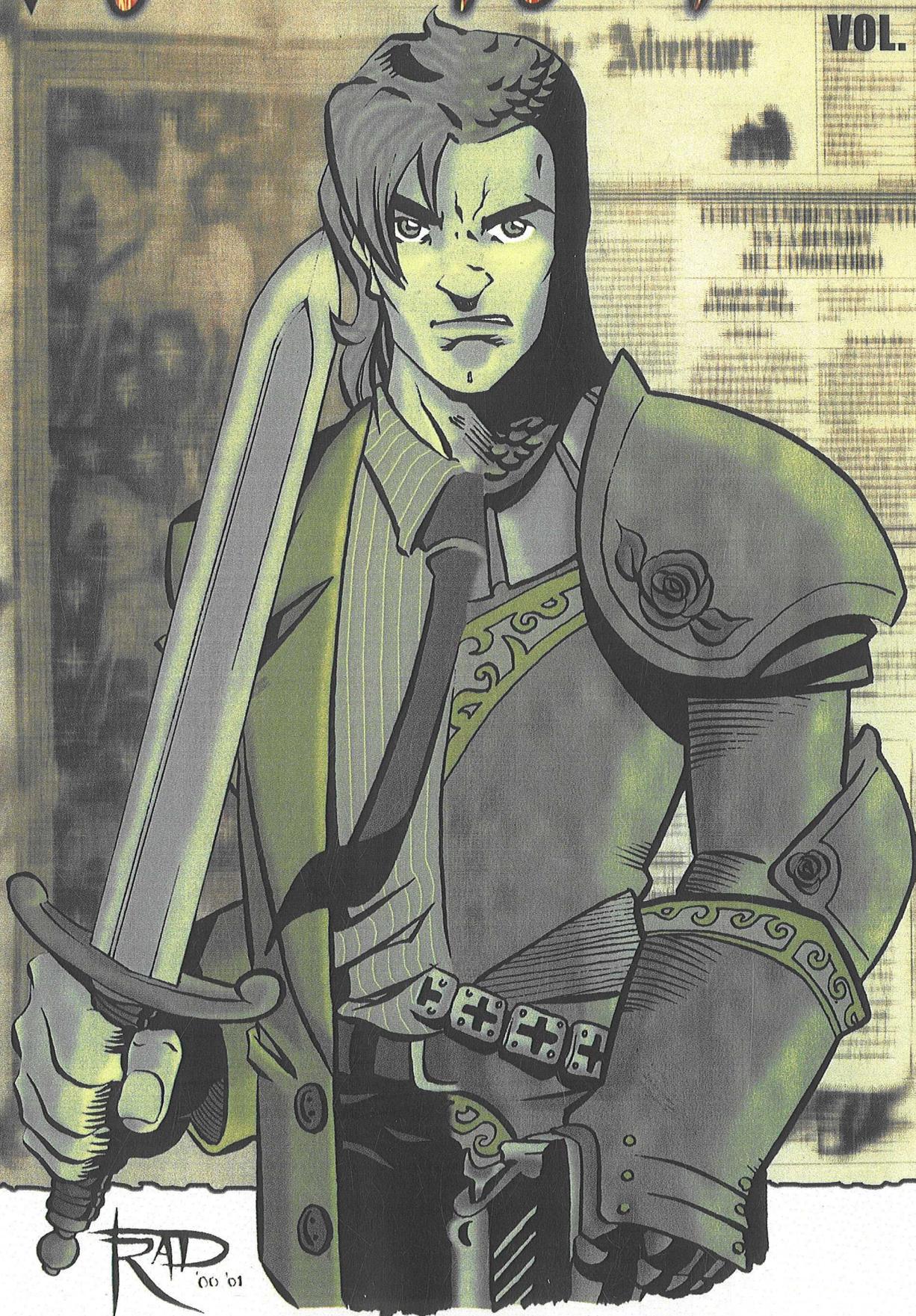


SUPLEMENTO OFICIAL PARA AQUELARRE, EL JUEGO DE ROL DEMONIACO - MEDIEVAL. VOL 3 - 1.495 PTAS. (9€)

Mitos y Leyendas

VOL. 3



RAD
00 '01

ULTREYA



Aguelare

Prólogo

Hace algo más de un año, en una charla en Gerona, me enteré de que corría por ahí la leyenda de que yo pertenecía a una especie de sociedad secreta de jugadores veteranos, en la que sólo podías entrar si habías escrito un juego de rol o proeza similar, y que Aquelarre había sido escrito precisamente para ello...

Hay que ver qué imaginación tienen algunos...

Lo cierto es que sí, tengo el orgullo de reconocer que sí formo parte de una especie de sociedad no demasiado secreta, me temo.

Soy un colistero de la lista de correos de Aquelarre.

Fundada hace algo más de un año por nuestro patriarca Tanys, cuando se suponía que Aquelarre era un juego muerto, cuenta actualmente con más de doscientos miembros que charlan, discuten, intercambian módulos, anécdotas e información sobre el juego, ya sea en su chat o por mail. Y de cuando en cuando, cuando coincidimos en alguna ciudad, nos decimos las cosas cara a cara, que no es mala manera de comunicarse, aún en el siglo XXI.

Éstos son algunos de los módulos de esta lista de correo.

Que los disfrutéis.

Ricard Ibáñez

31 de Diciembre del año 2000

Aquelarre, juego de rol demoníaco-medieval

© 2.000 Ediciones la Caja de Pandora, S.L.
C/ Sant Hipòlit, 20 · 08030 Barcelona
www.cajapandora.com

Mitos y Leyendas, Volumen 3

Impresión: AGPOgraf
D.L.: B-13.885-2001
I.S.B.N.: 84-95649-00-4
Impreso en España - Printed in Spain

© Ediciones La Caja de Pandora S.L., por la presente edición.
Cada autor y colaborador tiene el copyright de sus respectivas creaciones.
Las mallas infográficas empleadas son *freeware*,
© 3DCAFE (www.3dcafe.com).
Se permite la reproducción de las páginas 94-95 para su uso personal.

Aquelarre

**EDICIONES LA CAJA DE PANDORA
PRESENTA**

Mitos y Leyendas

Vol. 3

**Por RICARD IBÁÑEZ
(RIQY)**

Director artístico, portada y cómic EMILIO FRADEJAS

Ilustraciones interiores y ayudas de juego EMILIO FRADEJAS · SERGIO SÁNCHEZ · MAN

Infografía XAVIER FARAUDO (BYRON)

Mapas y croquis PEDRO GARCÍA (PEDROMEN) · JORGE PERALTA (EL CASTIGADOR)

Maquetación EMILIO FRADEJAS · Corrector de estilo XAVIER FARAUDO (BYRON)

Editor SALVADOR TINTORÉ (SALVA)

Autores y colaboradores (por riguroso orden alfabético)

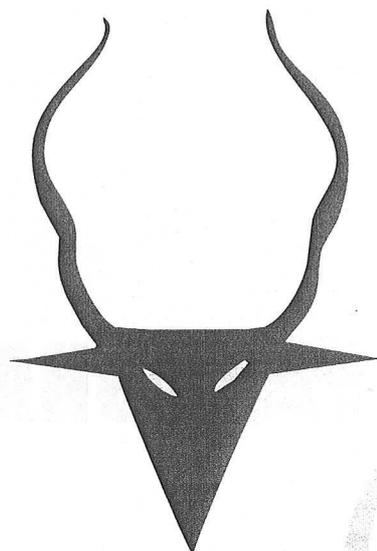
**MIGUEL ACEYTUNO (BILETO) · F.J. CAMPOS (DOMINATRIX) · PEDRO GARCÍA (PEDROMEN) ·
DAVID GÓMEZ (TRONAK) · JORGE PERALTA (EL CASTIGADOR) · JOSÉ LUIS RODRÍGUEZ (TANYS) ·**

MANUEL ROMERO OCAÑA (GTHULHU) · AITOR SOLAR (ENTROPÍA)

JAVIER USOBIAGA (GLAUCÓN EL IGNORANTE)

A Beatriz (EDURNE). Gracias por seguir siendo.

Nota: Los nombres entre paréntesis y subrayados corresponden a los nicks que estas personas usan habitualmente en la lista de correo de Aquelarre (groups.yahoo.com/group/Aquelarre).



Sumario

Cómic

Arte: Emilio Fradejas

Guión: Ricard Ibáñez

El inicio de una tenebrosa aventura

*en la que volverán a enfrentarse dos mundos.....*5-3

Eclipse

Entropía

*¡El fin del mundo está cerca! (O no).....*14-23

El sendero de la niebla

Manuel Romero Ocaña

Un bosque maldito, una muchacha desaparecida y un fantasma.

¿Alguien da más?24-31

Et aureum numerum est...

Ricard Ibáñez

Una aventura para Villa y Corte

*donde los Pjs aprenderán criptografía.....*32-39

Encrucijada

F.J. Campos, Ricard Ibáñez, Miguel Aceytuno

*Cross-over entre Aquelarre y AD&D segunda edición.....*40-50

El monasterio

Pedro García

*¿Por qué murió el ermitaño?.....*51-58

Creced y multiplicaos

Jorge Peralta

Donde las cosas no son lo que parecen

*y los malos quizá no lo sean tanto.....*59-67

La posada del Guardián Eterno

Javier Usobiaga

Donde hay más cosas de las que parece,

pero sí son lo que parecen...68-77

Ultreya

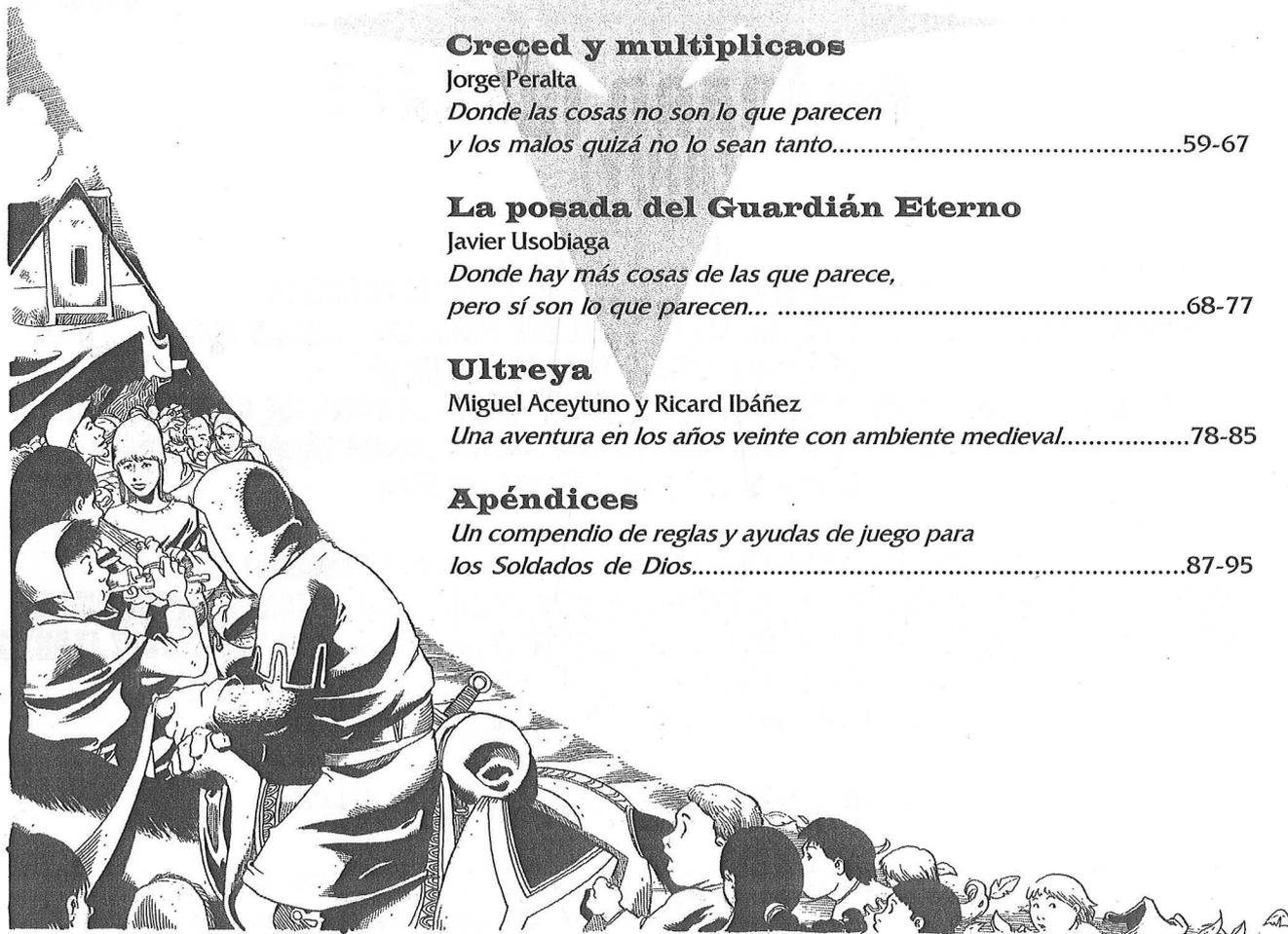
Miguel Aceytuno y Ricard Ibáñez

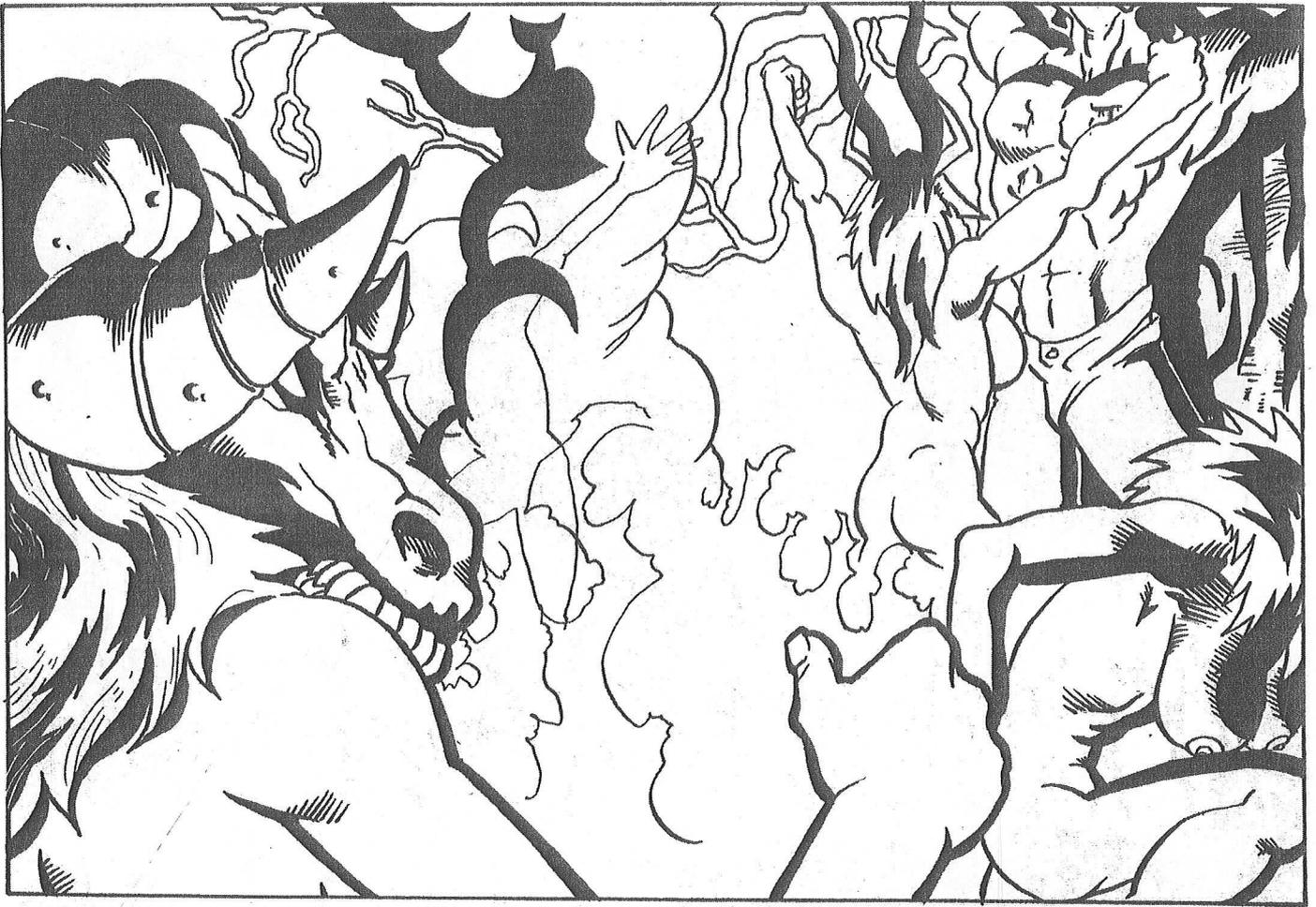
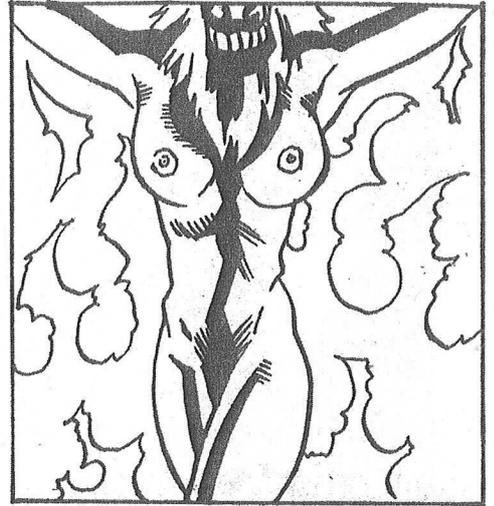
*Una aventura en los años veinte con ambiente medieval.....*78-85

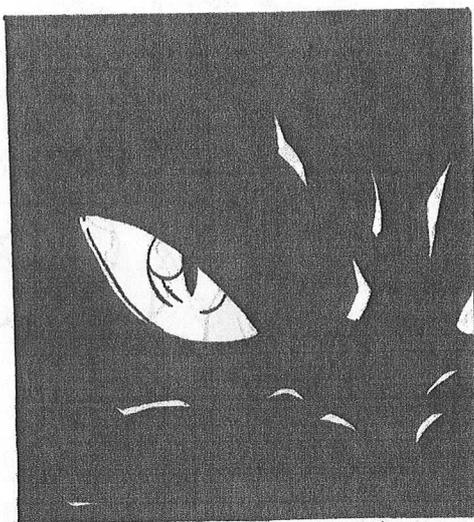
Apéndices

Un compendio de reglas y ayudas de juego para

*los Soldados de Dios.....*87-95











¿OTRA VEZ ESA PESADILLA? ¿QUÉ SUEÑAS, AITOR? NUNCA NOS LO HAS DICHO



ALGO QUE ME SUCEDIÓ UNA VEZ, HACE MUCHO, EN LA TIERRA DE MIS PADRES, EN LA TIERRA DE LOS EUSKOS.



¿LO HAS VUELTO A VER?



¿A QUÉ TE REFIERES?



EL OTRO DÍA, CON LOS BANDIDOS. TE PORTASTE BIEN, COMO SIEMPRE, PERO VISTE ALGO QUE TE ATERRORIZABA. Y NO ES LA PRIMERA VEZ.



¿QUÉ VES, AITOR? ¿QUÉ VES EN LA BATALLA?



VEO A MI ENEMIGO. A MI HERMANO. A MÍ MISMO...



DÍA SIGUIENTE



IN NOMINE PATER,
FILII ET SANCTI
SPIRITUS, AMEN

¡PAGANO DE
LAS NARICES!



¡VAMOS! ¡EL SOL HA
SALIDO YA Y QUEDA
POCO TRECHO PARA
PONTEVEDRA!

¡SI NO NOS
ENTRETENEMOS
MÁS, LLEGAREMOS
A PONTEVEDRA
ANTES DEL
ATARDECER!



¡...AKETEGIKO
DAMA!



AL ATARDECER...

¿ESTÁS SEGURO DE LO
QUE HACES, HIJO MÍO?
¿YA ERES CONSCIENTE
DE QUE PUEDES
CONDENAR TU ALMA?

¡PADRE, PREOCÚPATE
POR TUS REZOS, Y
DÉJAME A MÍ LAS
CUESTIONES DE LA
GUERRA!



MI SEÑOR FABRIQUE ME HA PEDIDO QUE LE TRAIGA EL SELLO DE SALOMÓN 14, COMO QUE HAY DIOS, QUE SI ESTÁ EN LA JUDERÍA DE PONTEVEDRA, SE LO TRAERÉ!

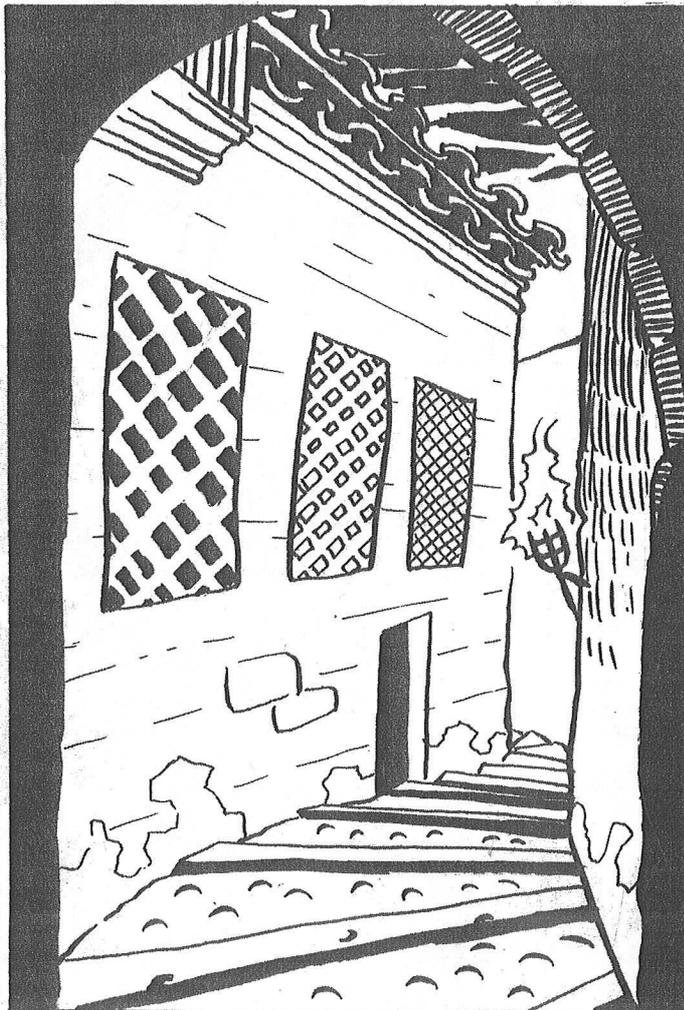
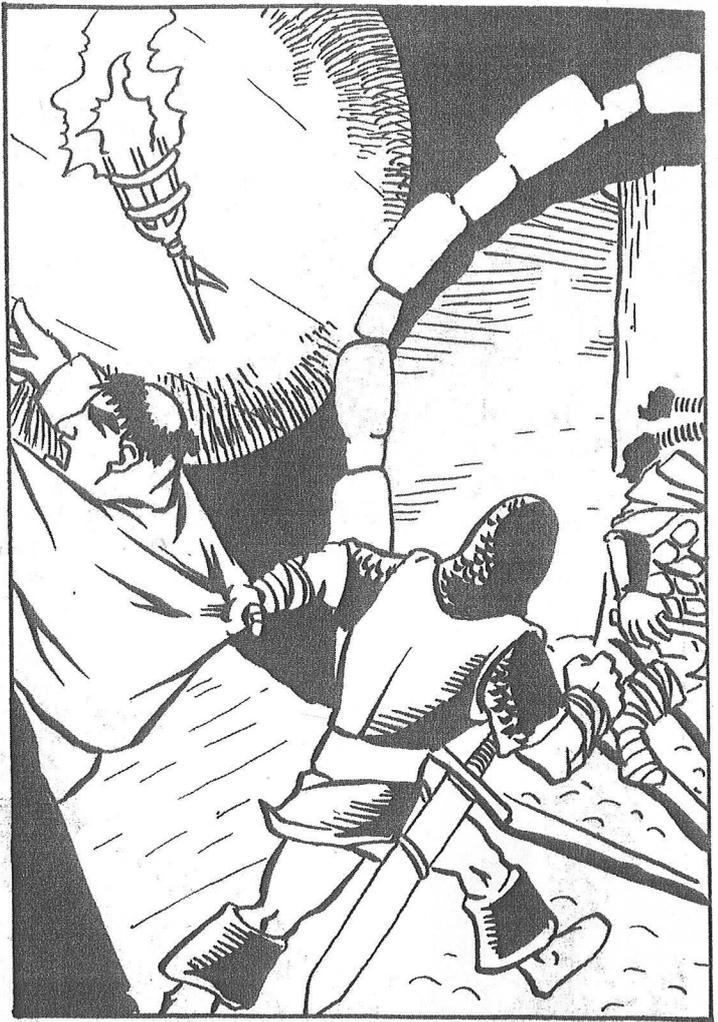
LO QUE QUIERA HACER CON ÉL NO ME CONCIERNE, PUES SÉ LO QUE PRETENDE: ENFRENTARSE A SU HERMANO VENCINDO A ESE MALDITO BRUJO JUDÍO QUE TIENE COMO CONFIDENTE.

¡QUE NO CREA EN BRUJERÍAS NO QUIERE DECIR QUE NO SEPA QUE EXISTEN!

MALAS NOTICIAS, NUÑO, ESE HOMBRE POR EL QUE PREGUNTABAS ESTÁ MUERTO. MURIÓ HACE YA MUCHO.

LAS PISTAS ERAN CLARAS: ERA EL CUSTODIO DEL SECRETO, LO LLEVABA CONSIGO Y LO SIGUE LLEVANDO. ESO NOS DIJERON. ASÍ QUE EL SECRETO DEBE DE SER ALGO FÍSICO, Y SI LO LLEVABA SIEMPRE CONSIGO...

¡OH, NO! SI ESTÁS PENSANDO LO QUE CREO, CONMIGO NO CUENTES....





ENTRAR EN LA ZONA PAGANA... PROFANAR UNA TUMBA, POR QUE, AUNQUE DE JUDÍO, NO DEJA DE SER UNA TUMBA... ¿PUEDE PASAR ALGO PEOR?

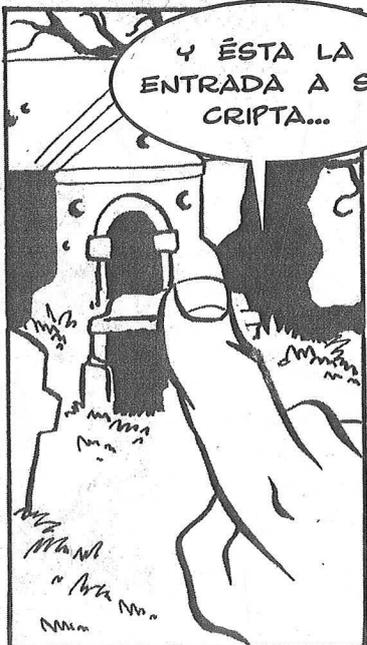


¡OH, CÁLLETE!



SOY BUENO... ¿EH?

BIEN, ÉSTE DEBE DE SER EL LLAMADO CAMPA DOS XUEUS...



Y ÉSTA LA ENTRADA A SU CRIPTA...



¡AITOR! ¿BAJAS?

CONTINUARÁ...



ECLIPSE

Eclipse

Por Entropía

Aventura usada para arbitrar el Primer Torneo Aquelarre del Salón del Cómic de Barcelona 2000

Introducción

Año del Señor de 1384

Hace un par de meses, unos enviados del señor de Granada solicitaron permiso al rey Juan I de Castilla para que unos sabios moros pudieran entrar en tierras castellanas, a observar un fenómeno del firmamento que les era de sumo interés y que sólo se vería desde las privilegiadas tierras de Aranda de Duero. Su Majestad, ocupado en la guerra con Portugal, y deseoso de conservar las buenas relaciones con sus en teoría vasallos, pese a su sorpresa inicial ante esta extraña petición, ha accedido a darles permiso y, debido al alto nivel de esta comitiva de sabios, ha ordenado que una expedición les acompañe y proteja (y de paso, que se enteren de qué diablos van a ver en Castilla que no se pueda ver desde Granada).

Por lo tanto, las altas instancias encomiendan a los Pjs escoltar y proteger a una pequeña comitiva de astrónomos musulmanes que quieren observar el eclipse que, según sus cálculos (totalmente correctos), tendrá lugar el 17 de agosto de este año (1384) justo en Aranda de Duero. Responderán con sus cabezas de lo que les ocurra a los enviados granadinos, a los que deben proteger y vigilar.

Para esta misión, son convenientes Pjs válidos para formar la comitiva, como soldados, guerreros y cazadores, juglares y demás, aparte de algún noble que dé la categoría suficiente a la expedición. Si ninguno de los Pjs es al menos de la Baja Nobleza, un Pnj noble guiará la comitiva. No es necesario que ninguno de ellos sea un eclesiástico, pero desde luego eso hará la aventura más compleja y divertida para el Dj.

Si todos los Pjs están en este grupo (es decir, ninguno está ya en Aranda de Duero), quizás sea mejor jugar todo el viaje desde Granada hasta Aranda, en las cercanías de Burgos. En este texto se juega la aventura cuando ya se acercan a la localidad castellana.

La expedición musulmana

Son tres sabios que viajan con un par de sirvientes. Los astrónomos son Dawud ibn Abu, Mutamid ibn al Mutamid y Yusuf ibn Garur.

Son individuos ancianos y de luengas barbas, agradables aunque serios, y que no dudan en compartir su sabiduría sobre los cielos con cualquiera al que le interese.

Aquel Pj que durante el viaje charle habitualmente de estos temas con los eruditos ganará 10 puntos en Astrología si tenía menos de un 80% en esta competencia, y aparte de eso se llevará mejor con ellos.

Sería lógico que los Pjs dudasen de las verdaderas intenciones de los árabes (*«¿Que el sol desaparecerá? No me creo esa chorrada»*); al fin y al cabo, podrían ser espías o algo así. Sin embargo, es cierto: se va a producir un eclipse muy localizado y es de enorme interés para los astrólogos de Granada tener información de primera mano sobre él. Ahora bien, tampoco es toda la verdad: los astrónomos llevan consigo una placa de oro finamente pulido, que ocultan a sus acompañantes, y que simboliza el reino de Granada. Si en el eclipse se oscurece junto al sol de Castilla, significará que los destinos de ambos pueblos están unidos. Sin embargo, si cuando las tinieblas cubran la tierra el disco de oro sigue resplandeciendo, querrá decir que Castilla se hundirá al tiempo que Al-Andalus volverá a su esplendor.

Más adelante en el módulo, si los Pjs logran descubrir el disco, podrán comprobar que no tiene truco ni magia sobre él, por lo que es de esperar que cuando el eclipse tenga lugar el disco se oscurezca como cualquier otra cosa que esté bajo la sombra. Sin embargo, no todo es tan simple. Yusuf, uno de los sabios, pertenece a una facción granadina que apuesta por sacudirse el yugo castellano, y para ello quiere que sus compañeros regresen con la pasmosa noticia de que el disco siguió brillando cuando el sol se apagó, lo cual daría fuerza a sus pretensiones. Para ello, piensa recurrir a un truco simple pero eficaz: con una lámpara oculta y un espejito, hará que el disco reciba destellos de luz durante el eclipse. Ingenioso, ¿verdad?



