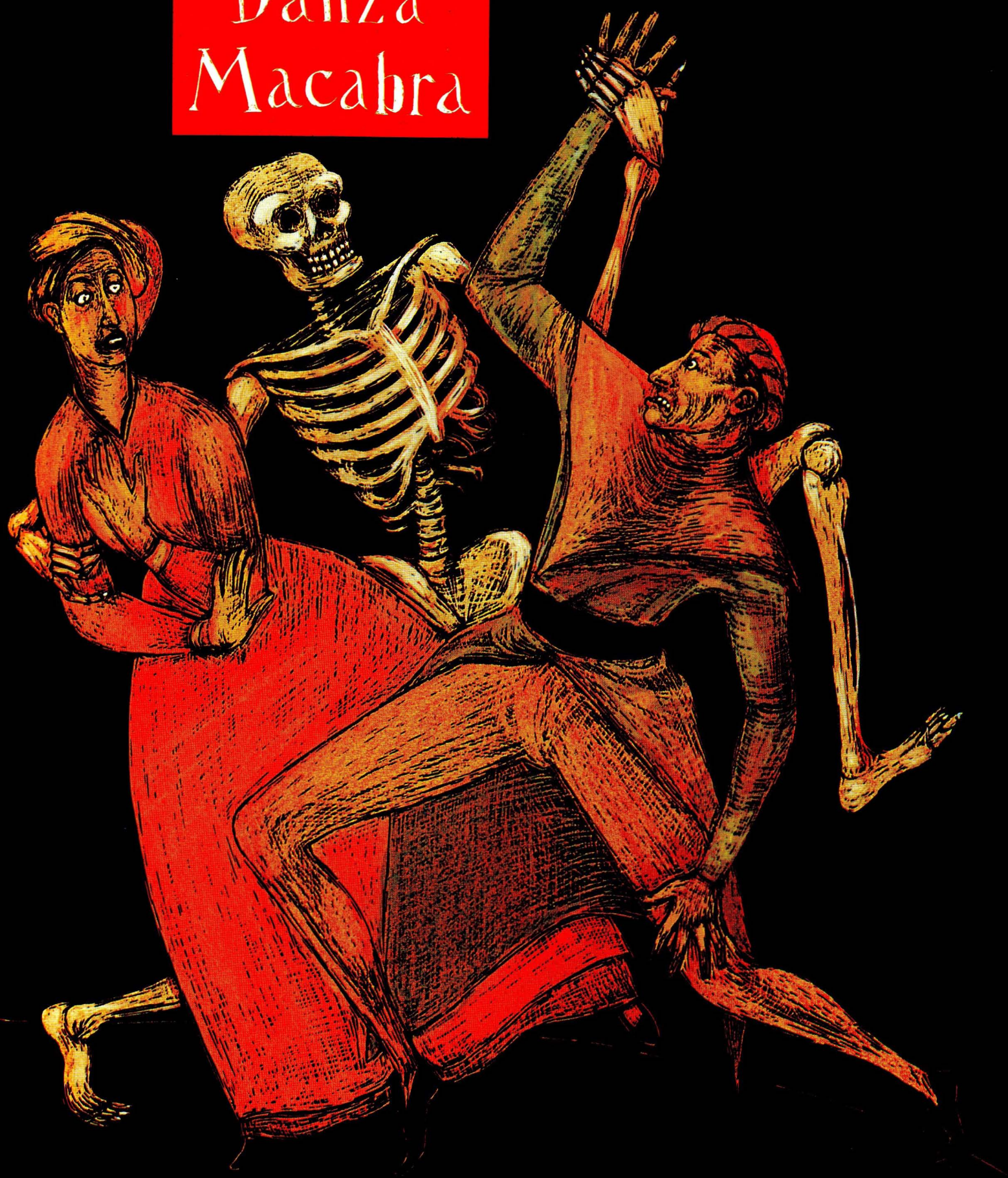


JUEGO DE

Agueflame

ROL DEMONIACO MEDIEVAL

Danza Macabra



Danza Macabra

por
Ricard Ibáñez

Ilustración Pantalla:
Arnal Ballester

Ilustraciones interiores:
Montse Fransoy



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

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



Danza Macabra, es un suplemento del juego de rol Aquelarre sin el cual no puede utilizarse.

1ª edición Mayo 1992

Danza Macabra es una publicación

© 1992 JOC INTERNACIONAL, S.A.

Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona, España.

Fotocomposición: PUBLITECSA

Impreso en Hurope, S.A., C/. Recared, 2-4 - 08005 Barcelona.

D.L.: B-11.787 - 1992

I.S.B.N.: 84-7831-072-X

Índice

La muerte en el mundo medieval	3
Introducción	5
El lobo y la oveja	6
Las palabras de Ana	10
La seducción	14
El matrimonio de Iñigo	18
El loco	23
Sed de sangre	27
Epílogo: La Danza Macabra	31
Apéndice: Personajes pregenerados	32

La muerte en el mundo medieval

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

Libro del Profeta Isaías, 5, 9.

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

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

Es la época de las grandes epidemias, las guerras interminables, la escasez y el hambre. La muerte se convierte en una realidad cotidiana, a menudo dolorosa, que es posible contemplar en la sonrisa descarnada de cualquier cadáver de los muchos que se encuentran, demasiado a menudo, al lado de nuestro camino, o incluso amontonados en las calles en épocas de epidemia. Esta convivencia con la Muerte provoca un feroz amor por la Vida, lo cual, unido a un progresivo desencanto con respecto al Clero y sus latines, desemboca en la locura del Carnaval, en el desenfreno de la Fiesta de los Locos, incluso ¿por qué no? en las frenéticas danzas de los Aquelarres. Viva la Vida, muera la Muerte. Hoy estamos vivos, mañana podemos estar muertos. Gocemos y disfrutemos, hoy es hoy, mañana ha de ser...

Y, sin embargo, viva la Muerte, también. Porque esa grandísima puta que nadie quiere ver en casa tiene una cualidad buena: es justa. Se lleva tanto al rico como al pobre, al gordo como al flaco, al justo como al pecador. Todos son iguales ante la Muerte, y nadie tiene poder frente a ella. Es la **Danza Macabra**, la danza de la Muerte, y todos la bailan, aunque ninguno quiere. Y la Muerte sonríe con su boca sin labios, y el pobre sonríe con ella, sabiendo que el poderoso se pudrirá bajo la tierra de la misma manera que él.

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

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

Ricard Ibáñez
Barcelona, Enero 1992

Introducción

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

(Copia XXXIII)

Setiembre de 1362. En Mayo del año anterior, y gracias a la intervención del legado pontificio Guido de Bolonia, Castilla y Aragón firmaron la paz de Terrer, poniendo fin a una sangrienta guerra que los había enfrentado durante cinco largos años. Los dos bandos se devolvieron los territorios conquistados y se comprometieron a mantener la paz. Pedro IV de Aragón licenció a sus tropas, mientras que Pedro I de Castilla participaba en la guerra civil de Granada. Ahora, sin embargo, Pedro I ha vuelto victorioso del sur. Ha hecho una alianza secreta con Navarros e Ingleses, y ha roto la tregua, entrando a sangre y fuego en territorio aragonés y amenazando Zaragoza.

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

NOTA PARA EL DJ: El nombre del hidalgo debería ser conocido al menos por un par de Pj, ya sea porque lo conozcan en persona o porque hayan oído hablar de él. Don Carlos de Mayoral es un viejo soldado, que se ha ganado la hidalguía a base de derramar incontables veces la sangre de los enemigos de su rey, con tanta generosidad como se derramaba la suya propia. En su juventud fue un gigante, fuerte como un roble y bravo como un toro, y aunque los años han encanecido su pelo y encorvado algo su espalda, sigue siendo un hombre difícil de poner de rodillas, como no sea ante Dios.

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

Don Carlos de Mayoral se propone emprender viaje rumbo a Santiago de Compostela. Hombre de una profunda religiosidad, siempre se ha encomendado al santo antes de empezar una batalla. Está absolutamente convencido que muchas veces fue la protección del apóstol lo que le salvó la vida. Ahora, en el ocaso de sus días, siente cercana la muerte, y quiere ir en peregrinación

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

Si los Pj aceptan (y es de suponer que así lo hagan) don Carlos les explicará la ruta a seguir: Partiendo de Jaca atravesarán las localidades de Puente de la Reina, Logroño, Burgos, Sahagún, León y Ponferrada, para llegar finalmente a Santiago de Compostela. En total, tres reinos (Aragón, Navarra y Castilla) dos de los cuales son actualmente hostiles a la Corona de Aragón. Sin demasiadas prisas, pero tampoco sin muchas demoras, el Camino puede hacerse en cinco o seis semanas.

Y así, el grupo de peregrinos parte dos días después, tiempo necesario para que Carlos ponga en orden sus asuntos, con la serenidad de un hombre que no espera volver. Lega su casa, criados y hacienda a un sobrino joven, su único pariente. Solo se reserva para sí su armadura, sus armas, su caballo y su enorme perro mastín, llamado "Hugo", el cual se niega rotundamente a separarse de su amo.

Don Carlos de Mayoral

FUE	12	Altura:	1'82	Peso:	68 kg.
AGI	10	RR:	60%	IRR:	40%
HAB	15	Apariencia 14. Edad 45 años.			
RES	12				
PER	15				
COM	12				
CUL	10				

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

Escudo 60%

Armadura: Cota de malla (Prot. 5)

Casco (Prot. 2)

Escudo

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

NOTA: Carlos solo juzga a las personas por sus hechos. Lo cual significa que no despreciará ni rechazará la presencia de un campesino, villano, musulmán o judío por el simple hecho de que lo sean. Asimismo, aunque no confía excesivamente en la magia, ha vivido lo bastante como para admitir que, en determinados casos, puede ser de alguna utilidad, y no tendrá reparos en contratar a un mago, siempre que no use hechizos de goecia.

Carlos es un Pnj que debe jugarse con cuidado, **ya que no puede morir**, puesto que es el motivo por el cual los Pj viajan. El DJ deberá tener este punto muy presente, en especial en el momento de los combates.

Hugo (Mastín de Carlos)

FUE	12	RR:	50%	IRR:	50%
AGI	20	Armadura natural: Carece			
RES	15				
PER	20				

Armas: Mordisco 75% (1D6+2)

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

El lobo y la oveja

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

(Copia XXIV)

1. La vision

El grupo de peregrinos pernocta en el monasterio de San Juan de la Peña, donde Carlos ha querido ir para venerar el Cáliz de José de Arimatea, que allí se guarda y el cual, según la tradición, es el mismo del que bebió Cristo durante la Última Cena. (NOTA DEL AUTOR: si a alguno le interesa verlo, en la actualidad se encuentra en la Catedral de Valencia). Los monjes, de la orden de San Benito, son sencillos y amables. Comparten con los Pj su cena (frugal pero nutritiva) en el Refectorio, y ceden a los Pj algunas celdas para que se acomoden. Asimismo, invitan a aquel que lo desee a acompañarlos en sus celebraciones litúrgicas. Carlos les acompaña en sus rezos hasta la hora de Completas (21 h.) momento en el cual se retira a descansar a la celda que han reservado para él.

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

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

2. La bondad del abad de Leire

El grupo cruza la frontera entre ambos reinos sin problemas: la guerra no ha llegado tan al norte, y están protegidos, en parte, por su estatus de peregrinos. Carlos planea pernoctar en el monasterio de Leire, para cruzar luego el río Salazar y recorrer el valle de Ibarrela, del que tanto le habló durante las guerras contra los moros su viejo camarada de armas Alvaro Salazar.

Las tierras adscritas al monasterio son ricas, y están bien cuidadas. Los campesinos son sumisos, e inclinan la cabeza servilmente al ver pasar a un grupo de "señores" a caballo. El ambiente es de prosperidad y bonanza. Sin

embargo, todo aquel Pj que pase una tirada de Psicología se dará cuenta que hay una tensión extraña en el aire, algo que muy bien podría ser rencor y odio reprimido.

