aleatorio). Ambos comienzan siendo buenos amigos, cosa que el PJ ha podido demostrar en el pasado, ya que en cierta ocasión salvo la vida (o casi) a su compañero: el PJ recibe el peor rasgo de carácter que haya obtenido su compañero en la tabla de rasgos, mientras que este recibe un rasgo especial similar a la vergüenza de *Deuda de vida* respecto al PJ (le debe una bien gorda).

El Último de su Estirpe (4 puntos para PJs nobles, 1 punto para el resto)

Toda la familia del PJ ha muerto. No tiene padres, hermanos, esposa, hijos o algún otro tipo de familia, habiendo muerto por causa de la guerra, enfermedad o por razones aun mas misteriosas. El hecho es que el PJ esta totalmente solo en el mundo y cuando muera, su estirpe morirá con él. En el caso de ser noble, el PJ deberá elegir el orgullo *Hereditario* y la vergüenza viene acompañada de un *Enemigo del pasado* de tres puntos (ya incluido en el coste) que será la razón de que el PJ sea el último de su estirpe, siendo él el ultimo cabo suelto para concluir el asunto.

Excesivamente Locuaz (1 punto)

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger esta vergüenza.

El PJ habla demasiado, no pudiendo dejar la lengua en el paladar. Hablará de cualquier tema por evitar estar callado, especialmente gustará de contar chismes y rumores. Además, le cuesta horrores guardar secretos, tendiendo a contarlos a quien menos debiera. En estas situaciones, deberá realizar una tirada de *Templanza* exitosa, o simplemente se ira de la lengua. Esta vergüenza es compatible con el orgullo *Locuaz*. Se recomienda al DJ esta vergüenza a PJs que puedan interpretarla debidamente.

Incordio (2 puntos)

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger esta vergüenza.

Admitámoslo, el PJ es un incordio. Ya sea por eructar, tirarse sonoros y apestosos pedos, rechinar los dientes, meterse el dedo en la nariz u orejas y hacer cosas creativas con las pelotillas, etc. (el PJ decide que es exactamente), lo cierto es que la gente simplemente no le aguanta, necesitando de tiradas de *Templanza* para permanecer a su lado (el resto de PJs se ha acostumbrado lo suficiente para no hacerlas, aunque ello no signifique que no les moleste). El PJ tiene un penalizador de -25% a cualquier tirada social.

Insomne (2 puntos)

El PJ esta maldito con un insomnio al que no termina de acostumbrarse. Cada noche deberá hacer una tirada de *Templanza* o no podrá conciliar el sueño, sufriendo al día siguiente los malus por pasar la noche en vela. El DJ puede aplicar bonus a la tirada según las actividades físicas del día o por varias noches sin dormir.

Mentiroso compulsivo (1 punto)

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger esta vergüenza.

El PJ esta acostumbrado desde pequeño a mentir prácticamente en todo. Las mentiras que suelte pueden ser pequeñas (decir haber gastado una moneda mas de las necesarias) o gordas (decir que es hijo de un conde u obispo). El PJ tiene poco control sobre sus trolas, los mas elegirlas para que sean lo mas pequeñas e insignificantes, aunque si en alguna ocasión se ve obligado a decir la verdad, deberá pasar una tirada de *Templanza* para lograrlo. La única ventaja que otorga esta vergüenza es que si PJ sufre *Tormento* y falla su tirada de *Templanza*, le soltará una trola, necesitando fallar otra tirada de *Templanza* adicional para decir la verdad. Esta vergüenza es compatible (y recomendable) con el orgullo de *Mentiroso*.

Obligación olvidada (1 punto)

Requisito: El PJ debe ser de sexo masculino.

Una antigua amante, al que el PJ dejo en cinta, y toda su familia, buscan activamente al PJ para que se haga cargo de sus obligaciones. La cosa puede acabar pasando por la Iglesia o pagando su afrenta en sangre. Una vida errante puede ser una solución al problema, pero ¿quién sabe si algún día tendrá que cumplir con sus obligaciones?

Pecado Mortal (1 punto)

Requisito: Esta vergüenza sólo puede ser escogida por PJ rituales que tengan acceso a los rituales de fe.