Acto primero: 15 de agosto de 1384

Llegada a Aranda de Duero

La comitiva llegará a las puertas de la ciudad al atardecer del 15 de agosto. Si has jugado anteriormente el viaje desde el sur, puedes azucar a los jugadores con las prisas para llegar a tiempo, pero en cualquier caso debes asegurarte que no lleguen tarde al eclipse, o no hay aventura.

Los Pjs llegarán a la ciudad, ansiosos de demostrar lo buenos anfitriones que son, y sobre todo de mantener bien alta la imagen de Castilla, ya que ésta es una misión de alto nivel y deben dejar bien patente a sus «*invitados*» granadinos la majestuosidad cristiana (esto puedes recordárselo a los Pjs de vez en cuando, si empiezan a llevar la misión muy chabacanamente).

Pues bien, ese atardecer, cuando se detengan a las puertas de la ciudad para hacerse anunciar, ya empezarán a notar que no todo marcha bien. Por lo pronto, los guardias ante los que se dan a conocer, no parecen nada entusiasmados de que estén allí. No es que les sean hostiles, sino que están muy nerviosos (como podría deducir cualquiera con Psicología). Sin embargo, no conseguirán ninguna explicación de los guardias, quienes, aunque dudando, harán lo que se supone que tienen que hacer: abrirles paso hasta el ayuntamiento.

Ya hemos dicho que se acerca la noche, así que la primera preocupación de los Pjs, antes que nada, debe ser el alojamiento de la comitiva. Deberían darse cuenta (y si no, alguien se lo recordará) que no pueden meter a sus huéspedes en cualquier casucha, sino que deberían ocupar las habitaciones de la mejor vivienda, que en este caso es la de uno de los regidores del Concejo, Juan de Cañizares (claro que si algún Pj esperaba en Aranda y es Burgués, siempre puedes hacer que la comitiva elija su casa para residir un par de días, de modo que te sirva para poner en contacto a todos los Pjs entre sí).

Los preparativos para asentarse en la casa del regidor se harán rápidamente, para lo cual el propio Juan hará gala de toda su obsequiosidad, especialmente ante los nobles y el clero. Tanto Pjs como Pnjs se verán pronto instalados con relativa comodidad, aunque un Pj avisado podría decidir distribuir las habitaciones de modo que los sabios estén protegidos de cualquier incidente (al tiempo que también se evita que burlen la vigilancia de los Pjs).

Los sabios preferirán cenar solos, de sus provisiones, pero los personajes pueden perfectamente hacer lo propio junto al regidor y su familia, que estarán encantadísimos de semejante honor... en palabras de Juan, que proseguirá con su servil adulación de todo lo que los personajes de categoría superior hagan o digan, aunque en el fondo no haga otra cosa que calcular cuánta plata le va a costar mantener en su casa a semejante caterva, especialmente porque al viajar en misión del rey no tienen por qué pagar nada de lo que consuman o tomen.

En esta sencilla cena, si los jugadores preguntan por la actitud que notaron en los guardias, la esposa e hijos del regidor les comentarán que la ciudad anda muy revuelta por un predicador, fray Sixto, que tiene revolucionados a los villanos y campesinos de los alrededores. Juan cortará pronto estas explicaciones diciendo que el tal fraile no es más que un charlatán y un malnacido, y el resto de la familia,

por respeto hacia él, no volverá a retomar el tema ni aunque los Pjs insistan.

Poco más queda por hacer: ha sido una jornada agotadora y los Pjs se encuentran cansados.

Acto segundo: 16 de agosto de 1384

La influencia de fray Sixto

Por la mañana, los sabios árabes anunciarán que se van a pasar el día preparando sus instrumentos de medición y repasando cálculos, y los Pjs tendrán un rato libre para investigar, comprar o lo que les plazca por el pueblo.

Notarán que mucha gente está nerviosa; se juntan rápidamente en grupitos y se separan al acercarse los Pjs, aunque no se muestran hostiles. Cuando comprenden, hablen o lo que sea con los habitantes, los Pjs se darán cuenta de que la noticia de su llegada y su compañía de musulmanes se ha extendido como un reguero de pólvora por todo el pueblo. Vamos, que no van a lograr ir de incógnito. Es de suponer que intentarán descubrir qué es lo que sucede de especial, o qué ocurre con ese tal fray Sixto (en realidad ambas incógnitas tienen la misma respuesta). La información que obtengan depende de dónde intenten averiguar algo:



- **Calles:** sólo conseguirán algo si son villanos o campesinos, puesto que si algún miembro de una clase social superior está presente, no lograrán que los habitantes sean sinceros con ellos, limitándose a hacerles gestos de disculpa y humildad, o a responder lo que crean que los Pjs quieren escuchar. En caso de que sean villanos y campesinos los que les pregunten, tras una tirada de *Elocuencia* para estirarles la lengua, casi todos se mostrarán entusiasmados hablando del fraile: dirán que es un hombre santo que ya ha realizado varios milagros, y que ha profetizado que viene el tiempo de la redención de los justos, y que tendrá lugar un gran evento que marcará la venida del Mesías. Los menos cultos dicen de él que es un hombre que habla de modo que se le entiende, y que les descubre las maldades de los que se dicen servidores de Dios pero que no hacen más que castigar al pueblo.

- **Iglesia:** otra versión muy distinta es la que circula entre los canónigos. Si

se pasan por la iglesia de San Juan, del siglo XII, de inmediato se les acercará el párroco, agradeciéndoles su llegada a esta ciudad tan necesitada (ya hemos dicho que todo el mundo les conoce antes de que se presenten). El cura les explica que fray Sixto es un predicador enloquecido, que no hace más que asustar al rebaño con visiones apocalípticas, y lo que es peor, las anuncia para un futuro inmediato. Añade, indignado, que Sixto predica entre sus seguidores que los representantes de Roma no son dignos de guiar al rebaño de Dios (*¡imagínese Vuesa Merced!*). No puede dar más información sobre el tal fraile, salvo que en su opinión no es más que un charlatán. Dice también que los curas del pueblo han pedido ya ayuda al obispado para combatirle; y en especial si algún Pj es sacerdote le pedirán que se encargue de ese indeseable, pasando a enumerar las desviaciones de la norma religiosa que ha llevado a cabo, siendo una de las más graves la realización de la misa en lengua profana. También reconoce, si se

le pregunta por qué ellos no hacen nada, que el fraile resulta agradable a una gran parte de la población y que sería peligroso dividir el rebaño cuando los pastores se pelean.

- **Casa del regidor Juan:** dado que la noche anterior estuvieron a punto de en-

terarse de algo en la casa, es probable que los jugadores aprovechen la ausencia del regidor para interrogar a su familia y sirvientes. Éstos darán una versión más burguesa de la historia, comentando que se dice que el fraile es un santo que ha venido a salvarles del Mal, aunque ellos no han visto todavía milagro alguno, y que predica en contra de los corruptos. Lo que molesta tanto al regidor es que también lanza diatribas contra los ricos y los poderosos (se dice que ha mencionado explícitamente a Don Juan) y ha dicho que todos los gobernantes, desde el más pequeño al más grande, habrán de pagar por sus pecados y arder en el infierno. Los Pjs pueden darse cuenta de que en la casa tienen miedo de lo que pueda ocurrir, pero que no saben si creer o no en el fraile.

- **Fieles de fray Sixto:** finalmente, si han estado preguntando a los lugareños por fray Sixto con amabilidad (o sea, nada de gritar: *«¿Dónde está ese cura, que lo matamos!»* y cosas así), se les acercarán unas personas, pobres de solemnidad todas ellas, que les ofrecerán guiarles hasta él. Ni que decir tiene que para ellos, Sixto es San Sixto, son incontables los milagros que realiza y hasta le rezan en vida (¡uy si las autoridades eclesíásticas se enteraran...!). Están convencidos de que es el profeta que anunciará el fin del mundo y la llegada del reino de los justos.

El interfecto

Después de todas estas opiniones contradictorias, es de esperar que los personajes estén ansiosos por saber cómo es de verdad el tal fraile. Se le puede encontrar de varias maneras, siendo la más fácil la anteriormente descrita, pero si los Pjs le buscan sin sutilezas, y no quieren esperar a que les inviten, pueden 'presionar' a algún ciudadano, ya sea con *Mando* o *Soborno*, para enterarse de dónde suele dar sus sermones fray Sixto, ya que casi todos han ido a verle en uno u otro momento. Reúne a los suyos a las afueras del pueblo, junto a una vieja ermita, y de un modo u otro, los Pjs acuden a la plática de hoy. Él, aunque les reconoce visiblemente, no hace ningún cambio en su sermón, que ya había comenzado.

"... Y sentándose en el monte de los Olivos, vinieron a él los discípulos y le preguntaron cuándo sería la señal de su



venida y de la consumación del mundo. Y Jesús les respondió, y sus palabras son nuestra verdad hoy día, porque escuchad, dijo: 'Cuidad que nadie os engañe, porque vendrán muchos en mi nombre, y engañarán a muchos'. ¿Y acaso no es eso lo que vemos cada día, hermanos, cuando los que dicen hablar en nombre de Dios se quedan con todo lo que el Señor dio para el pueblo?

"Y sus palabras a continuación fueron: 'Se levantará nación contra nación, y reino contra reino'; y eso es lo que sucede en nuestros días: las guerras que nos han hecho sufrir marcan el final de los tiempos.

"Entonces, si alguno dijere: Aquí está el Mesías, no le creáis, ino le creáis!, porque se levantarán falsos mesías, y obrarán grandes señales para inducir a error a los mismos elegidos, y eso es lo que ha pasado; que a vosotros, que sois los elegidos del Señor, os han engañado [algunas voces lo confirman], y vosotros que sois los herederos del reino de Dios habéis sido desheredados

por los falsos, los que perjuran de nuestra religión y dan cobijo al infiel, pues con sus prodigios infieles han robado al pueblo de Dios.

"Pero para aquellos que aún dudéis [y dirige una fugaz mirada a los Pjs], las señales son claras como dice Jesucristo justo después: 'Tras la tribulación de aquellos días, *se oscurecerá el sol, y la luna no dará su luz, y los poderes del cielo se conmoverán.*' Y esa señal está pronta, mañana a esta hora se producirá el prodigio que marcará el comienzo del final del mundo, y sólo los que hayan abjurado de los falsos ritos y de los falsos dioses se salvarán, los demás sufrirán y morirán."

Tras este impresionante sermón, procederá a dar la comunión a los que lo desean, que son muchos, mientras que todos comentan horrorizados las palabras del fraile.

Los Pjs lo tienen difícil para hacerle callar, ya que está rodeado de un buen número de fanáticos, y además es conveniente que los jugadores escuchen el

final de la profecía y descubran que pretende aprovecharse del eclipse para ganar ascendencia sobre los ciudadanos.

Tras la breve ceremonia de la comunión, Sixto se les acercará (o al revés, si ellos quieren hablar con él), y se dirigirá a ellos como un igual (lo cual puede molestar a los Pjs de clase superior). Les conmina a abandonar su vida impía y a reunirse a los suyos, que son los únicos que serán salvados, y por supuesto les dice que para ello han de purificarse, y que no deben vivir con infieles como hacen ahora, sino que deben abandonarlos porque son servidores del Maligno. No es más amable con los sacerdotes del pueblo o del obispado: les tacha de falsos y brujos que le besan el culo a Satanás. Poco más se puede sacar en claro de este individuo, que enseguida pasa a las parábolas más extravagantes.

Sixto es un iluminado que, a saber cómo, descubrió la fecha del eclipse y dónde se iba a ver, y ha interpretado que él debe estar allí para anunciar la venida del fin del mundo (esperemos que esté equivocado). Ha estado ganando poder entre los iletrados, y dentro de poco piensa convertirse en su único guía. Y si para eso tienen que morir los infieles, los Pjs o sus mismos seguidores, pues qué se le va a hacer; total, el Apocalipsis está aquí al lado, así que no importa mucho quién viva y quién muera.

Los indecisos

Si los Pjs no han metido mucho miedo a la gente y son de cierta categoría, dos o tres personas se les acercan antes de que se retiren, cuando fray Sixto ya se ha largado. Estas personas, una mujer y un par de hombres, parecen darse ánimos mutuamente para hablar, y al final uno de ellos se atreve a confesar a los personajes que tienen miedo de lo que pueda suceder, pues Sixto es un buen hombre, pero temen que la Iglesia o el Rey les aplasten. La mujer se anima y cuenta que ella ha estado con el fraile desde que apareció por Aranda, pero que últimamente sus palabras son más radicales y agoreras. Les pide a los jugadores que sean considerados con él y con los suyos, a los que nunca ningún cura ha hecho caso hasta que este les ha hablado y compartido su vida.



Este es un momento ideal para meter otros Pjs campesinos o villanos en la aventura: pertenecen al grupo de fieles de Sixto, pero dudan y tienen miedo de las represalias, por lo que piden amparo al grupo.

Reunión con los tres sabios

De vuelta a la casa del regidor, ya por la tarde, se enteran de que los sabios les piden que vayan a sus habitaciones. Allí les informan de que han afinado sus cálculos para saber cuál es el mejor punto para ver el eclipse, y ése ha resultado ser la plaza mayor (sí, justo enfrente de la iglesia). Si los Pjs ponen pegas aduciendo problemas de seguridad, ellos les recuerdan que el rey les ordenó facilitarles de cualquier manera sus estudios, y que si no les dejan ir allí y les protegen, Su Majestad se enterará de lo mal que han cumplido con su trabajo.

Durante esta conversación, si algún Pj pasa una tirada de *Otear* descubrirá, medio oculto, el disco de oro. Si preguntan sobre él, los sabios responderán que se trata de unos grabados de tablas astronómicas. Si alguien pasa tiradas de *Astrología* y/o *Psicología* se dará cuenta de que no es tal tabla, y que intentan ocultar algo. Los sabios quitarán importancia al tema y mirarán de despedir a los Pjs, aduciendo que están muy cansados. Si se les presiona confesarán que se trata de un disco de oro muy valioso, por eso lo han ocultado porque puede mover a la codicia (y esto es cierto). En estos

momentos los Pjs no pueden sacar más en claro, pero si más adelante se interesan por el tema, puedes dejar que se encuentren a Dawud o Mutamid a solas, y con una tirada de *Elocuencia*, o mejor aún, un sustancioso *Soborno*, que les cuente que el disco representa a Granada y quieren ver si tiene el mismo destino que Castilla, como se comenta al principio del módulo.

También se puede descubrir algo (que simboliza el reino granadino pero no es mágico de por sí) si se hacen con el disco y pasan *Conocimiento mágico*, pero en tal caso tendrán que devolverlo o los sabios se cabrearán mucho (lo cual puede llevar a los Pjs a caer en desgracia ante el rey).

Las fuerzas vivas de Aranda

Y cuando ya es oscuro y el día parece que va a terminar sin más contratiempos, golpean fuertemente a la puerta que da a la calle. Los sirvientes tardan en abrir, y cuando lo hacen pasan al interior el resto de fuerzas vivas de Aranda de Duero, es decir los párrocos y el Merino, que vienen a reunirse con el regidor y los Pjs a discutir un asunto de la mayor trascendencia.

Básicamente, Sixto ha llamado al pueblo a la desobediencia civil y religiosa, como pueden confirmar los Pjs que han escuchado el sermón del mediodía. Y encima ha acusado a los sacerdotes de tener tratos con el diablo, ¡el acabóse!

Así pues, traen algunas bebidas, se echa fuera a las mujeres y se improvisa un

concilio para buscar la caída del fraile. La petición que se hace a los Pjs es directa y evidente: como máximos representantes de Su Majestad en el pueblo (y en especial si entre ellos hay algún clérigo), deben detener a Sixto e impedir que siga el desmadre. El alguacil no lo hace él mismo porque... no se fía de todos sus hombres, cree que varios apoyan a Sixto; pero puede conseguir unos cuantos brazos de fiar si hace falta. Lo que está claro es que la captura debe hacerse esta noche, de día podría alarmarse a la población (vamos, que de día mucho se temen que no pueda conseguirse).

Los Pjs tienen completa libertad para decidir si siguen esta petición o pasan de buscar frailes a oscuras. Si es esto último lo elegido, entonces no pasa nada: los del pueblo rezongan y les advierten de que es una decisión errónea, pero se van a sus casas y la noche discurre tranquila.

Por otro lado, si van a cazarle, el Regidor y los demás empezarán a reunir a su puerta a hombres armados y con antorchas, mientras los Pjs van a recoger su equipo de combate. Toda la casa anda revuelta; aunque nadie da gritos, algún sirviente o miembro de la familia, asustado, puede preguntar a los Pjs qué es lo que está sucediendo.

Finalmente, la siniestra comitiva parte hacia la residencia conocida del fraile, una casucha abandonada, para la que van por las afueras del pueblo, dando un rodeo. Por lo demás, el dispositivo depende de los Pjs, que son los que mandan: pueden enviar avanzadillas, o rodear la casa a oscuras, o con linternas, o enviar un mensajero. En cualquier caso, los de la casa se negarán a entregar a San Sixto y cuando se ordene el ataque, descubrirán que el fraile se marchó de allí hace tiempo (sin duda alertado de sus intenciones por alguien). Además de esto, los Pjs tendrán que mantener el *Mando* sobre 'sus' hombre para que estos no usen una violencia innecesaria con los paupérrimos fieles que viven en la casa.

Nadie sabe dónde está el fraile, el regreso a la casa debe ser realmente frustrante, en especial en ese pueblo en el que ya se sabe todo, incluyendo este fracaso (puedes estar seguro de que aunque toda puerta



ventana esté cerrada, todos los ciudadanos están despiertos y mirando tras los postigos a los Pjs).

Acto tercero: Mañana del 17 de agosto de 1384

Preparativos

Según informan a los Pjs los sabios musulmanes, el eclipse tendrá lugar una hora después del mediodía, y será muy corto: el sol quedará cubierto por completo apenas un instante, aunque la desaparición y posterior reaparición serán más paulatinas. Los sabios acceden, por motivos de seguridad, a desplazarse al lugar sólo unos pocos minutos antes de la hora, ya que lo que les interesa es la corona que se forma, no el tiempo de eclipse parcial, y con eso esperan que los Pjs lo tengan más fácil para protegerles.

Tomarán igualmente su disco de oro para llevarlo consigo (si los Pjs no lo descubrieron anteriormente, éste puede ser un buen momento para permitirlo de nuevo).

Y se lía la de San Quintín

Estando en estos preparativos, uno de los sirvientes de la casa (o uno de los Pjs si había alguno vigilado por el pueblo) entra como un poseso en la casa, dando gritos de alarma.

Cuenta, con voz entrecortada, que en el pueblo ha sucedido algo insólito. Se llamaba a misa en la iglesia de San Juan, y había muchos reunidos a sus puertas, pero no se atrevían a entrar por la amenaza de Sixto de que los que siguieran a los falsos siervos de Dios irían al Averno. Estaba la multitud cuchicheante y dubitativa, acercándose poco a poco ante el continuo llamamiento de las campanas, cuando de entre la nada ha aparecido fray Sixto, y desde la escalinata de la iglesia ha comenzado a hablar. Claro, todo el mundo se ha quedado a escucharle... Ha pronunciado un sermón incendiario, denunciando como servidores de la gran ramera de Babilonia a aquellos que protegen a los infieles y a las auto-

ridades, corruptas como cadáveres impíos (y si le persiguieron la noche anterior, pues entonces ya ni te cuento lo que ha dicho de ellos. Además, siempre si le buscaron por la noche, ha justificado su desaparición diciendo que dos ángeles bajaron a protegerle de sus perseguidores).

Así que ha impelido a sus seguidores a acabar con estas tropelías, continúa explicando el sirviente cuando recupera el resuello, y una turba de exaltados viene hacia la casa decidida a hacer justicia con los infieles y los que les dan cobijo.

¡Y oye, que ya están aquí mismo!

Aquí es donde resulta relevante dónde guarecieron a los sabios al aposentarse en la casa, ya que si sus habitaciones dan a la calle, tendrán que correr allí a defenderles de asalto de la multitud. En cambio si los colocaron más en el interior del edificio, los Pjs tienen más margen de maniobra.

En cualquier caso, las furias de la turba son sobre todo contra los sabios, y en menor medida contra los personajes, aunque si éstos son de clase alta (burgueses o nobles), también irán a por ellos con ganas.

Aunque los Pjs son superados ampliamente en número, sus enemigos no son muy hábiles (ver abajo), y además se mueven por obcecación más que por verdadero ímpetu guerrero, así que es posible que sobrevivan. No se da un número fijo de enemigos, es el Dj el que tiene que ajustar lo al nivel de dificultad que prefiera.

El asalto a la casa del Regidor

Las habilidades de combate de los ciudadanos no son espectaculares, y aunque unos cuantos van armados con cuchillos y palos, intentarán sobre todo dominar a los Pjs por medio del número (*ataque de melé* y luego *inmovilizar* o machacarle directamente en el suelo si le tienen inquina). En campo abierto y uno contra uno, no serían rival para los Pjs, pero en pasillos estrechos y en avalancha contra unos pocos personajes, pueden crear serios problemas.

Aquí se dan las estadísticas de unos pocos para que se usen como ejemplos:

Competencias				
NºArma	Daño	Cuchillo	Palo	Pelea
1 Cuchillo	1d6	30%	20%	35%
2 Palo	2d4+1	10%	40%	30%
3 Pelea	1d3	15%	20%	45%
4 Cuchillo	1d6+1d4	25%	10%	15%
5 Pelea	1d3	20%	20%	40%
6 Pelea	1d3+1d4	15%	15%	35%
7 Palo	1d4+1	20%	45%	15%

Todos llevan de armadura ropa gruesa (Prot 1) y RES 10.

Además, su moral, aunque empiezan con fanatismo, baja radicalmente en cuanto vean caer a algún compañero. Suponte que son *chusma* (moral 40%), y además Sixto no está con ellos (se ha quedado para no perderse el eclipse).

Somos unos fracasados

Supongamos que el Dj se pasa con los pueblerinos y los Pjs son vencidos. Esta situación es un poco complicada, con los Pjs prisioneros (siendo generosos) y los sabios casi seguro muertos a manos de los exaltados.

En ese caso, los Pjs están en un serio problema: los granadinos pedirán sus cabezas como compensación, así que más les vale prepararse para ser unos proscritos, si es que no mueren antes.

Quizás, si ya está todo perdido, pueden cambiarse de bando. Si Sixto se hace con el control de la ciudad, intentará hacer un auto de fe con los antiguos gobernantes de la ciudad (alcalde, clero, burgueses, etc.), ya que, por cierto, algunos de ellos sí son adoradores del diablo. Eso podría dar un buen juego, con los Pjs intentando impedirlo,



especialmente si no saben nada de los brujos. O quizás Sixto quiera quemarlos a ellos también...

Finalmente, si la rebelión no se apaga sola, vendrán las tropas del Rey y arrasarán la ciudad, pasando a cuchillo a todo el que puedan (en temas de herejía no se tenían escrúpulos). Los Pjs podrían facilitar desde dentro el ataque de las tropas, o al revés, intentar escapar o salvar a alguien.

Otra posibilidad es que Sixto sea un intrigante, que sabe que las tropas vendrán a arrasarla y antes de que suceda quiere aprovecharse de su dominio para conseguir joyas, quizás robar la magia de brujos, árabes y Pjs, y luego desaparecer mientras matan a sus fieles.

Realmente, hay muchas posibilidades, pero si el Dj no quiere complicarse la vida una solución fácil es que Sixto saque a los Pjs de las mazmorras, les humille públicamente (¿quizás pasearlos desnudos por la ciudad, recibiendo los insultos y golpes de la gente?) y los eche de la ciudad sin equipo y sin nada. Luego ellos verán qué hacen, si se vengan o prefieren ocultarse de las iras del rey.

Pero seamos confiados y supongamos que, por una vez, los personajes no han dado al traste con los planes del Dj y logran desembarazarse de sus atacantes. En tal caso, deberán darse prisa si no quieren perderse el eclipse.

Intermedio: El Eclipse

Hacia la plaza mayor

Por si alguien lo ha olvidado, un fenómeno astronómico nos espera, así que en cuanto los Pjs se deshagan de los asaltantes y los pongan en fuga (eso si lo consiguen), los sabios, en caso de que estén en condiciones de hablar, insistirán en partir cuanto antes hacia la plaza, que casi es la hora señalada (la una de la tarde).

Aunque los jugadores puedan tener algunas aprensiones, el camino hasta allí es cómodo: casi todos están ya en la plaza, atentos al prodigio anunciado, que ya se empieza a notar (la etapa parcial del eclipse ha comenzado y parece que atardece a estas horas), y además con la badana que les han zurrado a los fanáticos, pocos se atreven a acercarseles.

Cuando lleguen allí, verán que prácticamente todo el pueblo se halla congregado por todas partes, escaleras, junto a las paredes, en el centro... y todos miran hacia el cielo.

Con unos empujones y golpes, lograrán hacerse el sitio necesario para que los granadinos coloquen rápida-

mente sus aparatos, como astrolabios para medir su posición exacta y clepsidras para cronometrarlo.

Los sabios les advertirán que mirar directamente al sol es muy peligroso incluso en estas condiciones de ocultación. Luego si algún Pj quiere hacerlo, es asunto suyo: que tire *Suerte* y si no la pasa se queda ciego. Por cierto, que todos los forofos de San Sixto están con las pupilas fijadas en el astro rey, así que después de esta experiencia (si no inmediatamente, sí en unos pocos días) unos dos tercios de ellos perderán la vista o verán reducida seriamente su capacidad visual.

Y al tiempo que se acerca el eclipse los sabios granadinos extraerán el valioso disco de oro y lo enfocarán al sol y parece que se va apagando según se oculta la estrella.

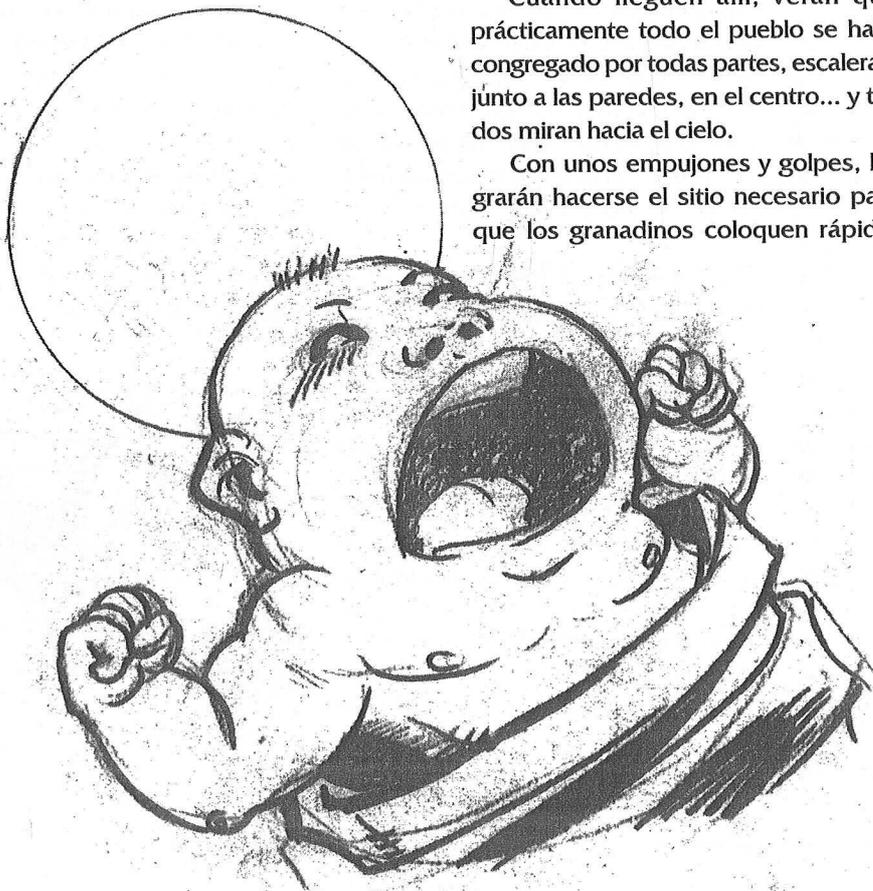
El truquito de Yusuf

Pero no olvidemos que Yusuf ibn Garur no piensa quedarse tranquilito sino que se alejará un poco de sus compañeros con la excusa de buscar alguna carta astronómica, y con cierta destreza, encenderá oculta una lámpara de aceite y con un espejo, sin que se fijen sus compañeros, iluminará el disco.

Los Pjs pueden descubrir este truco de varias formas, bien porque con una buena tirada de *Psicología* detecten algo raro en la actitud de Yusuf o porque éste actúe sin darse cuenta de que le vigilan (con *Discreción*), finalmente porque los Pjs puedan *Otear* que de donde él está sale una curiosa luz. Pero esto debe hacerse muy rápido, porque el eclipse anula sólo dura un segundo, por lo que es difícil descubrir el truco (si durara minutos, sería fácil ver que esa luz que alumbra el disco de oro proviene de los alrededores).

Si desenmascaran su truco, confesará sus intenciones, y a cambio de que le dejen libre, los otros sabios prometerán que informarán, como así ha sido que no deben levantarse contra Castilla.

Pero si no lo logran y los sabios marchan convencidos de que el disco ha brillado con luz propia cuando el castellano desapareció, pues entonces quizás haya que reescribir la historia.



Nacimiento inoportuno

Todo el mundo está reunido para presenciar el prodigio del eclipse, la mayoría santiguándose y rezando a todos los santos que recuerde. Incluso ha acudido gente que no debiera, como una mujer que ya ha salido de cuentas.

Si todos los Pjs rodean a los sabios por lo que pudiera ocurrir (que es lo previsible), verán que hay un pequeño tumulto al otro lado de la plaza, pero nada serio. Luego se enterarán de lo sucedido.

Si en cambio alguno deambula por la plaza, presenciará el suceso: la mujer se pone de parto allí mismo, y da a luz aproximadamente cuando el eclipse llega a la totalidad y sólo muestra un delgado anillo solar.

Como es de esperar, esto crea una enorme consternación debido al inoportuno momento en el que ha nacido el pequeño (el niño parece muy sano, gracias).

Acto cuarto y último: Tarde del 17 de agosto de 1384

El neonato y su destino

Cuando pasa el eclipse y los astrónomos recogen sus bártulos, es probable que el jaleo alrededor de la parturienta atraiga a los Pjs, y si no, a lo largo de la tarde les avisarán que hay jarana en casa de la pobre mujer.

¿Y si los personajes pasan de todos estos rollos, y una vez cumplida la misión del eclipse deciden marcharse ya de allí? Pues no puede ser, porque los sabios necesitan unas horas para terminar de anotar sus observaciones y recoger, así que hasta mañana por la mañana la expedición no saldrá de nuevo para Granada.

Lo que sucede con el recién nacido es esto: Sixto, que ha reaparecido nadie sabe de dónde (otra vez) quiere quitarle el niño a la madre. Ya sea en la propia plaza o después en su casa, los jugadores se encuentran con el fraile y algunos fieles, intentando arrebatarse el bebé (no demasiado por las malas pero desde

luego sin buenas maneras). Dice que un niño que nace justo en ese momento señalado puede ser el falso Mesías, y que para evitar males mayores debe ser exorcizado de inmediato. La madre, claro, no está por la labor de que a su pequeñuelo le hagan cosas raras, y la gente que les rodea se encuentra dividida entre una opinión y otra.