Los monjes de Leire ofrecerán hospedaje a los Pj, obligados por la regla de la Orden, pero quizás con menos sinceridad y entusiasmo que sus colegas de San Juan de la Peña. Acomodarán al grupo en una gran sala común, fría y húmeda, habilitada precisamente para acoger peregrinos, y en la cual ya hay otro grupo de cuatro peregrinos. Los lechos están formados por jergones de paja, y por única comida se reparte unas escudillas de madera con verduras hervidas, caldo y mendrugos de pan. Carlos procurará calmar a los Pj, si estos se sienten descontentos con la hospitalidad de los frailes benedictinos de Leire. Los peregrinos vascos, por el contrario, refunfuñarán sobre la comida de forma bastante ruidosa, y uno de ellos, de nombre Imanol, gruñirá entre dientes (pero lo bastante fuerte como para que sea oído al pasar una tirada de Escuchar): "¡Pardiez que se comía mejor en las mazmorras del Corregidor!"

Si los Pj se fijan un poco más en sus compañeros de sala, verán que a uno de ellos le falta una mano, y si pasan una tirada de Otear verán asimismo que a otro le falta una oreja. Una tirada de Memoria o de Cultura x 3 hará que recuerden que dichos castigos son los que se aplican, respectivamente, a bandidos y contrabandistas. Son ya suficientes pistas para que los altamente inteligentes jugadores lleguen a la conclusión de que los susodichos "peregrinos" no son otra cosa que malhechores.

Si los Pj confraternizan con los "peregrinos" (a base de tiradas de Eloquencia o simplemente compartiendo sus provisiones y su vino) pueden enterarse por boca de éstos de un par de noticias de cierto interés, según las preguntas que les hagan:

Si preguntan sobre el valle de Ibarrela, dirán que vienen de allí, y aconsejarán a los Pj que eviten el valle. Al parecer, últimamente la zona está siendo muy castigada por los bandidos, y las gentes del valle no sienten demasiado amor hacia los viajeros desconocidos, máxime si van armados.

Si los Pj preguntan sobre el Abad y su feudo, explicarán entre risotadas que el abad es realmente una buena pieza, y que el día que reviente bajará tan rápido al infierno que es posible que no haya tiempo ni para enterrarlo. En otras palabras: se preocupa más de llenar su barriga y de exprimir a los siervos que se encuentran a su servicio que de intentar redimir sus almas (incluida la suya propia). No hay disturbios entre los campesinos, sin embargo, ya que misteriosamente aquel que osa quejarse en voz demasiado alta recibe una paliza por parte de unos desconocidos, o ve como parte de su hacienda es incendiada.

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

3. Laudes en intramuros

Si los Pj se pasean un poco por el monasterio, aparte de poder admirar las impresionantes gárgolas labradas en la piedra de la portada principal de la Iglesia, se darán

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

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

NOTA PARA EL DJ: Aunque la situación es un tanto irregular, el Abad de Leire no está infringiendo ninguna ley. Como señor feudal tiene perfecto derecho de contratar soldados que protejan sus tierras, en especial en tiempos revueltos como los que vive en la actualidad. Los Pj tienen que tener esto muy claro, (si es necesario puede decirselo Carlos) y darse cuenta que aunque la actuación del Abad sea despótica, está en su derecho.

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

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

4. El valle de Ibarrela

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

El valle de Ibarrela es un pequeño feudo, perteneciente a la familia de los Agreda. Viven en él unas 200 personas, agrupadas en ocho caseríos dispersos por el valle, más doce fuegos concentrados en la pequeña aldea, la cual se llama asimismo Ibarrela. La aldea está al pie de una colina, donde se alza el pequeño castillo de los Agreda, poca cosa más que una mansión amurallada y fortificada.

Ya en el valle, el grupo encontrará restos de violencia: Algunos campos quemados, un caserío con el techo de paja

renegrido por un incendio reciente, restos de ganado muerto... Una tirada de Otear unida a una tirada de Psicología hará que los Pj se den cuenta que la destrucción que contemplan no es en absoluto arbitraria: el que hacía esto no tenía intenciones de destruir completamente la riqueza del valle, sino que más bien parece un aviso, una amenaza.

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

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



5. El viejo soldado

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

La vida, sin embargo, no ha sido justa para Alvaro. Al igual que Carlos, partió en busca de fortuna sin otra ríque-

za que su valor y su espada, pero mientras que Carlos obtuvo honores y fortuna, Alvaro sólo consiguió una herida en su brazo izquierdo, brazo que un curandero tuvo que terminar amputando al pudrirsele la carne alrededor de la herida. Lisiado y sin fortuna, tuvo que terminar regresando a su valle natal, donde vive con la familia de su hermano. Es un hombre amargado, que bebe demasiado vino, y que no puede evitar sentir rencor por la buena fortuna de Carlos de Mayoral. Sin embargo, saludará a este bastante efusivamente, y calmará a sus vecinos, que ya veían en los Pj a parte de los bandidos que los asaltan noche tras noche. Alvaro explicará al grupo la situación en el valle: Ibarrela fue siempre un lugar próspero y tranquilo, ya que se encuentra lo bastante lejos de las rutas principales y de la frontera como para ser de interés. De cuando en cuando se sufría en azote de algún grupo de bandidos, pero los soldados del Señor y los Sobrejunteros del rey de Pamplona siempre los mantuvieron a raya.

Ahora la situación ha cambiado: Fernando de Agreda, el joven señor de Ibarrela, ha tenido que ir a la guerra, no dejando en el valle más que su madre y cuatro viejos soldados. Al mismo tiempo, los recursos de la Corte se centran en esta nueva guerra, y no se preocupan en enviar Sobrejunteros a patrullar los caminos. Las gentes han de valerse por sí mismas.

En este estado de cosas llegaron los bandidos. No son bandidos normales, que llegan, saquean y se van, sino que atacan siempre de noche, preocupándose más en hacer daño que en robar. Y, sin embargo, nunca hacen todo el daño que podrían hacer. Como si, en el fondo, no quisieran tanto destruir como asustar. Si eso pretenden, en verdad lo están consiguiendo. La gente está asustada, y no sabe qué hacer. Una cosa está clara: La señora feudal no puede protegerles.

6. La dueña discreta

Ante estas noticias, y posiblemente ante la desesperación de los Pj, Carlos decidirá subir al castillo, para ponerse al servicio de su dueña el tiempo necesario para liberarla de esta situación.

Tras darse a conocer ante los viejos soldados de la dama, y vencer su desconfianza, el grupo será recibido por la señora del castillo en la sala de armas. Beatriz de Alba, viuda del viejo Señor de Agreda, es una mujer de unos 35 años, menuda y de aspecto frágil, que habla con una vocecilla de pájaro muy acorde con su aspecto. Agradecerá a Carlos su ofrecimiento, pero cortésmente lo rechazará, explicando que un refuerzo de seis hombres poca ayuda sería para solucionar el problema de los bandidos. Aún si armara a todos los campesinos del valle para luchar contra los bandidos tendría que dividirlos en patrullas para proteger todo el valle, y entonces los bandidos podrían destruir los grupos de sus inexpertos campesinos uno a uno. Por otro lado, si concentra a todas sus gentes en la aldea y el castillo los bandidos quemarán impunemente las cosechas y caseríos. Beatriz sabe que no puede cumplir el compromiso feudal de proteger hacia sus vasallos.

Afirmará a los Pj que su vecino, el Abad de Leire, le ha hecho una oferta: si ella jura un compromiso de vasallaje hacia el monasterio, pagando regularmente un tributo, él usará su influencia en Pamplona para hacer venir tropas de Sobrejunteros, o de ser necesario pagará él mismo una banda de soldados para que limpien el valle. Beatriz está tentada de aceptar. No tiene otra salida.

Todo aquel Pj que pase una tirada de Psicología se dará cuenta que Beatriz dice estas últimas palabras con bas-

tante rabia contenida. El motivo es evidente: sospecha que el principal culpable de las desdichas de su gente no es otro que el "bondadoso" Abad de Leire. Sin embargo, carece de pruebas, y aunque las tuviera, no existe nadie en este tiempo de guerra y caos a quien denunciar las maquinaciones del Abad.

7. El plan

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

En caso de que el grupo no consiguiera o no quisiera en su momento reunir suficiente información en el monasterio, Carlos se ofrecerá, al menos, a llevar un mensaje de Beatriz a la corte de Pamplona. Sin embargo, para cuando un grupo de Sobrejunteros llegue al valle, la situación ya habrá llegado a su conclusión: Beatriz no habrá tenido más remedio que aceptar las condiciones del Abad, el cual se convertirá así en su Señor Feudal. La señora del valle, sin embargo, no está dispuesta a humillarse ante un ladrón, y una vez pactado el pacto de vasallaje se suicidará cortándose las venas en sus habitaciones.

Si por el contrario los Pj ponen al descubierto las maquinaciones del Abad Beatriz aceptará graciosamente el ofrecimiento de Carlos, solicitando su experiencia militar para dirigir la lucha contra los bandidos, sonriendo por primera vez en bastante tiempo. Carlos solicitará a su vez la ayuda de Alvaro, su viejo camarada.

En la práctica, sin embargo, deberán ser los Pj (que por algo son los Personajes de los Jugadores) los que elaboren el plan de ataque, plan que dependerá de la información obtenida: pueden decidir cruzar el río para asaltar el refugio de los bandidos cogiéndolos por sorpresa, o bien organizar una emboscada para atraparlos cuando pasen por el vado, o cualquier otro plan que surja de sus calenturientas cabezas. A no ser que sea una auténtica estupidez, Beatriz, Carlos y Alvaro lo darán por bueno.

8. El combate

Las fuerzas del valle de Ibarrela constan de doce campesinos armados con sus instrumentos de labranza, guiados por Alvaro, que empuña con su única mano su vieja espada; los Pj y Carlos; y los cuatro soldados de la señora del lugar, la cual aparecerá a la hora de partir vestida con cota de malla, casco y escudo, dispuesta a luchar con su gente por el valle. En total, unas veinte personas, de las cuales más de la mitad carecen de experiencia militar.

Los bandidos contabilizan asimismo unos veinte individuos, pero son soldados expertos, acostumbrados al combate y dirigidos por un aventurero llamado Roque de Trasmoz, el cual luchó bajo las órdenes de Fernando, el barón de Incinillas (ver el módulo "El Pacto", en la pág 85 del manual). Este último año de vida fácil, sin embargo, los ha ablandado bastante, y han perdido mucha de su disciplina y capacidad combativa. Además, no les cabe en la cabeza que los campesinos del valle puedan enfrentarseles con eficacia. El DJ puede desarrollar el encuentro como considere

oportuno (aunque se recomienda usar las reglas de Combate de Masas aparecidas en **Lilith**)

Independientemente de cómo se desarrolle el combate en un momento determinado del mismo los Pj oirán de repente el galopar de un caballo, y verán cómo un gigante vestido con una armadura negra y montado a caballo aparece nadie sabe de dónde, y arremete contra Beatriz. Los proyectiles o la magia que le puedan lanzar los Pj no le afectarán, y ninguno de ellos podrá acercársele lo bastante como para alcanzarle con su arma. Sólo Alvaro, en el último momento, se interpondrá entre el guerrero y su señora, recibiendo él el golpe dirigido a ella. Alvaro morirá en el acto, y el misterioso guerrero desaparecerá tan súbitamente como apareció. Cuando los Pj se acerquen al cuerpo de Alvaro, verán estupefactos que lo que lo ha matado no es un golpe de espada, como ellos han visto, sino una flecha que aún tiene incada en el corazón. Es más, nadie, aparte de los Pj y Carlos, ha visto a ese guerrero de armadura negra...