Apéndice I: Virtudes et Vicia

El PJ hace frente a un pecado mortal, difícil de redimir. Empieza el juego con un pecado mortal que reduce sus PF en -10, reduciendo además las tiradas de RR a la mitad, solo a la hora de determinar si termina por redimirlo.

Pensar en voz alta (1 punto)

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger esta vergüenza.

El PJ tiene la mala costumbre de pensar en voz alta, lo que no le ayuda a hacer amigos. En situaciones concretas en que sus pensamientos puedan meter en líos al grupo, puede intentar hacer una tirada de Templanza para callarse... en esa ocasión, claro.

Posesión menor (2 puntos)

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger esta vergüenza.

El PJ parece poseído por un demonio que le impulsa a soltar blasfemias y palabrotas con todo el que se cruza, sin que los exorcismos le hayan podido ayudar hasta el momento. En realidad sufre del síndrome de Touré y podrá hacer una tirada de Templanza para evitar fastidiarla en un momento dado (vale, teóricamente los enfermos no tienen control, pero es por darle algo de juego). Ir constantemente amordazado también es una opción. Se espera que el PJ lo interprete (pero sin pasarse...).

Profesional mediocre (2, 3, 4 ó 5 puntos)

Requisito: El PJ debe tener unos ingresos mensuales variables.

El PJ tiene una pésima reputación (merecida o no) de ser un mediocre (por decirlo finamente) profesional en su trabajo o gremio, lo cual hace que le cueste más ganarse la vida, reduciendo su sueldo: por un lado obtiene un -10% a sus tiradas sociales con otros camaradas de profesión, que lo ven como un bueno para nada, y por otro, penaliza con -10% (otro -10% adicional por cada punto por encima de 2) a su competencia salarial, solo a efectos de calcular su sueldo mensual.

Puñetero (1 punto)

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger esta vergüenza.

Hay que afrontarlo: el PJ no va ir al Cielo, lo más, con mucha suerte al Purgatorio, y si paga muchas bulas. El motivo, que es un autentico hijo de puta (y no por nacimiento), que disfruta haciendo la puñeta al prójimo. Cuando el PJ se vea en una situación en que puede fastidiar al prójimo (PJs incluidos), deberá hacer una tirada de Templanza o no podrá impedir sus impul-

sos más oscuros de hacer la pascua. El PJ no es tonto y normalmente buscará la manera de hacer sus maldades, saliendo él indemne²⁶.

Quebranto (Variable)

¿El PJ tienes que gastarse puntos y no sabe en que? Pues que elija esta vergüenza, si se atreve. Durante el transcurso de la partida, el DJ preparará, según le venga en gana... , digo, según se ajuste mejor a las aventuras de él y sus compañeros, algún tipo de desgracia, encuentro, situación o evento que le otorgará al PJ una o varias vergüenzas de un total de los puntos asignados. Llegado ese momento, el PJ borrará esta vergüenza (o disminuirá sus puntos, si las vergüenzas vienen de una en una).

Receloso (2 puntos)

El PJ ha sufrido mucho a causa de otras personas, tanto que no termina de fiarse de nadie. No confía en los extraños y recela de sus propios compañeros, lo cual hace del personaje una persona difícil de tratar. El PJ sufre un malus en sus tiradas de *Elocuencia* y *Empatía* (a determinar por el DJ, según la situación), además que en las situaciones complicadas, deberá pasar una tirada de Templanza o abandonará a sus amigos, preocupándose solo de su pellejo.

Rezagado (Variable)

El PJ reacciona tarde y mal en situaciones de tensión. Por cada punto en la vergüenza, obtiene un -2 a sus tiradas de iniciativa.

Saco de lastima (4 puntos)

El PJ es un autentico saco de lastima: si caga un pájaro seguro que le toca a él, si hay una mierda en la calle, seguro que la pisa, si un ladronzuelo debe robarle la bolsa al grupo, seguro que la pierde él, si hay una pelea, seguro que le endiñan a él primero o le toca el peor adversario posible, etc. En ocasiones que pasen cosas de este estilo, el PJ deberá hacer una tirada de Suerte o directamente le tocará la peor parte del asunto.