Bueno, los Pjs ya pueden hacer lo que quieran con el pesado de Sixto, ya sea detenerlo, reducirlo a cachitos o dejarle marchar. En caso de que lo dejen allí, libre o bajo vigilancia, hasta que lleguen autoridades de Burgos, el fraile se las arreglará para escapar antes de que le apliquen el código canónico y quién sabe, puede que su camino vuelva a cruzarse con el de los Pjs.

Y en cuanto al bebé, su verdadera naturaleza puede ser la que el Dj prefiera, aunque durante este módulo se comportará como un neonato normalísimo. Sin embargo sí hay cierto problema, ya que un corpúsculo de brujos y adoradores de Satán se han fijado también en el niño, y planean someterle a un bauti-

zo negro (una antítesis del bautismo, como la misa negra es a la misa), y que de ese modo la vida de tal criatura, nacida bajo signo astronómico tan aterrador, se encamine ya hacia el Maligno, para lo cual raptarán al bebé esta misma noche.

Toda esta historia de brujos y bautizos negros se puede evitar, mucho mejor que con el exorcismo, bautizándole de inmediato según el rito habitual, pero eso es difícil que se les ocurra a los jugadores y no debes sugerírselo.

El clímax final

Se supone que los Pjs impiden que Sixto exorcice al niño, pero si logra hacerlo tienes dos opciones: o decides que el exorcismo ya impide el bautizo negro, o que los «métodos» exorcistas del fraile son demasiado bestias y se carga al bebé. En cualquiera de estos dos casos, los Pjs no reciben P. Ap. por esta parte de la aventura.

Si nada de esto ocurre, por ejemplo porque echen de allí al supuesto santo y devuelvan el niño a su ma-



dre, entonces los brujos del pueblo lo secuestrarán.

Hay que tener en cuenta que los brujos no son tontos; no van a arrancar al niño de las manos de su madre y se van a echar al monte, cuando hay planes mucho más sencillos, especialmente teniendo en cuenta que son todas personas con poder en la comunidad. Lo que hacen es ir a la casa de los padres del niño para engañarles o amenazarles, y realizar allí mismo la ceremonia, al amparo de cualquier publicidad.

Y es que, efectivamente, tanto el Regidor como los sacerdotes son servidores del diablo (por lo menos en eso sí que tenía razón fray Sixto). Por eso, el Regidor abandonará subrepticamente esa noche su casa para dirigirse a la ceremonia. Los Pjs pueden *Escuchar* sus leves ruidos al salir y preguntarse qué es lo que pasa; y si fallan, puede que en un momento de la noche necesiten hablar con el Regidor por cualquier motivo (el Dj decide) y no lo encuentren en la casa.

Se puede seguir al Regidor con *Discreción* (y si éste está a punto de descubrirles, con *Escondarse* para que no les pille) o si ya no está a la vista, con *Rastrear*. Por supuesto, si se le encara antes de llegar a la casa se inventará cualquier excusa para que le dejen solo, y si no, pues no irá a la ceremonia, qué le vamos a hacer.

Si se llega hasta la sospechosa casa, los personajes pueden acercarse hasta las paredes (no hay nadie de guardia porque eso sólo serviría para hacer sospechar a la gente que algo sucede allí), y se *Escucharán* ruidos extraños así como frases en *Latín* parecidas a las usadas en un bautizo, pero blasfemamente deformadas.

Finalmente, cuando los Pjs entren en la sencilla vivienda, el espectáculo encontrado será sorprendente. El Merino y un par de hombres mantienen en un rincón a los padres, demasiado atemorizados para hacer nada, y en el centro de la habitación los sacerdotes, guiados por el Regidor, llevan a cabo una extraña ceremonia sobre el bebé, que se puede reconocer como un bautizo negro con *Conocimiento mágico*, o como una aberración del bautizo cristiano con *Teología*.

Aquí es donde viene la pelea final; los dos sacerdotes intentarán acabar la ceremonia y el Regidor, el Merino y los otros satanistas se enfrentarán a los Pjs (por supuesto puedes meter más gente para complicarles las cosas a los jugadores, o hacer por ejemplo que uno de los sacerdotes emplee su magia contra los intrusos).

Si no los matan a todos y los interrogan, queda a discreción del Dj si eran sólo ellos o se trata de una secta, según quiera alargar más el módulo o no. Y al día siguiente, bien tempranito, tras apenas haber cerrado los párpados, a salir para Granada.

Recompensas

- Por conseguir que los sabios cumplan su misión y vuelvan a Granada a salvo: 25 P. Ap.
- Por evitar que crean que el disco resplandece solo: 10 P. Ap.
- Por poner fin a la carrera de Sixto: 10 P. Ap.
- Por evitar el bautizo negro: 10 P. Ap.

Dramatis Personae

JUAN DE CAÑIZARES

(REGIDOR DE ARANDA)

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

ALTURA: 1'75M. PESO: 50Kg.

RR: 05% IRR: 95%

ASPECTO: 10 EDAD: 42

ARMADURA: CUERO CON REFUERZOS (PROT. 3)

ARMAS: ESPADA CORTA 75% (1D6+1)

COMPETENCIAS:

COMERCIAL 95%, CONOCIMIENTO MÁGICO 35%,

ELOCUCIÓN 75%, ESQUIVAR 40%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

MERINO DE ARANDA DEL DUERO

(PUES ESO, UN MERINO)

FUE 18 AGI 10 HAB 10 RES 20
PER 10 COM 05 CUL 05

ALTURA: 1'90M. PESO: 110Kg.

RR: 50% IRR: 50%

ASPECTO: 13 EDAD: 38

ARMADURA: CUERO CON REFUERZOS (PROT. 3)

ARMAS: HACHA DOS MANOS 60% (1D10+2D4)

COMPETENCIAS:

ESQUIVAR 60%, TORTURAR 75%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

Sobre el eclipse

Ciertamente hubo un eclipse el 17 de Agosto de 1384, muy muy cerca de Aranda de Duero, y fue un eclipse peculiar. Para empezar fue anular (esto quiere decir que la Luna parece un poco más pequeña que el Sol, y en vez de tapanlo por completo deja un anillo a su alrededor). Los eclipses anulares no son raros, pero tampoco muy comunes. Además de eso la fase total duró un instante, apenas un segundo, en lugar de los varios minutos que es habitual, y no sólo eso, sino que la zona donde se pudo ver apenas ocupaba un kilómetro de diámetro: es decir, que parece un eclipse hecho aposta para que en esa pequeña zona bajo él ocurrieran cosas importantes (y vaya si ocurren por lo menos en la aventura).

SACERDOTES APÓSTATAS

(RENEGARON DE SU FE)

FUE 05 AGI 10 HAB 10 RES 12
PER 15 COM 15 CUL 20

ALTURA: 1'60M. PESO: 75Kg.

RR: 25% IRR: 75%

ASPECTO: 11 EDAD: 45

ARMADURA: -

ARMAS: CUCHILLO 30% (1D6)

COMPETENCIAS:

ASTROLOGÍA 60%, CON. MÁGICO 75%,

TEOLOGÍA 45%

HECHIZOS:

PARÁLISIS, EXPLOSIÓN, MISA NEGRA

PODERES ESPECIALES:

HAN PERDIDO SUS PODERES DE SACERDOTES AL PECAR.

SECTARIOS

(MALOS DE RELLENO)

FUE 12 AGI 15 HAB 14 RES 1:
PER 10 COM 10 CUL 05

ALTURA: 1'70M. PESO: 70Kg.

RR: 40% IRR: 60%

ASPECTO: 12 EDAD: 28

ARMADURA: CUERO CON REFUERZOS (PROT. 3)

ARMAS: ESPADA 50% (1D8+1)

COMPETENCIAS:

ESCUCHAR 45%, ESQUIVAR 65%, PELEA 40%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

17
rca
pse
ular
ece
l, y
leja
lip-
am-
eso,
nas
rios
sólo
udo
de
un
esa
co-
ren,



EL SENDERO DE LA NIEBLA

AL

13

0%

El sendero de la niebla

Por Manuel Romero Ocaña

Introducción

Los Pjs están en la localidad de Campoviejo, una aldea de apenas 250 habitantes situada en las llanuras pardas de la meseta castellana, cuyas gentes se dedican a las duras labores del campo. El grupo, que "pasaba por allí", encuentra una muchedumbre que escucha a un hombre que reclama atención con actitud autoritaria.

Si los jugadores se acercan un poco podrán enterarse de todo:

Las desapariciones

El hombre de aspecto autoritario es el Merino de la aldea en representación del Concejo: al parecer tienen graves problemas. Está intentando reclutar voluntarios para ir a buscar a dos personas desaparecidas (una joven y un bebé), pero nadie del pueblo se ofrece. Pese a la insistencia

del Merino, nadie articula palabra y poco a poco la multitud se va disgregando. En un último intento ofrecerá una sustanciosa cantidad (100 maravedíes) pero todo será inútil; en la plaza se quedarán solos los Pjs y el representante de la ley.

Si alguien del grupo pasa una tirada de PER x4 o se les ocurre examinar con Psicología a los aldeanos, notará el miedo que les invade. Hablando con el Merino se enterarán de los hechos con más detalle:

Hace una semana desapareció su esclava en extrañas circunstancias; la última vez que la vieron, iba en busca de agua al río. Cuando se le extrañó, fueron algunas vecinas a investigar y encontraron un cántaro roto amén de unas huellas que conducían al bosque, que según la leyenda está maldito. Motivo suficiente para que las gentes eviten pasar por él. La muchacha era sarracena (por supuesto, ya que la ley cristiana impide esclavizar a un hermano de fe) y se llamaba Fátima. Una esclava joven es una posesión valiosa, y justificaría que el Merino estuviera inquieto... pero es que hay más:

Hace dos días un bebé desapareció misteriosamente de su cuna, y en los alrededores de la casa encontraron huellas que también se dirigían al bosque. La madre está profundamente apenada y el padre, sin atender a razones, ha ido solo a buscar a su hijo.

Todavía no ha vuelto...

En vista de lo ocurrido, el Merino quería organizar una batida por el siniestro bosque para encontrar a los desaparecidos, pidiendo voluntarios entre los hombres de la aldea. No hay ninguno dispuesto ya que la superstición reina en el lugar.

Antonio, el Merino, cree que se trata de bandidos que operan por la zona, ya que han tenido noticias de incursiones en los pueblos de los alrededores; es posible que tengan su guarida en el Bosque Maldito.

No deben de ser muchos, ya que sólo atacan a viajeros solitarios o a campesinos que viven en las afueras. Nunca se había dado el caso hasta ahora de asaltos en pueblos. Dicho esto, Antonio pedirá ayuda al grupo para ir al bosque a investigar los rastros y de paso encontrar señales de bandidos. La paga es buena, 100 maravedíes por cabeza. Se supone que los jugadores aceptan...

Partirán al día siguiente por la mañana. Antonio proporcionará mulas y equipo (dentro de un límite; A discreción del Dj.) con la condición de que se devuelva al final si es posible.

Los Pjs quizá decidan dar una vueltecita por la aldea antes de partir para curiosear un poco:

-Podrán enterarse sin dificultades de que la muchacha, Fátima, es una bella musulmana comprada por el Merino hace año y medio a la aldea. Es muy hermosa, quizá más de lo que la moral y la decencia permiten, pero bien sabido es que la mujer del Merino lo ata bien corto, y poca cosa más que una mano se habrá escapado. La belleza de la esclava ha traído de cabeza a muchos hombres, y no pocos son los mozos que se casarían con ella sin dudarle si ella aceptara convertirse a la Fe de Cristo...

-Si van a ver a la madre del bebé desaparecido, encontrarán la casa cerrada. Por más que lo intenten, nadie responderá ni abrirá la puerta. Dentro está la



madre, desolada por la desaparición de su hijo, fuera del mundo real sin ver ni hablar con nadie. Si preguntan a los vecinos, una mujer les pondrá al corriente y añadirá que ha sido una desgracia para esa familia ya que son bastante pobres; prácticamente todo lo que tienen es un campo de trigo y su único hijo. La mujer quedó estéril tras varios abortos. El padre, Felipe, fue a buscar al niño anteayer por la mañana y no ha vuelto.

Respecto al Bosque Maldito, podrán enterarse de la leyenda correspondiente hablando con los más viejos del lugar:

Hace mucho tiempo, había una vez un barón venido de tierras muy lejanas, llamado Roberto de Brosky, quien se instaló en el bosque (entonces no estaba maldito), y convirtió esta aldea en su feudo. Al principio todo parecía normal, y el bosque era un lugar apacible y bastante concurrido, ya que el nuevo señor feudal permitía que las gentes pasearan y cazaran a su libre albedrío por sus frondosas tierras, transcurriendo así un tiempo de prosperidad para la aldea. Pero un día, la desgracia se cernió sobre el barón. Su mujer y su hijo, apenas un bebé, murieron repentinamente de una virulenta enfermedad. El barón no logró sobreponerse y poco

a poco se volvió huraño, encerrándose a cal y canto en su castillo, del cual echó a todo el mundo pese a los ruegos y súplicas de sus sirvientes, que también fueron expulsados...

Nadie supo nada más de él.

Años después, llegó un sacerdote a la aldea, Juan de Ávila, que con el tiempo quiso ir al Bosque Maldito para curar los sufrimientos del barón; todo el mundo recuerda a ese sacerdote como un hombre sencillo y bondadoso que quería el bien para todos. Quiso ir solo, rechazando toda la ayuda que se le ofreció: dijo que Dios no podía permitir que uno de sus hijos sufriera de esa manera, atormentado y apartado del mundo. Ya han pasado veinte años desde aquel día en que se fue. ...

Nunca más se le volvió a ver.

En todo este tiempo el bosque se fue malogrando. Creció hasta extenderse por toda la llanura. El aspecto que presenta es tan siniestro que hasta los animales evitan pasar por él. De vez en cuando se oyen ruidos muy extraños que hielan la sangre al más pintado. Son voces desgarradoras y gritos sobrecogedores que impide el descanso en las casas colindantes al bosque.

Quien se atreve a penetrar en su interior, jamás es visto de nuevo...

Otra cosa que aumenta el miedo de las gentes es el hecho de que el antiguo cementerio estaba en el bosque.

El párroco actual es un hombre al que no le gustan los problemas, y lleva poco tiempo en la aldea (pero sí lo suficiente para saber lo que le conviene). Últimamente, se han cometido un par de robos en su iglesia durante la noche. Han desaparecido reliquias del templo: concretamente, un par de candelabros pequeños de oro y un cáliz, también de oro. El cura cree que los ha hurtado algún campesino o mendigo, aprovechando un descuido, pero no sospecha de nadie en concreto. No descarta tampoco que sean bandidos.

Otros rumores que pueden oír los Pjs si preguntan a la gente del pueblo son:

-La gente que vive cerca del bosque dice ver extrañas criaturas y seres abominables que salen de la espesura para devorar a los hombres y bestias domésticas. Creen que alguno de estos seres se ha llevado a la chica y al bebé (Verdad).

-Las malas lenguas dicen que fue la esclava quien se llevó al niño: primero se escapó, escondiéndose quién sabe dónde, y luego raptó al bebé para pedir un rescate a los padres (Falso).

-La mayoría piensa que se trata de los bandidos (Falso).

-Lope, un campesino que suele rondar por la taberna, dice haber visto en el bosque a un extraño jinete montado en un corcel negro y completamente embozado, y podría jurar... ¡qué no tenía cabeza! (Verdad)

La partida

Al amanecer, los Pjs se reúnen en el lugar y hora convenidos con Antonio, el Merino, para partir sin más demora hacia el Bosque Maldito, como ya se dijo, el Concejo dispone de mulas para aquellos que no tengan montura así como de avituallamiento y algunas armas (arcos cortos, espadas cortas, cuchillos...).

El grupo saldrá del pueblo por la mañana atravesando las afueras por entre las chozas de campesinos de los lindes del camino. Cerca de allí se divisa el bosque. Es un tanto particular, los árboles son bastante altos y en su interior flota una extraña niebla. El río que serpentea por la aldea atraviesa el bosque.



Una vez que el grupo empiece a avanzar por su interior sentirán un aire gélido que les recorre la espina dorsal. No es un frío matinal, es como si naciera en la profundidad del bosque.

Los árboles apenas tienen hojas y no hay rastros de animales. Hay un silencio sepulcral, la niebla se torna cada vez más densa a medida que se avanza y los rayos de sol apenas llegan a rozar las ramas... Todas las tiradas de Otear tienen un -25% y solamente se podrá distinguir el entorno a 5 metros.

Sin embargo, el grupo lleva bastante equipo y comida para pasar una semana de ser necesario. Ya que están buscando constantemente rastros de los desaparecidos, avanzarán más lento que de costumbre... aunque las tiradas de competencias de PER no servirán de nada.

Al atardecer de la jornada, la pequeña compañía acampará en un claro de árboles.

Antonio sacará un mapa de la zona para señalar la posición del grupo. El problema es que el croquis no sirve de mucha ayuda porque es bastante antiguo, de hace por lo menos 20 años, cuando el bosque no estaba maldito y presentaba otro aspecto y extensión. Esto significa que Antonio y los Pjs se han perdido...

La guardia

La noche cae y la cena es corta. Hay mantas para todos y así soportarán los rigores del frío sin demasiados problemas (sobre todo si encienden algún fuego).

Quien se quede haciendo guardia esa noche, oirá un dulce canto de mujer que procede de la profundidad del bosque; deberá tirar por RR:

- Si falla la tirada, avanzará en dirección a la niebla y se perderá en ella; tras andar unas decenas de metros encontrará un claro en el bosque, en el cual, sentada en la fría hierba, hay una mujer con el pelo largo y rubio muy hermosa, que muestra toda la belleza y esplendor de su cuerpo totalmente desnudo, y sonríe al Pj...

El desdichado tiene derecho a una tirada de Suerte; si la falla, la mujer -que es en realidad una Lamia- abrirá la boca y le clavará los colmillos en el cuello,

desgarrándose y matándolo en el acto. Luego devorará con avidez su cadáver.

Si la pasa, tropezará con una raíz que sobresale del suelo, y despertará de su trance hipnótico justo a tiempo para defenderse de la famélica criatura que se abalanza sobre él.

- Si acertó a sacar la tirada de RR, no se verá afectado por los cantos, pero seguirá oyéndolos durante un rato. Si acude a averiguar su origen, no encontrará nada.

Pero si las cosas van mal y el Pj está a punto de ser devorado, hay un 40% de posibilidades de que Antonio se desvele, vea cómo el infortunado Pj se pierde entre las sombras y se decida a seguirlo, atacando en el momento justo para impedir una baja en el grupo. De todas formas habrá que decidir el combate entre la Lamia, que no huirá, y los otros Pjs.

El día siguiente

A la mañana siguiente el grupo emprenderá la marcha. El día se presenta

muy gris; continúa la niebla y el frío. Tras unas horas de camino, el grupo encontrará junto a un árbol los cadáveres de dos perros. Uno está con la cabeza machacada y otro con el cuello roto. Antonio (si sobrevivió al encuentro con la Lamia) los reconocerá como los perros de Felipe, el padre del bebé desaparecido. Si el grupo se detiene junto al árbol, comenzarán a moverse las ramas de éste por efecto de un supuesto viento. Con Otear o PERx3 alguien del grupo podrá darse cuenta de que sólo sopla «viento» en ese árbol; porque ni se mueven las copas de los demás árboles ni hay el más leve soplo de aire. En realidad se trata de una peligrosa Mandrágora que atacará si se le acercan lo suficiente.

Tras el retraso -esperemos que sin complicaciones- unas seis horas después el grupo encontrará el cadáver de Felipe con algo agarrado fuertemente entre sus manos: es un cáliz de oro.

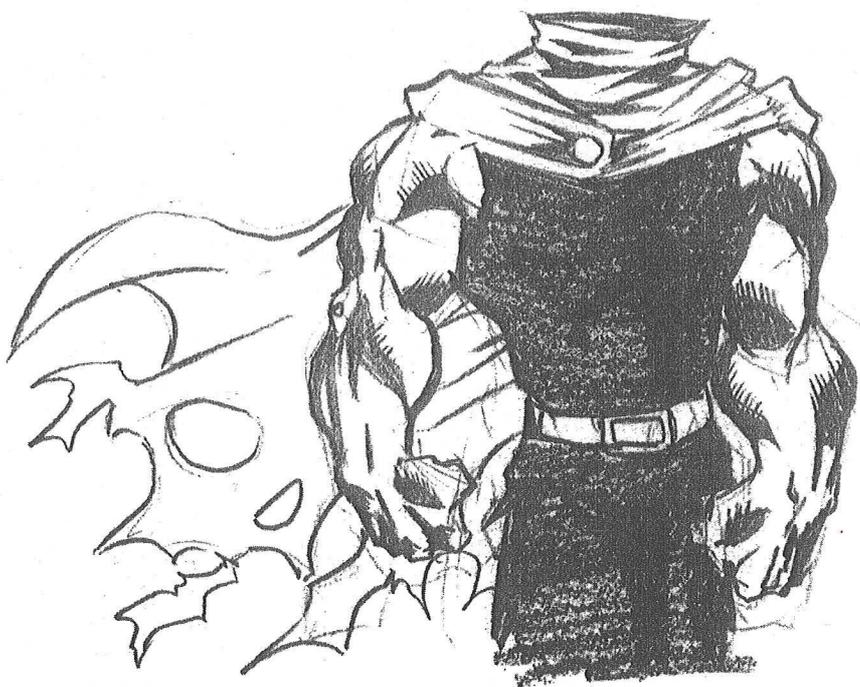
Si alguien intenta cogerlo, Felipe -en realidad, moribundo- alcanzará a decir: «¡No dejéis que lo consiga de nuevo!», «¡No se lo deis!», «No se lo...»



Con pesimismo, el grupo reemprende la marcha. Tras media hora escasa, encontrarán, por casualidad, el antiguo cementerio. Rápidamente Antonio echará una ojeada al mapa. Han estado caminando en círculo, en realidad están sólo a cinco horas del pueblo. No les quedará más remedio que pasar la noche en tan tétrico lugar. Los temores que pudieran tener los Pjs no carecen de fundamento: serán atacados por Gules (nº de Pjs+4) durante la noche. Si optan por pasar la noche alejados todo lo posible del cementerio, escucharán ruidos extraños provenientes de las tumbas pero no habrá ningún ataque a no ser que los Pjs se empeñen en ir a investigar o llamen la atención de alguna manera. Claro que si el Dj quiere, siempre puede hacer que los Gules rastreen el campamento u olfateen la hoguera.

El jinete sin cabeza

Al día siguiente, el grupo continuará su marcha por el bosque, siempre en silencio y con niebla, cada vez más espesa. Durante el día no ocurrirá nada de especial salvo que de vez en cuando se distinguirá la figura de un jinete entre las sombras y las quebradizas ramas deshojadas, todo embozado y encapuchado que cruza el paso con los Pjs, fundiéndose inmediatamente en la niebla. Horas después, a eso del atardecer, el grupo encontrará los cuerpos de cuatro hombres muertos, bandidos para ser exactos tal y como lo demuestran sus armas y pertrechos. Examinando los cadáveres con Medicina y las competencias de PER se verá que presentan heridas profundas en la zona del tórax y abdomen como si hubiesen sido atravesados con algo perforante (una lanza por ejemplo). Los cuerpos están separados una veintena de metros unos de otros, sin apenas trazas de combate, y con varias huellas de cascos de caballo a su alrededor; al parecer fueron atacados por sorpresa. Junto al último bandido (el cadáver más alejado) hay un gran charco de sangre del cual comienza un rastro que se interna en el bosque, muy fácil de seguir, que lleva a un espectáculo atroz: el cuer-



po de un quinto bandido salvajemente descuartizado y medio devorado.

Si se registran debidamente los cuerpos, encontrarán el equivalente a 1D10 x10 monedas de plata (en monedas de diferentes valores y reinos) en cada uno de ellos.

Esa noche el Merino Antonio hablará con los Pjs de la posibilidad de volver al pueblo antes de que las desgracias pasen a mayores. Cree que los bandidos y desaparecidos han sido asesinados y devorados por las criaturas malignas del Bosque Maldito, y se niega en redondo a seguir. Se ha hecho lo que se ha podido; los aldeanos lo comprenderán. Si los Pjs se empeñan en seguir con la búsqueda, Antonio cogerá sus bártulos y partirá solo al amanecer en un arranque de carácter, a menos que lo convenzan con Elocuencia.

Sea como fuere, esa noche será totalmente diferente a las demás. El frío comenzará a apretar y se escucharán ruidos extraños que a veces parecerán gritos y otras gruñidos. Los Pjs tienen la sensación de que alguien les vigila; la omnipresente, amenazadora niebla se torna más espesa si cabe.

Es totalmente imposible dormir. Se oyen voces que los llaman por su nombre. En un momento determinado la niebla se abrirá de par en par en una dirección.

Nota: el Dj tirará Racionalidad secretamente por cada uno de ellos.

Los que fallen se quedarán congelados, presa del espanto, al ver una fila de ataúdes alineados verticalmente que se acerca flotando fantasmagóricamente hacia ellos (hay tantos como Pjs que fallaron Racionalidad). Una vez que los macabros sarcófagos lleguen a su altura, los Pjs apreciarán una inscripción en la tapa de cada uno de ellos en la que pone...

...¡Su nombre!

En caso de que todo el grupo pase la tirada, verán los cadáveres de los bandidos que se acercan hacia ellos. Si vuelven la vista, se les aparecerán justo enfrente de sus caras, diciendo: «No podéis huir» y acto seguido desaparecerán; igual en el caso de los ataúdes.

Esto arruinará la poca compostura que aún le quedaba a Antonio y partirá en ese mismo momento, presa del pánico, con la idea fija de salir de allí lo antes posible. Si ninguno de los Pjs logró convencerle anteriormente, todo será inútil excepto un crítico en la tirada... o retenerlo a la fuerza. Si es retenido, a efectos de la aventura, Antonio dejará de ser una ayuda, haciendo caso omiso de las sugerencias del grupo.

Si, pese a todo, el Merino logra marcharse, no durará mucho tiempo. Cuando falte poco para el amanecer, de la eterna niebla saldrá, montando un caballo negro, un jinete embozado y de oscuro, que... ¡no tiene cabeza! Lanzará a los pies de los Pjs que permanez-

can despiertos algo que llevaba en la mano: la cabeza de Antonio. Hecho esto desaparecerá, no sin antes señalar a uno de los Pjs con el dedo. Uno de los que vieron los ataúdes y/o preferiblemente un soldado.

Esto puede que colme la paciencia de los Pjs... De todas formas esté Antonio con ellos o no, el caso es que el grupo está totalmente perdido y puede que desesperado.

Por fin, amanece otro día gris en el Bosque Maldito. Decidan lo que decidan los Pjs, y sin importar la dirección que tomen, al atardecer encontrarán un puente que atraviesa el río de cauce ancho y un tanto profundo. Es de piedra y un poco estrecho. Cuando lo estén cruzando, el extraño jinete aparecerá a sus espaldas, acompañado por un par de Gules, y pedirá con voz profunda que le den el cáliz (se supone que los Pjs lo tienen desde el encuentro con Felipe).

En caso de que se lo den, volverá grupos y desaparecerá con los Gules. Si los Pjs se resisten (harían bien, si todavía quieren resolver debidamente la aventura) azuzará al caballo y cargará contra ellos, seguido de los Gules. Si los Pjs se paran a luchar en el puente, el combate decidirá el ganador. La única oportunidad de evitar el enfrentamiento es darle el cáliz o correr rápidamente al otro lado del puente (tiradas oportunas de Correr), que ni los Gules ni el jinete llegarán a cruzar del todo (y es muy posible que los Pjs crean que allí están a salvo... Ingenuos...).

El secreto de Brosky

Misteriosamente, la niebla clarea al otro extremo del puente, abriendo el paisaje. Tras poco más de media hora de marcha, encontrarán un castillo en una gran explanada del bosque. Se trata del castillo de Roberto Brosky. Un Otear revelará que pese al tiempo que lleva aquí supuestamente abandonado, permanece bien conservado y cuidado como si habitaran aún en él.

Efectivamente, una puerta de uno de los lados del castillo se abrirá con cierto estrépito y de ella saldrá un anciano de unos sesenta años. Viste de sacerdote y se llama Juan de Ávila (el sacerdote que desapareció hace veinte años) se muestra muy amable y cordial ofreciendo su

ayuda para acoger a los Pjs curar a los heridos y darles alojamiento.

Responderá calmadamente a todas las preguntas que le hagan los personajes; su historia es la siguiente:

Hace 20 años llegó al castillo para traer consuelo y paz al atormentado noble, encontrándose que estaba totalmente loco y que no quería hablar con nadie. El religioso intentó ayudarlo de mil maneras, pero ninguna servía de nada. Un día, paseando, mientras meditaba sobre la demencia de Roberto de Brosky, escuchó unos extraños ruidos en la capilla; queriendo averiguar el motivo, se acercó al lugar. Al asomarse a su interior vio al noble realizando una especie de parodia de misa. El sacerdote pensó que sería uno de sus delirios, así que se puso a observarle disimuladamente, pues si averiguaba la forma en la que Roberto desahogaba sus penas y llegaba a conocer los límites de su locura, podría ayudarlo con mejor criterio. Pero Juan de Ávila comprendió horrorizado que se equivocaba: Brosky estaba culminando una misa negra. Vio cómo una imagen poco nítida del rostro del mismísimo Lucifer se dibujaba sobre el altar de la capilla. Luego el barón Roberto de Brosky, tras blasfemar y abjurar de Jesucristo, le pidió que lo convirtiera en el hombre más poderoso de la tierra. Entonces el Demonio habló: le concedía ese favor, y a cambio perdería la cabeza para siempre.

El infeliz aceptó el trato; tal vez se volvería totalmente loco pero no le importaba, porque ya lo estaba... para sellar el pacto el noble alzó un cáliz y se dispuso a beber de él. En el último momento, el sacerdote avanzó y, armándose de valor, se enfrentó a la imagen de Lucifer blandiendo una Santa Cruz, que hizo que la visión infernal se disolviera en el aire, no sin antes decir:

«Me llevo aquello que te reclamo a cambio del poder que te ofrezco»

... y a un gesto del Maligno, la cabeza de Brosky se separó del cuerpo, fundiéndose

con la imagen todavía visible del rostro del Demonio, que desapareció completamente entre humo y carcajadas. El cuerpo de Brosky se movía como si aún tuviese la cabeza y atacó al sacerdote. Juan de Ávila retrocedió y le retiró su cruz, ante lo que el cuerpo de Brosky se fue como alma que lleva el diablo, cogiendo el cáliz consigo.

Yo me quedé allí – prosigue el sacerdote – rezando a Dios para que salvara aquella alma maldita por su propia culpa. Un día, gracias a una revelación divina, hallé la forma de hacer que la torturada alma de Roberto de Brosky descansara en paz. Sin embargo necesito encontrar aquel cáliz que se llevó; llevo años intentando reunir la fe suficiente para cruzar el puente y buscarlo. Sé que él siempre está allí, esperándome para acabar conmigo. Aquí, en su propio santuario, es el único sitio donde no abunda su maldad ni sus demonios.