9. Conclusion

Si los bandidos ganan la batalla arrasarán el valle, diga lo que diga el Abad, enfurecidos por que unos campesinos les hayan presentado batalla. Los Pj supervivientes deberán huir como puedan de la comarca.

Si por el contrario ganan las gentes de Ibarrela, exterminarán a la mayor parte de los bandidos, y los supervivientes huirán para no volver. La única recompensa que Carlos pedirá por sus servicios será la cabeza de Roque Trasmoz, el jefe de los bandidos, la cual arrojará por la noche al patio del monasterio de Leire, para que el Abad sepa qué puede sucederle si prosigue con sus intrigas. Una vez hecho esto, y repuestos de sus heridas, el grupo reemprenderá la marcha...

Los Pj ganarán 35 P. Ap. si consiguen descubrir los planes del Abad, y 20 más si consiguen salvar a las gentes del valle de Ibarrela.

P.N.J.

Ladrones

FUE	10	Altura:	1'70	Peso:	60 kg.
AGI	15	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	12	Apariencia:	7		
RES	12				
PER	10				
COM	15				
CUL	5				

Armas: Cuchillo 40% (1D6)
Garrote 50% (1D6)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Discreción 40%, Esquivar 35%, Robar 45%

Alvaro

FUE	12	Altura:	1'80	Peso:	70 kg.
AGI	12	RR:	65%	IRR:	35%
HAB	10	Apariencia:	10		
RES	13				
PER	15				
COM	5				
CUL	12				

Armas: Espada 70% (1D8+1)

Armadura: Carece

Competencias: Mando 25%

Beatriz Alba

FUE	10	Altura:	1'57	Peso:	49 kg.
AGI	15	RR:	60%	IRR:	40%
HAB	15	Apariencia:	23		
RES	12				
PER	20				
COM	20				
CUL	15				

Armas: Espada corta 40% (1D6+1D4+1)

Armadura: Cota de malla (Prot. 5)

Casco (Prot. 2)

Escudo

Competencias: Cabalgar 45%, Escudo 40%, Mando 35%

Campesinos

FUE	15	Altura:	1'70	Peso:	60 kg.
AGI	12	RR:	40%	IRR:	60%
HAB	10	Apariencia:	13		
RES	15				
PER	10				
COM	5				
CUL	5				

Armas: Garrote 35% (1D6+1D4)

Palo 40% (1D4+1)

Cuchillo 30% (1D6)

Armadura: Carecen

Competencias: Conocimiento vegetal 65%

Soldados

FUE	12	Altura:	1'65	Peso:	60 kg.
AGI	10	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	12	Apariencia:	10		
RES	15				
PER	10				
COM	5				
CUL	7				

Armas: Lanza 50% (1D6+1)

Ballesta 40% (1D10)

Armaduras: Peto de cuero (Prot. 2)

Casco (Prot. 2)

Competencias: Esquivar 40%

Roque Trasmoz

FUE	20	Altura:	1'90	Peso:	80 kg.
AGI	15	RR:	75%	IRR:	25%
HAB	15	Apariencia:	2		
RES	20				
PER	10				
COM	10				
CUL	5				

Armas: Maza pesada 80% (3D6)

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

Competencias: Mando 40%, Cabalgar 60%

Bandidos

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

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

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

Ballesta 40% (1D10)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 40%

Las palabras de Ana

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

(Copia IX)

1. Una doncella en apuros

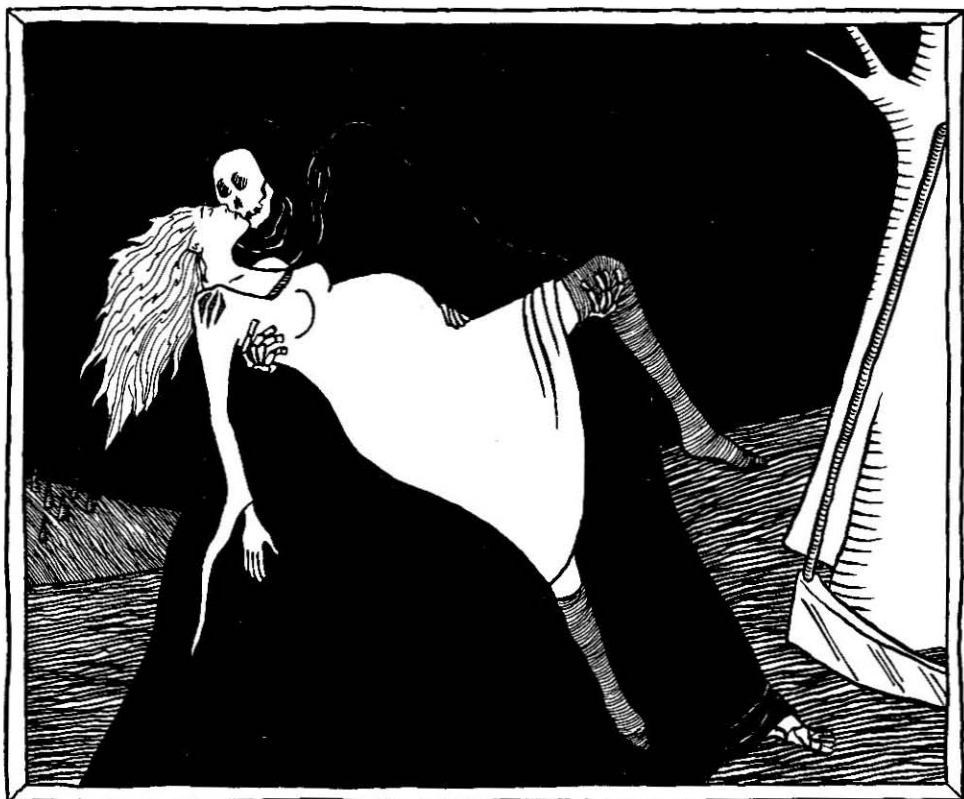
Los Pj se detienen unas horas en Puente la Reina, ya que Carlos, siguiendo la costumbre de los peregrinos, quiere rezar en las iglesias de Santiago y de San Pedro, así como venerar la imagen de la Virgen del Chori, situada en una capilla en el puente que da nombre a la localidad. Posteriormente el grupo se decide a tomar un bocado en la posada del Charlingoak, en las afueras de la localidad. En euskera, Charlingoak significa perro, lebre. Pero cualquiera que pase una tirada de "Leyendas" recordará que con este nombre se designan también los hijos mestizos de Agote y Humana. Sea como fuere, la posada es

confortable, la comida buena y el vino excelente. Regentan la posada un hombrecillo llamado Gorka y una especie de caballo con faldas llamada Ostatzu, de la cual dicen los del lugar que es capaz de derribar a un buey de un solo puñetazo.

Al llegar el grupo, los únicos clientes de la posada son tres hombres de armas, de aspecto rudo y bastante malcarados, que están comiendo en una mesa junto a una muchacha de unos veinte años, de origen noble a juzgar por su porte, sus maneras y sus ropas. Es evidente para cualquiera que no sea ciego que la muchacha viaja con los hombres a la fuerza. Los soldados mirarán al grupo con recelo y desconfianza, momento que aprovechará la muchacha para gritar: "¡Socorredme, caballeros, estos hombres me han raptado!" Uno de los soldados la hará callar dándole una sonora bofetada, mientras los otros dos se ponen de pie y echan mano de las armas. Uno de ellos dirá, entre dientes: "No metáis las narices en esto. Esta mujer está loca".

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

NOTA PARA EL DJ: Ayuden los Pj a Carlos o no, el combate terminará con la huida (o exterminio) de los



soldados. Caso de que los Pj cojan a alguno de ellos prisionero, explicará que trabaja para el padre de la chica, y que ésta se ha escapado del castillo porque está loca.

2. Las explicaciones de Ana

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

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

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

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

3. El puente del río Salado

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

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

Si los Pj se fían de los mendigos e intentan cruzar el río hay un porcentaje que se hunda del 5% por persona, y del 10% por caballo o mula. Este porcentaje es acumula-

tivo. En otras palabras: el primer jinete tendrá un 15% de posibilidades de hundir el puente, el segundo un 30%, el tercero un 45%, etc.

Caso de que algún Pj caiga al río deberá tirar por Suerte para que su montura no se rompa las patas (volviéndose inservible) y en segundo lugar deberá tirar por nadar para evitar ahogarse (es importante recordar los malos ocasionados por los diferentes tipos de armadura). La caída, de todos modos, le costará 1D4 puntos de resistencia.

Los Pj pueden asimismo descargar las monturas y hacerlas cruzar vadeando, llevándolas por la brida. El agua tiene una profundidad de cerca de un metro veinte en su punto más profundo. Los Pj que lo hagan así deberán pasar una tirada de Conocimiento Animal para obligar a los animales a cruzar las aguas llevándolos por la brida. Los Pj quedarán empapados, y si no se secan en el acto (con una buena fogata) corren el peligro de coger una pulmonía (ver pág. 64 del manual).

Si deciden pasar vadeando el río pero montados deberán pasar dos tiradas de cabalgar. De fallar alguna de las dos su montura dará un paso en falso, cayendo al río (y arrastrando a su jinete). Este deberá pasar una tirada de Suerte para evitar que a su montura se le rompa una pata. Asimismo correrá el peligro de coger una pulmonía.

El grupo de mendigos se mantendrá a la expectativa, riéndose a carcajadas si alguno de los Pj cae al río. Si el grupo se pone agresivo y no sabe admitir la broma los mendigos intentarán escapar, plantando cara si son perseguidos.

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

4. Los buhoneros

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

5. El señor de Estella

En las cercanías de la localidad de Estella, el grupo será detenido por cuatro hombres de armas, que se presentarán como soldados del señor de esas tierras, e interrogarán a los Pj sobre su identidad y los motivos por los cuales están en el territorio. Si los Pj no dan una explicación que les convenza (con la ayuda de una tirada de Elocuencia) exigirán que el grupo entregue sus armas, para llevarlos a presencia de su señor y que este aclare el asunto. Por supuesto, si a los Pj se les ocurre decir la verdad (que viajan al servicio de un súbdito de un reino enemigo y con la hija del señor feudal vecino, que se ha fugado de la mansión de su padre) serán detenidos igualmente. Caso que los Pj se nieguen a entregarse, los soldados intentarán reducirlos por la fuerza, aunque procurarán

coger vivos a la mayor parte de ellos. Si dos o más de soldados caen muertos o malheridos el resto huirá, o se rendirá.

Caso de ser detenidos por los soldados el grupo será llevado a presencia del señor de Estella, el cual los retendrá hasta la llegada del padre de Ana. Este se llevará a su hija, la cual conseguirá escapar de nuevo, precipitándose hacia su triste final (ver Conclusión). Respecto a los Pj, deberán organizar su fuga de los calabozos de Estella como sea, ya que pesa sobre ellos una acusación de asesinato (por los soldados del Barón muertos) de la cual no es fácil que sean declarados inocentes.

6. El encuentro

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

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

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

Caso de que el grupo sea alcanzado, Carlos, en uno de sus característicos arranques heroicos, gritará a la chica que prosiga sola hacia el monasterio, y ordenará al grupo que se dirija hacia unas peñas cercanas, para usarlas como muralla improvisada frente a la carga de los soldados del Barón. Estos lucharán hasta que la mitad o más de ellos caigan, o hasta que caiga el Barón y una tercera parte de ellos. El Barón luchará como enloquecido, prosiguiendo el combate incluso si sus hombres huyen. De ser atrapado con vida e interrogado, los Pj descubrirán la verdadera historia de Ana (ver 7. El Monasterio de Irache).

Caso que los Pj sean atrapados, si no son ejecutados "in situ" por el enfurecido Pedro de Fonsalba serán acusados de asesinato, como en el apartado anterior.

En ningún caso Ana será atrapada por su padre, sino que conseguirá huir.