Sueño estridente (1 punto)

El PJ es el último compañero de habitación que nadie desee tener, ya sea porque ronca como un berraco o habla y grita en sueños. Cualquier persona que desee dormir junto al PJ, debe hacer una tirada de Templanza o no podrá conciliar el sueño en toda la noche, sufriendo los penalizados por pasar la noche en vela.

²⁶ *Addenda:* Se recomienda muy mucho al DJ que tenga claro a quién permite esta vergüenza, y no solo por que lo sepa interpretar, sino porque no se convierta en un fastidio a la larga.

Sueño profundo (1 punto)

El PJ tiene un sueño muy profundo, necesitando de varios minutos de gritos y empujones para que recobre la conciencia. En caso de estruendo, combates o algarabías (deben ser realmente estridentes) las tiradas para despertarse se hacen con un penalizador de -50%. La única ventaja que tiene es que no se ve afectado por la vergüenza de Sueño Estridente de sus compañeros.

Vago (1 punto)

El PJ es vago y perro (sin ofender a los canes) de armas tomar. Cada vez que haya que hacer un trabajo físico importante, deberá hacer una tirada de Templanza o directamente se negará a hacerlo, poniendo mil excusas ("Estoy muy mal de lo mío"), no dejándose convencer de lo contrario.

Vicioso (1 punto)

El PJ era un vicioso que le daba a algún vicio en concreto (vino, viandas, mujeres, etc.) en el pasado, aunque ahora se ha reformado... o lo intenta, porque a la menor tentación de volver al mal camino, debe hacer una tirada de Templanza o terminará recayendo en esa ocasión, aunque luego se arrepienta.

Vientre ligero (1 punto)

Las situaciones de tensión o miedo, le sueltan el vientre al PJ. Cada vez que falle una tirada de Templanza, deberá realizar otra, o simplemente se lo hará encima, ganando, a parte del bochorno y la incomodidad, un -25% a las tiradas sociales hasta que se cambie de ropa.

Vulgar (2 puntos)

Requisito: El PJ que escoja esta vergüenza debe tener una posición social de campesino o villano.

El PJ es una persona vulgar. El motivo exacto queda a discreción del PJ (puede decir tacos, tener malos modales, simplemente ser "soso", etc.), pero el hecho es que recibe un penalizador de -25% a la competencia de *Disfrazarse* a la hora de hacerse pasar como un noble o persona importante, amen de un penalizador de -25% a las tiradas de *Sedución* (las féminas no terminan de ver algo en él).

Zoque (1 punto)

Requisito: Se necesita permiso del DJ para escoger esta vergüenza.

El PJ es un autentico zoquete en una de las competencias secundarias de su profesión. No puede subirla durante la generación del PJ y le costará el doble de puntos de aprendizaje el incrementarla durante el desarrollo de las aventuras. El DJ, junto al PJ implicado y el resto de PJs, deberá decidir cual es la competencia escogida.

Appendix II: Personæ Paratæ

PADRE FELIPE DE TADEO

Reino: Corona de Castilla.

Pueblo: Gallego.

Posición Social: Burguesía.

Profesión: Sacerdote (Parroco).

Profesión Paterna: Barbero Cirujano.

Situación Familiar: Padres vivos. Último de cuatro hermanos.

FUE: 15	Altura: 1,60 varas
AGI: 10	Peso: 118 libras
HAB: 15	RR: 75%
RES: 15	IRR: 25%
PER: 15	PV: 15
COM: 15	Templanza: 53%
CUL: 20	Suerte: 50
ASP: 15 (Normal)	Edad: 24 años

Competencias: Astrología 45%, Cantar 15%, Descubrir 45%, Elocuencia 45%, Empatía 65%, Enseñar 15%, Escuchar 45%, Idioma (gallego) 100%, Idioma (castellano) 80%, Idioma (latín) 60%, Leer y Escribir 60%, Memoria 35%, Teología 80%.

Ingresos Mensuales: 720 maravedíes.

Gasto Semanal: 135 maravedíes.

Dinero Inicial: 3600 maravedíes.

Rituales de Fe: Todos los rituales de Primus Ordo y Secundus Ordo.

Rasgos de Carácter:

- ✧ Comprensivo (50).
- ✧ Sentido de la orientación (92).
- ✧ Ambidextro (21).
- ✧ Robusto (44).