Si los Pjs le dan el cáliz, lo tomará alegremente y sin siquiera preguntar cómo ha llegado a manos del grupo exclamará: “¡Por fin su alma será salvada!”. Alojara al grupo rápidamente y después de informarles de que la ceremonia debe hacerse al amanecer, dando las buenas noches



marchará a sus aposentos, no sin antes ofrecer la cena a los jugadores; él no debe comer nada hasta después de la ceremonia de mañana.

Como siempre, es posible que algún Pj paranoico no se crea ni una sílaba de boca del viejo y tire por Psicología. No hay problema. El viejo tenía activado el hechizo de Carisma. Eso supone su malus correspondiente...

A eso de la medianoche, Juan de Ávila se introducirá por un pasadizo que hay en su habitación, bajo la cama, sin hacer ruido y saldrá al exterior del castillo en dirección a la capilla.

El castillo

Se supone que los Pjs estarán despiertos por algún motivo, ya sea haciendo guardia o con la mosca detrás de la oreja si no confían en el viejo. Si exploran un poco el lugar, descubrirán que no tiene nada de particular salvo la capilla. Allí se encuentra el panteón familiar de los Brosky. Si examinan su interior descubrirán unas diez tumbas de piedra, en forma de arqueta, alineadas en las paredes. Todas tienen nombre, incluida la de Roberto de Brosky. Si abren el sepulcro verán, efectivamente, los restos más que probables del barón. Si buscan con detenimiento en el lugar, descubrirán, moviendo una de las arquetas, un pasadizo que baja hacia una especie de corredor.

Abajo está totalmente oscuro; se oyen ruidos y crujidos en el suelo. Si los Pjs bajan y se internan, tras breves minutos de marcha encontrarán una bifurcación con dos nuevos pasillos.

El de la derecha conduce a una sala con un pedestal empotrado en una de sus paredes de ladrillos, con un libro abierto de par en par escrito en latín. Examinando el pedestal, hay otra inscripción también en latín. La escritura del pedestal pone lo siguiente: "QVI SECRETVM TENEAT, NVMQVAM EX HOC LOCO EXIBIT" ("Aquél que coja el Secreto no saldrá jamás de este lugar").

En la sala hay también casi medio centenar de ratas hambrientas que atacarán a los Pjs hasta que una docena de ellas caiga o sean ahuyentadas con fuego o de alguna otra manera.

Si algún Pj coge el libro, la puerta

de la sala se desprenderá y en su cavidad caerá una gruesa losa de piedra que tamará la salida con gran estrépito. Del techo caerán sendas piedras, que harán 1D6 de daño cada una, si pillan a alguien. De los huecos de las piedras empezará a brotar agua, que tardará 10 asaltos en inundar la sala y ahogar a los Pjs. De nada servirá volver a poner el libro en su sitio. Con Buscar (con -50% de malus) encontrarán unos pequeños agujeros en las paredes de donde vinieron las ratas; tirando de dos de ellos (FUEX2), al tratarse de muros de ladrillo, se abrirá una cavidad que cederá por efecto de la presión del agua, convirtiéndose un hueco lo suficientemente grande para que salgan por ahí los personajes. También pueden abrirse paso excavando la cavidad.

El agujero da al pasillo izquierdo de la bifurcación.

El pasillo de la izquierda conduce a una gran sala donde están atados una bella joven desnuda (es que es lo tradicional... y además está muy buena) y un bebé, respectivamente a un altar y una silla. También está el misterioso guerrero sin cabeza (un Blemys, en realidad) y Juan de Ávila, oficiando una misa negra. Los Pjs deberían impedir que la lleve a cabo....

-Si los Pjs activaron la trampa del libro, el agua habrá llegado hasta aquí, delatando la presencia del grupo. Por ello el sacerdote apóstata habrá tenido tiem-

po de activar sus hechizos de defensa (Invulnerabilidad) y otro de Arma Invenible sobre el espadón del Blemys, dejando a la criatura en alerta, a la espera de la intromisión de los Pjs. En cualquier caso -y si los personajes no lo evitan- detendrá la ceremonia soltando el cáliz, que todavía está consagrado, e invocará una Ondina. Ésta tratará de concentrar todo el agua en un punto y arrojarla en forma de gran chorro contra ellos haciéndoles 2D6 puntos de daño por el impacto del agua y los posibles golpes contra el suelo y las paredes. Si se le arroja el cáliz, pasando una tirada de Racionalidad, la Ondina se disolverá en vapor para no volver. También se puede vencer con magia.

-Si los Pjs evitaron la trampa del libro, sólo encontrarán a Juan de Ávila y al Blemys como única resistencia para liberar al bebé y a la chica (aunque si el Dj lo cree conveniente, puede añadir uno o más Gules de apoyo, dependiendo de los poderosos que sean los Pjs).

-Si el grupo le entregó anteriormente el cáliz al Blemys cuando estaban en el puente, llegarán demasiado tarde. Juan de Ávila habrá conseguido su objetivo: La inmortalidad. Durante un corto periodo de tiempo (pero esto sólo lo sabe el Demonio) no habrá forma alguna de matarle. A todos los efectos es como si hubiese realizado el hechizo de Elixir de la Vida. Nada se puede hacer ya por la chica y el bebé.



El final y la verdad

La verdad de Juan de Ávila es otra:

Érase un cura que quería salvar el alma de un noble. El noble, que estaba loco, le habló al cura de su secreto: el grimorio de los Brosky. Un libro heredado de sus antepasados, que contiene los hechizos necesarios para convertirse en adorador de Silcharde, además del de Misa Negra. Con esto se podía conseguir mucho poder si caía en malas manos. El buen Roberto de Brosky fue enseñado desde pequeño en las directrices de la fe cristiana. La magia es el camino equivocado. Sin embargo, hay que temerla siempre por lo que puede llegar a desencadenar en los hombres. En aquellos que no son capaces de ver más que un camino. El camino que el Diabolo les traza.

El barón creía que el libro era maligno y el responsable de la muerte de sus seres queridos, pero no tenía valor suficiente para destruirlo. En su locura, oía voces que le invitaban a leerlo. Asustado, no se atrevía siquiera a acercarse al libro, porque también creía a pies juntillas la maldición que reza en el pedestal que lo sostiene. El sacerdote fue a comprobar todo esto y se sorprendió notablemente al descubrir que era verdad, pero como buen un siervo de Dios renegó del libro. Pasaban los días y el cura no podía disimular su curiosidad. Quería leer el grimorio. Pronto descubrió que si el libro NO SE LEVANTABA DE SU SITIO no ocurriría nada. Así pues, el alma de Juan de Ávila se fue oscureciendo poco a poco. Cuanto más leía más ávido de poder y saber se volvía. No dijo nada de esto al barón, sino que le aseguró que su libro había sido destruido. Roberto de Brosky respiraba tranquilo y sosegado sin saber que el mal anidaba en su casa. Juan de Ávila empezó a influir en la voluntad del barón, convirtiéndolo al poco tiempo en una marioneta de sus deseos. Así lo convenció de que "necesitaba criados" que volvieran a darle vida al castillo para volver a la prosperidad de los tiempos de antaño. El noble accedió sin vacilar, creyendo que le tendía la mano el que él llamaba amigo. Sin sospecharlo siquiera, sentó las bases de una posible secta de Silcharde en la comarca.

La ambición de Juan de Ávila no tenía límites. Sacrificó a sus posibles compinches, mediante engaños, en el primer aquelarre que realizó a Silcharde. El Demonio Mayor le encargó la fácil tarea de someter definitivamente la voluntad de Roberto hasta hacer que éste se matara por su propia mano. El sacerdote lo hizo sin dilación: contó al barón la verdad de todo esto, añadiendo que, por su culpa, las almas de los suyos nunca descansarían en paz, porque no había tenido el valor de acompañarles en su muerte. No fue necesario añadir más: Roberto de Brosky corrió a su muerte precipitándose por una ventana del castillo. Como premio, el adorador de Silcharde recibió poder sobre una Ondina.

El barón fue enterrado con los suyos. Nunca se difundió la noticia de su muerte, y Juan de Ávila se convirtió entonces en el único habitante del castillo y sus alrededores.

Tiempo después pensó en hacer una misa negra a Lucifer. Quería con ello obtener la inmortalidad: su Amo no tenía poder suficiente. Pero el Rey de los Infiernos sí podría realizar su más intenso deseo. Necesitaba algunos ingredientes; una joven hermosa, un bebé menor de un año y un cáliz consagrado, entre otras cosas. Así pues contrató a un grupo de bandidos que operaba por la zona para raptar a la joven y al bebé. Después, cuando ya no le sirvieron, los hizo matar por medio del Blemys, su sirviente demoníaco.

Felipe tuvo un encuentro con el cura cuando logró cruzar el bosque y llegar al castillo en busca de su hijo. Se hizo con el cáliz y huyó de la fortaleza, malherido pero sabiendo lo que iba a suceder, y en el último momento pudo pasarle el cáliz a los Pjs y ganar tiempo.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura, 25 P.Ap.
-Por descubrir el pastel a tiempo y salvar a Fátima y al hijo de Felipe, 40 P.Ap.

-Si a alguien le interesa y puede cogerlo sin peligro, el grimorio de los Brosky contiene los hechizos de Invocar a Silcharde, Invocación de Ondinas y Sumisión. Está escrito en Latín y tiene un porcentaje de enseñar del 45%

Y luego queda ver qué hacen con Fátima, la esclava mora que se ha quedado sin amo, bellísima y que estará MUY agradecida a los Pjs por haberla liberado de una muerte horrible... De hecho, la chiquita no es tonta e intentará usar su competencia de Seducción para intentar convencer a alguno de los Pjs de que la lleven hasta Granada, su tierra natal, donde tendrá que enfrentarse con su malvado tutor, Caid de la corte, que la vendió en secreto a los cristianos a la muerte de sus padres para así quedarse con sus riquezas. Pero eso es otra historia... Y la contaremos en otra ocasión.



Dramatis Personae

BLEMYS

(EL JINETE SIN CABEZA)

FUE 20 AGI 20 HAB 20 RES 40
PER 10 COM 01 CUL 05

ALTURA: 1'80M. PESO: 76Kg.

RR: 00% IRR: 125%

ASPECTO: - EDAD: -

ARMADURA: PETO DE CUERO (PROT 2 RES:50)

ARMAS: LANZA LARGA 75% 3D6, ESPADÓN 70% 1D10+2+1D6, MORDISCO 50% 1D10+1D6

COMPETENCIAS:

CABALGAR 60%, ESQUIVAR 75%, OTEAR 40%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

JUAN DE ÁVILA

(REDENTOR IRREDENTO)

FUE 10 AGI 10 HAB 15 RES 13
PER 12 COM 15 CUL 20

ALTURA: 1'52M. PESO: 42Kg.

RR: 00% IRR: 140%

ASPECTO: 12 EDAD: -

ARMADURA: ROPA GRUESA (PROT. 1 RES: 30)

ARMAS: ESTILETE 30% (1D3+1+1D4)

COMPETENCIAS:

OTEAR 60%, BUSCAR 35% ESCUCHAR 40%
PSICOLOGÍA 60% ELOCUCIÓN 60% CON. MÁGICO 95%, CON. ANIMAL Y VEGETAL 80% ALQUIMIA 65% ASTROLOGÍA 70% ESQUIVAR 40% TEOLÓGICA 60%

HECHIZOS:

TODOS LOS DE NIVEL 1, ADEMÁS DE CONCENTRACIÓN, RACIONALIDAD, VIENTOS, CLARIVIDENCIA, DANZA, MALDICIÓN DEL HIERRO, MISA NEGRA, INVOCACIÓN DE ONDINAS, INVULNERABILIDAD, CARISMA, SUMISIÓN, INMUNIDAD AL FUEGO, ARMA INVENCIBLE, AQUELARRE: INVOCAR A SILCHARDE.

PODERES ESPECIALES: CARECE

ANTONIO

(EL MERINO)

FUE 12 AGI 15 HAB 15 RES 18
PER 12 COM 07 CUL 08

ALTURA: 1'72M. PESO: 69Kg.

RR: 50% IRR: 50%

ASPECTO: 13 EDAD: -

ARMADURA: PETO DE CUERO (PROT. 2)

ARMAS: ESPADA CORTA 50% 1D6+1+1D4

COMPETENCIAS:

BUSCAR 35%, CABALGAR 35%, ESCUCHAR 50%, OTEAR 40%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

FÁTIMA

(LA BELLA ESCLAVA)

FUE 13 AGI 20 HAB 20 RES 15
PER 15 COM 17 CUL 12

ALTURA: 1'65M. PESO: 55Kg.

RR: 60% IRR: 40%

ASPECTO: 19 EDAD: -

ARMADURA: CARECE

ARMAS: PELEA 55% 1D3

COMPETENCIAS:

ELOCUCIÓN 45%, ESQUIVAR 45%, SEDUCCIÓN 80%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

LAMIA

FUE 20 AGI 22 HAB 10 RES 30
PER 15 COM 15 CUL 20

ALTURA: 1'90M. PESO: 69Kg.

RR: 00% IRR: 125%

ASPECTO: 18 EDAD: -

ARMADURA: CARECE

ARMAS: GARRAS 65% 1D8+1D6 MORDISCO 40% 1D4+1D6

COMPETENCIAS:

CANTAR 75%, ELOCUCIÓN 60% SEDUCCIÓN 50%

HECHIZOS: ATRACCIÓN SEXUAL

PODERES ESPECIALES:

ATRAER E HIPNOTIZAR A LOS HOMBRES CON SU CANTO. TIENEN DERECHO A TIRAR POR RR

MANDRÁGORA

FUE 45 AGI 05 HAB 05 RES 50
PER 15 COM 01 CUL 08

ALTURA: 7M. PESO: 1500Kg.

RR: 00% IRR: 250%

ASPECTO: - EDAD: -

ARMADURA: 12 P. DE CORTEZA. (SE REDUCE A 3 FRENTE AL FUEGO)

ARMAS: GOLPEAR CON LAS RAMAS 25% (1D8+6D6).

UNA MANDRÁGORA PUEDE HACER TANTOS ATAQUES COMO RAMAS TENGA. ÉSTA TIENE 14 RAMAS

COMPETENCIAS:

OTEAR 40%, ESCUCHAR 50%

HECHIZOS: ATRACCIÓN SEXUAL

PODERES ESPECIALES:

NO SE DESMAYA HASTA QUE LLEGUE A 0. ENTONCES SE SECA Y MUERE.

GULES

FUE 15 AGI 25 HAB 05 RES 15
PER 20 COM 06 CUL 06

ALTURA: 1'42M. PESO: 39Kg.

RR: 00% IRR: 100%

ASPECTO: 9 EDAD: -

ARMADURA: CARECE

ARMAS: MORDISCO 65% 1D6+1D4

COMPETENCIAS:

CORRER 60%, ESQUIVAR 45%, RASTREAR 90%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES:

SU AULLIDO HACE EL MISMO EFECTO QUE EL HECHIZO DE CONMOCIÓN Y HACE ABORTAR A LAS MUJERES. LOS QUE LO ESCUCHAN NO PUEDEN TIRAR POR RR. PUEDE METAMORFOSEARSE EN SER HUMANO. ESTOS GULES NO PUEDEN PARALIZAR

«Nota»: Para las características de las ratas y la Ondina, consultar el manual del juego.

ET AUREUM
NUMERUM
EST...

Et aureum numerum est...

Por Ricard Ibáñez

Introducción para el Dj

Aventura ambientada en el siglo XVII, para jugar, pues, con las reglas de Villa y Corte. Está prevista para un grupo de 4-5 Pjs aguerridos. Es, pues, más adecuada para mercenarios o soldados sin trabajo y ladrones o gentilhombres que para «pacíficos» inquisidores, cortesanos o notarios de la Villa y Corte.

Los hechos son los siguientes

El erudito don David Benavides, docto aunque enigmático personaje (alquimista, matemático, biólogo e inventor), está en la actualidad estudiando viejos pergaminos para encontrar el llamado «número de oro», o «sucesión áurea» de los Pitagóricos. Dicho número, secreto de escuela junto con el número Pi, es muy útil para realizar determinadas operaciones aritméticas, y además, según los cánones del mundo clásico, es la clave de la proporción perfecta a nivel arquitectónico y artístico.

Hasta aquí, perfecto. Pero una reciente escisión de la Fraternitas Vera Lucis, la Hermandad del Divino Silencio, considera que, además de erradicar la magia y la irracionalidad de la tierra, hay que acotar los campos del saber: el Conocimiento sólo puede estar en manos de unos pocos elegidos (evidentemente, ellos). Y ya han empezado a mandar algunas amenazas. Benavides no está del todo tranquilo.

La cosa se complica cuando su criado Valentín (que cree a pies juntillas que su amo es un brujo) cree descubrir que el objeto de los estudios del erudito es en realidad encontrar la fórmula de la transmutación de los metales, para fabricar oro a raíz de cualquier substancia. Presa de excitación, huye de la casa para aliarse con un monipondio del barrio de Germania, cuyo jefe es un tal Fabrique «el Ansias» (Nota: en lenguaje de germanía, «ansia» significa tortura). Junto a sus nuevos amigos, el criado traidor regresa a la casa con intención de torturar al brujo y arrancarle su secreto. Pero Benavides ha interpretado mal la desaparición de

Valentín. Teme que la Hermandad lo haya asesinado, y decide huir de la Villa. Sólo se detiene el tiempo suficiente para enviar un mensaje a Sara, su hija, que vive con unos parientes en Alcalá. Fabrique y sus muchachos solamente encuentran una casa vacía... Pero «el Ansias» es un hombre paciente, tiene tiempo y sabe esperar. Mantiene la casa vigilada y aguarda. Una semana más tarde la figura de un apuesto (aunque imberbe) muchacho, vestido a la cazadora y ataviado con un vistoso sombrero verde intenta entrar en la casa. Se trata de Sara Benavides, la hija del erudito, disfrazada de muchacho para mejor andar por las no siempre respetuosas calles de la Villa. Leopold (Leo), el lugarteniente de Fabrique, y tres de sus hombres intentan atraparla. En la huida, Sara intenta despistar a sus perseguidores entrando en la posada «El Ciervo»...

Introducción para los Pjs

Una noche de invierno, los Pjs se encuentran en la Posada «El Ciervo», vaciando algunos píncheles de Mosto de Toro, jugando a las cartas sus últimas monedas o quizá intentando atrapar entre sus brazos a la curtida y rijosa moza de pechos abundantes que sirve las mesas, con el fin de jurarle amor eterno... de por lo menos media hora. El ambiente es bullicioso, pero sin tensiones, y todo parece indicar que va a ser una tranquila y relajante velada...

Donde aparece un sombrero verde

De pronto la puerta principal se abre, y una figura cruza corriendo la posada, tan precipitadamente que choca con uno de los Pjs (elegir alguno más o menos bajo de estatura), cayendo ambos al suelo. El desconocido no se detiene ni a murmurar una disculpa, se levanta y sale por la puertecilla que conduce al patio (que se usa de letrina) antes de que nadie pueda detenerlo. Los sombreros de ambos han caído al suelo. El desconocido, en su precipitación, coge accidentalmente el del Pj, dejando su vistoso sombrero de color verde tras de sí. Aquél que se lo ponga o lo examine con cuidado notará un bulto extraño, producido por un papel doblado debajo del forro. Por otro lado, los Pjs no tendrán excesivo tiempo para investigaciones, ya que, casi a continuación de que el desconocido desaparezca por una puerta, cuatro valentones irrumpirán por la otra, y señalando al Pj que tenga el famoso sombrero verde calado o en la mano gritarán: «¡Ahí está!», lanzándose sobre él. (De seguir el sombrero en el suelo se lanzarán contra el Pj que no tenga, creyendo que se le ha caído). Los valentones son Leo, Martín, Ansón y Cañuto (ver tabla de Pnj). En un principio, se lanzarán sin armas contra el Pj, aunque desenvainarán si alguien del grupo lo hace. Si uno de ellos resulta muerto, Leopold es herido o encuentran mucha resistencia, intentarán la huida escapando.



do por las calles en la oscuridad. Si se dispara alguna arma de fuego... la ronda llegará al grito de "¡Dios guarde al Rey!" al cabo de 1D6 + 10 turnos de combate.

Nota para el Dj: Si los Pjs intentan perseguir a los agresores, será preciso recordarles que es de noche, el invierno ha sido especialmente lluvioso y las calles de la Villa carecen de alumbrado público, alcantarillas y aceras... Si pese a todo los dados se ponen de su parte y cogen prisioneros, confesarán trabajar para un tal Fabrique, que les ha ordenado capturar vivo (aunque no necesariamente ileso) a ese hombre. Si los Pjs indagan en busca de más detalles (y usan juiciosamente la competencia de Tortura) podrán averiguar, además, que uno de ellos ha oído decir a Fabrique que van tras alguien que puede fabricar oro.

Tras el combate los Pjs pueden examinar con calma el sombrero y la nota:

"Querida hija: No te asustes ante mi brusca desaparición. Vete inmediatamente de Alcalá y dirígete a mi casa en Madrid. Allí encontrarás la clave de mi paradero, que se encuentra detrás de tus ojos. Quizá te sigan. Estate atenta. Desconfía especialmente de este símbolo si llegas a verlo: El dibujo de una máscara sin boca.

Tu padre: David Benavides. "

Si los Pjs se asoman al patio buscando al misterioso (ahora ya no tanto) dueño del sombrero verde, se encontrarán con que está desierto. No da directamente a la calle, pero la tapia no es un obstáculo insalvable para una persona medianamente ágil.

Con todo, el grupo no tardará demasiado en tropezarse con la decidida

Sara Benavides, que los acechará a la salida de la posada para seguirlos de cerca e intentar recuperar su sombrero y la nota que hay en él. Si es necesario, realizará su petición a punta de pistola. Su reacción posterior dependerá de las acciones de los Pjs:

- Los miembros del grupo la convencerán de que quieren ayudarla (con una buena tirada de Elocuencia, o una mejor interpretación)... Se une a ellos confiadamente.

- Los Pjs fallan la tirada anterior... Monta el arma con un ominoso "Crec crec crec" y vuelve a exigirles que le den el sombrero.

- Los Pjs reaccionan violentamente... pues Sara intenta huir (ya habrá otra ocasión).

- Los Pjs se dan cuenta de que alguien les sigue (Tirada de Otear) y logran capturarla: lo confiesa todo escupiéndoselo a la cara, segura de que son hombres de la Hermandad.

- Los Pjs dicen «bueno vale» y le entregan la nota... Sara parpadea un poco, sorprendida de que todo sea tan fácil, traga saliva y huye a todo correr.

Nota para el Dj: Es necesario evitar a toda costa que algún Pj garrulo con los cables cruzados mate a la chica por error, que nos j*** la aventura.

Si Sara se une al grupo les contará lo que sabe. Si los Pjs deciden ayudarla a encontrar a su padre para protegerlo de sus enemigos los conducirá hacia la casa (situada en el barrio de la Malicia).

Si por el contrario los Pjs dejan que Sara huya y no obstante desean seguir con el misterio, podrán enterarse por los contactos habituales (amigos en la Ronda, confidentes, covachuelistas o simplemente con algo de charla ociosa en los mentideros) que con el nombre de David Benavides se conoce en la Villa a un erudito, antiguo catedrático de Alcalá y ex familiar de la Inquisición. Caudal inagotable de erudición y conocimientos, es docto en Historia, Geografía, Derecho Civil, Matemáticas, Astronomía y otros saberes, entre los que se incluyen la Astrología y la Alquimia. Algunos añaden más, y dicen que hace ya tiempo que se dejó seducir por el Maligno, aprendiendo magia y hechicería. De hecho, es algo más que un ru-



mor el que la Santa Inquisición le siguiera los pasos durante una larga temporada, al parecer sin resultado. Su dirección es relativamente bien conocida (tirada de Suerte por parte del Pj que se interese por ella para averiguarla).

También pudiera suceder que los Pjs se desentendieran de la chica y del misterio. En ese caso serán sometidos a vigilancia por los garrulescos hombres de Fabrique, que no vacilarán en llegar al secuestro, la tortura y el asesinato para alcanzar sus propósitos.

Donde una casa pequeña contiene un gran misterio.

Nota para el Dj: Si Sara no se ha unido al grupo inmediatamente después del incidente de la posada, los Pjs la encontrarán en el interior de la casa.

Ésta es pequeña, de un solo piso, habitual en este barrio. La puerta delantera está cerrada, y los postigos de las ventanas bien cerrados. No obstante, la puerta de atrás, que da a un pequeño patio o corraliza, es otro cantar: no hacen falta tiradas para ver que ha sido forzada, y está simplemente entornada...

Si alguno de los miembros del grupo, empujado por un sano y paranoide sentimiento de supervivencia, anuncia su deseo de examinar los alrededores en busca de sospechosos, una tirada de Otear le hará fijarse en un mendigo que a todas luces dormita en el portal de enfrente de la casa, envuelto en una manta... manta que presenta un bulto que podría (con cierta buena voluntad) pasar por una muleta... pero que se parece en forma y aspecto, sospechosamente, a una ropera. Y es que se trata de Pierre, otro de los hombres de Fabrique, que, de sentirse descubierto, tratará de huir. Si el resultado de la tirada de Otear ha sido un crítico podrán descubrir, también, una sombra detrás de una ventana, en un edificio cercano: Se trata de uno de los agentes de la Hermandad del Divino Silencio, que también buscan al sabio...

La Casa

Zaguán (el equivalente a nuestro recibidor actual): La sala está decorada únicamente con un arcón de tapa plana (que funciona también

de asiento). Está abierto y su contenido (capas, una hopalanda, ropas de abrigo en general) se encuentran desparramados aquí y allá:

Cocina: El hogar está lleno de ceniza, y el tiro de la chimenea parece a punto de atascarse de pura suciedad. Hay una mesa de madera de roble, muy recia. Un arcón guarda la vajilla de loza, que en su mayor parte ha sido arrojada al suelo. La alacena adolece de un desorden similar, y es evidente que ha sufrido un saqueo.

Biblioteca: Alberga una respetable colección de casi cien tomos, en su mayoría tratados científicos: matemáticas, física, biología... Muchos de los volúmenes son manuscritos redactados en latín, griego y hebreo, aunque en un lugar preferente puede encontrarse el Quijote de Cervantes. Pese a que se han tirado un par de libros al suelo, el desorden es mucho menor que en el resto de la casa (los supersticiosos hombres de Fabrique han supuesto que se trataba de libros de negra hechicería, y no han querido entrar en tratos con el Cornudo; los de la Hermandad no han podido entrar debido a la vigilancia de los anteriores).

En un atril se encuentra un libro abierto, manuscrito en pulcro latín. Aquél que pase una tirada de Teología, o en su defecto una de Leer/escribir con un malus de 25% ,descubrirá que se trata de una copia de unas Actas Inquisitoriales. Si se busca el año 1570 se encontrará fácilmente el nombre de Hernando Alonso. Aquellos que sepan latín podrán leer el acta, levantada tras la muerte del antedicho: Al parecer se trataba de un sacerdote apóstata, pues practicaba la magia y la hechicería. A pesar de todo era temeroso de Dios, pues que se sepa solamente usó sus negras habilidades para hacer el bien,

ayudando en lo posible y en lo imposible a amigos y vecinos. Por ello era querido por todos, y nunca fue denunciado, descubriéndose estos hechos dos años después de su muerte, acaecida en 1568. El funcionario que levanta el acta concluye diciendo que la iglesia de El Viso, en la provincia de Toledo, ha sido desconsagrada y cerrada, sin que se hallan podido encontrar por parte alguna los siete cráneos de cera que, según cuentan las gentes, están en algún lugar del sótano de la iglesia, cráneos que encierran a los siete demonios familiares del sacerdote.

Comedor: Una gran mesa, sillas, una estantería que ha sido volcada. Al pie de la chimenea, arrancado de la pared, se encuentra un cuadro en el que está pintada Sara Benavides. Escritos en la parte interna del lienzo (es decir, en la parte no pintada) se encuentran los números:

10.20.11.23.11.7.19.16

10.6.11.10.13.23

XXLDM

Nota para el Dj: Se trata, evidentemente, de una clave: cada número corresponde a una letra del abecedario (sin K, Y ni dígrafos)... pero numerada en orden inverso, es decir, el 1 es la Z y así. Sara sabe que su padre es amigo de códigos jugando con letras y números, pero desconoce éste en concreto (a no ser que los Pjs se lían demasiado, que no es cosa de parar la partida dos horas).

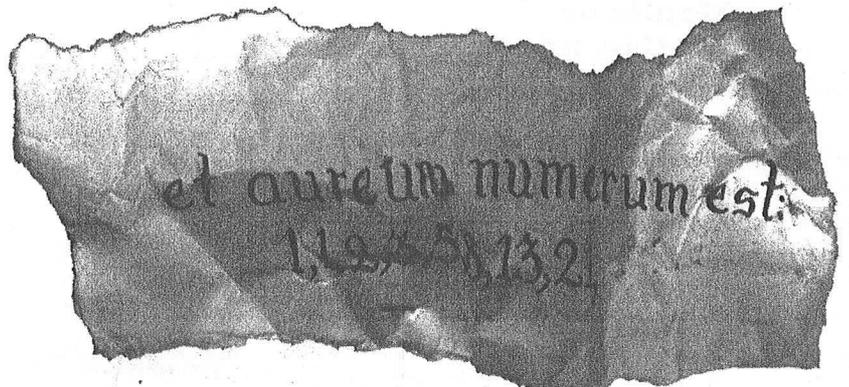
Traducido, el enigma dice:

HERNANDO

ALONSO

MDLXX (1570)

-Si los Pjs son un pelín garrulos y no acaban de pillar la idea del mensaje el misericordioso Dj se puede sacar de la



manga que Sara conoce el código (o, al menos, parte de él) para dar alguna pista sobre su resolución (por ejemplo, que las cifras corresponden a letras, y que suele escribirlos al revés).

Laboratorio: Frascos, probetas y matraces, la mayor parte de ellos estrellados contra el suelo. Sin embargo, una tirada de Alquimia permitirá deducir que Benavides trabajaba con diferentes óxidos metálicos. En una mesa se encuentra un desordenado montón de papeles... que siembran el suelo, junto a los fragmentos de cristal. Sin necesidad de tiradas, es aquí donde más se han cebado los intrusos. Una tirada de Suerte permitirá encontrar un arrugado fragmento de una nota. En ella puede leerse: «et aureum numerum est: 1,1,2,3,5,8,13,21...»

Nota para el Dj: Se trata de un modo de encontrar el llamado número áureo de la proporción perfecta: Esta sucesión numérica (llamada la «sucesión Fibonacci» debido al matemático que la descubrió) se obtiene sumando a un número su anterior; la división de $x(n)$ por $x(n-1)$, da el valor aproximado del famoso número, tanto más cuanto mayores son las magnitudes.

Habitación de Benavides: Una gran cama, con la ropa deshecha y el colchón desgarrado, destripado de su relleno de borra de lana. Igualmente el baúl está abierto en un bostezo, con todo su contenido vomitado alrededor. Hay una mancha de orina en un rincón, manchando la alfombra (pequeño homenaje a "El gran Lebowski" de los hermanos Coen).

Los Pjs se pueden encontrar un par de salas más, tan saqueadas como éstas, sin mayor interés.