7. El monasterio de Irache

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

gurado, sin embargo, que hizo jurar a los monjes que no dirían a nadie que seguía con vida, y mucho menos a su amada. Tras arrancarles este juramento, desapareció, hace ya varios años.

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

8. Conclusion

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

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

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

P.N.J.

Ana de Fonsalba

FUE	10	Altura:	1'65	Peso:	60 kg.
AGI	12	RR:	35%	IRR:	65%
HAB	15	Apariencia:	20		
RES	10				
PER	15				
COM	20				
CUL	10				

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Cabalgar 40%, Eloquencia 65%

Pedro de Fonsalba

FUE	18	Altura:	1'78	Peso:	80 kg.
AGI	15	RR:	60%	IRR:	40%
HAB	16	Apariencia:	10		
RES	15				
PER	10				
COM	10				
CUL	10				

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

Escudo 60%

Armadura: Cota de maila (Prot. 5)

Casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Mando 45%

Soldados del Barón

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

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

Ballesta 40% (1D10+1D4)

Armadura: Cota de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 40%, Esquivar 40%

Ostatxu

FUE	20	Altura:	1'90	Peso:	95 kg.
AGI	5	RR:	90%	IRR:	10%
HAB	10	Apariencia: 1			
RES	20				
PER	10				
COM	5				
CUL	5				

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

FUE	10	Altura:	1'65	Peso:	60 kg.
AGI	12	RR:	40%	IRR:	60%
HAB	13	Apariencia: 5			
RES	10				
PER	14				
COM	10				
CUL	5				

Armas: Cuchillo 35% (1D6)

Palo 40% (1D4+1)

Armadura: Carecen*Competencias:* Elocuencia 35%, Esquivar 30%**Buhoneros**

FUE	12	Altura:	1'70	Peso:	65 kg.
AGI	14	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	10	Apariencia: 10			
RES	12				
PER	15				
COM	20				
CUL	12				

Armas: Daga 40% (2D3)

Palo 45% (1D4+1)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)*Competencias:* Comerciar 80%, Psicología 50%**Soldados del Señor de Estella**

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

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

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

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)*Competencias:* Cabalgar 50%, Esquivar 40%

La seducción

*¿Qué se hicieron las damas,
sus tocados e vestidos
sus olores?*

*¿Qué se hicieron las llamas
de los fuegos encendidos
d' amadores?*

*¿Qué se hizo aquel trovar,
las músicas acordadas
que tañían?*

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

(Copia XXVII)

1. La indisposición de Carlos

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

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

Así, por un motivo u otro, Carlos deberá pasar unos días

de descanso tranquilo en una buena posada de Burgos, capital del reino de Castilla. Los Pj tienen unos días libres para visitar la ciudad.

2. El amor de Ramiro

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

En una taberna los Pj harán amistad con un goliardo llamado Ramiro de Osuya (ver *El retorno de Abel en Lilith*). Ramiro estudió el bachiller en Salamanca, pero por motivos que no le gusta mencionar demasiado dejó los estudios, y ahora intenta sacarse el título de Licenciado aquí, en Burgos. Tras una velada bien regada de jarras de vino (muchas de las cuales pagará Ramiro) explicará a los Pj que necesitaría que le hicieran "un pequeño favor": Se ha enamorado recientemente de una dama (cuyo nombre no viene al caso) tan hermosa como una rosa recién cortada... y al mismo tiempo tan necesitada de afecto como aquella. La dama en cuestión está casada con un comerciante viejo y tacaño, tan celoso que la tiene permanentemente encerrada en el piso superior de su mansión. El marido está de viaje, y la mujer ha quedado sola. Si los Pj estuvieran de acuerdo en armar un poco de follón ante la puerta de la casa, el tiempo suficiente para atraer la atención de los criados, Ramiro podría trepar hasta el balcón de su amada.

Caso de que los Pj se muestren reacios a hacerle este pequeño favor a Ramiro, este se apresurará a seguirles invitando a vino, para ablandarlos. Es de suponer que, cuando todos estén un poquillo achispados, terminen aceptando. Por cierto, Ramiro procurará beber lo menos posible...



3. La apuesta

En realidad, muy poco de lo que Ramiro ha contado a los Pj es cierto: Hace algunas noches, cuando volvía de una de sus frecuentes juergas, el goliardo divisó a una mujer de belleza indescriptible, que contemplaba la luna asomada a una de las ventanas de la casa de Eleazar ben David, un comerciante judío especializado en productos orientales y exóticos. Ramiro quedó absolutamente prendado de la belleza de la mujer, e incluso llegó a componer una canción sobre ella. Sus amigos se rieron mucho cuando se lo contó, y le informaron que ninguna mujer vivía con el viejo Eleazar, y que el único amor que se le conocía era su afición (normal entre los de su raza) a la alquimia y la brujería. Sus amigos concluyeron que si Ramiro vio algo más que las ilusiones de su borrachera, debió ser una Lamia, Súcubo u otro espíritu maligno invocado por Eleazar. Enfurecido, Ramiro apostó con sus amigos 10 Doblas de oro a que demostraba que vivía una mujer en esa casa, y que era capaz de pasar una noche de amor con ella. Su plan es muy sencillo: mientras los Pj arman follón abajo, él trepará hasta la ventana donde viera a su amada, entrando así en la casa. Piensa declararle su amor, y, tanto si es correspondido o no, llevarse una de sus prendas íntimas como prueba de su existencia. No les ha contado la verdad a los Pj por miedo a que se nieguen a ayudarlo, al enterarse que el viejo Eleazar practica la magia.

4. La mansión de Eleazar

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

Al poco que los Pj empiecen a armar follón una voz bastante irritada les gritará desde una ventana del piso superior que dejen de armar escándalo. Si siguen en sus trece les arrojarán un balde de agua bastante sucia (tirada de Esquivar para no ser duchado). Si aún persisten la puerta se abrirá, y media docena de criados armados con garrotes saldrán a la calle con la sana intención de dispersar a los alborotadores y darles una paliza. En ese momento los Pj oirán un grito, que parece venir del interior de la casa: reconocerán la voz de Ramiro. Si deciden ir a su rescate deberán enfrentarse a los criados, los cuales no esperan una resistencia decidida y huirán cuando uno de ellos caiga muerto o gravemente herido, intentando entrar en la casa de nuevo o bien escabullirse calle abajo, lo que les sea más fácil. Los criados que entren en la casa, como es lógico, intentarán cerrar la puerta tras de sí. Los Pj deberán forcejar con ellos (haciendo tiradas de Fuerza x 3) para evitar que les cierren la puerta en las narices. Caso que consigan entrar los criados escapan a todo correr por la casa, derribando tras de sí una especie de braseros que lanzarán al instante un humo espeso y picante, ligeramente dulzón. Los Pj no podrán evitar aspirarlo.

Caso de que a los Pj les hayan cerrado la puerta en las narices e intenten subir por una ventana, aspirarán igualmente el humo de los braseros al introducirse en la casa. Si se quedan ante la puerta sin saber qué hacer les arrojarán los braseros humeantes a la cabeza. En caso de rodear la casa e ir a la parte trasera, se encontrarán con el cadáver de Ramiro (ver la Conclusión).

5. La casa de los horrores

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

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

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

La siguiente lista de situaciones es un ejemplo de las que pueden encontrarse los Pj. El DJ, por supuesto, es libre de hacer caso omiso de ella, o de añadir o suprimir las situaciones que le vengan en gana. Se recomienda, sin embargo, que no abuse demasiado de sus pobres jugadores: al fin y al cabo, esto es **Aquelarre**, no **Paranoia**, y la paciencia de todo ser humano tiene su límite.

Debido a la droga, los Pj tienen un *malus* del 50% en toda competencia que intenten usar, a no ser que pasen una tirada de Resistencia x 2, en cuyo caso el *malus* sería solamente del 25%.

1. La ventana del monstruo. Los Pj llegan a una habitación donde se encuentra una ventana diminuta, tras la cual es posible vislumbrar uno o varios seres de pesadilla, sin duda alguna demonios, que quieren salir, y que hacen muecas y gestos amenazantes contra los Pj. Una tirada de Leyendas hará que los Pj lo identifiquen como el mítico "Portal de Salomón", tras el cual el monarca hebreo encerró multitud de demonios, entre ellos, dicen algunos, el mismísimo Belial.

En realidad no es otra cosa que un espejo, y las imágenes que los Pj ven en él son sus propios reflejos. Cualquier Pj que "ataque" las imágenes romperá el espejo (con lo cual se acabó el problema) pero a no ser que pase una tirada de Suerte se hará 1D4 puntos de daño en la mano (por los cortes con los cristales).

2. Los perseguidores invisibles. En un pasillo los Pj empezarán a oír pasos a sus espaldas, pese a que no verán a nadie. Aguzando el oído (con tiradas de Escuchar) oirán asimismo susurros, e incluso voces, gritos, rugidos y chillidos horribles si los Pj empiezan a gritar, ya que los que están oyendo no es otra cosa que el eco que ellos mismos producen en un corredor vacío. Algunas veces, sin embargo, los gritos que oyen provienen de los habitantes de la casa, que huyen despavoridos a su paso.

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

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

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

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

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

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

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

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

10. La salida. Los Pj llegan a la puerta de la casa, por la cual pueden acceder a la calle y huir de este lugar maldito. La puerta se cerrará a sus espaldas.

Eleazar y los criados que queden en la casa harán lo posible para echar fuera al grupo de salvajes que les ha invadido la vivienda, ya sea moliendo a palos a alguno que se quede rezagado, avanzando sigilosamente para dar un empujón oportuno a alguno que esté al lado de una ventana abierta, escalera o trampilla de la bodega, o incluso simulando voces amenazando (y a ser posible, aterrizando) a los pobres Pj.

6. El despertar

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

Lanzar 1D10

1. El Pj despierta en la posada en la que se alojan, cómodamente instalado en su cama.
2. El Pj despierta en la cama de una matrona bastante gorda... la cual ronca a su lado con expresión bastante satisfecha. El Pj tendrá que hacer algo para intentar huir de su férreo abrazo..., así como de sus criados y de su vengativo marido, que duerme en la habitación de al lado.
3. El Pj despierta detrás del altar mayor del Monasterio de las Huelgas, en plena Misa de Difuntos por el Abad, que acaba de fallecer.
4. El Pj se despierta abrazado a una de las Gárgolas de los tejados de la catedral de Burgos.
5. El Pj se despierta totalmente desnudo, encima de un montón de basura, en un callejón de la ciudad.
6. El Pj se despierta en un portal de la plaza mayor. Le han desaparecido su bolsa y todos sus objetos de valor.
7. El Pj se despierta en el cementerio, en el interior del agujero que el enterrador ya había preparado la noche anterior.
8. El Pj se despierta en la orilla del río Arlanzón, totalmente empapado (35% de posibilidades de coger una pulmonía, ver manual pág. 64)
9. El Pj despierta en los calabozos del Merino de la ciudad.
10. El Pj despierta en el Hospital de Valderrobles... donde se encuentran el hospitalero y su mujer, dispuestos a cuidar al Pj con tanto celo como hicieran con Carlos.

7. Conclusion

Respecto a Ramiro de Osuya, cayó al intentar trepar hasta la ventana de Eleazar, rompiéndose el cuello. El grito que oyeron los Pj lo lanzó al sentirse caer. Si los Pj lo investigan, averiguarán que los amigos del goliardo tenían razón: no hay mujeres en casa de Eleazar. Al parecer, esa doncella que Ramiro dijo ver solamente existió en su imaginación.

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

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

P.N.J.