Historial

Nacido en Muxia, el padre Felipe de Tadeo se ordenó sacerdote a una edad muy temprana y gracias a las influencias de su padre, poco después fue elegido párroco de la baronía de Nuño de Velasco. Allí se ha ganado una reputación de hombre de fe, dispuesto siempre a ayudar y a escuchar a sus feligreses, a los que acostumbra también a echar una mano en las labores del campo siempre que es necesario un par de manos adicionales.

IBON LA GAZAPA

Reino: Corona de Aragón.

Pueblo: Aragonés.

Posición Social: Villano.

Profesión: Ladrona.

Profesión Paterna: Marino.

Situación Familiar: Bastardo. No conoce a sus padres. Se crió con un marino.

FUE: 10	Altura: 1,62 varas
AGI: 15	Peso: 110 libras
HAB: 20	RR: 60%
RES: 15	IRR: 40%
PER: 15	PV: 15
COM: 15	Templanza: 60%
CUL: 10	Suerte: 40
ASP: 12 (Normal)	Edad: 20 años

Armas: Bracamante 50% (1D6+2+1D6).

Competencias: Comerciar 15%, Correr 70%, Descubrir 40%, Disfrazarse 15%, Escamotear 75%, Escuchar 30%, Esquivar 55%, Forzar Mecanismo 40%, Idioma (aragonés) 100%, Idioma (castellano) 40%, Lanzar 15%, Nadar 20%, Navegar -5%, Sigilo 40%, Tregar 70%.

Ingresos Mensuales: 80 maravedíes.

Gasto Semanal: 18 maravedíes.

Dinero Inicial: 400 maravedíes.

Rasgos de Carácter:

- ✧ Mascota (75) (gato).
- ✧ Mareos en barco (55).
- ✧ Cleptómano (25).
- ✧ Ágil y veloz (77).

Historial

Los primeros recuerdos de Ibón proceden de un pequeño pueblo costero de la corona de Aragón, donde vive acogida por Matias, un viejo marino que la recogió cuando sus padres fallecieron tras una epidemia de peste negra. Pero como la edad no perdona, Matias también termina muriendo, dejando a una joven fibrosa y algo rebelde, que al verse sola en este mundo abandona el pueblo y comienza una larga peregrinación de pueblo en pueblo, de villa en villa, acompañada por su gato Duque, viviendo de lo que puede coger y huyendo de los jus-

Appendix II: Personæ Parata

ticias que tratan de alcanzarla. De esa manera, legua a legua y año a año, Ibón ha terminado su viaje al sur de la Península, semiacogida como criada y doncella del barón Nuño de Velasco, aunque su natural inquietud terminará por llevarla a otro lugar en breve. O eso piensa.

IGARO BALBETSU

Reino: Corona de Castilla.

Pueblo: Vasco.

Posición Social: Campesino (Vasallo).

Profesión: Soldado.

Profesión Paterna: Siervo de Corte.

Situación Familiar: Padres vivos. Primogénito de cinco hijos.

FUE: 20	Altura: 1,60 varas
AGI: 15	Peso: 118 libras
HAB: 15	RR: 70%
RES: 15	IRR: 30%
PER: 15	PV: 15
COM: 10	Templanza: 47%
CUL: 10	Suerte: 35
ASP: 8 (Marcadamente feo)	Edad: 18 años

Armas: Hacha de Combate 80% (1D10+1D4+1D6), Cuchillo 15% (1D6+1D4), Ballesta 45% (1D10+1D4), Pelea 15% (1D3+1D6), Escudo 45%.

Competencias: Cabalgar -30%, Cantar -15%, Comerciar -15%, Conducir Carro 15%, Conocimiento Animal -15%, Correr -10%, Corte -15%, Descubrir 30%, Disfrazarse -15%, Elocuencia -15%, Esquivar 30%, Idioma (euskera) 100%, Idioma (castellano) 40%, Mando -15%, Sanar 45%, Sigilo 40%, Tormento 35%.

Ingresos Mensuales: 80 maravedíes.

Gasto Semanal: 9 maravedíes.

Dinero Inicial: 400 maravedíes.

Rasgos de Carácter:

- ✦ Miedo atroz a los caballos (23).
- ✦ Tartamudo (79).
- ✦ Cojo (31).
- ✦ Repulsa a los animales (19).