Donde se realiza un viaje

Es de esperar que de visita a la casa sepan dónde se encuentra escondido el padre de Sara: en la aldea de El Viso, en la provincia de Toledo. A no ser que los Pjs dispongan de medios de transporte propios, tendrán que ir en el carruaje de postas que cubre regularmente el trayecto Madrid-Toledo por el camino real. El precio del trayecto en ca-

rruaje de postas es de 12 reales. No incluye el alojamiento y comida en la venta (ver precios en el manual), ya que con las lluvias invernales y la mala condición de los caminos se tarda casi dos días en llegar hasta la ciudad, por lo que el grupo tendrá que hacer al menos una noche en posada.

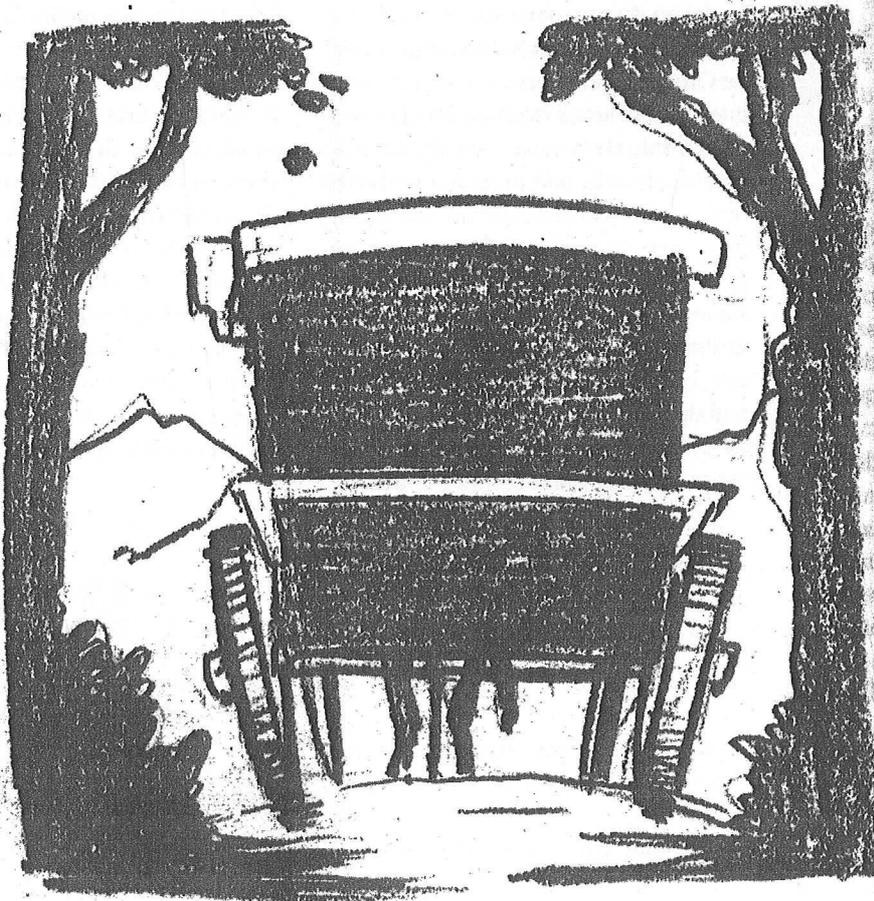
La posta cuenta con ocho plazas. Además de los Pjs y Sara, viajan en ella dos pasajeros más:

El Capitán Gil de Ferdinando, de la Coronelía de los Guardias del Rey (cuerpo fundado por el Conde Duque de Olivares). Es un hombre hosco y poco hablador, de temperamento muy vivo, que retaría al mismísimo Diablo a la menor provocación. Viaja a Toledo por motivos familiares.

El hermano Sebastián de Cayena, un individuo afable que lleva el hábito negro de los benedictinos. Hombre de charla agradable, afirmará formar parte (aunque en grado mínimo) de la Casa Real (de hecho, es confesor de uno de los mayordomos del Aide Aposentador del Rey). Viaja a Toledo (sede del Obispado) para entrevistarse con sus superiores. Dejará entrever en la conversación que se debe a un asunto de faldas... (y no cesará de soltarle lindezas a Sara siempre que tenga ocasión).

Nota para el Dj: En realidad el supuesto monje es fray Antonio de Somosierra, miembro destacado de la Hermandad del Divino Silencio, profeso de la feroz y radical orden de los dominicos y Calificador de la Inquisición (ver «El santo Oficio» en el capítulo X del manual). Si algún Pj sospecha de él y pasa una tirada de Psicología podrá apreciar algo raro, cierto brillo de excesivo interés en sus miradas, cierta solapada avidez en sus preguntas, algo poco natural en sus respuestas. Solamente entonces el Dj le dejará hacer una segunda tirada, de Otear, para que se dé cuenta del curioso anillo que lleva en el dedo índice de la mano izquierda: Representa una máscara sin boca...

Si los Pjs no han dado esquinazo a los hombres de Fabrique en la Villa (matando o neutralizando al falso mendigo) éstos se enterarán del viaje y prepararán una emboscada. Al atardecer del primer día de viaje la posta encontrará el camino bloqueado por una carreta, sin tiro y aparentemente abandonada. Cuando el carruaje se detenga, los hombres de Fabrique apostados por los alrededores atacarán. Su plan es muy sencillo: matarlos a todos excepto a Sara, para torturarla y obligarla a confesar don



de se encuentra su padre (no son hermanitas de la caridad, precisamente). Si la mitad o más caen en el ataque, el resto huirá.

Evidentemente, si los Pjs disponen de transporte propio o compran o alquilan un carruaje no llevarán consigo Pnj pasajeros, pero no por ello se librarán de la emboscada.

Al llegar a Toledo, los Pjs deberán alquilar o comprar caballos o un carruaje, si es que no lo hicieron en la Villa, pues no hay posta que conduzca hasta El Viso. Los caminos hasta la aldea están aún en peor estado que por los que han ido hasta ahora (invierno no es muy buena época para viajar), de forma que el viaje durará dos días más.

Por su parte, en Toledo el supuesto «hermano Sebastián» se reunirá con otros tres compañeros, enviando a uno de ellos a seguir discretamente a los Pjs. Un miembro del grupo que desee comprobar que nadie les sigue podrá hacerlo con una tirada de Otear, detectando así, a lo lejos, al jinete que les ronda los pasos.

Donde todo se explica y todo ¿termina?

Al anochecer del segundo día (cuarto desde su salida de la Villa) el grupo llega a El Viso. Se trata de una aldea pequeña, de gente sencilla pero desconfiada de los forasteros. Nada que no se pueda arreglar con algo de educación, mano izquierda, alguna propinilla a tiempo y alguna tirada de Elocuencia o similar, más que nada para relajar los ánimos. Por otro lado, dar con el paradero de Benavides no es difícil, con simpatías o sin ellas: Es el único forastero del pueblo. Una viuda, que vive cerca de los restos de la «Iglesia Maldita», le ha alquilado una habitación. Maese David Benavides es un anciano de pelo y barba blancos, cuerpo menudo y ojos vivaces, que se mueve con agilidad pese a sus años. Su único equipaje es un atado de ropa, un grueso fajo de papeles (la obra de su vida, asegura) y una pistola de dos cañones que, a la hora de la verdad, no está muy seguro de saber usar. Abrazará con efusión a su hija, escuchando ansioso el relato de su odisea. Del mismo modo, hará al grupo



numerosas preguntas sobre los posibles indicios que hayan podido encontrar de la Hermandad, poniéndoles en guardia contra ella. Para desilusión de los más ambiciosos, les explicará que su objetivo no es encontrar la fórmula alquímica para producir oro, sino simplemente resolver un problema matemático.

Los Pjs pueden decidir entre quedarse a pasar la noche en la aldea (no hay posada, pero pueden dormir juntos en algún granero o pajar, o dividirse por las casas del pueblo) o intentar huir con Sara y su padre si se sienten perseguidos. En ambos casos, Antonio de Somosierra y sus hombres intentarán dar un golpe de mano nocturno para llevarse con ellos a Benavides. De resultar imposible intentarán hacerse al menos con Sara, para extorsionar a su padre.

Los hombres de la Hermandad lucharán hasta la muerte. Solo su jefe, de ver las cosas muy difíciles, intentará huir (y el Dj si tiene alguna posibilidad haría bien en conservarlo para el futuro, los enemigos con deudas pendientes sientan bien a cualquier campaña).

Si «pintan bastos» para los Pjs, Benavides se sacará un as de la manga, tirando al fuego una amarillenta calavera de cera: provocará una densa humareda, de la que saldrá una Sombra (ver manual) que atacará a sus enemigos. Se trata de uno de los demonios del sacerdote apóstata. Sin embargo, hacer tratos con los diablos cuesta un precio: La Sombra atacará y eliminará a los enemigos del erudito... pero cada herida que les inflija la sufrirá igualmente Benavides (en términos de juego, perderá tantos puntos de Resistencia como provoque la Sombra a los de la Hermandad).

Conclusión

Caso de que todo salga bien, los Pjs consigan rechazar a la Hermandad y el erudito sobreviva... bueno, se irá con su hija hacia el sur, hacia Sevilla, para embarcar allí rumbo a Italia, donde afirma que estará seguro, pues tiene amigos poderosos que lo protegerán. Si el Dj quiere alargar la aventura, los Pjs pueden escoltarles en su viaje. Si no, es el momento de la despedida...

Recompensas

-Cada Pj recibirá 45 P. Ap. por jugar esta aventura hasta el final. Se pueden conceder a nivel individual hasta 25 P. Ap. más por buena interpretación o por una actuación destacada.

Dramatis Personae

SARA BENAVIDES

(MUJER DE ARMAS TOMAR)

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

ALTURA: 1'65M. PESO: 50KG.

RR: 45% IRR: 65%

ASPECTO: 20 EDAD: -

ARMADURA: ROPA DE CUERO (PROT. 3)

ARMAS: PISTOLA 60% (1D8+1D6+1)

COMPETENCIAS:

CABALGAR 85%, DISCRECIÓN 75%, DISFRAZARSE 50%, ELOCUCENCIA 50%, ETIQUETA 65%, LATÍN 60%, SEDUCCIÓN 80%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

DAVID BENAVIDES

(ERUDITO ENIGMATICO)

FUE 05 AGI 10 HAB 15 RES 10
PER 20 COM 10 CUL 20

ALTURA: 1'55M. PESO: 45KG.

RR: 25% IRR: 65%

ASPECTO: 12 EDAD: -

ARMADURA: CARECE

ARMAS: PISTOLA 40% (1D8+1D4+1)

COMPETENCIAS:

ALQUIMIA 85%, ASTROLOGÍA 90%, CON. ANIMAL 80%, CON. MINERAL 95%, CON. PLANTAS 99%, GRIEGO 75%, LATÍN 95%, PSICOLOGÍA 75%, TEOLÓGIA 80%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

FABRIQUE

(EL ANSIAS)

FUE 12 AGI 15 HAB 15 RES 10
PER 10 COM 05 CUL 10

ALTURA: 1'75M. PESO: 90KG.

RR: 50% IRR: 50%

ASPECTO: 08 EDAD: -

ARMADURA: ROPAS DE CUERO (PROT. 3)

ARMAS: ROPERA 80% (1D8+1D4+1), PISTOLA 45% (1D8+1D4+1), PELEA 50% (1D3)

COMPETENCIAS:

CABALGAR 60%, DISCRECIÓN 50%, ESQUIVAR 70%, MANDO 60%, SOBORNO 45%, TORTURAR 80%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

GIL DE FERDINANDO

(CAPITAN DE LA GUARDIA REAL)

FUE 12 AGI 15 HAB 15 RES 10
PER 10 COM 05 CUL 10

ALTURA: 1'85M. PESO: 75KG.

RR: 70% IRR: 30%

ASPECTO: 16 EDAD: -

ARMADURA: ROPAS DE CUERO (PROT. 3)

ARMAS: ROPERA 90% (1D8+1D4+1), DAGA DE GUARDAMANO 75% (2D4+2)

COMPETENCIAS:

CABALGAR 60%, DISCRECIÓN 70%, DISFRAZARSE 75%, ELOCUCIÓN 90%, ETIQUETA 75%, LATÍN 80%, MANDO 80%, TEOLOGÍA 70%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

LEO

(LUGARTENIENTE DE FABRIQUE)

FUE 20 AGI 10 HAB 10 RES 18
PER 10 COM 15 CUL 05

ALTURA: 1'95M. PESO: 110KG.

RR: 50% IRR: 50%

ASPECTO: 10 EDAD: -

ARMADURA: ROPA ACOLCHADA (PROT. 2)

ARMAS: AFAROLADA 70% (1D10+1D6)

COMPETENCIAS:

CABALGAR 40%, DISCRECIÓN 45%, FORZAR MECANISMOS 40%, MANDO 35%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

Pnjs secundarios

MARTÍN: AGI 10, RES 15, ARMAS: CUTLAS 55% (3D4+1), ARMADURA: CARECE

ANÓN: AGI 12, RES 16, ARMAS: GARROTE 50% (2D6), ARMADURA: ROPA GRUESA (PROT. 1)

CAÑUTO: AGI 10, RES 20, ARMAS: ROPERA 50% (1D8+1D4+1), ARMADURA: ROPAS DE CUERO (PROT. 3)

ALONSO: AGI 20, RES 10, ARMAS: ROPERA 50% (1D8+1), ARMADURA: ROPA ACOLCHADA (PROT. 2)

OTTO: AGI 12, RES 18, ARMAS: GARROTE 50% (1D6+1D4), ARMADURA: CARECE

FRANCISCO: AGI 15, RES 15, ARMAS: BALLESTA 60% (1D10+1D4), ARMADURA: CARECE

PIERRE: AGI 14, RES 16, ARMAS: ROPERA 60% (1D8+1D4+1), ARCABUZ 40% (2D6), ARMADURA: ROPA GRUESA (PROT. 1)

VALENTÍN (EX-CRIADO DE BENAVIDES): AGI 10, RES 10, ARMAS: DAGA 40% (2D3)

FRAY ANTONIO DE SOMOSIERRA

(INQUISIDOR DE INCÓGNITO)

FUE 10 AGI 15 HAB 20 RES 10
PER 20 COM 20 CUL 20

ALTURA: 1'60M. PESO: 60KG.

RR: 90% IRR: 10%

ASPECTO: 14 EDAD: -

ARMADURA: ROPAS DE CUERO (PROT. 3)

ARMAS: ROPERA 85% (1D8+1D6+1) PISTOLA DE SILLA (1D10+1D6)

COMPETENCIAS:

CABALGAR 60%, DISCRECIÓN 70%, DISFRAZARSE 75%, ELOCUCIÓN 90%, ETIQUETA 75%, LATÍN 80%, MANDO 80%, TEOLOGÍA 70%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

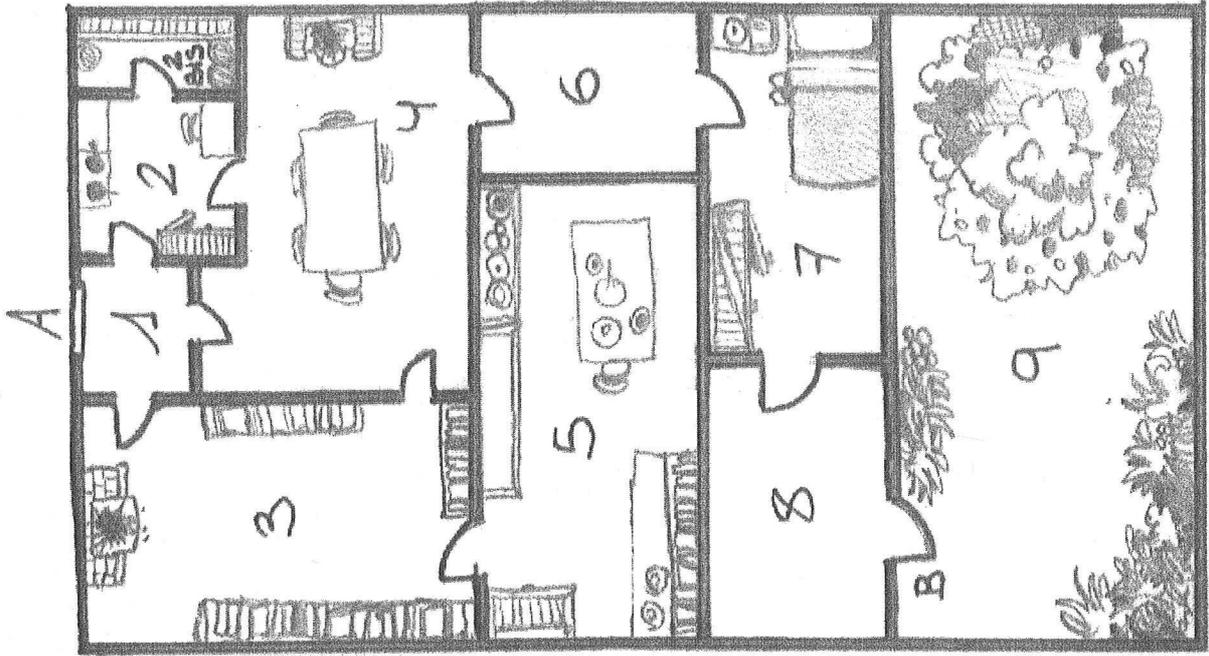
Secuaces de fray Antonio

Pedro Medina: AGI 15, RES 18, Armas: Ropera 70% (1D8+1D4+1), Armadura: Ropas de cuero (Prot. 3)

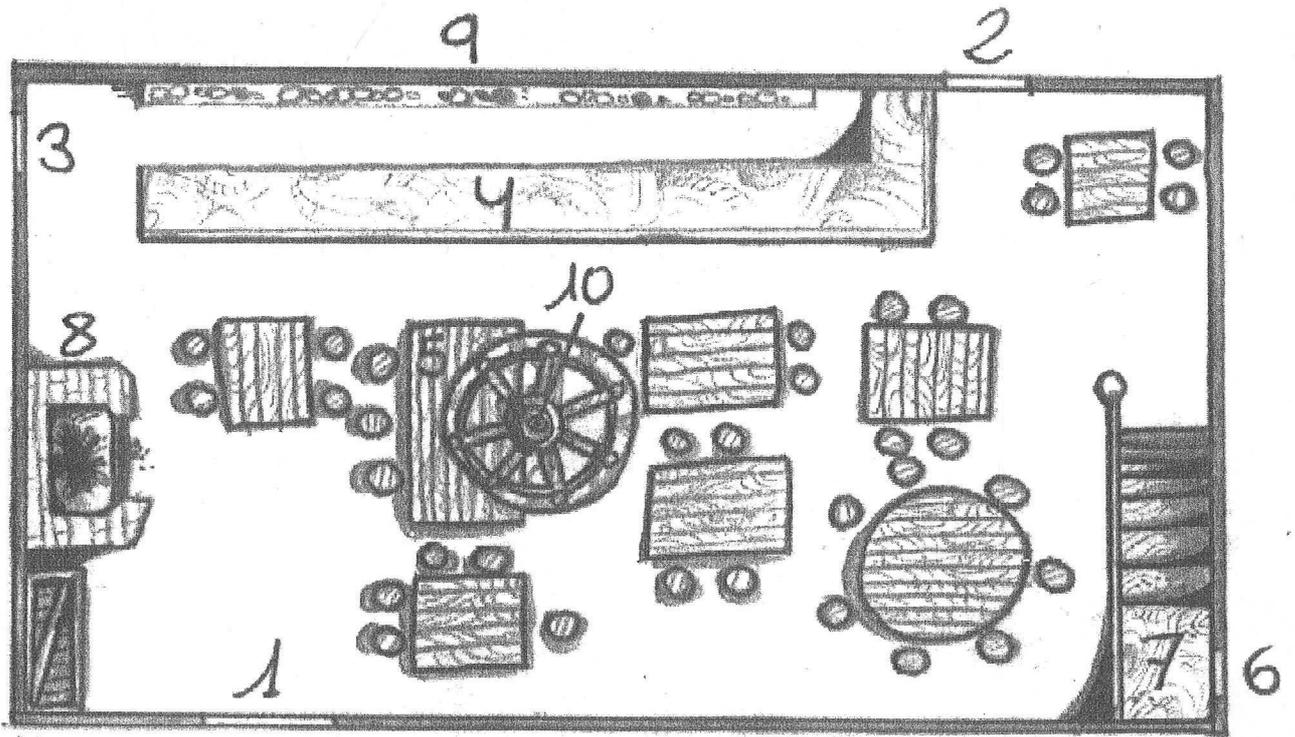
Luis Sotolargo: AGI 13, RES 20, Armas: Ropera 75% (1D8+1), Pistola 80% (1D8+1), Armadura: Ropas de cuero (Prot. 3)

Francisco Fernández: AGI 10, RES 16, Armas: Montante (Espadón) 70% (1D10+1D6+2), Armadura: Ropas de cuero (Prot. 3)

Nota final: Si los secuaces de fray Antonio, a juicio del Dj, son demasiado poca cosa para el grupo, nada impide crearles algún que otro "hermano clónico" de Luis Sotolargo más.



CASA DE BENAVIDES



POSADA DEL CIERVO



ENCRUZIJADA

Encrucijada

Por la CIA (F. J. Campos, Miguel Aceytuno y Ricard Ibáñez)

-[...] But then, I don't like the idea of bullfights, either.

-Lester Smith

-Pues a mí, los rodeos de los cowboys siempre me han parecido una estupidez.

-Ricard Ibáñez

-Pero, vamos a ver, ¿en el fondo no se trata de lo mismo?

-Miguel Aceytuno

Cross-over para Advanced Dungeons & Dragons segunda edición (niveles 3 o 4) y *Aquelarre* (Pjs con escasa experiencia). Con algunos cambios menores, puede adaptarse perfectamente al nuevo sistema D20 para *Dungeons & Dragons*.

Para jugarlo con las reglas de AD&D 2º Ed. (versión de Zinco) o D&D, el Dj deberá leer los textos *en cursiva*. Si por el contrario se usan las reglas de *Aquelarre*, lee los textos **en negrita**. Los textos normales son comunes para ambos sistemas.

Aviso a los navegantes

Este módulo intenta dar respuesta a aquellos rancios jugadores que, una vez expuesta la idea de mestizaje de dos juegos reconocidos, dijeron: "Eso no se puede hacer". La modesta intención de los autores es demostrar que entre ambos reglamentos no hay tanta diferencia. Las capas podrán ser de armiño o de piel de conejo, pero la voluntad de supervivencia es siempre la misma. "Made in Hollywood" (AD&D) o "Spaghetti Western" (*Aquelarre*), el destino sigue estando en tus manos. La CIA quería hacer algo muy especial e inaudito, y cree haberlo conseguido. Aún así, ya estamos resignados a las eventuales críticas que surgirán por lo peregrino de la idea. Se recomienda para másters y jugadores ya bregados, porque su mezcla de conceptos puede marear (o escandalizar) al más pintado. La partida ideal sería a dos mesas, con el mismo número de jugadores en ambas, un máster de *Aquelarre* en una y otro de AD&D en la otra, jugando cada uno una sección del

módulo. En los momentos de encuentro, la acción es común para ambas mesas con las salvedades señaladas en el texto. Es preciso dedicar cierto tiempo a la preparación de la aventura para comprenderla con toda su esencia, más que nada para no liarse si se juega con un grupo de Pjs y un solo reglamento (el de tu agrado). Si una vez leída la aventura no te convence, mejor arbitra el conjunto con las reglas del Macho Women With Guns o *Fanhunter*, y a ver qué pasa...

Introducción

El grupo se encuentra en la vieja y familiar posada a la que suele ir siempre para descansar entre aventura y aventura. Es allí donde los Pjs reciben la noticia de que su buen amigo Julián (leer Chulian) va a unirse en matrimonio con una hermosa muchacha llamada Diana (leer Dayana) en la localidad de Sadtown, una aldea que se encuentra a escasos días de viaje. Los Pjs recuerdan a Julián como un mocetón alto y fuerte, cuyo sueño era convertirse en un héroe legendario, matador de Dragones y protector de doncellas indefensas. Un par de desafortunadas aventuras (en las que casi pierde la vida) le hicieron ver la cruda realidad, y decidió retirarse para convertirse en un tranquilo Sheriff de aldea, engordar, casarse con una buena mujer y tener un par de docenas de hijos. Según parece, está a punto de conseguirlo... Puede que los Pjs se pregunten si no sería una buena cosa acercarse hasta Sadtown, saludar a Julián, recordarle los buenos viejos tiempos y hacerse invitar al banquete que tradicionalmente sigue a toda ceremonia de boda...

Burgos, un día cualquiera de la segunda mitad del siglo XIV.

Los Pjs reciben la noticia de que su viejo amigo Julián García de Sotomayor, Sobrejuntero de Puebla Triste (un pueblecito situado en los montes de Oca) va a unirse en sagrado matrimonio con Diana de Narváz, una muchacha de la comarca. Por supuesto, el grupo está invitado a la ceremonia... y al banquete que tendrá lugar a continuación.

El viaje hasta el pueblecito no debería revestir demasiados problemas, aunque si se quiere foguear un poco a los Pjs siempre se puede organizar algún tropiezo con **bandidos** (u *orc*s, según convenga).

Presagios

En una de las paradas que el grupo realice para descansar o comer un bocado, los Pjs tendrán ocasión de oír (de labios de un juglar o un mendigo) una curiosa leyenda:

Al parecer, hace ya tiempo, esta comarca fue arrasada por las fuerzas del mal. Orcos y otras criaturas caóticas cayeron sobre los valles de los humanos destruyendo y matando. El Lord de la región, viendo perdida la batalla contra estas criaturas, confió la vida de su hijo recién nacido a un águila, que aceptó llevarlo hasta manos amigas. El Lord quiso darle a su hijo sus dos posesiones más preciadas, que le harían invencible en el futuro: su espada y su libro. Pero el águila le dijo que no podría transportar tanto peso durante tanto tiempo, y le obligó a elegir. El padre eligió darle la espada, y con ella su hijo regresó a la cabeza de un gran ejército, eliminando a las criaturas malvadas. Pero los gobernantes de esta tierra no han vuelto a ser jamás sabios, aunque sí buenos guerreros. Por ello, aunque han vencido en innumerables batallas, nunca han conseguido alejar el Mal de las fronteras de sus dominios.

En Santovenia (donde el grupo se detendrá para descansar un poco) los Pjs conocerán a un curioso personaje llamado Gaspar Mediacapa, un barbero



sacamuelas que dice estar en peregrinación a Santiago, para purgar sus pecados. Una tirada de Psicología lo revelará como un pícaro, astuto y parlanchín, más amigo de los dados trucados y de apropiarse de lo ajeno que de los rezos y los latines. No obstante, es un compañero alegre y divertido, y contará a los Pjs muchas anécdotas sobre las criaturas mágicas de la zona, como la del Lobo de Santiago (ver pág. 27 del suplemento *Fogar de Breogán*). Es también un hábil echador de cartas, y lleva consigo un sobado tarote de naipes provenzales, de los que sirven para predecir la buenaventura. Es probable que alguno de los Pjs tenga curiosidad por saber su futuro, ante lo cual Gaspar accederá a lanzar las cartas para él (Por cierto, convendría recordar que la adivinación, como otros tipos de magia, es considerado Pecado Mortal por la Iglesia. ¿Alguno de los Pjs es uno de esos católicos fanáticos?).

Gaspar hará la tirada de cartas, parpadeará un par de veces y finalmente soltará una estruendosa carcajada. Dirá que el destino de los Pjs gira entorno al tarote número seis. Representa a un hombre, joven y apuesto, con una mujer a cada lado. Gaspar dirá que el nombre

de este Tarote es el de Los Enamorados. Mientras unos aseguran que una de las mujeres es la alcahueta o casamentera que une a los dos enamorados, otros afirman que el apuesto mozo de en medio se debate entre dos amores: el amor casto y puro (representado por la mujer más madura) y el amor lujurioso (representado por la mujer más joven y hermosa). En otras palabras, para unos la carta significa el amor, mientras que para otros significa tomar una decisión. Elegir entre dos caminos, que, al fin y al cabo, bien pueden llevar al mismo sitio. Para Gaspar, el significado es evidente: los Pjs van hacia una boda, donde se lo van a pasar muy bien y todos serán muy felices.

La noche antes de la llegada al pueblecito, uno de los Pjs tendrá un sueño, en el que soñará la escena que no ha jugado su grupo. Es decir, en Aquelarre soñará que un grupo de guerreros vestidos con exóticas y lujosas armaduras escucha una leyenda, mientras que en AD&D soñará que un mugriento mendigo hace un incomprensible ritual con unos cartones pintados para un grupo de personajes aún más mugrientos si cabe, y les recita el significado del tarote número 6. Por cierto, el durmiente reco-

nocerá a sus compañeros (y a él mismo) en los desconocidos que, en uno y otro caso, escuchan la narración.

Droit Seigneur

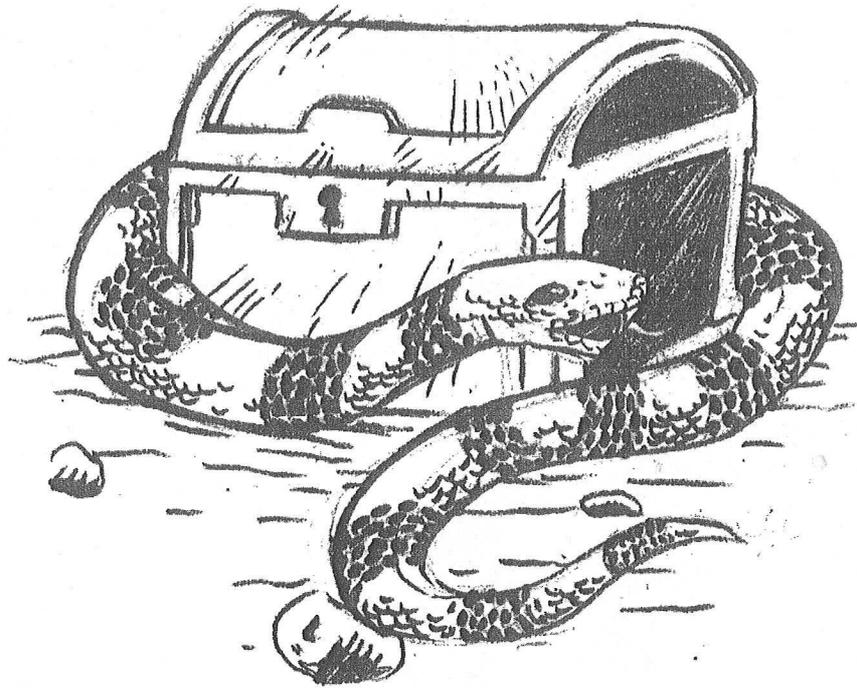
Al llegar al pueblecito, el grupo se encontrará con que no hay un alma en la calle. La gente del lugar se ha encerrado en sus casas, y los Pjs tendrán que usar toda su persuasión para lograr que alguien se decida a hablar con ellos (y no estamos hablando de derribar puertas a espada). Finalmente, les contarán que hacia la medianoche unos jinetes, embozados en ropajes negros, llegaron al pueblo y a la fuerza se llevaron a Diana, diciendo que su Señor tenía derecho sobre todas las doncellas casaderas de la comarca. Sin que nadie pudiera detenerlos, partieron hacia las viejas ruinas del castillo situado en la colina, sobre el pueblo. Julián, que se encontraba ausente del pueblo siguiendo el rastro de unos bandidos, llegó poco antes del amanecer, y partió en el acto hacia el castillo. No ha vuelto aún.