Eleazar ben David

FUE	5	Altura:	1'55	Peso:	45 kg.
AGI	10	RR:	60%	IRR:	40%
HAB	10	Apariencia:	8		
RES	8				
PER	15				
COM	20				
CUL	20				

Armas: Daga, 30% (2D3)

Armadura: Carece

Competencias: Comerciar 80%, Elocuencia 75%

Criados de Eleazar

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

Armas: Garrote: 45% (1D6)

Armadura: Carecen

Competencias: Esquivar 40%, Correr 50%

El matrimonio de Iñigo

*Ved de cuán poco valor
son las cosas tras que andamos
y corremos,
que, en este mundo traidor,
aún primero que muramos
las perdemos.*

*Dellas deshaze la edad,
dellas casos desastrados
que acaçen,
dellas, por su calidad,
en los más altos estados
desfallecen*

(Copia VIII)

1. La masacre

Repuesto por fin, el grupo abandona Burgos con destino al convento de San Antón de Castrojeriz, en ruta hacia León.

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

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

La palabra lucha es un delicado eufemismo. Para hablar en términos crudos, un grupo de siete hombres a caballo y armados hasta los dientes está masacrando sistemáticamente a un grupo formado por un anciano fraile, cuatro monjas indefensas, cinco criados pobremente armados y tres viejos soldados, los cuales viajaban en tres carruajes al parecer bastante cargados. Los bandidos, sorprendidos ante la llegada de los Pj, tratarán de huir del lugar, negándose a pelear con el grupo, pese a las furiosas maldiciones que les lanzará Carlos, el cual, por supuesto, se lanzará en su persecución, sin fijarse si los Pj lo secundan o no.

Por cierto, aquel Pj que pase una tirada de Otear descubrirá, oculta tras unas rocas situadas a pocos centenares de metros, una muchacha que observa la escena con bastante interés, y una cierta ansiedad.

Los Pj que deseen perseguir a los bandidos deberán pasar dos tiradas de Cabalgar para alcanzar a los bandidos.

Si los Pj capturan a uno o varios de los bandidos estos confesarán que los contrató en Burgos un misterioso individuo para que asesinaran a todos los individuos de este cortejo nupcial. No dio explicaciones, y su oro era lo bastante bueno para no pedirlos.

Si alguno de los Pj no persigue a los bandidos comprobará que dos de las víctimas (una monja y un soldado) aún están vivas, aunque agonizantes: están a -10 puntos de

vida, y morirán dentro de cinco asaltos (a -15). Para salvarles la vida deberán sacar las oportunas tiradas de Primeros Auxilios, y hacerlo inmediatamente.

En los carruajes se encuentra lo que a todas luces es el ajuar de una novia de sangre noble: mantelerías bordadas, objetos de lujo, vestiduras, etc.

2. La novia

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

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

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

Luisa explicará que se dirigía al encuentro de su prometido para desposarse con él, cuando repentinamente fueron atacados por los bandidos. Ella consiguió escapar, pero no se alejó demasiado para ver si podía hacer algo por los suyos. Solicitará al grupo que la acompañen hasta Castrojeriz, donde su prometido y señor sabrá recompensarles. Evidentemente, Carlos aceptará acompañarla muy gustosamente.

Si los Pj, no tan confiados ni caballerosos, se interesan sobre el porqué no viajaban con ella sus familiares o amigos, como es común en estos casos, ella explicará que es huérfana, y se ha criado en un convento de buenas monjas, cuatro de las cuales la acompañaban a la boda, junto con fray Gregorio, confesor del marqués.

Caso de que los Pj intenten una tirada de Psicología descubrirán que está terriblemente nerviosa (muy natural teniendo en cuenta el día que lleva) pero no deja que esto la domine: es una mujer con una voluntad firme como una roca.

Si los Pj la examinan atentamente y pasan una tirada de Otear se darán cuenta que no es cristiana vieja: su pelo negro, sus ojos y su nariz delatan que tiene sangre judía en las venas.

NOTA PARA EL D.J.: Luisa es **muy** convincente, ya que lleva activado un talismán de Carisma (ver manual, pág.38). El DJ deberá actuar con mucho tacto, para que los Pj no desconfíen de ella de momento.

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

3. Sospechas en Castrojeriz

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

Si los Pj interrogan a alguno de los criados del Marqués sobre quién era ese tal "fray Gregorio" les explicarán que era el confesor de Iñigo, un padre franciscano anciano y bondadoso. Años antes había sido sacerdote y confesor del convento donde se encontraba Luisa, y cobró gran afecto hacia la niña. Preocupado por la soledad del Marqués, le habló de la belleza de la muchacha, y accedió a hacer de intermediario en sus relaciones. Iñigo nunca había visto antes a su futura esposa, enamorándose solamente por la descripción que de ella le hizo el buen fraile.

Si los Pj preguntan sobre qué tal hombre es este Marqués, y se ganan la confianza de su interlocutor (a base de Elocuencia, Soborno o copas de vino) les explicarán que se rumorea que Iñigo consiguió buena parte de su fortuna gracias a los dineros que le prestó en su juventud un usurero hebreo del vecino pueblo de Fromista, declarada "puebla judía" ya en tiempos de Alfonso VII. Está penado por las leyes de Dios y de los hombres tener tratos de esta naturaleza con los judíos, pero Iñigo nunca tuvo que responder de ellos: el usurero murió hace veinte

años en el curso de un asalto que las localidades vecinas lanzaron contra Fromista, ya que se sospechaba que los brujos judíos habían provocado la sequía que azotaba los campos. Y así debería ser, porque al final terminó lloviendo. Así Iñigo ganó su fortuna, ya que nunca devolvió lo prestado, pero se dice también que perdió su suerte, ya que el dinero de los judíos siempre está endemoniado: todo lo alto que había subido en la corte castellana sólo le sirvió para caer desde más alto, su amada murió de una manera horrible antes siquiera de pisar la iglesia, y su hacienda se empobreció hasta el punto que ya sólo le restan el castillo, el pueblo, y las tierras de alrededor.

Por la noche, el Marqués dará un banquete de bienvenida, haciendo el honor de sentar cerca de su persona a Carlos y a cualquier Pj de sangre noble si lo hubiera. El banquete es amenizado por bufones y juglares. Es un buen momento para que se luzcan, si así lo desean, los Pj que tengan las competencias de Juegos de Manos, Cantar o Música.

Durante la velada tendrá lugar entre el Marqués y su novia un curioso diálogo, que podrá oír sin dificultad cualquier Pj que esté sentado cerca de ellos. Caso que ninguno esté cerca, será Carlos el que lo escuchará, comentándose luego a los Pj, bastante extrañado:

Iñigo le preguntará inocentemente qué ha sucedido con su pelo, ya que fray Gregorio le describió a una niña rubia, y ella es de pelo oscuro. Luisa le contestará, con una sonrisa, que al crecer se le oscureció el pelo. Seguidamente Iñigo preguntará que le ha sucedido al caballo blanco que le regaló hace unos meses. Ella le responderá que ha cogido una fiebre repentina, y ha preferido dejarlo unos días más en el convento. Iñigo aceptará sus explicaciones sin más preguntas, sobre todo cuando ella le llene la copa de vino con sus propias manos, y perfume la copa con uno de sus fragantes besos. Una tirada de



Otear con un malus del 50% hará que un Pj atento se dé cuenta que aprovecha para verter con mucho disimulo en la copa unas gotas de un diminuto frasco que lleva escondido entre los encajes del puño de su vestido. El marqués apura al momento la copa con toda satisfacción. A partir de ese momento no aceptará ningún tipo de sospecha o acusación que implique a Luisa, de la cual se ha enamorado de la manera más estúpida. Más bien al contrario, suplicará a los Pj que la protejan, ya que teme por su vida. Si los Pj insisten en sus sospechas es capaz incluso de reaccionar de manera agresiva. Una tirada de Conocimiento Mágico permitirá detectar los síntomas de un hechizo de Filtro Amoroso (pág. 36 del manual). Por otra parte, si Luisa descubre que sospechan de ella evitará la compañía de los Pj, poniéndolos en contra de Iñigo si estos la vigilan o la interrogan.

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

4. Día de mercado

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

Si los Pj intentan aprovechar la ausencia de Luisa para registrar sus habitaciones no encontrarán nada interesante.

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

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

5. La bruja y el caballo blanco

Todo Pj que se pasee por el Mercado podrá admirar un excelente caballo blanco, que intenta vender más o menos discretamente un joven campesino. Una tirada de

Conocimiento Animal permitirá identificarlo como un excelente ejemplar, con la suficiente sangre árabe en las venas como para valer más de 50 doblas. Si los Pj no lo adquieren, lo acabará comprando uno de los soldados de Iñigo, pagando por él solamente 100 maravedíes (un quinto de su valor). El soldado, que se llama Lope, se pavoneará con él durante los días siguientes (dando una oportunidad para que los Pj lo vean caso que ninguno bajara al Mercado). Algunos de los criados comentarán lo mucho que se parece ese caballo al que Iñigo regaló a Luisa...

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

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

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

En la choza de la bruja, aparte de algo de comida, algunos componentes mágicos y una manta de lana harapienta, los Pj encontrarán un lujoso vestido de viaje, manchado de sangre a la altura del vientre, donde la tela está desgarrada por una cuchillada. Cerca de la choza hay una tumba reciente. Si los Pj la escavan descubrirán el cadáver de una muchacha, bastante bonita, y de pelo rubio. El grupo acaba de encontrar a la verdadera Luisa de Medrano.

Caso de ser interrogados, Camila y Onofre explicarán a regañadientes que la muchacha llegó agonizante al bosque, y murió pese a los esfuerzos que hizo Camila para intentar salvarla. El grupo nunca sabrá si dicen la verdad, o bien si la remataron para apoderarse de su caballo y sus ropas.

Por cierto, Camila no se parece en nada a la vieja que viera el grupo durante el viaje.

Si los Pj no se dan prisa en seguir esta pista, (ya sea porque no fueron al Mercado, porque se han entretenido en volver al lugar de la emboscada o simplemente porque se han retrasado por algún motivo) se encontrarán con que tanto la vieja como su hijo han sido asesinados. No encontrarán el vestido, pero sí el cadáver. Y es que Matías Rabón, el tallista de cristal y comerciante, se dirigirá a su vez al bosque siguiendo la misma pista, y es lo bastante bueno con la ballesta como para eliminar a Onofre y Camila. Caso que los Pj se le adelanten, les atacará cuando realicen el viaje de regreso.

6. La verdad

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

Por desgracia, la verdadera Luisa consiguió huir, aunque malherida, refugiándose en el bosque de Camila. Por eso cuando Matías vio el caballo en el mercado, temeroso que Luisa estuviera viva, decidió ir en persona, para terminar por su propia mano lo empezado.

7. La noche de bodas

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

Si los Pj no quieren o no pueden descubrir la verdad la noche de bodas Luisa presentará su regalo a Iñigo: dentro del jarrón veneciano hay un estilete de cristal tallado, cuidadosamente afilado por Matías, invisible gracias a que el jarrón está lleno de agua y flores. Con él Sara asesinará a su "amado", clavándole no menos de veinte puñaladas. Después limpiará de sangre el estilete, rompiéndolo junto con el jarrón. Cuando los soldados, alertados por los gritos de Iñigo, irruman en la habitación derribando la puerta cerrada, se encontrarán simplemente con un hombre muerto, una mujer histéri-

ca y ninguna arma en la habitación. Sara explicará entre sollozos que un ente invisible atacó a Iñigo, matándolo de esta forma horrible. Los Pj todavía pueden vengar al señor feudal, acusando a Sara de brujería y asesinato, demostrando que no es en realidad Luisa. Será condenada a morir en la hoguera, aunque si su padre sigue vivo intentará rescatarla, o cuando menos vengarse de los Pj.

Si los Pj consiguen salvar la vida de Iñigo, éste no podrá disfrutarla mucho: unas horas después la vieja que los Pj vieran en el camino entrará en el castillo, y ante su presencia Iñigo morirá. Por cierto, aparte de los Pj y Carlos, nadie más en el castillo parece reparar en su presencia.