Historial

Igaro nació en una pequeña aldea de las provincias vascuenses castellanas donde vivió hasta los diez años, cuando su padre abandonó la aldea y se encaminó al sur para acudir al servicio de su señor, el barón Nuño de Velasco. Desde muy temprano, el barón comenzó a entrenar al hijo de su criado como soldado de la baronía, puesto que posee en la actualidad, donde se ha ganado una merecida reputación debido a su habilidad en el uso del hacha de armas, aunque para conseguirlo ha sufrido algún que otro contratiempo (su cojera es un buen ejemplo). Lo que nadie entiende, y que muchos atribuyen a una maldición, es la antipatía que Igaro despierta en animales, hasta tal punto que no hay caballo que haya conseguido montar (como jinete, *clarostá*).

PHILLIPE DU BAYONNE

Reino: Reino de Navarra.

Pueblo: Navarro.

Posición Social: Baja Nobleza (Hidalgo).

Profesión: Cortesano.

Profesión Paterna: Cortesano.

Situación Familiar: Hijo bastardo reconocido de noble y prostituta (manssur).

FUE: 12	Altura: 1,70 varas
AGI: 13	Peso: 125 libras
HAB: 15	RR: 60%
RES: 15	IRR: 40%
PER: 15	PV: 15
COM: 20	Templanza: 58%
CUL: 10	Suerte: 45
ASP: 12 (Normal)	Edad: 18 años

Armas: Espada de Mano 40% (1D8+1+1D4).

Competencias: Cabalgar 23%, Comerciar 20%, Conocimiento Animal 35%, Corte 60%, Descubrir 35%, Elocuencia 60%, Empatía 60%, Escuchar 65%, Idioma (francés) 100%, Idioma (castellano) 25%, Idioma (euskera) 20%, Leer y Escribir 10%, Seducción 61%, Sigilo 23%.

Ingresos Mensuales: 500 maravedíes.

Gasto Semanal: 90 maravedíes.

Dinero Inicial: 2.500 maravedíes.

Rasgos de Carácter:

- ✦ Carisma con los animales (17).
- ✦ Honor del guerrero (69).
- ✦ Oído muy sensible (24).
- ✦ Extranjero (francés) (16).

Historial

Phillipe nació en una zona rural del sur de Francia, hijo bastardo de una prostituta con el señor feudal de la zona, Robert Morlet, que al no haber conseguido descendencia legítima con su esposa, decidió reconocerlo como heredero y darle una educación lo más cortesana posible. Por desgracia, tras la muerte de Robert, su legítima esposa desobedeció la última voluntad de Robert y le negó su herencia a Phillippe, además de acusarle públicamente de conspirar para hacerse también con las posesiones que le habían sido asignadas a la viuda. Aunque se demostró que esto último no era cierto, el tribunal real desposeyó a Phillippe de buena parte su herencia, lo que le obligó a abandonar su tierra natal y encaminarse a la corte del recién coronado Carlos II de Navarra, donde pensaba labrarse una nueva vida, pues allí se desconoce la verdad sobre su nacimiento.

Actualmente, Phillippe se encuentra en el sur de la Península, donde ha sido enviado por su señor Carlos II para llevarle un mensaje personal al barón Nuño de Velasco respecto a ciertas posesiones que el barón tiene en su reino. Junto a él viaja otro caballero del rey navarro, Severo Ramírez.

Aquelarre: Septum Arbitri

SEVERO RAMÍREZ

Reino: Reino de Navarra.

Pueblo: Navarro.

Posición Social: Baja Nobleza (Caballero).

Profesión: Infanzón.

Profesión Paterna: Alquimista.

Situación Familiar: Huérfano de padre. Son seis hermanos y él ocupa el cuarto lugar de primogenitura.

FUE:	20	Altura:	1,79 varas
AGI:	15	Peso:	154 libras
HAB:	15	RR:	30%
RES:	15	IRR:	70%
PER:	10	PV:	15
COM:	10	Templanza:	53%
CUL:	15	Suerte:	35
ASP:	17 (Normal)	Edad:	17 años

Armas: Montante 70% (1D10+2+1D6), Espada de Mano 55% (1D8+1+1D4), Escudo de Metal 15%, Ballesta 40% (1D10).