Los Pjs pueden elegir entre cuatro opciones: esperar a que vuelvan (y mejor será que lo hagan sentados), volver por donde han venido (ya que, como no va a haber boda...), saquear el pueblo aprovechando la ausencia de Julián (sin comentarios)... o correr hacia las ruinas para echar una mano (o un espada).

Suponiendo que se decidan por la cuarta opción, y si en lugar de salir corriendo a tontas y a locas se les ocurre preguntar a alguien si esas ruinas tienen algo de especial, los ancianos les contarán lo siguiente:

Las ruinas están ahí desde siempre, y nadie recuerda su historia. Como casi todas las moradas abandonadas por los hombres, a veces son refugio y guarida de criaturas extrañas. De cuando en cuando llegan grupos de aventureros que se adentran en sus entrañas a la búsqueda de tesoros. No todos vuelven, y de los que lo hacen, muy pocos son los que han encontrado algo que valga la pena. El último que se vio entrar en las ruinas fue un viejo andrajoso, que parecía un mendigo salvo por el hecho de cargar con un libro de hechizos y apoyarse en un báculo de mago. Por cierto, no se le vio salir. Hará de esto casi un año.





Las ruinas están ahí desde siempre, desde mucho antes de los tiempos moros. Incluso los ancianos tienen dificultades en recordar la vieja leyenda que cuenta que el último noble visigodo, viendo cómo las hordas sarracenas estaban a punto de derribar las puertas del castillo, se dispuso a salvar sus dos tesoros más preciados: un libro que contenía la respuesta a todas las preguntas y la espada capaz de vencer a todos los enemigos. Pero para ponerlos a salvo solamente tenía un halcón, y no sabía si la fiel ave soportaría tanto peso. Finalmente le perdió su ambición, pues sujetó ambos objetos con correas al halcón. Y sucedió lo que tenía que suceder: el ave no pudo con ambos, y cayó al foso del castillo. Se dice que el libro aún debe estar allí. De la espada, nunca más se supo.

Los restos del castillo han estado deshabitados desde entonces. Hace cosa de un año vivía allí una vieja bruja medio loca, pero como a nadie molestaba, nadie la molestó. Un buen día desapareció, y nadie la ha vuelto a ver.

A través del espejo

Al llegar a los restos del castillo, los Pjs no encontrarán en él nada de especial... Las ruinas parecen ser exactamente lo que deberían ser, es decir, restos de una construcción fortificada de piedra de varios siglos de antigüedad. No hay

nada en el lugar... que no aparente tener menos de dos siglos. Una búsqueda más exhaustiva puede revelar huellas de algunos animales salvajes, que usaron las oquedades de sus muros como refugio... y quizá restos de cenizas de hoguera, algo que podría haber sido un precario refugio contra el viento y el frío, alguna pieza de ropa desechada y podrida. Restos, en suma, de que alguien estuvo malviviendo entre las ruinas hace ya un tiempo. Casi un año. Por supuesto, ni rastro de guerreros embozados en capas negras, ni de Diana, ni de Julián (aunque su rastro es bastante claro hasta llegar al pie de las ruinas).

Lo único interesante parece ser un estrecho pasadizo que se abre donde antes estaban los fosos del castillo. Pero aunque prometedor, avanza lo justo para huir de la luz del sol, y acaba bruscamente en una sólida pared de piedra viva. Por mucho que se afanen los Pjs buscando puertas secretas o mecanismos ocultos, nada encontrarán... mientras sea de día.

Cuando se pone el sol la cosa cambia. La pared desaparece mágicamente, y en su lugar se forma un espejo de metal pulido, en el que se refleja la luz de las antorchas de los Pjs, y algo de la imagen de éstos:

Si uno de los Pjs se fija detenidamente en dicha imagen, verá que, en lugar de llevar sus ropas habituales, el grupo lleva ropas bastante sencillas, no

demasiado limpias, incluso se podría decir que algo andrajosas y oxidadas...

Si uno de los Pjs se fija detenidamente en dicha imagen, verá que, en lugar de llevar sus ropas habituales, el grupo lleva ropas bastante extravagantes, armaduras fantásticas y lujosas telas.

El espejo no puede ser roto. De hecho, no puede ser golpeado. Se puede pasar a través de él... pero no se ve a través hasta que no estás en el otro lado.

El Dungeon de la Espada

La parte trasera del espejo es un muro macizo de piedra, infranqueable, al menos de momento. Delante se abre un oscuro túnel, de unos veinte metros. Llegados a este punto, las paredes se abren y el grupo se encuentra en el centro de una cámara. Todo el Dungeon está a oscuras, así que los Pjs deberán guiarse por la luz de sus antorchas (suponiendo que lleven). Dicha luz no permite llegar a visar la sala en todo su contorno. De repente, ¡algo salta sobre vuestra espaldaAAAAA!

Nota al DM: No vaciles en gritar. Si botan en sus sillas, has dado el tono preciso.

(Otra) Nota al DM: Por cierto, los Pjs no reconocerán ninguno de los bichos aquí descritos... lo cual es muy normal, ya que se trata de criaturas originales del mundo de Aquelarre. Cuando los Pjs los machaquen, caerán al suelo, brillarán por un momento... y desaparecerán, como si nunca hubieran existido. Las heridas que puedan causar, sin embargo, son desgraciadamente muy reales.

Por cierto, todo el Dungeon está a oscuras, no con la típica luz fosforita a la que están acostumbrados los dungeoneros.

1.- Emboscada

Un ser de aspecto humanoide, vestido con ropas desgarradas, corpulento y muy peludo, se lanza contra el grupo lanzando un horroroso aullido. Tras el primer instante de sorpresa, los Pjs pueden defenderse normalmente, aunque aquellos que pasen una tirada de Sabi-

duría se darán cuenta en el acto de que se trata de su buen amigo Julián, aunque con más pelo y más mala leche. Será necesaria una tirada con éxito de Carisma para tranquilizarle (o en su defecto golpearle con el lado plano de las armas hasta dejarlo inconsciente. Consultar la pág. 97 del Manual del Jugador sobre cómo llevar a cabo ataques no letales).

Al volver en sí, Julián, ya más calmado, explicará que se internó en el pasadizo cuando aún no había amanecido, siendo capturado por un grupo de encapuchados que lo esperaban en este mismo lugar. Fue llevado (no sabe por dónde) a presencia de un extraño ser, también encapuchado, que le dijo riendo a carcajadas que su amada estaba más allá de su alcance. Luego le dijo que en castigo a haber osado invadir

sus dominios le sería impuesta la "Maldición del Lobisome". Le hicieron tragar algo a la fuerza. No recuerda más.

Julián no es el mismo de siempre, ni mucho menos. Aunque ya no atacará a los Pjs (a no ser que sea provocado) se mantendrá en una actitud hosca y violenta. En caso de combate luchará ferrozmente, sin otras armas que sus manos y dientes. Al acabar cada combate los Pjs deberán recordarle quiénes son (tirada de Carisma) ya que, en caso de que no pase una tirada de Inteligencia, seguirá atacando a todo ser vivo que se ponga a su alcance.

Evidentemente, si los Pjs no se dan cuenta de que el Lobisome es Julián, o pasan de todo, simplemente lo matarán. Julián, una vez cadáver, recuperará el aspecto de mozo honrado y voluntarioso que siempre tuvo, para remordimiento de la culpable conciencia del grupo.



Julián (como Lobisome): Int: Baja, AL LN; CA 5; MV 3; DG 4; PG 20; GACO 17; At. 1; Daño 1D3+3. Tam humano, ML 12. No se dan PX por matarlo, ya que se trata de un amigo...

Nota: Los DM con escrúpulos pueden sustituir la palabra "lobisome" por la de licántropo para acallar sus caóticas conciencias...

2.- Estanque

Se trata de un pequeño estanque de agua, limpia y cristalina, que emite un débil destello fosforescente. Si algún Pj se inclina a mirar, a beber o simplemente a llenar el botijo... surgirá de entre las aguas una hermosa mujer (una Ondina), que lo agarrará con todas sus fuerzas con la sana intención de atraerlo hacia sí y ahogarlo dentro del estanque, bastante más profundo de lo que parece.

Ondina. Elemental del Agua
Int: Alta; AL CN; CA 3; MV 6 (en el agua); DG 7; PG 31, GACO 13, At. 1; Daño 1D10. Inmune a la magia basada en el agua y al frío. RM 25%, Tam humano, ML 14, PX 2.000

3.- Ilusión de muro

Callejón aparentemente sin salida. Se trata de una ilusión visual, que los Pjs descubrirán sólo si dicen expresamente que la tocan. Desaparece una vez la atraviesen.

4.- Trampa

Un hilo de seda, a un palmo del suelo, está conectado a dos ballestas pesadas (Daño: 1d4+1). ¡Atención! Las saetas están envenenadas con veneno (Contacto, 1-4 min., 20/5; Consultar pág. 73 de la Guía del DM).

5.- Tesoro

¡Un enorme montón de oro! (Ningún dungeon que se precie carece de tesoro). Desgraciadamente, en su interior hay una serpiente de unos 40 cm, con la boca siempre abierta. Se trata de un Áspid Prester, y en caso de morder a algún incauto Pj, éste verá como la parte mordida se hincha hasta reventar... a no ser que pase una tirada de salvación contra venenos.

Examinar con cierto cuidado el tesoro revelará que en su mayor parte está compuesto por monedas de cobre (1.500) y algunas de oro por encima (200). Por cierto... no hay sacos ni cofres cerca ¿cómo lo van a transportar los Pjs?

Áspid Prester: INT animal; AL N; CA 6; MV 15; DG 2 + 1; PG 10; GACO 19; AT 1; Daño 1, AE sal. contra veneno a -2 o recibir 1D4 puntos de daño por round durante tres rounds. TM P; ML 8; PX 175.

6.- Perros

Cuando el grupo se acerque a la reja unos quince perros encerrados en la habitación, negros, grandes y muy feroces, se pondrán a ladrar enseñando sus largos colmillos blancos y arrojándose contra la reja, con la clara intención de merendarse a un par de miembros del grupo. Para alivio de los Pjs, ésa parece sólida y no muestra ninguna señal de querer abrirse. Algún Pj especialmente cafre puede tener la brillante idea de machacar impunemente a esos indefensos animalillos (ya sea mediante bolas de fuego, lanzándoles un hechizo de sueño o simplemente acribillándolos a flechazos).

Aunque algo paranoica, esa acción no estaría de más, ya que si los Pjs siguen adelante sin tomar precauciones y alguno pisa la zona del pasillo marcada a continuación...

... sonará un "click" en el suelo y la reja empezará a abrirse.

¡Qué mala suerte! Los Pjs pueden elegir entre huir hacia adelante o retro-

ceder... pasando por encima de quince perros hambrientos.

Perros Lobo hambrientos (15): INT animal; AL N; CA 7; MV 18; DG 2+2; PG 13; GACO 19; AT 1; Daño 1D4+1; TM P; ML 10; PX 65

7.- Piedra

Pero si avanzan casi puede ser peor, pues el pasillo termina unos veinte metros mas adelante. ...Y si han vuelto a olvidarse de las precauciones más elementales... pues qué mal, porque un fino hilito de seda sujeta el calzo que aguanta una esfera de piedra, de unos dos metros de diámetro... y capaz de hacer 3D10 puntos de daño a todo Pj al que pase por encima.

Nota al DJ: ¿Recuerdas Indiana Jones en Busca del Arca Perdida? Pues eso. La piedra no se detendrá hasta caer en el estanque (y a lo mejor chafando a la pobre Ondina) ¿Olvidamos comentar que el laberinto hace una ligera pendiente? ¡Vaya fallo!

Sigamos: Perros y hombres (por este orden, que los bichos no son tontos) se encontrarán corriendo por sus pieles/pellejos. Por cierto, si no pisaron el resorte que abre la reja... la piedra lo liberará, y sólo se alterará el orden de los sumandos. Ahora serán hombres/piedra/perros, y si una parte razonable del grupo consigue evitar ser aplastada, el estanque será un buen marco para



que los perros les inviten a su festín... en calidad de primer plato.

La piedra avanza más o menos a la velocidad de un humano. Los Pjs deberán tirar cinco veces por su característica de Constitución (a no ser que tengan la Pericia de Correr) antes de llegar a la plaza de la fuente. Por cada fallo, perderán un metro, y si sacan un 20, se caerán al suelo (¿alguno de sus camaradas se parará a ayudarles?). Como mínimo, parten con una ventaja de tres metros (facilito, ¿eh?). Si te pilla la piedra... pues como los Sanfermines. Te puedes buscar un pluri de sello de correos.

Por cierto, Pjs con piernas cortas (Enanos, Gnomos, Halflings, etc.) suman un +2 a la tirada. Aquellos Pjs que vayan pesadamente cargados o armados (armadura completa, sacos de monedas, etc.) sumarán otro bonito +2. Ambos modificadores son acumulables.

8.- Trampa

La sala está totalmente vacía. En el centro, un hilo de plata une el techo y el suelo. Si algún Pj tiene la brillante idea de cortarlo o simplemente tocarlo... el suelo caerá seis metros. 2d6 puntos de daño por la caída... y a ver cómo se lo monta ahora el grupo para llegar a la puerta.

9.- Lamia

Una chica bellísima encadenada a la pared, semidesnuda y con la (larga) cabellera en desorden. Al ver a los Pjs sus ojos (arrasados en lágrimas) brillarán con algo de esperanza y empezará a hacer gestos frenéticos hacia ellos, mudas súplicas de ayuda y socorro. Parece ser una pobre chica muda, dejada aquí como sacrificio, ofrenda o qué sé yo... Demasiado bonito para ser verdad. En realidad se trata de una Lamia, y no está encadenada ni mucho menos. Si algún Pj se acerca demasiado se soltará de las cadenas para liarse con él a mordiscos...

Lamia: INT alta; AL CM; CA 3; MV 6; DG 5+1; Pg 35; GACO 11; AT 1; Daño 1D10; AE Hechizar personas, Sugestión, Ilusión. RM 30%, Tam M, ML 14, PX 800

10.- Cofre

En el centro de la sala hay un cofre. Si alguno de los Pjs lo abre surgirá de él una niebla, sofocante y espesa, que provocará 1D4 puntos de daño a quien la respire. Por supuesto, los Pjs pueden aguantar la respiración... pero deberán tirar por su Constitución - (núm. de turnos) para evitar volver a coger aire. Es decir, que en el primer turno tiran a CON -1, en el segundo CON

-2, en el tercero CON -3.

Por cierto, el abrir el cofre activa un segundo mecanismo: el suelo está formado por una losa circular que empezará a dar vueltas, desorientando a los Pjs. Así, si intentan retroceder... ¡Verán que se ha creado un muro enfrente de ellos! ¡Y lo mismo al volver atrás de nuevo! Mientras tanto, la niebla seguirá envenenándoles lentamente...

Nota al DJ: Deja que cundan el pánico y el desbarajuste. Que se asusten. Y permite entonces que alguno pase una tirada de Sabiduría. Si los Pjs fueron tan prudentes de no entrar solos, los que se quedaron fuera pueden ayudar al resto a orientarse para salir de la sala/trampa.

11.- Puerta secreta.

Este lienzo de muro esconde una puerta secreta, detectable para aquellos que tengan la Habilidad o Pericia correspondientes)

12.- Los escudos.

Tras una puerta de roble de doble batiente se encuentra una sala grande, totalmente vacía a excepción de un lienzo de pared donde se encuentran cinco escudos. Más allá hay otra puerta, de bronce, con una cara de monstruo diabólico esculpida en toda su superficie, y que resistirá todas las agresiones mágicas o físicas que se le hagan. Los escudos representan, por este orden:

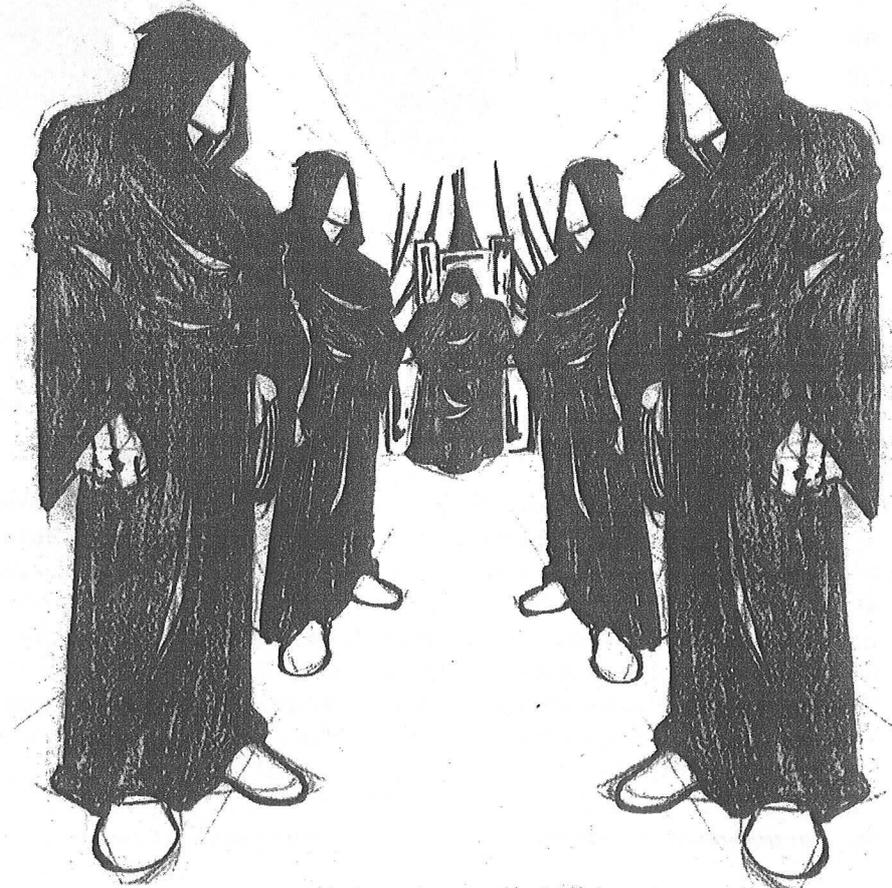
- Un Rey, en la plenitud de su fuerza.
- Un esqueleto.
- Un niño.
- Un anciano, sostenido por un bastón.
- Un joven guerrero, con armadura completa.

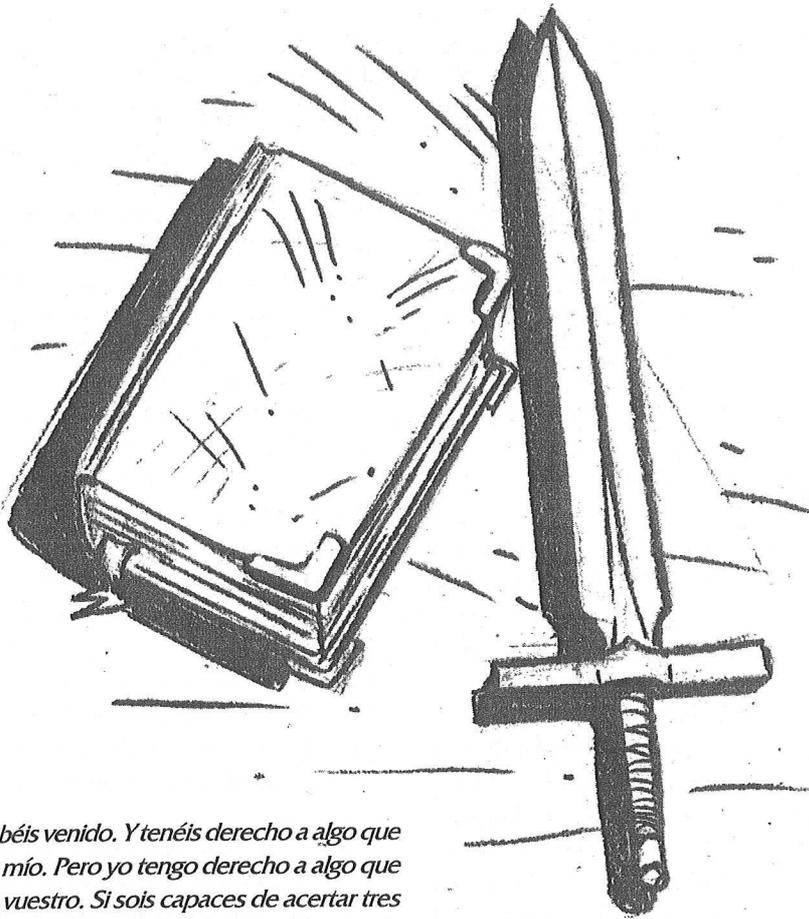
... y son la combinación de la puerta. Deben golpearse en el orden niño-guerrero-rey-anciano-esqueleto, es decir, en el orden de nuestro camino, para que ésta se active.

13.- La puerta-demonio.

"Al golpear los escudos con el orden correcto, el rostro esculpido en la puerta se animará, lanzando un gran bostezo como si acabara de despertar. Por fin hablará, con una voz que recordará al sonido del bronce al ser golpeado:

¡Salud, extranjeros! Soy Belifares, y he morado en este lugar mucho antes de que fuera ocupado por vuestra raza. Sé ha que





cual parece brillar una luz. En el umbral hay una espada bastarda, de empuñadura negra y cubierta de runas (la misma que empuñó la Sombra para atacar al grupo). Si ninguno de los Pjs la coge será Julián el que cargue con ella, diciendo que quizá sea útil más adelante.

Belifares, la sombra: INT alta, AL CB; CA 0; MV 3, DG 13, PG 76, GACO 9, At 1, Daño 8D4, HE Proyectil mágico, Fuego fantasmal, escudo, sueño, invisibilidad, telaraña, bola de fuego, golpe de rayo, retener personas, tormenta de fuego, globo de invulnerabilidad; RM 40%, Tam Humano, ML 20, PX 15.000 Belifares es inmune a todo daño físico, aunque no mágico. Su espada ignora armaduras (a no ser que sean mágicas) y dobla el daño causado por su portador.

El laberinto del libro

La parte trasera del espejo es un muro macizo de piedra, infranqueable, al menos de momento. Delante se abre un largo pasadizo que desemboca en un extraño y confuso laberinto, aparentemente vacío de vida. Las paredes del mismo parecen hechas de roca viva, pero sus formas son demasiado rectas y regulares para que sean obra de la naturaleza. El techo del laberinto alberga una especie de líquen de propiedades fosforescentes, que ilumina con una suave luz azulada el recorrido de los Pjs. Todo el suelo del laberinto está cubierto por una extraña niebla baja, de apenas 50 cm. de altura, por lo que llega más o menos un poco por encima de las rodillas de los miembros del grupo. Si los Pjs tratan de recorrer el laberinto (cosa que, por otro lado, no tienen más remedio que hacer) el Dj se cuidará muy mucho de enseñarles el mapa, sino que se limitará a irles describiendo el laberinto a medida que avancen por él ("giráis y veis que el corredor se bifurca en dos"... y así). Si los Pjs van dibujando un mapa a medida que avanzan (suponiendo que alguno tenga material para hacerlo) o si van dejando marcas en las paredes, mejor para ellos. En caso contrario... bueno, pueden armarse un lío del copón.

Mientras el grupo vaya dando tumbos por el laberinto, el Dj les hará

habéis venido. Y tenéis derecho a algo que es mío. Pero yo tengo derecho a algo que es vuestro. Si sois capaces de acertar tres de mis enigmas, os entregaré la espada que estáis buscando. Si no los contestáis, tomaré lo que me corresponde."

El primero es:

¿Cuáles son vuestras tres verdades?

El segundo es:

¿Cuáles son mis tres verdades?

Y el tercero:

¿Quién de vosotros va a morir?

Pensad, pensad y responded...

Si los Pjs le dicen que se equivoca, que lo único que quieren es pasar por la puerta soltará un ioh, vaya, como todos! y les dejará pasar sin más. Si por el contrario recuerdan las leyendas y piensan que sería bonito tener una espada que matara a todos los enemigos... bueno, tendrán que responder al enigma.

El primer enigma es fácil, basta con decir tres verdades (por ejemplo, al enano le huelen los pies, soy un neutral/caótico, tengo cinco flechas en el carcaj, etc.). El segundo requiere un poco más de picardía. Hay que decir tres cosas que, por lógica, sean verdad en la puerta-demonio. Por ejemplo: hace mucho que no ves la luz del sol, eres más viejo que la raza humana, tu nombre es Belifares, etc.

Respecto al tercer enigma... los Pjs pueden ponerse chulos y contestar:

Si seguimos unidos, nadie. Es la respuesta correcta. En caso de que uno de un paso al frente y se ofrezca voluntario, o en caso de que alguno (más caotiquillo que los demás) señale a uno de sus compañeros, la puerta emitirá un sonido como de vomitar, y de su boca saldrá algo muy parecido a una sombra humana, armado con una espada muy especial (ver características). La Sombra hará ademán de atacar al Pj elegido, aunque retendrá su acción hasta ver la reacción del resto del grupo. Caso de tener que golpear, solamente se retirará del combate cuando su víctima haya muerto. En caso de que el grupo se lance contra ella defendiendo a su compañero, la Sombra no realizará su ataque, diciendo que su actitud es su respuesta.

Por cierto, los Pjs, en buena lógica, también pueden responder "todos, algún día"... y también es la respuesta correcta, que a todos nos llegará la hora... algún día.

En caso de que acierten los tres enigmas, venzan a la Sombra o ésta se cobre el tributo de una vida (si no aciertan), la puerta se abrirá lentamente, revelando un oscuro pasillo, al fondo del

hacer regularmente tiradas por Escuchar. Aquellos que las pasen oírán susurros, ruidos como de roces, conversaciones en un idioma extraño, animalesco y gutural... pero nunca verán a nadie. Al único ser vivo que encontrarán (de momento, je,je) será a una muchacha bastante maja (y bastante desesperada) que se presentará como Diana de Narváz, natural de Puebla Triste y prometida del Sobrejuntero Julián García de Sotomayor. Poco puede contar de lo sucedido: unos hombres embozados con capas negras irrumpieron en su casa y se la llevaron, según ellos a presencia de su señor. La llevaron a las ruinas del castillo, y una vez allí fue empujada por oscuros corredores hasta llegar a presencia de un extraño ser, también encapuchado, que le dijo riendo a carcajadas que su amo estaba más allá de su alcance, y que nunca lo volvería a ver. La arrojaron a este laberinto sin principio ni fin. No recuerda más.

Tarde o temprano, los Pjs llegarán a la sala del cofre. En ella hay uno tan grande que sería capaz de albergar holgadamente a un ser humano...

Dentro de él hay otros tres cofres, más pequeños: uno de oro, en el que hay escrita la leyenda *Doy lo que tienes*, otro de plata que dice *Tengo lo que das*, y un tercero de hierro, con las palabras *Tengo, pero no doy*. Quizá los Pjs quieran abrirlos...

El primero, *Doy lo que tienes*, está lleno de sangre y vísceras. Desagradable, pero inofensivo.

El segundo, *Tengo lo que das*, provocará 2D10 puntos de daño en quien lo toque... a no ser que quien lo haga sea un hombre santo, que nunca haya hecho mal ni matado a nadie (ver capítulo V del manual, apartado hombres santos)

El tercero, *Tengo pero no doy* contiene un libro pequeño, forrado de terciopelo negro sin título visible, y con un extraño dibujo pintado en oro en su primera página: 2 serpientes enlazadas mordiendo mutuamente, formando el dibujo de un 8. Si los Pjs lo abren al azar, podrán leer:

"Y los amigos de Julián se dispusieron a desandar lo andado, porque ahora el camino hacia la lucha final estaba abierto.

Por desgracia, los guardianes habían despertado..."

Aquí acaba la página, y la siguiente está en blanco. Si retroceden, encontrarán contada no sólo toda su historia, sino todas las historias que pudieron ser y no fueron.

Es de esperar que los Pjs quieran llevarse el libro. De no ser así, Diana insistirá en cargar con él, "*por si acaso*". Siguiendo el consejo del libro, al grupo sólo le queda desandar lo andado, para volver a salir por donde entraron. Pero claro, ahora el caminito no será tan fácil...

En todas las salas marcadas en el mapa con una calavera, los Pjs se encontrarán con varios monstruos, que nunca habían visto en la vida, ya que pertenecen al mundo de AD&D. El Dj lanzará un dado cada vez que pasen por allí, consultando la siguiente tabla. Si los Pjs pasan más de una vez por la misma sala, la encontrarán vacía a partir de la segunda vez. Los monstruos permanecerán en la habitación, sin moverse, hasta que los Pjs entren en ella o los ataquen a distancia (con una flecha, por ejemplo). Caso de ser derrotados, sus cadáveres brillarán un instante antes de desaparecer... dejando tras de sí sus armas y un saquito con 1d10 moneditas de plata cada uno...

- | |
|--------------------------|
| 1. 1D10 + 5 Hombres-rata |
| 2. 1D10 + 5 Kobolds |
| 3. 1D10 + 5 Goblins |
| 4. 2D6 Esqueletos |
| 5. 2D6 Hobgoblins |
| 6. 2D6 Orcos |

Si los Pjs consiguen llegar hasta el corredor por donde entraron, verán que ahora ya no termina en un muro macizo de piedra, sino que continúa en un oscuro pasillo, al fondo del cual parece brillar una luz.

Los Guerreros Negros

El pasillo termina en una gran sala. Allí, alumbrados por la luz de las antorchas, dos filas de diez encapuchados forman un corredor hasta un trono dorado, situado delante de unos pesados cortinajes. En el trono se encuentra una figura, también embozada de negro, que lanza una horrosa carcajada al ver entrar al grupo. Segui-

damente se pone a hablar con una voz muy extraña, que los Pjs no podrán identificar si es de hombre o de mujer:

"¡Mal venidos, mis enemigos! ¡Nunca nadie había conseguido burlar mis defensas, y mucho menos entrometerse hasta tal punto en mis planes! ¡Vuestro premio será vuestro castigo, ya que pronto me serviréis en cuerpo, que no en alma!"

Ante estas palabras, los encapuchados se quitarán las capas negras, revelando ser en realidad muertos vivientes... (en variados grados de putrefacción)

Quizá en este momento algún Pj listillo diga algo así como "¡y que tú lo veas!" y le lance algo al pobre malo maloso (qué se yo, una daga, un ballestazo o una bola de fuego). Sea lo que fuere, la figura se reirá a carcajadas, ya que no le hará absolutamente nada. Quitándose a su vez la capucha, mostrará a los Pjs su rostro, que está formado exactamente por dos mitades, una de hombre y otra de mujer, ambos de cierta edad.

Ante el pasmo de los Pjs, explicará:

"Estas ruinas tienen la curiosa propiedad de existir en dos mundos al mismo tiempo. En ambos son un lugar de poder, abandonado por el hombre y maldito por sus dioses. Hasta aquí llegamos, yo, Vigill, Señor de la Runa Escarlata, y yo, Najate, Meiga del Morrazo. Ambos derrotados y perseguidos.

Aquí nos refugiamos, y aquí intuimos la presencia del otro. Nos costó tiempo y esfuerzos, pero al fin pudimos completar nuestra unión. No podéis matarnos, porque no somos de vuestro mundo. Pero nuestra magia sí puede mataros, porque sí es de vuestro mundo".

No dirá más, y los Muertos Vivientes cerrarán filas, enfrentándose a los Pjs. Si éstos intentan dar media vuelta y huir, se encontrarán con que el pasillo por el que han llegado está bloqueado ahora por un grueso muro de piedra, que ha aparecido de manera inexplicable.