Recompensas

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

P.N.J.

Luisa de Medrano (Sara)

FUE	10	Altura:	1'60	Peso:	50 kg.
AGI	15	RR:	30%	IRR:	70%
HAB	15	Apariencia 21. Edad 18 años			

RES 12

PER 20

COM 20

CUL 15

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

Armadura: Carece

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

Hechizos: Carisma, Filtro Amoroso, Concentración, Suerte.

Matías Rabón

FUE	10	Altura:	1'62	Peso:	63 kg.
AGI	15	RR:	40%	IRR:	60%
HAB	20	Apariencia 12. Edad 39 años			

RES 15

PER 15

COM 10

CUL 15

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

Cuchillo 40% (2D6)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

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

Hombres de armas

FUE	15	Altura:	1'70	Peso:	65 kg.
AGI	15	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	15	Apariencia: 8			

RES 15

PER 10

COM 5

CUL 5

Armas: Espada 40% (1D8+1D4+1)

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

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 40%, Esquivar 40%

Camila

FUE	8	Altura:	1'48	Peso:	45 kg.
AGI	10	RR:	10%	IRR:	90%
HAB	12	Apariencia	2		
RES	10				
PER	15				
COM	10				
CUL	10				

Armas: Pelea (uñas) (1D3)*Armadura:* Carece*Competencias:* Conocimiento Mágico 70%, Conocimiento Vegetal 90%, Primeros Auxilios 70%, Medicina 70%*Hechizos:* Atracción sexual, Maldición, Impotencia, Curación de Enfermedades, Anulación de Maldición, Filtro Amoroso, Buen parto, Fertilidad, Dolores de parto, Virginitad, Mal de Ojo.**Onofre**

FUE	25	Altura:	1'85	Peso:	72 kg.
AGI	15	RR:	30%	IRR:	70%
HAB	10	Apariencia	1		
RES	20				
PER	15				
COM	1				
CUL	5				

Armas: Arco largo 40% (1D10)

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

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)*Competencias:* Esconderse 65%, Discreción 50%, Otear 75%

El loco

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

(Copla XIV)

1. En tierra de maragatos

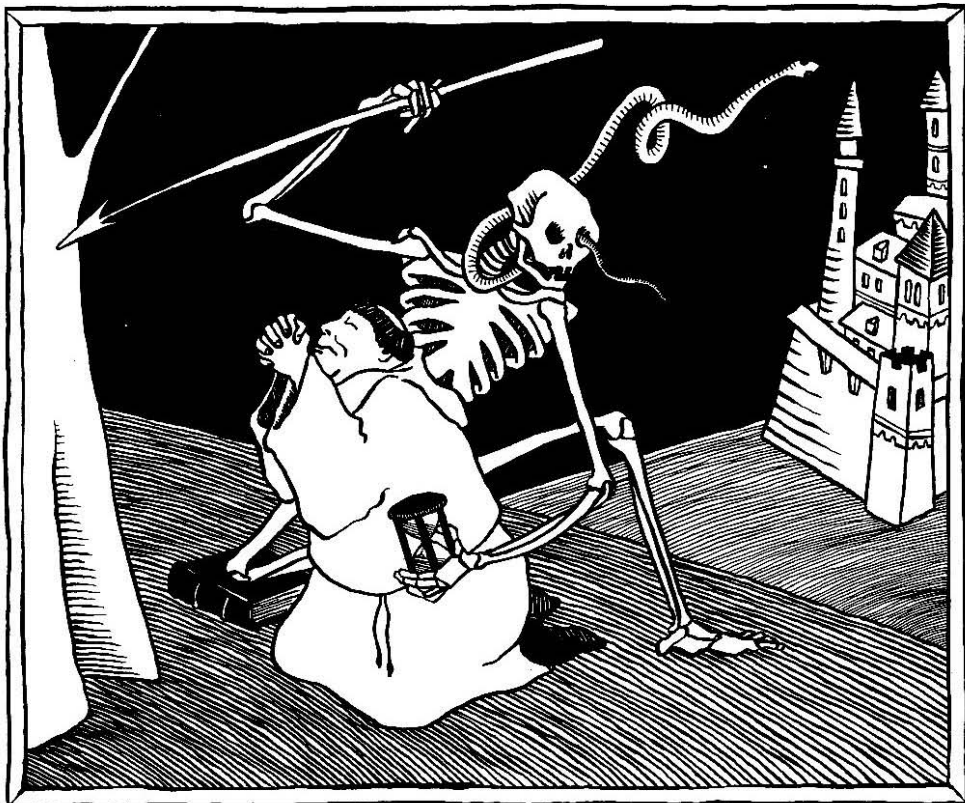
Al salir de León, las gentes advertirán al grupo que procure evitar la comarca que se extiende entre Astorga y Ponferrada, ya que allí se encuentra la Maragatería, la tierra de los Maragatos. Si los Pj se interesan sobre el tema se les informará que los Maragatos son herejes y blasfemos, que no respetan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

seres humanos, aunque eso parecen. Los rumores sobre su origen son diversos: unos dicen que son descendientes de demonios, que se escondieron en la tierra tras la derrota de Lucifer. Otros afirman que sus antepasados eran una de las tribus perdidas de Israel, desperdigadas por el Señor tras el asesinato de Cristo. Sea como fuere, todos están de acuerdo en afirmar que los Maragatos son traicioneros y malvados, y que nunca hay que fiarse de ellos, y mucho menos tener ayuntamiento con sus mozas, ya que, aunque de apariencia hermosa, por dentro están podridas y corrompidas por el pecado.

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

2. La Cruz de Ferro

El grupo, en efecto, se interna en la Maragatería. La comarca no parece en un principio tan mala como les habían dicho, aunque la gente es más hostil y desconfiada con los forasteros que en otras partes. Los Pj atraviesan varios pueblecillos, hasta llegar al atardecer al pie del monte Idago, donde se encuentra una cruz de hierro bastante alta, retorcida, que tiene a sus pies un enorme montón de guijarros. Bajo la cruz un buhonero come despreocupadamente algo de pan y queso, acompañándolo con tragos de vino. Mirará al grupo con algo de suspicacia, pero si los Pj se muestran afables con él le harán desprenderse de sus rece-



los, mostrándose locuaz y hablador. Se presentará como Teolfo de Castrillo, afirmando que se dedica a comprar algunas cosas de aquí para venderlas allá. No comparte los prejuicios del resto de la gente hacia los Maragatos, aunque admite que son tipos "algo raros". Viene del vecino pueblo de El Acebo, donde por cierto no ha hecho muy buen negocio: en la última semana algunos vecinos del pueblo han empezado a enfermar, y un par están a punto de morir. Teolfo piensa que puede ser debido a la peste, y piensa alejarse de esta zona lo antes posible, no sea que "los vapores pestíferos" lo arrastren al otro barrio antes de haber podido tirarse a todas las mozas que tengan a bien abrirse de piernas para él. (NOTA PARA EL DJ: Sería interesante que Teolfo revelara las noticias sobre la peste después de haber compartido con los Pj algo de vino, aunque sólo sea para ver la cara de los Pj cuando piensen que quizá han sido infectados. Si el DJ quiere divertirse, siempre puede hacer ruido de dados tras las tablas, preguntando inocentemente a los Pj cuánta Resistencia tienen y haciendo gruñidos de satisfacción).

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

Mientras los Pj conversan con Teolfo, Carlos desmonta de su caballo, y tras recoger un guijarro del camino se arrodilla en el suelo, murmurando una oración. Se trata de una costumbre propia de los peregrinos del Camino: arrojar una piedra al montón que ya hay al pie de la cruz, como una especie de ofrenda antes de proseguir el viaje. Simultáneamente los Pj verán como un grupo de unas cincuenta o sesenta personas, encabezadas por un par de individuos que portan una pesada cruz, está subiendo en procesión por el monte. Teolfo explicará que son los habitantes de El Acebo, que están haciendo una procesión para pedirle a Dios que traiga la salud a la población.

En el mismo momento en que la procesión llega a la cima del monte, ante la cruz, Carlos se pone de pie, y tras santiguarse arroja la piedrecilla al montón. Es entonces cuando el sacerdote que dirige la procesión emite un rugido de miedo y sorpresa, cayendo presa de convulsiones nerviosas. Una tirada de Psicología permitirá a los Pj darse cuenta que está absolutamente aterrizado... Y sus ojos desorbitados están fijos en Carlos.

3. La jauría

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

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

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

Para inmovilizar a alguien se deberá entrar con él en ataque de melé (ver pág. 25 del manual). Caso de conseguirlo el atacante manifestará su deseo de inmovilizar al defensor, y ambos tirarán por su FUE x 2:

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

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

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

Evidentemente, varios atacantes pueden sumar sus Fuerzas para inmovilizar a un único defensor.

Si ha pesar de todo los Pj se lanzan contra sus enemigos y realizan una gran mortandad (haciendo más de veinte muertos o heridos) el resto de la multitud se lo pensará dos veces, retrocediendo, pero llevándose el cuerpo inconsciente de Carlos, al cual, por cierto, han dejado baldado a golpes.

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

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

4. El plan

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

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

El buhonero sabe que se pensaba quemar a Xelasio a medianoche, justo después de una solemne misa que iba a oficiar Lope en persona ante la iglesia del pueblo. Claro que, con lo que ha pasado, siempre es posible que decidan adelantar la hora de quemar a "los endemoniados". La pira se ha levantado ante la iglesia, en el centro de la plaza mayor. Lo más probable es que ahora se levanten dos o más piras, o bien que se agrande la ya existente.

A Xelasio lo mantienen atado en el fondo de un pozo seco que hay detrás de la iglesia. Es de suponer que habrá vigilancia alrededor del pozo. En cambio, no hay motivo para suponer que Carlos (y los Pj que hayan podido ser capturados) no se encuentren encerrados en el mismo sitio.

El sacerdote, Lope de León, es conocido en toda la Maragatería por la bondad de su corazón y por la tenacidad

con la que lucha contra los Diablos. Viene del Monte del Silencio, donde viven tantos santos ermitaños, siguiendo el ejemplo de San Fructuoso.

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

5. El pozo

Mientras los Pj que han conseguido escapar deciden qué hacer, Carlos y los Pj que han sido capturados son maniatados y arrastrados hasta el pueblo, donde verán una enorme pira de leña casi lista para ser usada (¡y no estamos en San Juan!). Mientras la muchedumbre les grita y les lanza alguna piedra serán bajados mediante cuerdas a un pozo seco, donde se encuentra otro prisionero, un hombretón de pelo rubio pajizo, ojos grandes y respiración jadeante. No es difícil darse cuenta que se ha orinado encima. Con una tirada de Psicología con un bonus del 25% los Pj se darán cuenta que es un retrasado mental. Por supuesto, se trata de Xelasio. Los Pj no podrán sacar ninguna información útil de él, por la sencilla razón de que es mudo.

Al poco de haber sido encerrados los prisioneros verán como se asoma por el borde del pozo el mismísimo Lope de León, el cual, tras mirar fijamente a Carlos, susurrará algo entre dientes. Una tirada de escuchar hará que los Pj lo oigan. Lo que ha dicho es: "Vas a morir tú, no yo, y tras tu muerte yo seré inmortal." Xelasio gemirá y gritará: es evidente que la proximidad del sacerdote lo enloquece.

Escaparse del pozo no es demasiado fácil, pero es más que probable que los Pj estén locos por intentarlo. Las ligaduras de las manos pueden aflojarse con una tirada de Juegos de Manos; un Pj puede roer las ligaduras de otro con una tirada de HAB x 1, aunque le hará mordeduras en las muñecas que le producirán 1D3 de daño, saque la tirada o no. Cada uno de los Pj puede usar cualquiera de ambos métodos una vez por hora. El grupo estará en el pozo unas tres horas. Transcurrido ese tiempo, vendrán a buscarlos.