Competencias: Alquimia 25%, Astrología 20%, Cabalgar 45%, Conocimiento Mágico 25%, Conocimiento Vegetal 40%, Degustar 35%, Descubrir 30%, Empatía -15%, Escuchar 30%, Esquivar 15%, Idioma (castellano) 100%, Idioma (aragonés) 60%, Juego 15%, Leer y Escribir 15%, Mando 40%, Tormento 15%.

Ingresos Mensuales: 500 maravedíes.

Gasto Semanal: 90 maravedíes.

Dinero Inicial: 2.500 maravedíes.

Rasgos de Carácter:

- ✦ Se ha criado en el campo (66).
- ✦ Gourmet (30).
- ✦ Confiado (27).
- ✦ Guarro (78).

Historial

Severo procede de una pequeña población rural navarra, muy cerca de la corona aragonesa, donde ha vivido casi toda su vida junto a sus hermanos y padres. Hace unos años, tras la muerte de su padre, Severo tuvo que abandonar su tierra natal para dirigirse a la corte y labrarse una carrera de armas como caballero del rey Carlos II de Navarra, a cuyo servicio ha jurado servir desde el mismo día que fue coronado.

Debido a ese juramento, Severo se encuentra actualmente acompañando a un cortesano francés, Phillipe du Bayonne, en un viaje a tierras andaluzas para llevarle un mensaje al barón Nuño de Velasco. La relación entre ambos Phillipe y Severo no es del todo agradable, pues el francés acostumbra a arrugar la nariz cada vez que se le acerca el navarro y murmura algo así como "*sales cochon*" con un matiz que a Severo no le gusta nada de nada.

JACOB BEN YEHUDÁ

Reino: Reino de Castilla.

Pueblo: Judío.

Posición Social: Burguesía.

Profesión: Médico.

Profesión Paterna: Cambista.

Situación Familiar: Huérfano de madre. Es hijo único.

FUE:	10	Altura:	2,00 varas
AGI:	10	Peso:	130 libras
HAB:	15	RR:	65%
RES:	15	IRR:	35%
PER:	20	PV:	15
COM:	15	Templanza:	54%
CUL:	15	Suerte:	50
ASP:	18 (Atractivo)	Edad:	24 años

Armas: Cuchillo 30% (1D6+1D4), Pelea 35% (1D3).

Competencias: Alquimia 25%, Comerciar 30%, Conocimiento Animal 15%, Conocimiento Mineral 25%, Conocimiento Vegetal 45%, Correr 35%, Descubrir 40%, Elocuencia 25%, Empatía 60%, Idioma (ladino) 100%, Idioma (hebreo) 30%, Idioma (castellano) 60%, Leer y Escribir 15%, Medicina 60%, Memoria 35%, Sanar 60%, Tregar 35%.

Ingresos Mensuales: 600 maravedíes.

Gasto Semanal: 135 maravedíes.

Dinero Inicial: 3.000 maravedíes.

Rasgos de Carácter:

- ✦ Amistad Influyente (39) (Barón Nuño de Velasco).
- ✦ Alto (73).
- ✦ Marrullero y camorrista (83).
- ✦ Ágil y veloz (77).

Historial

Jacob nunca imaginó que se convertiría en médico pues desde pequeño siempre fue un chico travieso, inquieto y bastante poco dado al estudio. Su padre, Yehudá, era administrador personal del barón Nuño de Velasco, que lo trataba con una deferencia muy poco habitual entre un cristiano y un judío, y fue el propio barón el que costeó los estudios de medicina de Jacob, que tuvo que comenzar obligado por su padre.

Hace unos años, tras la muerte de su esposa, Yehudá se sumió en una profunda melancolía que le iba afectando físicamente a ojos vistas: su visión se nublaba, su pulso no era el de antes y su memoria comenzaba a fallarle. Eso obligó a Jacob a tomar una importante decisión: podía abandonar los estudios para siempre, y dedicarse a otros menesteres alejando de su padre, o acabar finalmente la carrera y entrar al servicio del barón Nuño de Velasco para que así su padre pudiera abandonar su trabajo y poder mantenerlo. Jacob escogió la segunda opción, aunque todavía se pregunta qué hubiera sucedido si hubiera dejado atrás sus estudios y se hubiera marchado por los caminos de Sefarad.