Muertos (20): INT ninguna. AL N, CA 8, MV 6, DG 2, PG 10, GACO 19, AT 1, Daño 1D8; RM especial PX 65.
--

El Gran Final

Eliminado el último Muerto Viviente, Vigill/Najate empezará a preocuparse, y de un salto arrancará el pesado cortinaje que hay a su espalda. Tras él hay un

gran espejo, en el que se verán reflejados los Pjs. Como ya sucediera al entrar en las ruinas, el reflejo que verán es el de su doble en el otro mundo (ya sea AD&D o Aquelarre). Pero esta vez las imágenes tienen algo extraño: saldrán del espejo, enfrentándose a sus dobles en un combate a muerte. Y decimos a muerte, porque toda herida que uno de los contendientes aflija al otro... se reproduce en ambos cuerpos. Evidentemente, caso de suicidarse uno de los Pjs su reflejo también morirá.

Sólo dos figuras carecen de reflejo: Julián, en el mundo de AD&D, tiene como reflejo a Diana, en el mundo de Aquelarre. Y quizá Julián lleve en sus manos la espada, y Diana el libro. O quizá ellos sean la espada y el libro, la fuerza del guerrero y la sabiduría de la mujer. Sea como fuere se acercarán el uno al otro, y alargarán lentamente la mano para tocarse...

Vigill/Najate abrirá mucho los ojos, lanzará un espantoso ¡Noooooo!

... Las manos se tocarán a través del espejo...

... El espejo se romperá en mil pedazos...

... Vigill/Najate se romperá igualmente en mil pedazos...

... Los reflejos de los Pjs desaparecerán inmediatamente...

... Y todo el castillo empezará a derrumbarse. El grupo tendrá que salir por piernas, sin entretenerse demasiado. En ambos mundos, Julián/Diana estarán juntos, y el muchacho habrá perdido ya su maldición de Lobosome. Aunque el Dj/DM puede hacer algo de ruido detrás de las tablas y exigir alguna tirada (por lo que le venga en gana) para que el grupo tenga la sensación de que van a quedar atrapados dentro del castillo que se derrumba, la verdad es que saldrán sin un rasguño.

Hasta pueden tener tiempo (en AD&D), de coger del montoncito de carne y sangre que antes fuera Vigill un extraño colgante, de oro y gemas, que puede valorarse en 1.500 mo. Y que quizá tenga ciertos poderes (a discreción del DM).

Los Pjs pueden apuntarse 45 P. Ap. por barba, y posiblemente se lo tendrán bien ganado. Si alguno de ellos pilla la historia de acercar espada y libro al espejo (sin que tenga que ocurrírseles a los Pnj) ganará 25 P. Ap. más.

Conclusión

El mundo exterior sigue siendo como siempre. Julián y Diana se abrazan, enamorados y felices. Pero la espada invencible se ha convertido en un pedazo de acero mal forjado, y el libro que responde a todas las preguntas está escrito en una lengua incomprensible. Una tirada por *Inteligencia*/de *Psicología* puede explicar a un Pj sabio que la unión del libro y de la espada puede ser tan sólo una alegoría del equilibrio, una leyenda para explicar que ni la acción decidida ni los muchos años de estudio sirven, por sí solos, para sacar adelante sus aventuras.

A su debido tiempo, Diana quedará embarazada, dando a luz una niña, a la que llamará Esperanza, cuya curiosidad provocará que viejos aventureros vuelvan a los caminos, para salvar un reino y un destino. Pero eso es otra historia, y será contada en una ocasión.

Pnjs para Aquelarre

ZOMBIES (20)

FUE 10 AGI 05 HAB 10 RES 12
PER 07 COM 01 CUL 00

ALTURA: 1'69m. PESO: 45Kg.

RR: 00% IRR: 110%

ASPECTO: - EDAD: -

ARMADURA: CARECE

ARMAS: ESPADAS 30% (1D8+1)

COMPETENCIAS:

A NIVEL BASE

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES:

CARECE

ESQUELETOS

FUE 10 AGI 10 HAB 05 RES 15
PER 05 COM 01 CUL 05

ALTURA: 1'75m. PESO: 25Kg.

RR: 00% IRR: 110%

ASPECTO: - EDAD: -

ARMADURA: CARECE

ARMAS: LANZAS 45% (1D6+1)

COMPETENCIAS:

A NIVEL BASE

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES:

CARECE

KOBOLDS

FUE 05 AGI 15 HAB 10 RES 10
PER 15 COM 01 CUL 05

ALTURA: 75cm. PESO: 30Kg.

RR: 00% IRR: 110%

ASPECTO: - EDAD: -

ARMADURA: CARECE

ARMAS: ESPADA CORTA 40% (1D6 + 1)

COMPETENCIAS:

ESCONDERSE 40%, ESQUIVAR 35%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES:

CARECE

GOBLINS

FUE 10 AGI 20 HAB 15 RES 12
PER 15 COM 05 CUL 07

ALTURA: 1'10 m. PESO: 30Kg.

RR: 00% IRR: 115%

ASPECTO: - EDAD: -

ARMADURA: PETO DE CUERO (PROT. 2)

ARMAS: ESPADA CORTA 45% (1D6 + 1)

COMPETENCIAS:

DISCRECIÓN, 0%, PELEARSE ENTRE ELLOS 95%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES:

CARECE

HOMBRES RATA

FUE 10 AGI 15 HAB 12 RES 12
PER 20 COM 01 CUL 10

ALTURA: 85 cm. PESO: 35Kg.

RR: 00% IRR: 115%

ASPECTO: - EDAD: -

ARMADURA: 1(PELO)

ARMAS: ESPADA CORTA 45% (1D6 + 1)

COMPETENCIAS:

ESCONDERSE (EN LAS SOMBRAS) 45%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

HOBGOBLINS

FUE 13 AGI 10 HAB 10 RES 15
PER 10 COM 02 CUL 05

ALTURA: 1'80 m. PESO: 80Kg.

RR: 00% IRR: 115%

ASPECTO: - EDAD: -

ARMADURA: PETO DE CUERO (PROT. 2)

ARMAS: ESPADA CORTA 60% (1D8 + 1)

COMPETENCIAS:

TORTURA 45%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

ORCOS

FUE 15 AGI 08 HAB 10 RES 15
 PER 10 COM 01 CUL 01

ALTURA: 1'95 M. PESO: 85Kg.

RR: 00% IRR: 115%

ASPECTO: - EDAD: -

ARMADURA: CUERO CON REFUERZOS (PROT. 3)

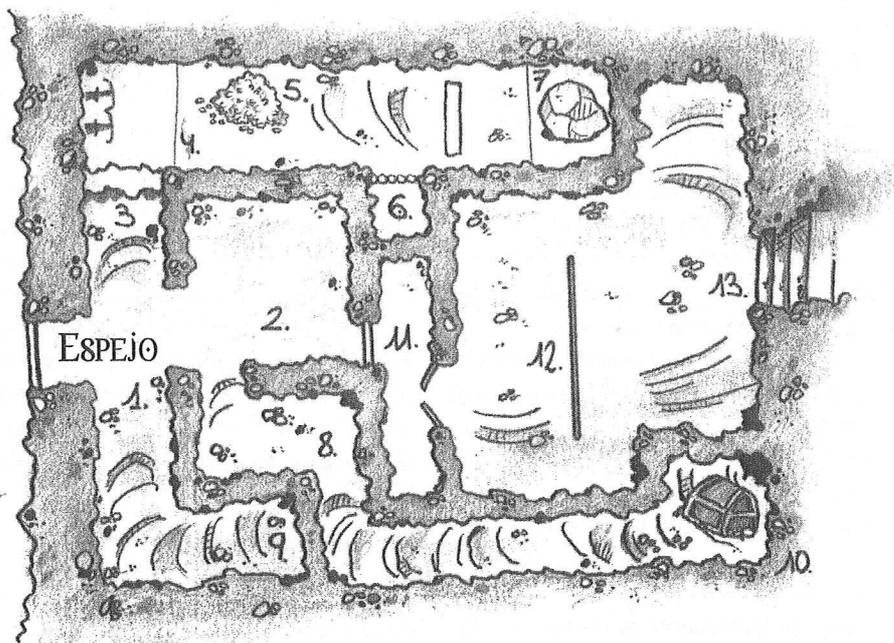
ARMAS: HACHA 50% (1D8+2)

COMPETENCIAS:

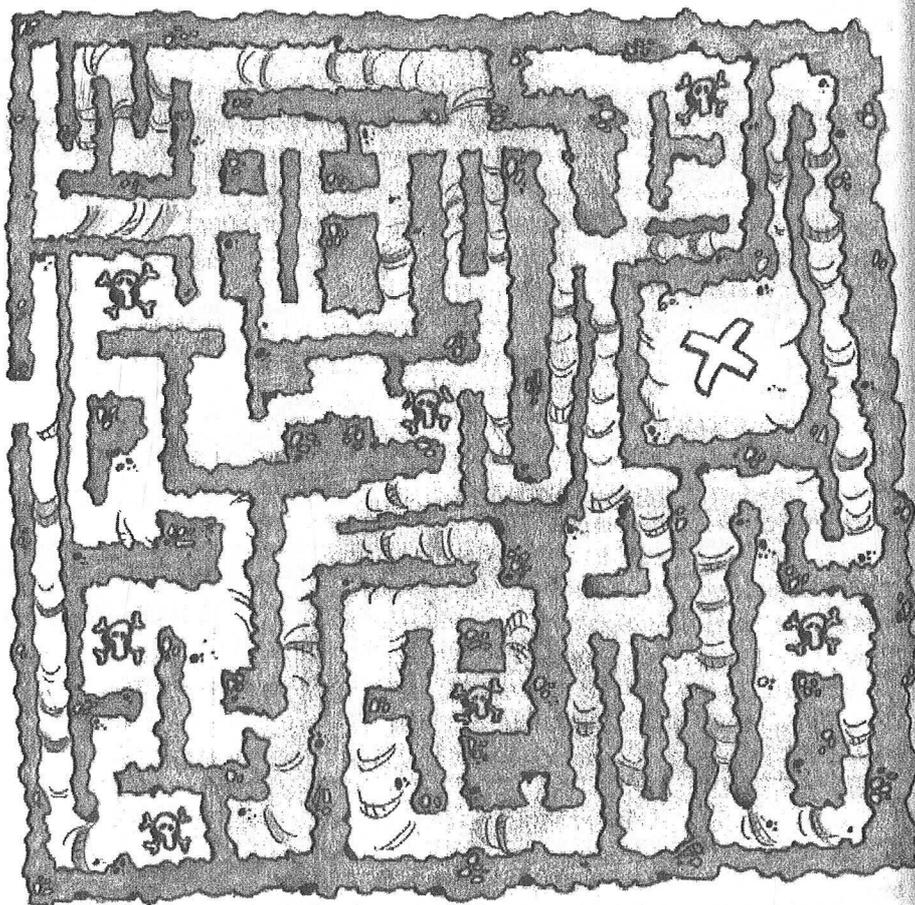
RASTREAR 60%, TORTURA 45%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE



DUNGEON DE LA ESPADA



LABERINTO DEL CIERVO

EL MONASTERIO

El monasterio

Por Pedro García

A modo de introducción

Los Pjs se encuentran cerca de un pueblo, a pocos kilómetros de un importante y antiguo monasterio benedictino, centro sacro de una región indeterminada (a decidir por el Dj). Está cayendo una gran tormenta, y el viento los azota, sacudiendo violentamente sus ropajes. Los copos de nieve helada se clavan como auténticas agujas en los pocos trozos de carne visible; el pasaje y el pueblo ya están sepultados por una gruesa capa blanca.

En los arrabales, el grupo se tropieza con una manada de famélicos lobos, cuya hambre los ha empujado hasta casi las puertas del pueblo. Y Lucifer les debe haber sonreído, pues ahora acosan a un pobre viajero que poco puede hacer frente a la horda de diablos que le muerden por todas partes, desgarrándole la carne. El fuerte viento apaga sus gritos y los aullidos de los lobos, y ningún vecino vendrá en su socorro... Sólo una actuación decidida de los Pjs, a flechazos o espadazos, puede salvarle la vida. Las bestias llevan mucho tiempo con hambre, demasiado... y están tan débiles que no pueden presentar batalla, así que cuando el grupo se lance contra ellos, huirán.

El desconocido viste con las ropas propias de los peregrinos, y está gravemente herido, con una docena de mordeduras. No sería mala cosa que le dieñan unos Primeros Auxilios rápidamente. Sea como fuere, tendrán que llevarlo a cuestras, ya que no puede tenerse en pie.

Con tan pesada carga, no entrarán muy aprisa en el pueblo; las calles están desiertas. El campanario del monasterio, muy a lo lejos, señala las siete de la tarde. Casi no se ve nada: la ventisca ahogará la llama de las antorchas, que apenas llegan a iluminar una docena de casas, dos graneros y la alcaldía del pueblo, además de lo que parece una posada: de sus ventanales surge luz y se pueden adivinar algunas siluetas de la gente que hay dentro. Este edificio es de dos pisos.

Fuera, les esperan más lobos, se les morirá el desconocido y pillarán una pulmonía; así que lo más seguro es que el grupo entre...

En la posada

Dentro, el ambiente es muy agradable en comparación con la tormenta que azota el exterior... por lo que al instante, algunos os gritan que cerréis:

-iiiiIESA PUERTAAAAA!!!!

La gran chimenea circular que hay en el centro de la estancia caldea toda la sala. Tras la barra hay un hombre muy corpulento, bajito y muy ancho de hombros; es el posadero. De mesa en mesa ronda una chica muy joven de pelo castaño y largo hasta la cintura. Sirve jarras de vino allí donde la llaman; es la hija del posadero. Sentados, hay algunos lugareños hablando del tiempo y discutiendo sobre si durará mucho más todavía. Todos ellos se pondrán de pie como uno solo cuando los Pjs entren con el cuerpo ensangrentado del viajero, y se reunirán a su alrededor para que el grupo cuente su historia... Nadie quiere morir devorado vivo por los lobos, sin el cobijo de un hogar cristiano. Los invitarán a comer y beber, y la muchacha atenderá al forastero, que ella algo sabe de hierbas y emplastos... Por supuesto, todos hablan el idioma del lugar, aunque alguno puede chapurrear castellano si los Pjs tuvieron dificultades idiomáticas

A los Pjs, como reyes del momento, les acosarán a preguntas sobre su aventura. Una muchacha pelirroja, de claros ojos y sonrisa cautivadora, se mostrará especialmente interesada, sonriendo al Pj más atractivo, o que mejor protagonice la situación. Si éste le devuelve la sonrisa o entabla conversación, ella se mostrará muy receptiva y le invitará a subir a su habitación. Si el Pj acepta, disfrutará de un bonito 35% de pillar unas ladillas, además de tener que pagarle 20 monedas, como le indicará al acabar. Si decide no pagar, la barragana (que eso es lo que es), muy ofendida, llamará a su compadre (léase chulo) y acusará al Pj de violación y robo de sus pertenencias. Se puede montar un buen jaleo en este punto; si el Pj decide pagar inmediatamente, la cosa quedará aquí; pero si no, el compadre se pondrá muy nervioso y llegará a las manos si es necesario. Si se diera el caso, tiene dos amigotes que se meterían encantados en este asunto.

Con follón o sin él, al cabo de unas horas el forastero recobrará el conocimiento y pedirá ver a los que le han salvado la vida. Hablando francés o castellano de marcado acento, se presentará como Eric, un noble occitano que viene al monasterio en peregrinación desde Montpellier. "Pero" -añadirá- "Dios me ha castigado, pues no es la piedad lo que mueve mis pasos, sino la venganza".



La historia

«Mi hijo Dominique vino aquí hace unos años a purgar su vida pecaminosa. Me contó que había decidido viajar a España para limpiar su conciencia. Solo recibí un par de mensajes suyos. En la primera carta decía que se encontraba bien, que se había instalado como un ermitaño más y que en el monasterio lo habían acogido amigablemente.

»En la segunda, me escribía que se había tenido que refugiar en el monasterio debido a su extrema debilidad tras una penitencia de ayuno que había llevado a cabo demasiado rigurosamente. Se sentía débil y enfermo, y últimamente había tenido alucinaciones de mujeres desnudas que corrían de noche por el monasterio. Al día siguiente, preguntaba a los demás monjes y la respuesta siempre era la misma: nadie había visto nada de nada. La respuesta lógica que se impuso era que todo lo que veía un reflejo de su vida pecaminosa, que ahora se aparecía, ayudada por su ayuno, que sin duda nublaba su visión y su pensamiento.

»Un mes después, recibí una carta, con el sello lacrado del Abad del monasterio, en la cual éste me comunicaba que, lamentablemente, mi hijo Dominique había muerto. – En este punto Eric tiene que hacer acopio de todo su valor, y tras unos segundos de lucha interna, continúa hablando- En la misma carta contaba que mi hijo sufrió un ataque de locura, en el que no hacía más que gritar cosas sin sentido, y huyó del monasterio, chillando y agitando los brazos como un endemoniado. Poco después, varios frailes salieron en su búsqueda. Era ya muy avanzada la noche y hacía un fuerte viento. Tras unas horas lo encontraron, con la ropa hecha jirones, los ojos en blanco y la piel completamente desgarrada. También contaba en la carta que estaba medio devorado. Los lobos, dijo el Abad.

»Por favor, os lo suplico, necesito que investiguéis este asunto, no me creo que haya podido ocurrir esto con mi hijo. He llegado hasta aquí, pero me temo que mi camino se ha acabado, no puedo continuar. Estoy malherido, pero he logrado llegar hasta aquí y encontraros a vosotros, almas bondadosas que haréis por mí lo que yo no



puedo acabar. Tomad – dirá, sacando una bolsa de cuero bastante grande con su mano ensangrentada-. Tomad esto y esclareced este turbio asunto de la muerte de mi hijo...»

-En la bolsa de cuero encontrarán 56 monedas de plata y un par de anillos engarzados de bastante valor (unas 250 monedas de plata cada uno).

La verdad

Lo que realmente pasa, amigo Dj, es que la diablesa Masabakes, por medio de estratagemas varias y tomando la apariencia de un arrepentido, consiguió que el Monasterio la aceptara con los brazos abiertos, y comenzar su tarea de corrupción... Tiempo después, con la ayuda de Íncubos y Súcubos y las variadas artes de la diablesa, el Monasterio cayó al fin. Ahora, en él se celebran impías ceremonias, orgías sangrientas, etc. Todo escondido, claro está, tras la fachada del sagrado Monasterio... ¿Quién puede sospechar?.

El pobre Dominique se vio afectado por el hambre, y a eso se le sumó que tuvo la mala suerte de ver varias cosas extrañas (algunos súcubos fornicando frenéticamente con los monjes, criaturas demoníacas, etc...) y creyó volverse loco.

Masabakes, tras conseguir corromper todo el monasterio, se fue satisfecha de su obra....

Llegada al monasterio

Los Pjs son libres ahora para continuar su camino... o seguir adelante para averiguar qué le sucedió a Dominique. Caso que se decidan por esto último (¡bravo, bravo, estos son mis muchachos!!), El mal tiempo acompañará a los Pjs desde que abandonen este pueblo hasta la llegada a la abadía benedictina.

Finalmente, al llegar a la puerta exterior, la encontrarán cerrada. Tendrán que dar fuertes golpes en la madera para que finalmente les abra un monje vestido con los negros hábitos de su orden, protegiéndose con una manta de la intensa lluvia.



- ¿Qué desean...?

Y se presenta al primer problema: ¿A qué han venido aquí los Pjs? No "cuela" decir que están de paso, ya que el monasterio está apartado de las rutas principales: hasta él se tiene que ir "ex profeso". Si salen con el cuento de que vienen en peregrinación, que son devotos hijos del Señor, etc., tampoco "cuela" porque entonces... ¿para qué necesitan tantas armas?

Lo mejor sería que se presentaran como un señor feudal y su acompañamiento, que han venido al monasterio para cumplir un voto. Pero la decisión final queda en manos del ingenio de los jugadores.

Uno de los monjes les acompañará a los habitáculos dispuestos para los viajeros, a través un amplio patio. Con una tirada exitosa de Otear, descubrirán varios huertos, un pozo, y verán por dónde se llevansus monturas, que - curiosamente- es de donde procede el relinchar, apagado por el ruido de la tormenta, de algunos caballos.

Una vez en sus habitáculos, les informará de que el Abad Antonio pasará mas tarde a darles la bienvenida en persona, y les rogará que no salgan de la habitación hasta la llegada de éste. Dicho esto, el monje se despedirá.

Si le preguntan algo al respecto de lo que les trae de cabeza, contestará no saber absolutamente nada.

Un poco mas tarde, acompañado de dos novicios, el Abad les visitará.

Antes que nada, hay dejar claro que nadie hablará sobre Dominique al primero que venga y pregunte... Así que el abad, antes de responder nada, preguntará a su

vez quiénes son los Pjs, si tenían algún tipo de parentesco con el finado, etc...

Las respuestas a las posibles cuestiones que se planteen al abad son las siguientes:

- Dominique se encuentra enterrado fuera de los muros de este monasterio, en el cementerio cercano, ya que desgraciadamente murió sin confesión, así que no puede descansar en la misma tierra que nuestros hermanos, como sin duda hubiera sido su deseo.

- Dominique no pertenecía a nuestra comunidad, en la que sólo tiene cabida lo más escogido de la nobleza del reino. Era, como muchos otros, un sencillo ermitaño de los que tanto abundan en estas montañas sagradas, a los que damos cobijo en caso de necesidad o enfermedad.

Repetirá, poco más o menos, lo que contó Eric: que *"Dominique empezó un fuerte ayuno, que con el tiempo le nubló cada vez mas la mente a la vez que debilitaba su cuerpo. Tuvo que alojarse entre nosotros, pero era ya tarde para él: todos los pecados que había cometido, cuyas culpas había venido a expiar aquí, empezaron a atormentarle, así que se volvió cada vez mas reservado. A veces se le oía gritar palabras sin sentido, llegó hasta a hacerse violento. Finalmente, cuando huyó, los lobos acabaron con él"* - al decir esto se santiguará, y los novicios le imitarán. Con una tirada de Psicología, los Pjs se darán cuenta de que falta algo, que el abad se está guardando algún detalle bajo la manga. Si le presionan, hará salir a los novicios, y -cerrando la puerta- mirará de nuevo a los Pjs. Entrecerrando los

ojos hasta dejarlos como dos ranuras, y bajando el tono de voz, dirá: *"Quizá no fueron los lobos los que hicieron eso con su cuerpo, no... quizá fueron los demonios que llevaba en su interior y lo atormentaban, que finalmente salieron de su cuerpo, destrozándolo, y ahora corren libres por los montes buscando otra alma que atormentar... Comprenderán que no diga esto a mis hermanos, se crearía una alarma que no es necesaria, y los novicios son tan susceptibles... Además, no se preocupen, nada malo puede ocurrirles dentro de estos muros"*.

Si le preguntan, también les indicará dónde encontraron el cuerpo y dónde descansaba Dominique, pero les instará a que no hagan preguntas por el Monasterio: *"La paz aquí es absoluta y no me gustaría que fueran vuestas mercedes a poner nerviosos a los hermanos. Nada más. Buenas noches."*

Dicho esto, cerrará la puerta de madera, que crujiará sobre sus goznes. Una ráfaga de aire helado agitará la llama de la lámpara que ilumina esta habitación, deformando por un momento las sombras de los Pjs sobre las paredes peladas.

Investigaciones

Ahora que saben dónde está el cuerpo, si se les ocurriera desenterrarlo (por descontado que si le proponen esto al Abad les tratará de sacrílegos y los echará de la Abadía inmediatamente), deberán hacer algunas tiradas: Discreción para abandonar sus habitaciones y luego el Monasterio (por supuesto, con algún bonus por la fuerte tormenta), y Trepas (si saltan el muro del cementerio) o Forzar Mecanismo (para abrir el cerrojo). La puerta del Monasterio se abrirá desde dentro fácilmente, con sólo quitar el tablón transversal.

Nota al Dj.: Por cierto, que siempre que algún Pj se pasee de noche por el patio exterior (durante sus investigaciones, etc...), con una tirada de Suerte podrá llegar a ver el cuerpo desnudo de una mujer de gran belleza que corre por el patio, casi como danzando. Pero sólo por un segundo, casi lo que tarda el Pj en parpadear; de hecho puede llegar a pensar que han sido cosas de su imaginación.

Una vez hayan cavado y llegado al cuerpo, descubrirán, cuando los relámpagos caen cada vez mas cerca y los truenos les llegan a ensordecen, que el cadáver está sin un rasguño, al contrario de lo que les explicaron.

Si pasan la noche durmiendo para reponer fuerzas e iniciar las investigaciones al día siguiente, tendrán que hacer una tiradita de RR; caso de fallarla, tendrán un bonito sueño. Tirar 1d6 en la tabla de la derecha.

Al día siguiente, si intentan averiguar algo, lo más seguro es que indaguen por alguno de estos sitios:

Pueblo cercano

Nadie sabe nada de nada. Lógicamente, esto les pilló muy lejos y no habían siquiera oído nada del tema.

Aldea del monasterio.

Es una agrupación de muy pocas casas que crecen a la vera de la abadía, poblada por sus criados y familias. Todas las construcciones son bastante cochambrosas; parece que los monjes benedictinos no practican demasiado la caridad con ellos, precisamente. Los del lugar no saben mucho, pero algunas tiradas de Elocuencia (siempre en el idioma vernáculo, por supuesto) ayudarían bastante:

-Hasta hace un año más o menos, los frailes salían de vez en cuando por las montañas o por el pueblo. Pero desde hace unos meses ya apenas

salen para nada. Alguna vez se les ve salir en grupos reducidos, pero estas veces son contadas.

El curandero de la aldea se ganaba un buen dinero recogiendo hierbas curativas y vendiéndoselas al hermano hospitalero, pero hace unos meses que ya no le compran ninguna, como si la enfermedad ya no cruzase los muros del monasterio... Deben tener algún hermano nuevo, o quizá un ermitaño con conocimientos de plantas que se las proporciona. Si no, no se explica.

Si continúan haciendo preguntas no tardarán en encontrarse con una anciana muy mayor, que les explicará que:

"Hace unos meses vi salir del Monasterio una silueta, corría como alma que lleva el diablo, y un rato después salieron detrás muchos de esos frailes con antorchas. Háganme caso, ese Monasterio esta maldito, hace tiempo que Dios no tiene nada que ver con lo que sucede tras esos muros".

La abuela les indicará dónde vio el suceso; lógicamente, no tiene nada que ver con la dirección que les indicó el Abad.

Si preguntan por el pueblo sobre esta mujer, les indicarán que se trata de una loca a la que nadie hace ni caso.

Si se acercan hasta donde, según la abuela, debió ir Dominique, es muy probable que encuentren una cabaña muy apartada y bastante destaralada. En ella vive un solitario ermitaño. Si se deciden a pasar y hacerle una visita, en principio, mantendrá un hosco silencio hacia aquellos que vienen a perturbar su paz y su meditación. Unas tiradas de Elocuencia (o una buena interpretación) sabrán calmarlo, sacando que:

-Estaba orando en la montaña hace unas noches, cerca del sendero que baja hasta la llanura del Monasterio, y me pareció oír unos gritos. Entonces vi un hombre que corría como un poseso. Poco después vi cómo una gran multitud de hombres y mujeres desnudos corrían montaña arriba, apareciendo por donde vino el anterior y lo seguían. No tardaron en cazarlo... Yo me escondí, pero podía oír los gritos, y eran más de bestias que de personas. Al rato cesaron. Cuando reuní el valor suficiente, me acerqué para ver, pero antes de poder dar dos pasos, vi las luces de unas antorchas, volví a esconderme y vi aparecer esta vez a esos desgra-

1.El Pj se ve en una iglesia muy extraña; con una tirada de Teología se dará cuenta de que no hay ningún símbolo cristiano que esté como es debido... es decir, las cruces están al revés, quemadas, etc. Incluso podrá ver a un grupo de mujeres desnudas, extremadamente bellas, tocando lascivamente una imagen de Cristo. En ese momento, una de las mujeres se fija en el Pj...

2.El Pj se verá a sí mismo entre muchos monjes, entre los cuales -con una tirada de Memoria- podrá reconocer a algunos de los que ha visto en el Monasterio. El Pj y los citados monjes -además de muchos otros que no reconocerá- están en el medio (y disfrutando) de una tremenda orgía con bellísimas mujeres y hermosos hombres...

3.El Pj ve a Dominique, enterrado desnudo sin ningún tipo de daño físico. Incluso puede notarle un aire de felicidad; si no lo vio, la visión será de un hombre tumbado del modo descrito, dentro de un receptáculo muy estrecho, que el Pj reconocerá sin duda como un ataúd.

4.El Pj verá la imagen del Monasterio, y sobre él una gigantesca mujer desnuda, extremadamente bella, que vomita hombres y mujeres también desnudos sobre la abadía.

5.El Pj sueña con una mujer de gran belleza y totalmente desnuda que lo llama por su nombre. Sentirá un deseo irrefrenable de ir hacia ella, y eso hará, sin poderlo resistir. Una vez con ella, el Pj se dará cuenta de que él mismo también está totalmente desnudo, así que empezarán a hacer el amor de forma frenética hasta que el dolor y el placer se unen y el Pj empieza a gritar (si el Pj fuera una mujer, la llamada la haría un hombre, claro).

6.El Pj siente una extraña sensación. Todo a su alrededor son imágenes católicas: crucifijos, santos, etc. Sin embargo, un momento después, todas las cruces quedan invertidas y en llamas, y todas las imágenes de santos y vírgenes se ven desnudos...



ciados frailes. Estos cogieron el cuerpo y se lo llevaron. No fui a dormir y me quedé vigilándoles desde aquí. Sólo vi que se dirigían a un prado... supongo que cavaron una fosa y lo enterraron ahí.

El ermitaño no sabe nada más..

Descripción del Monasterio

-1. Patio de entrada.

Hay varias zonas de cultivo, y también un pozo.

-2. Habitaciónulos.

Donde descansan los viajeros de paso. Camastros de paja.

-3. Sala de descanso.

Amplios taburetes de madera y numerosas imágenes religiosas.

-4. Lo mismo que el anterior.

-5. Habitación del Abad.

Muy lujosa, con muchos símbolos cristianos y numerosos objetos de oro. También hay una puerta oculta tras un tapiz (Otear -15%), que baja al nivel inferior. Si los Pjs se ponen violentos, primero tratará de echarlos del Monasterio, pero si ve que la cosa pinta muy fea tirará de alguno de sus trucos, y en último caso tratará de huir por el pasadizo escaleras abajo donde sus criaturas le protegerán.

-6. Biblioteca.

Muy amplia y con muchas mesas a modo de escritorio. Con una tirada de Buscar encontrarán un raro libro sobre dioses extraños; leerlo les otorgará +5% a Con. Mágico.

-7. Cuadras.

Posiblemente los animales de los Pjs, algún otro caballo, un par de mulas y poca cosa más que lo típico de este lugar. Por lo demás, muy limpias.

-8. Escaleras de bajada.

Al nivel inferior. Son unas escaleras de caracol de roca.

-9. Cementerio.

Aquí se entierra a todos los miembros de la comunidad que no pueden ser sepultados en el Monasterio. Con una tirada

de Buscar encontrarán la de Dominique.

-10. Sala.