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

6. El rescate

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

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

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

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

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

De sus labios podrán averiguar los Pj la historia de Lope de León:

7. La historia de Lope

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

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

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

El Dj tendrá que jugar el rol de Lope siguiendo las siguientes premisas: está ansioso por matar a Carlos, para así vencer a la Muerte, pero por otro lado se siente bastante seguro de sí mismo, ya que, ¿cómo no es él un fiel

siervo del Diablo? Está convencido de que él lo protegerá y ayudará a convertirse en inmortal.

Recompensas y conclusión

Los Pj recibirán 35 P. Ap si consiguen sacar a Carlos de esta más o menos vivo. Asimismo, el DJ premiará a los Pj que tengan buenas ideas a la hora de preparar el rescate (o la fuga) dándoles de 5 a 20 puntos más.

Por cierto, Carlos no querrá irse sin aprovechar antes la pira, haciendo quemar en ella el cadáver de Lope... y al mezuquino Honesto Gálvez.

P.N.J.

Lope de León

FUE	5	Altura:	1'67	Peso:	74 kg.
AGI	10	RR:	5%	IRR:	95%
HAB	12	Apariencia:	15		
RES	12				
PER	15				
COM	20				
CUL	15				

Armas: Carece

Armadura: Carece

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

Honesto Gálvez

FUE	10	Altura:	1'80	Peso:	52 kg.
AGI	15	RR:	35%	IRR:	65%
HAB	15	Apariencia	7		
RES	10				
PER	15				
COM	12				
CUL	5				

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

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Correr 60%, Esquivar 40%

Campesinos

FUE	14	Altura:	1'70	Peso:	65 kg.
AGI	12	RR:	40%	IRR:	60%
HAB	14	Apariencia	12		
RES	15				
PER	10				
COM	5				
CUL	5				

Armas: Garrote 50% (1D6)

Cuchillo 45% (1D6)

Piedras (lanzadas) (1D3)

Pelea 50% (1D3)

Armadura: Carece

Competencias: Esquivar 45%, Lanzar 40%

Sed de sangre

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

(Copia XI)

1. El leproso

La salud de Carlos empeora día a día. Sin embargo, se negará a finalizar la peregrinación en Villafranca del Bierzo, pese a que existe la tradición que aquellos peregrinos demasiado cansados o enfermos para continuar hasta Santiago de Compostela pueden terminar su viaje al llegar a la iglesia consagrada a Santiago que se encuentra en esta localidad. Con una sonrisa cansada, Carlos explicará a los Pj que él no es hombre de dejar las cosas a medias. Además, lo que le tiene que decir al Santo ha de ser dicho cara a cara.

Sin embargo, cruzando el señorío de Portomarín, se hace cada vez más evidente que el hidalgo necesita un nuevo descanso antes de finalizar la peregrinación. Carlos termina aceptando hacer una parada, siempre y cuando sea en la siguiente localidad, Cotaña, ya que las tierras en las que están ahora son feudo de los caballeros de San Juan de Jerusalén, viejos enemigos de la extinta orden de los Templarios, cuyas hazañas en Tierra Santa siempre ha admirado.

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

Los lobos se enfrentarán a los Pj hasta que estos hieran al menos a dos de ellos, en cuyo caso se retirarán del combate y huirán.

Eliminada la amenaza de los lobos, el grupo podrá prestar mayor atención al mendigo, y es entonces cuando descubrirán horrorizados que se trata de un leproso, con el rostro, manos y cuerpo cubiertos de sucios vendajes, vendajes que deben tapar horribles llagas purulentas. Se deshará en elogios y muestras de agradecimiento hacia los Pj, que han salvado la vida "a este triste pecador, que en otro tiempo fue un apuesto jugador llamado Erramún".

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

Los Pj descubrirán que se trata del mismo personaje: Sobrevivió a las heridas que le infligieron los hombres del padre de Ana, pero quedó tan desfigurado que prefirió huir

de su amor, esperando que ella lo olvidaría. Cuando los Pj (o Carlos) le expliquen que no fue así, y le cuenten el triste final de la muchacha Erramún quedará transido por el dolor. Suplicará al grupo que lo dejen solo, y se alejará de ellos tambaleándose. Si algún Pj intenta seguirle Carlos le ordenará que no lo haga, diciendo que no le aportarán ningún consuelo, sino solamente más desdicha.

2. Los lobos de Cotaña

De nuevo en camino, y cuando ya estén a punto de entrar en el Señorío de Cotaña, una tirada de Otear revelará al grupo un nutrido grupo de cuervos revoloteando excitados a cosa de un centenar de metros del camino. Si avanzan a investigar se encontrarán con el cadáver semidevorado de una muchacha. Al parecer ha muerto hace ya un par de días, y diversas alimañas carroñeras se han alimentado de sus carnes una vez muerta. Un Pj que pase una tirada de Primeros Auxilios o Medicina descubrirá los restos de las mordeduras que la mataron, y si pasa una tirada de Conocimiento Animal se dará cuenta que, aunque parecen de lobo, han sido hechas por una bestia de tamaño humano o superior. Una tirada de Rastrear o de Buscar les hará encontrar, cerca de los restos, pisadas humanas. Una tirada de Leyendas o Conocimiento Mágico identificará estos macabros hallazgos como fruto de las actividades de un Lobisome (ver pág. 53 del manual). Los Pj no pueden hacer nada más, como no sea dar cristiana sepultura a los restos de la muchacha o bien cargar con ellos hasta Cotaña.

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

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

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

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

3. Rumores

El grupo se aloja en la posada de Xurxo Ozcó, que ofrece comida decente y camas bastante limpias a un precio razonable. Aparte de los Pj, que descansarán algunos

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

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

Satisfecha su curiosidad respecto a los forasteros, la conversación recae sobre la plaga de los lobos. Varios ancianos susurran la palabra Lobisome, ya que afirman que solo un hombre con la fuerza y el instinto de un lobo, o un lobo con la astucia de un hombre, podría haber hecho estas muertes en una localidad tan densamente poblada. Y el Lobisome, afirman, es ambas cosas. Muchos asentarán gravemente, con respeto y algo de temor.

Si los Pj interrogan a los ancianos sobre los Lobisomes, les explicarán que se trata en un principio de seres humanos, que por culpa de una maldición infligida por el Gaueko (genio vasco del mal) o por uno de sus adoradores tiene en su interior el alma de un lobo, la cual lo induce a cometer actos contra Dios y los hombres, actos que lo condenan irremediablemente al Infierno. Concluyen que lo mejor que se puede hacer cuando se tiene la sospecha de que alguien es un Lobisome es matarlo cuanto antes, para evitar que se condene más de lo que ya lo está. Añadirán que los Lobisomes son muy peludos, por lo cual es fácil reconocerlos. (NOTA PARA EL DJ: Por cierto, ¿alguno de los Pj lleva barba? Je,je)

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

4. El hermano del Señor de Cotaña

Al día siguiente de su llegada el grupo recibirá la visita de Juan de Alcántara, hermano del señor feudal Pedro de Alcántara e hijo de Ginés (de Mouromorto, ver *El niño en Lilith*). Juan da la bienvenida al feudo a Carlos y a su compañía, y, tal y como marca la tradición y los buenos modales, le ofrece hospitalidad en el castillo en nombre de su hermano y Señor. Para sorpresa de todos Carlos (que aún no había oído el nombre completo del Señor Feudal) se negará rotundamente, afirmando que Pedro de Alcántara y él son viejos conocidos, y despidiendo al sor-

prendido Juan mandándole que le diga a su hermano "que está dispuesto a terminar, cuando quiera, lo que se empezó ya hace años". Juan le solicitará explicaciones, y así Carlos contará, a él y a los Pj, que hace ya años Juan y Carlos sirvieron como capitanes en el mismo ejército. Hubo rencillas entre ellos, por causas que no vienen al caso, (es decir, por mujeres) rencillas que se solucionaron con un duelo. Por desgracia, el comandante de las tropas no consintió en que fuera a muerte, por lo cual Carlos tuvo que limitarse a causarle a Pedro una herida que aún debe molestarle los días lluviosos.

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

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

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

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

5. El complot

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

pieles de oso y lobo, que les dan un poco el aspecto de animales salvajes. En caso que descubran a alguien espiándoles, lo matarán sin piedad.

Y es que Juan de Alcántara no es tan noble ni caballeroso como aparenta ser. Ansía el título y la riqueza de su hermano, y está dispuesto a hacer lo que sea para conseguirlos: Envenenó a su sobrino, empujó por la ventana a su cuñada, que sospechaba de él, y planea asesinar a su hermano con la ayuda de cinco hombres de armas, disfrazados con pieles para que tomen la apariencia de Lobisomes, los cuales no son otros que los cazadores.

Su primitivo plan era hacer matar a su hermano en una emboscada, en una de sus frecuentes y furiosas cabalgadas nocturnas. La presencia de los lobos le ha ido bien, ya que así los mercenarios que contrató en Ponferrada tienen una tapadera perfecta. Sin embargo, por otro lado los lobos han frustrado sus planes, ya que, ya sea por prudencia o por temor, Pedro ha decidido suspender sus correrías en solitario mientras los lobos sean tan audaces.

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

6. La matanza

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

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

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

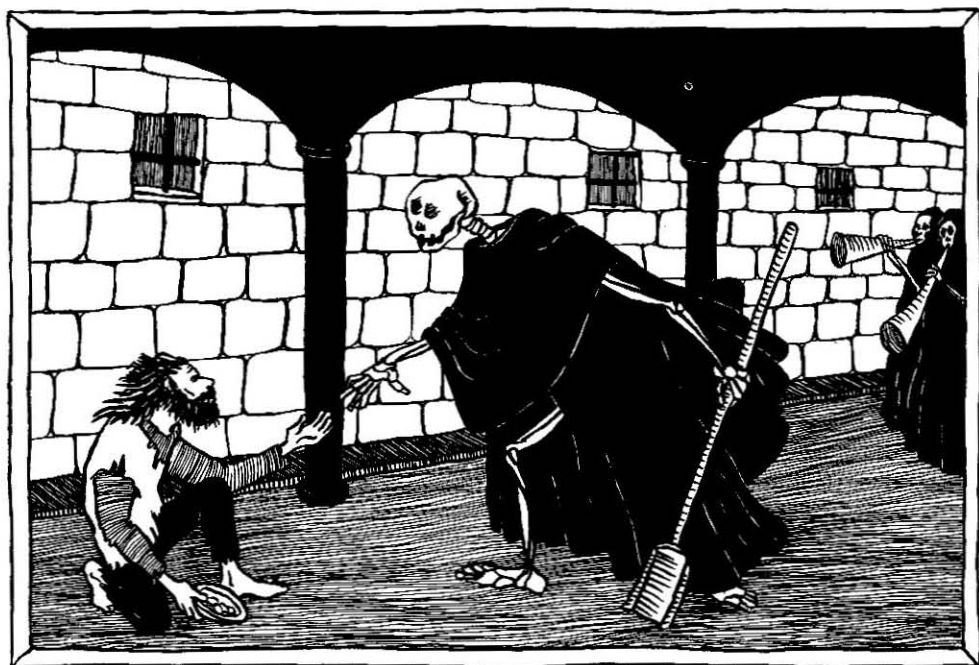
Los Lobisomes nunca usan otras armas que sus dientes, y estos tipos usaban arcos y hachas.

Si los Pj examinan el cadáver, verán que ha sido despedazado a hachazos, pero no ha sido mordido en absoluto.

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

Si se interroga a los criados del Señor feudal, los Pj descubrirán el auténtico mensaje que Juan le dio a su hermano.

Juan de Alcántara, nuevo Señor de Cotaña, no realizará ninguna acción contra el grupo, siempre que estos no



empiecen a husmear en el asesinato, acercándose a la verdad. En ese caso se limitará a expulsarles (por la fuerza de las armas, si es necesario) de sus tierras. Si sospecha que saben ya demasiado no vacilará en hacerles detener, haciéndoles ajusticiar bajo la acusación de ser enemigos de su difunto hermano, haber conspirado para provocar su muerte, o incluso (si los ánimos están muy calientes) de haber practicar la magia negra y haber atraído a los Lobisomes hasta la comarca.

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

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

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

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

7. Conclusion

Reemprendiendo su camino, los Pj pasarán por las proximidades de una ermita, cercana a la localidad de Vilar de Donas (donde se alza un convento de monjas). Allí verán un espectáculo que les sorprenderá: hay una multitud de lobos, quizá un centenar, colocados alrededor de la ermita, dentro de la cual, rezando, está Erramún, el leproso al que salvaron hace unos días, rezando piadosamente. Los lobos están a la expectativa, y no harán ningún gesto agresivo hacia los Pj a no ser que estos los ataquen. El que parece jefe de esta gran manada es un gigantesco lobo blanco, que los Pj, si pasan una tirada de Leyendas, identificarán como el mítico Lobo de Santiago, protector de los peregrinos (ver manual, pág. 53).

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

Los lobos se pondrán de pie de un salto, gruñendo sordamente. Entre ellos los Pj, Carlos y Erramún verán como se forma la imagen de Ana de Fonsalba, que abre los brazos hacia su amado sonriéndole invitadoramente. Erramún avanzará por entre los lobos, y estos saltarán sobre él, despedazándole vivo. Erramún no se defenderá, ni emitirá el más mínimo grito de dolor, ni siquiera dejará de sonreír.

Destruído el Lobisome, los lobos desaparecerán, siguiendo al lobo blanco, dejando al grupo solo con el cadáver.

Recompensas

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

P.N.J.

Juan de Alcántara

FUE	12	Altura:	1'65	Peso:	70 kg.
AGI	15	RR:	70%	IRR:	30%
HAB	10	Apariencia:	18		
RES	12				
PER	15				
COM	20				
CUL	17				

Armas: Espada 35% (1D8+1)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

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

Cazadores

FUE	15	Altura:	1'75	Peso:	70 kg.
AGI	15	RR:	75%	IRR:	25%
HAB	15	Apariencia:	10		
RES	15				
PER	10				
COM	5				
CUL	5				

Armas: Arco largo 70% (1D10+1D4)

Hacha 60% (1D8+1D4+2)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

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

Soldados de Cañete

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

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

Ballesta 40% (1D10+1D4)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 60%, Escudo 45%

Lobos

FUE	12	RR:	50%	IRR:	50%
AGI	20	Armadura natural:	Carece		
RES	15				
PER	17				

Armas: Mordisco 60% (1D6)

Competencias: Rastrear 75%, Escuchar 50%

Erramún

FUE	30	Altura:	1'65	Peso:	70 kg.
AGI	35	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	10	Armadura natural:	Carece		
RES	35				
COM	10				
CUL	5				

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

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

Poderes especiales: Ver pág. 53 del manual

Epílogo: La Danza Macabra

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

(Copia XXXVIII)

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

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

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

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

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

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

NOTA DEL AUTOR: Algunos de los lugares geográficos que aparecen en estas aventuras son fruto mi imaginación, por lo cual es inútil buscarlos en un mapa: tal es el caso del valle de Ibarrela o el pueblo de Cotaña. Por el contrario, los monasterios de San Juan de la Peña y de Irache, la villa y castillo de Castrojeriz, Villafranca del Bierzo y la Cruz de Ferro son más o menos como han sido descritos.

En Valderrobles existió realmente un hospital para peregrinos, pero para su descripción y funcionamiento me inspiré en una crónica del siglo XV sobre el hospital de San Marcos de León. Del mismo modo, el pueblo de El Acebo existe realmente, pero no se parece en nada a mi narración, y que yo sepa, carece de una ermita dedicada a Santiago Matamoros.

Apéndice: Personajes pregenerados

Ataulfo

Profesión: Soldado.

Posición social: Villano

Situación familiar: Ambos padres muertos. Dos herma-

nos (chico y chica). Viudo. Hermano de Estrella

Profesión paterna: Ladrón.

Nacionalidad: Reino de Navarra.

Grupo étnico: Castellano.

Características principales

Fuerza 20

Agilidad 15

Habilidad 15

Resistencia 20

Percepción 17

Comunicación 5

Cultura 10

Características secundarias

Peso: 85 kg.

Altura: 1'86

Edad: 22 años.

Aspecto: 14 (Normal)

Racionalidad: 75%

Irracionalidad: 25%

Suerte: 32%

Armas

Hacha 90% (1D8+1D6+2)

Ballesta 45% (1D10+1D4)

Escudo 60%

Armadura

Cota de cuero con refuerzos (Prot. 3)

Casco (Prot. 2)

Escudo.

Competencias

Cabalar 45%, Cantar 25%, Discreción 45%, Primeros

Auxilios 45%, Rastrear 30%, Tregar 40%

Rasgos de carácter

Aficionado a la caza

Sentidos sensibles

Buena voz

Historia personal

Se podría definir a Ataulfo como al hombre que ha perdido todos los ideales, y al cual sólo le queda la voluntad de seguir vivo. Partió a la guerra con la esperanza de conseguir honores y fama, y sólo encontró horror y muerte. Intentó buscar la felicidad en el matrimonio, y su mujer no sobrevivió al parto de su primer hijo, que nació muerto. Regresó al hogar y mató a su hermano, ya que llegó a tiempo de ver como estaba a punto de entregar a su hermanita a un hombre repugnante. Ahora sólo confía en sus armas y en sus compañeros.

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

Manecho

Profesión: Soldado

Posición social: Campesino

Situación familiar: Huérfano

Profesión paterna: Soldado

Nacionalidad: Reino de Castilla

Grupo étnico: Gallego

Características principales

Fuerza: 15

Agilidad: 15

Habilidad: 20

Resistencia: 20

Percepción: 10

Comunicación: 10

Cultura: 10

Características secundarias

Peso: 50 kg.

Altura: 1'58

Edad: 17 años

Aspecto: 20 (Atractivo)

Racionalidad: 75%

Irracionalidad: 25%

Suerte: 30%

Armas

Ballesta 95% (1D10+1D6)

Espada 60% (1D8+1D6+1)

Escudo 60%

Armadura

Peto de cuero con ref. (Prot. 3)

Casco (Prot. 2)

Competencias

Cabalar 80%, Castellano 20%, Comerciar 25%, Elo-

cuencia 25%, Escondese 40%, Memoria -15%, Otear

40%

Notas sobre el carácter

Despistado

Simpático

Historia personal

Manecho fue a su primera guerra a los doce años, acompañando a su padre, al cual no se le ocurrió otra cosa que llevarse consigo cuando el resto de la familia murió de peste. A partir de entonces, lo único que Manecho ha hecho durante su vida ha sido luchar y matar. Y a decir verdad, tampoco lo hace tan mal. Quizá sea un poco demasiado impulsivo, pero hasta ahora siempre ha tenido a Ataulfo al lado para tranquilizarlo. Es terriblemente tímido con las mujeres, en especial con Estrella.

Sancho

Profesión: Curandero.

Posición social: Campesino.

Situación familiar: Padres vivos. Hijo único.

Profesión paterna: Siervo.

Nacionalidad: Corona de Aragón.

Grupo étnico: Castellano.

Características principales

Fuerza 10

Agilidad 15

Habilidad 20

Resistencia 15

Percepción 10

Comunicación 10

Cultura 25

Características secundarias

Peso: 70 kg.

Altura: 1'65 m.

Edad: 20 años

Aspecto: Feo (8)

Racionalidad: 40%

Irracionalidad: 60%

Suerte: 40%

Armas

Espada Corta 65% (2D6+1)

Armadura

Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias

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

Hechizos

Curación de Heridas graves

Notas sobre el carácter:

Antiguo soldado

Educación extra

Talismán

Historia personal

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

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

Asimismo en la guerra conoció a Ataulfo y Manecho, naciendo entre los tres una gran amistad, fruto de haberse salvado mutuamente la vida en demasiadas ocasiones.

Sancho ha llegado a un acuerdo con Samuel ben Jonás. Le protege en caso de peligro, le busca los componentes necesarios para realizar sus hechizos y le ayuda a preparar pociones y ungüentos con sus conocimientos de Alquimia. A cambio Samuel debe enseñarle Conocimiento Mágico y todos los hechizos que sepa. Ambos piensan respetar el trato.

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

Samuel ben Jonás

Profesión: Comerciante.

Posición social: Burguesa.

Situación familiar: Padres vivos. Hijo único.

Profesión paterna: Alquimista con conocimientos mágicos.

Nacionalidad: Corona de Aragón.

Grupo étnico: Judío.

Características principales

Fuerza 5

Agilidad 15

Habilidad 15

Resistencia 15

Percepción 20

Comunicación 20

Cultura 10

Características secundarias

Peso: 60 kg.

Altura: 1'57 kg.

Edad: 22 años.

Aspecto: Normal (16)

Racionalidad: 25%

Irracionalidad: 75%

Suerte: 50%

Armas

Cuchillo 40% (1D6+1D4)

Armadura

Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias

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

Hechizos

Corrosión de metal

Aumentar el conocimiento

Revitalización

Abrir cerraduras

Notas sobre el carácter

Oído sensible

Cobarde

Vista excelente

Historia personal

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

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

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

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

Estrella

Profesión: Artesana

Posición social: Villano

Situación familiar: Ambos padres muertos. Dos hermanos, Hermana de Ataulfo

Profesión paterna: Ladrón

Nacionalidad: Reino de Navarra

Grupo étnico: Castellano

Características principales

Fuerza 10

Agilidad 15

Habilidad 20

Resistencia 15

Percepción 20
 Comunicación 10
 Cultura 10
Características secundarias
 Peso: 51 kg.
 Altura: 1'55
 Edad: 17 años
 Aspecto: 19 (Atractiva)
 Racionalidad: 70%
 Irracionalidad: 30%
 Suerte: 40%
Armas
 Cuchillo 75% (2D6)
 Pelca 45% (1D3)
Armadura
 Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Artesanía 90%, Buscar 60%, Comerciar 30%, Escuchar 50%, Memoria 30%, Psicología 50%, Robar 45%
Notas sobre el carácter:
 Irascible
 Hábil
Historia personal
 Al poco de nacer Estrella murió su madre, muy debilitada a consecuencia del parto. Su padre se dio a la bebida,

haciéndose cada vez menos cuidadoso en sus "trabajos" hasta que fue ajusticiado.
 Estrella creció bajo la tutela de César, el hermano mayor, el cual era oficial artesano, y trabajaba en un pequeño taller. César pronto descubrió que Estrella tenía una gran facilidad para este tipo de trabajo, y la puso a trabajar con él ocultando su sexo. Eso fue fácil mientras Estrella era una niña, pero cuando se convirtió en mujer se convirtió en un problema: un poderoso Maestro Gremial reparó en ella, y le ofreció a César reconocerlo como Maestro (con lo cual dispondría de taller propio) a cambio de que le cediera a su hermana como manceba. César aceptó, pese a la resistencia (bastante violenta) de Estrella ante su futuro... el cual estaba a punto de cumplirse cuando aparecieron Ataulfo, Sancho, Samuel y Manecho, los cuales la rescataron tras arrasar todo lo que se les puso por delante, César incluido.
 Estrella es una muchacha de pelo rubio, cortado muy corto, que viste una sencilla y asexuada túnica de cuero. Tiene un fuerte carácter y se enfurece con relativa facilidad. Por otro lado, cuando se concentra en un trabajo tiene toda la paciencia del mundo.
 Aunque ella aún no se ha dado cuenta, está empezando a enamorarse de Manecho.



ISBN 84-7831-072-X