Este nivel entero está muy oscuro, esta sala esta cerrada. Con una tirada de Forzar Mec., podrán abrirla para descubrir que en su interior, casi como esperándoles, hay dos Gul's y restos de su último banquete.

-11. Sala.

Aquí, entre muchísima basura y restos podridos de algo que ahora es irreconocible, encontrarán a 3 Cynocéfalos.

-12. Sala.

Completamente vacía. Hay mucha basura y un olor insoportable.

-13. Sala amueblada.

Aquí encontrarán diferentes símbolos, que con una tirada de Teología iden-

lanzarán un horrible chillido pidiendo ayuda a cualquier criatura que pueda oírlo.

-15. Biblioteca.

Esta biblioteca está maldita; aquí sólo se puede entrar si se saca una tirada de IRR. En su interior hay numerosos libros, con una tirada de buscar encontrarán uno sobre magia negra y brujería, que otorga al lector +10 a Con. Mágico. Con más tiradas encontrarán también algunos que hablan de algunos demonios, como Masabakes, Agaliareph y algunos otros. Éste otorga un +25 a Con. Mágico. Todos estos libros están escritos en Latín. Hay además un libro en el mismo idioma que tiene un porcentaje de Enseñar del 65% y contiene los hechizos de Vuelo e Invocación de Íncubos y Súcubos.

-16. Sala oscura.

Esta sala fría y oscura está adornada con grilletes en las paredes. Encontrarán algunos cadáveres en avanzado estado de descomposición. Pertenecen a novicios.

-17. Sala.

Sala vacía sin nada de interés.

-18. Sala.

Aquí encontrarán los Pjs a multitud de sacerdotes dormidos algunos e inconscientes otros. Si fueran despertados atacarían inmediatamente.

-19. Pozo.

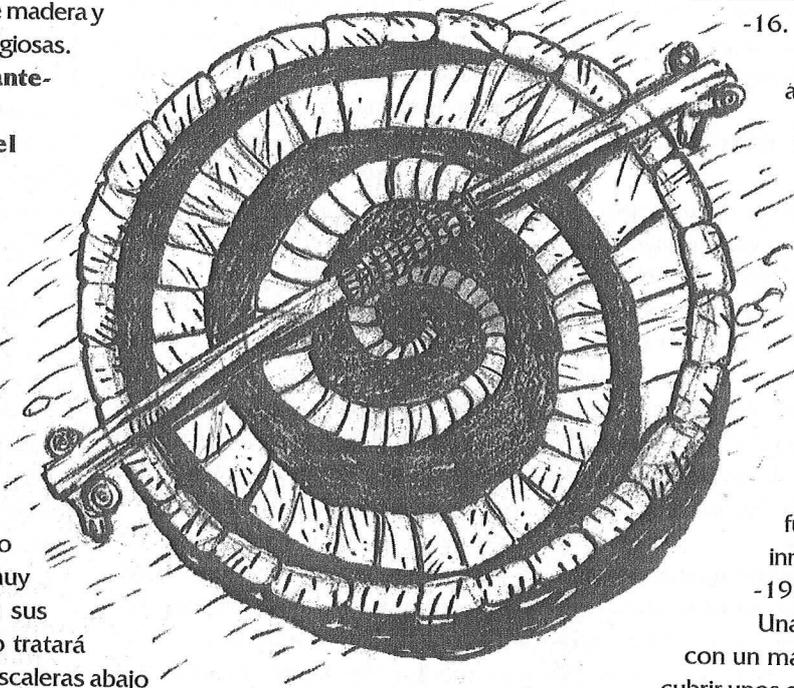
Una tirada de otear en el pozo, con un malus de -25%, les hará descubrir unos escalones de piedra tallados que bajan (o suben, según se mire) por su interior y se pierden en la oscuridad (llevan a 20).

-20. Sala.

Esta sala es muy pequeña, desde aquí se ve la corriente subterránea. Hay varias antorchas encendidas en este subterráneo. Aquí el único sonido es el eco de los pasos o voces de los mismos Pjs y un constante goteo. Si fuera de día, verán una luz proveniente de la boca exterior del pozo. También encontrarán una pequeña balsa. Desde aquí abajo, las escaleras del pozo se ven automáticamente.

-21. Dormitorio.

Esta doble sala alargada, es donde se encuentran, en la primera parte el comedor común y la cocina, y en la parte de atrás todas las literas donde descan-



tificarán como no cristianos... más bien lo contrario. En el suelo hay dibujado un pentáculo inscrito en un círculo, con una vela apagada en cada una de sus puntas, y el centro ennegrecido, como quemado. A eso, precisamente, huele la sala. Una tirada de Con. Mágico les revelará que en esta sala se ha celebrado algún tipo de ritual... goético.

-14. Sala.

En esta sala encontrarán a varios sacerdotes de espaldas, de rodillas rezando a un extraño símbolo irreconocible. Ante cualquier pregunta o oportunidad para que estos monjes hablen, responderán, pero la voz sonará doble, mitad masculina y mitad femenina. Estos seres son Andróginos al servicio del Abad. Al reconocer a los Pjs como intrusos,

san los novicios, aquí encontrarán la que pertenecía a Dominique, pero no encontrarán nada en especial.

Cómo solucionar el embrollo

Masabakes, antes de partir, se encargó de dejar a alguien en el Monasterio que continuara con su obra. Así que, mediante el uso de la magia, logró hacer desaparecer la voluntad piadosa del Abad y encantar a todos los frailes del Monasterio para que le siguieran...

Así que, por desgracia, no se puede hacer mucho más que solucionarlo a golpe de exorcismo o a golpe de espada, en concreto sobre la persona del Abad. Una vez éste haya muerto, todo volverá a la normalidad. Los frailes, novicios, etc, no recordarán nada.

Los Pjs ganarán 40 P. Ap. por la aventura, y según lo bien o mal que hayan llevado el módulo (si lo descubren, salvan a los hermanos y además se cargan todo el bestiario) un máximo de 50 P. Ap. más.

Dramatis personae

EL COMPADRE DE LA BARRAGANA

(HONRADO COMERCIANTE)

FUE 20 AGI 10 HAB 20 RES 20
PER 10 COM 10 CUL 10

ALTURA: 1'58M. PESO: 70Kg.
RR: 50% IRR: 50%

ASPECTO: - EDAD: -

ARMADURA: CUERO (PROT. 2)

ARMAS: CUCHILLO 75% (2d6)

COMPETENCIAS:

CHULEAR 100%, ESQUIVAR 50%, OTEAR 35%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

FRAILES Y DEMÁS (HAY UNOS 20)

(VIVEN EN EL MONASTERIO)

FUE 10 AGI 10 HAB 10 RES 10
PER 20 COM 20 CUL 20

ALTURA: 1'58M. PESO: 70Kg.
RR: 50% IRR: 50%

ASPECTO: - EDAD: -

ARMADURA: CARECE

ARMAS: PALO 35% (1d6)

COMPETENCIAS:

CON. PLANTAS 75%, ESCUCHAR 50%, ESQUIVAR 20%, LATÍN 80%, OTEAR 55%, TEOLOGÍA 95%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

ABAD ANTONIO

(RESPONSABLE DE TODO)

FUE 20 AGI 05 HAB 15 RES 15
PER 05 COM 20 CUL 20

ALTURA: 1'58M. PESO: 70Kg.
RR: -10% IRR: 110%

ASPECTO: - EDAD: -

ARMADURA: ROPA GRUESA (PROT. 1)

ARMAS: BASTÓN 75% 1d6+1

COMPETENCIAS:

ALQUIMIA 90% ASTROLOGÍA 75% CON MÁGICO 100% ESCUCHAR 50%, GRIEGO 90% LATÍN 100% OTEAR 60%, PSICOLOGÍA 60%, PRIMEROS AUXILIOS 60%, TEOLOGÍA 100%

HECHIZOS: ARMA IRROMPIBLE, SUERTE, ARMA INVENCIBLE, VUELO, INVISIBILIDAD, INVOCACIÓN DE ÍNCUBOS Y SÚCUBOS, INVOCAR A MASABAKES

PODERES ESPECIALES: CARECE

ÍNCUBOS Y SÚCUBOS

FUE 20 AGI 15 HAB 20 RES 20
PER 10 COM 05 CUL 10

ALTURA: -M. PESO: -Kg.
RR: 00% IRR: 200%

ASPECTO: 30/35 EDAD: -

ARMADURA: CARECE

ARMAS: NO USAN

COMPETENCIAS:

SEDUCCIÓN 95%

HECHIZOS: ATRACCIÓN SEXUAL, DISCORDIA, VIRILIDAD, IMPOTENCIA, MALDICIÓN, CARISMA

PODERES ESPECIALES:

BELLEZA INHUMANA 30/35

ANDRÓGINOS

FUE 25 AGI 10 HAB 10 RES 10
PER 20 COM 10 CUL 05

ALTURA: -M. PESO: -Kg.

RR: 00% IRR: 150%

ASPECTO: - EDAD: -

ARMADURA: ROPA GRUESA (PROT. 1)

ARMAS: ESPADA CORTA (2) 65% 1d6+1+2d6

COMPETENCIAS:

ESCUCHAR 90%, OTEAR 75%, ESQUIVAR 40%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES:

NO SIENTEN DOLOR

GUL

FUE 15 AGI 25 HAB 10 RES 10
PER 20 COM 05 CUL 15

ALTURA: -M. PESO: -Kg.

RR: 00% IRR: 100%

ASPECTO: - EDAD: -

ARMADURA: PIEL GRUESA (PROT. 1)

ARMAS: MORDISCO 70% 1d4+1d6

COMPETENCIAS:

ESQUIVAR 45%, CORRER 60%, RASTREAR 90%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES:

AULLIDO. TODA LA GENTE EN 5 METROS CUADRADOS QUEDA INMOCIONADA 1d10+1d6 ASALTOS. ESTO REDUCE UN 50% A SUS ACCIONES ADEMÁS DE PERDER LA INICIATIVA. NO SE TIENE DERECHO A TIRADA DE RR.

METAMORFOSIS. NORMALMENTE A UNA MUJER.

3 VUELTAS. SI CONSIGUE DARLAS ALREDEDOR DE LOS PJS, ESTOS QUEDARÁN PARALIZADOS TOTALMENTE DURANTE 1d10 ASALTOS.

CYNOCÉFALOS

FUE 30 AGI 25 HAB 17 RES 15
PER 10 COM 02 CUL 01

ALTURA: -M. PESO: -Kg.

RR: 00% IRR: 150%

ASPECTO: - EDAD: -

ARMADURA: PIEL GRUESA (1 PTO.)

ARMAS: GARRAS 65% 1d8+3d6

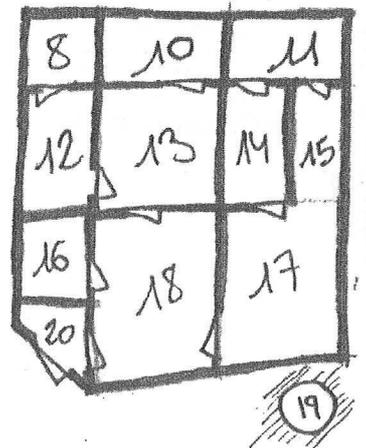
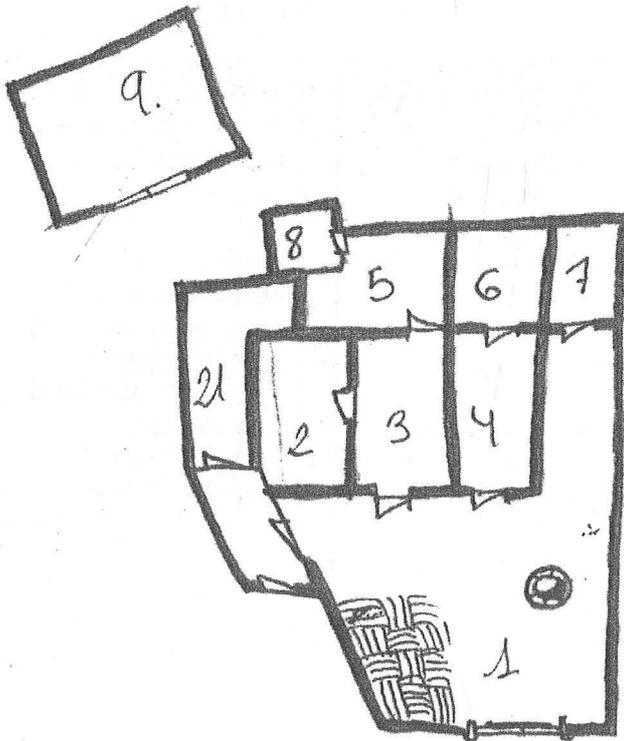
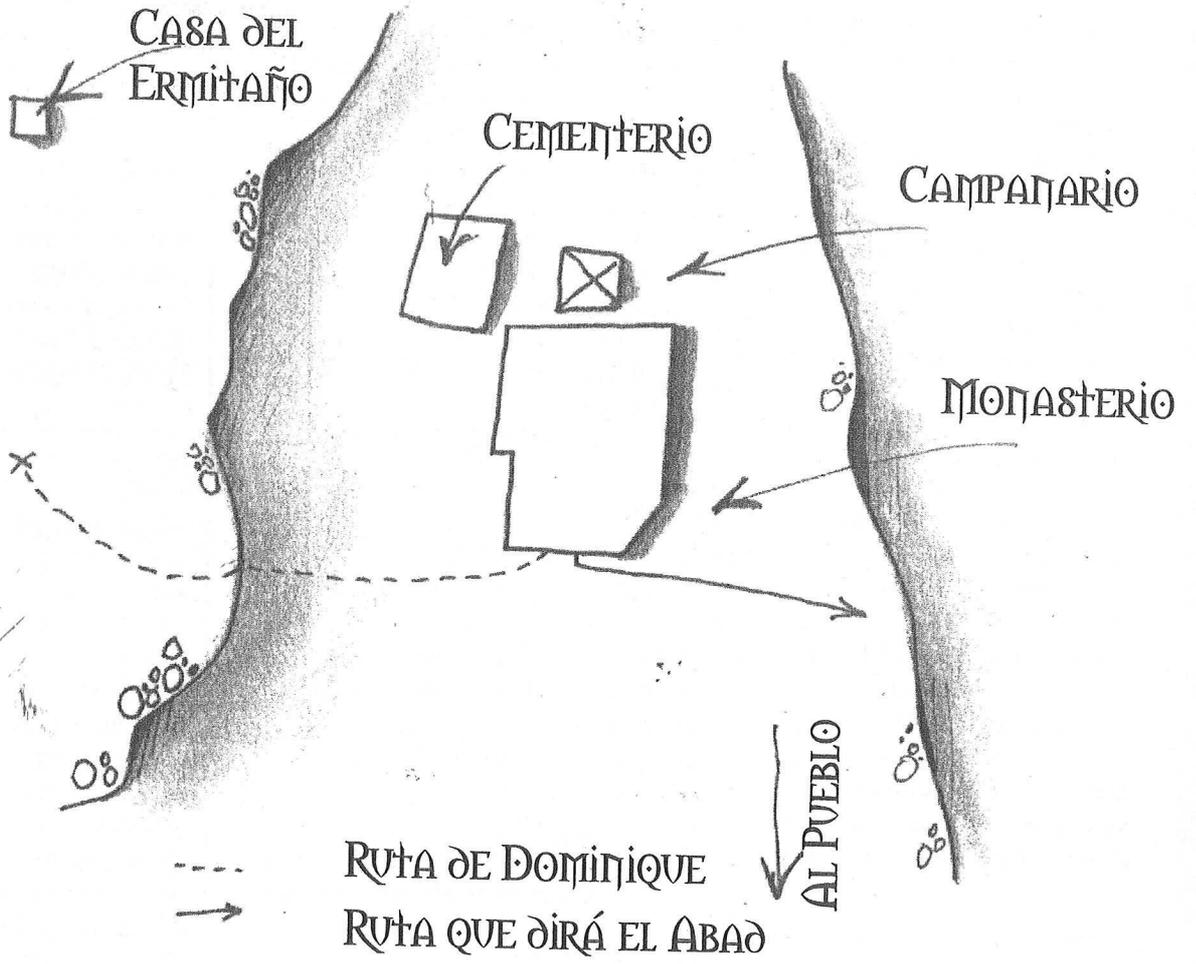
COMPETENCIAS:

ESQUIVAR 80%, TREPAR 90%, SALTAR 75%,

ESCONDERSE 50%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE



CRECED

V

MULTIPLICAO8

Creced y multiplicaos

Por Jorge Peralta

Aventura para un grupo de Pjs con o sin experiencia, pero que no tengan mucha vocación de repartir mandobles a diestro y siniestro.

Esta aventura intenta enseñar que nada es lo que parece, o que todo es según el cristal con el que se mira, que en todas partes cuecen habas, y que de todo se puede sacar partido si utilizas el seso cuando debes.

Introducción

Aragón, año mil trescientos y... de la Era de Nuestro Señor Jesucristo.

Los Pjs se encuentran en algún lugar de la ruta que lleva de Calatayud a Ricla, en la provincia de Zaragoza, cerca del río Jalón. Cansados de los caminos de Dios, se detienen a pasar la noche en la posada "Los arrullos".

La posada es un lugar apacible en la que se detienen muchos peregrinos que recorren las rutas comerciales navarras, catalanas y castellanas. Dicha posada está regentada por Gregoria y Julián García, una pareja ruda de no más de

treinta años que se mueve con dificultad por entre las mesas.

Dentro del edificio se pueden encontrar a varias personas, pero éstas no tienen importancia alguna en la aventura (salvo los posaderos, claro), así que recomiendo que si los jugadores se ponen plastas o, simplemente, para crear ambiente, se lance 1d10+2 para determinar el número exacto de parroquianos. La mayoría de ellos serán comerciantes en ruta, ya sea castellanos, catalanes, aragoneses o navarros. Y que, en caso de ser aragoneses, por la localización, lo más seguro es que sean de origen árabe.

Torpeza y auxilio

Los que se encuentren en la posada podrán darse cuenta de varias cosas durante esa noche:

Que tanto Gregoria como Julián parecen francamente nerviosos (oportuna tirada de Psicología).

Que, cuando están los dos en el interior de las cocinas, discuten acaloradamente (Otear). Si se intenta escuchar algo de la conversación, se podrá oír cómo Julián llama "raposa" a su mujer (es decir, zorra).

Alguno que no sea observador tendrá el honor de comprobar en sus propias carnes la torpeza del matrimonio. Cuando vayan a servir, resbalarán, derramando el contenido de la bandeja sobre el Pj oportuno que peor porcentaje de Suerte tenga. Y así pasará una o

dos veces más, desquiciando a alguno de los comensales, que abandonará la posada jurando en arameo y, por supuesto, sin pagar.

Que el sabor de la comida llevada por la pareja no se corresponde con el aspecto (p.ej: el ve-

nado sabe a gallina, o el vino a agua).

Llegará un momento, cuando no se sepa quién está más harto de la torpeza de la pareja, en el que Gregoria no podrá más y se echará a llorar en medio del comedor. Julián irá en su busca y la sacará de allí, recomendándole que suba a descansar a su habitación. Luego volverá al comedor, avergonzado y desesperado, y expondrá su problema a la concurrencia:

«Perdonadme, señores, por el comportamiento de mi esposa, pero ha un tiempo que venimos padeciendo las gracietas de una pequeña criatura que habita nuestra casa. No es culpa de nos que derramemos las copas y vertamos los alimentos sobre vuestras mercedes, que andemos por la sala tal si fuésemos aves de crianza, sino de aquel maldito ser que un mal día decidió entrar en esta casa, el hideputa, que intenta arruinarlos porque no accedimos a sus pecaminosos deseos.

«¡Porque no accedí a que copulase como un animal con mi esposa, el muy...!»

Acto seguido, Gregorio se retirará a una mesa apartada, cruzará sus brazos, y descansará la cabeza sobre ellos, con la mirada perdida en el infinito, agotado.

Una tirada de Leyendas, con los pocos datos que da el posadero, revelará que la criatura puede ser un Incubo, un Sátiro o un Duende. Más adelante se podrá comprobar que el ser es tan sólo un Duende; pero con la escasa descripción, pues eso...

Se levantará un cuchicheo entremezclado en el que los parroquianos comentarán la desgracia de la pareja. Es de suponer (y si no, que lo sea) que los Pjs se acercarán a preguntarle por su caso. Entonces, a Gregorio se le abrirán los ojos y, entre lágrimas, les contará su historia y reclamará su ayuda para resolver el caso que le atormenta.

El maldito Duende

«No ha dos semanas- dirá -que el pequeño y despreciable ser instalóse en el nuestro hogar, así, porque vino en gana. Primeramente nada ocurrió. Convivíamos perfectamente, porque él es un ser que tiene sesos y entendederas, e incluso dígoos que ayudáanos si algún problema se nos era presentado. Pero, poco a poco, algo



fue cambiando en él. Yo veíalo, escondido en su madriguera, porque es allí donde vive, como los muses (ratones) que cómense el pan todas las noches, pues tan pequeño es como ellos, observando desde dentro a la mi mujer con ojos de lujuria. Y un día salióse al fin, y díjome aquello que neguéle después. Díjome Anader, que así llámase el ser, que como recompensa por la suya ayuda debiera dejarle a mi mujer durante una noche para satisfacer su necesidad carnal; mas, ¿qué podía hacer yo, que tanto la amo a ella?

»Neguéme ante aquellas perversiones y entonces él creció ante mis ojos. Creedme que lo fizo, y pasó a ser de un tamaño similar al mío, y cogióme del pescuezo y lanzóme una maldición con sólo cinco palabras: "Torpe tú y torpe ella", díjome. Y marchóse a la suya madriguera, donde desapareció.

»No he vuelto a verlo desde ha cuatro días, pero sé que ahí continúa...

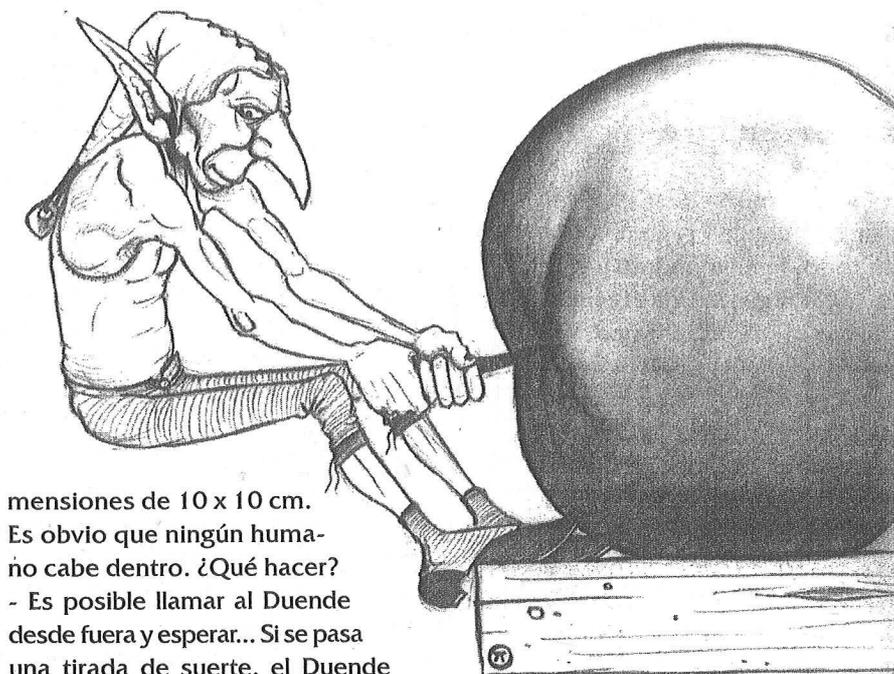
»...ayudadnos, por Nuestro Señor, a librarnos de ese ser o acabaremos arruinados...»

A estas alturas, los Pjs ya podrán deducir (con o sin Leyendas) que se trata de un Duende. También sabrán que un Duende no representa ningún problema físico, aunque quizá sí mágico (vaya, que son un tanto débiles pero no dejan de ser criaturas del mundo irracional que pueden hacer pupa a un par de ellos antes de caer). También deberían saber que la naturaleza de un Duende no es del todo maligna... no más que la de un humano.

Si los jugadores no son de los que se mueven por su buen espíritu, Julián les ofrecerá 20 monedas de plata por cabeza (30 como mucho) si acaban con el problema. Y, si acceden a ayudarles, les dirá también lo siguiente (mentira podrida todo, pero es para que no le abran una brecha al Duende a la primera de cambio y acaben con la aventura demasiado pronto):

«Deben saber vuestras mercedes, que he oído que el tal ser puede acabar con una persona de mirarlo si lo desea, así que no busquéis la fuerza, os lo ruego, que ya lo hubiese fecho yo si hubiese podido...»

Luego, los conducirá hasta la cocina y les enseñará el agujero por el que entra y sale el Duende a su antojo, y se retirará para seguir "atendiendo" al resto de los comensales. El agujero en cuestión tiene unas di-



mensiones de 10 x 10 cm.

Es obvio que ningún humano cabe dentro. ¿Qué hacer?

- Es posible llamar al Duende desde fuera y esperar... Si se pasa una tirada de suerte, el Duende aparecerá en unos minutos. Si no se pasa, no lo hará.

- Otra manera de contactar puede ser esperar a que salga a por comida. En mitad de la noche, el Duende saldrá, irá hasta el arcón en donde se guardan los víveres, cogerá lo que pueda y volverá al agujero. Es de esperar que los Pjs, después de la historia que les ha contado Julián, no intenten detenerlo físicamente, así que deberán usar su Elocuencia. De no pasar esta tirada, el Duende se irá por donde ha venido.

- Derribar la pared sería una estupidez (díselo así, directamente...) porque la casa es de madera e igual hacen que caiga parte del piso superior sobre sus cabezas (...pero díselo después de abrirles la sesera con las vigas). También sería estúpido hacer un pequeño fuegucito en la posada de madera para que se asfixiasen. La casa, repito, es de madera: arde.

- El filtro amoroso o la Poción de Dominio podrían desviar el problema a otra parte, pero no lo solucionarían. Además, si el Duende pasa la tirada de RR y se da cuenta de lo que han intentado hacerle, se cabreará de verdad.

Nota: Sería demasiada casualidad que hubiese un Pj femenino en el grupo que, justo en aquel momento tuviese el período (-75% a tirada de Suerte si se le ocurre a alguien, o un porcentaje del 9 al 12% de que así fuese, dependiendo de la fertilidad de la hembra).

Hay que tener en cuenta que el Duende se lo tiene que beber, y para eso tiene que salir del hoyo.

- Si intentan poner un narcótico en la comida para cuando salga a buscarla, al Duende le dará lo mismo, porque se la come dentro.

- ¿Meter palos por el agujero? ¿Echar ácido o similar? ¿Hay alguna manera de empequeñecerse? No. No se me ocurre nada más que los jugadores puedan hacer, aunque siempre te guardan sorpresas. Aparte del agujero de la cocina, hay dos más: uno que da al granero y otro que da a la parte posterior de la casa. La "madriguera" del Duende es un complicado e intrincado laberinto de pasadizos que él conoce perfectamente. Si entra humo por alguna de las aberturas, saldrá por otra. La abertura de la parte posterior de la posada tiene un malus de -25% para ser encontrada, y la situada en el granero, de -50%. Lo digo por si están muy desesperados. En caso de que los Pjs tengan aquella vocación de boxeadores que recomendaba al principio que no tuviesen, el Duende intentará entrar en sus túneles y prenderle fuego a la posada. Guarda, de todos modos, preparados en una de las salas de su madriguera:

- Dos ungüentos de Corrosión del Metal y otro de Inmunidad al Fuego.

- Un talismán de Resistencia al Frío y otro de Invulnerabilidad.

- Una poción de Discordia y dos de Impotencia.

La muerte espera a cualquiera

Sea como sea, si consiguen hablar con él y le preguntan el porqué de todo, les expone su caso:

«Él sabe que mi vida es corta. Soy mayor, me queda poco tiempo. Sabed que nosotros vivimos no más de treinta años y que yo ya tengo casi los mismos. Sabed también que mientras andamos con humanos no envejecemos. Y ahora decidme, ¿qué podía pedirles a cambio de lo que yo les di, de su prosperidad, si esto beneficia a los tres? ¿O es que creen que cuando yo muera seguirá parando la gente en su posada? No. No lo harán, como no lo hacían antes de que llegase.»

A poco avisados que sean los jugadores se darán cuenta de que el Duende no es tan malo como lo pintan (y si no, que lo deduzcan con Psicología, y así sabrán, de paso, que dice toda la verdad). Quizá ya no puedan matarlo... (snif, snif, en el fondo soy un sentimental). Y quizá, sólo quizá, quieran ayudar ahora al Duende. Volverá a su agujero e inmediatamente saldrá de nuevo para decir:

«Tal vez deba resignarme, ¿no creéis? Pues el destino de todo ser es volver a la tierra de la que vino. Pero quizá podáis ayudarme antes de esto... Os propongo un trato: si me ayudáis, os daré los objetos mágicos que guardo en mi casa.»

El trato consiste en encontrar a Miliom,



Ruta por Bosque

- (1-3) 1d10 Perros salvajes ¹
- (4-6) 1d6 Lobos ¹
- (7-9) 1d6 Bandidos ¹
- 1 Jabalí herido (90% de que ataque)
- 1 Jabalí (50% de que ataque)
- 1 Oso (50% de que ataque)

¹ Al caer el 50-60%, el resto huye.

² Será una cuadrilla de amigos que caminarán borrachos insultando a diestro y siniestro a quien se encuentren. Si los Pjs se ofenden y llegan a las manos, es recomendable que se quede en eso, es decir, que se limiten a la Pelea y no corra la sangre, porque quizá les traiga problemas una muerte injustificada... (Nota: Tú mismo).

Ruta por Caminos

- 1d4 Bandidos ¹
- 1d4 Lobos ¹
- 1d8 Bandidos ¹
- 1 Pnj (que no ataca si no le atacan)
- 1d4 Borrachos (50% de que insulten)²
- 1 Jabalí (50% de que ataquen)

su hermano pequeño, quien hace tiempo fue capturado por un noble árabe de Ricla, que lo tiene de mascota bien encerrado en una jaula, como si de un halcón o un conejo se tratase. A cambio de rescatarlo de las garras de este árabe (llamado Abir Al Nayim -lo de Nayim es en homenaje por darnos la Recopa de Europa a los de Zaragoza-) y llevarlo a la posada para que Anader pueda morir tranquilo sabiendo que su hermano es libre, les dará sus objetos. Si los Pjs preguntan qué objetos son esos, el Duende dirá que dos talismanes (los dos mencionados con anterioridad), un libro de hechizos (que contiene los seis hechizos que tenía preparados, con un porcentaje de Enseñar del 50%) y varios componentes mágicos más o menos difíciles de encontrar (2d6+1 ingredientes a elección del DJ).

Nada sabe el Duende acerca de la residencia del árabe. Sólo sabe que vive en Ricla, posiblemente en el palacio que se levanta sobre la peña dominando toda la ciudad (a cualquier cosa llamaban ciudad...).

Si no aceptan

y el Duende sigue con vida, aquí acaba todo. Julián no pagará a los Pjs y tampoco se llevarán los objetos. Si no aceptan el pacto, y desoyendo los consejos de Julián, acaban con el Duende, Julián les dará su parte (y, probablemente acabará arruinado en su posada más pronto de lo esperado) y nunca, salvo quemando la casa y excavando en sus cimientos, podrán conseguir los objetos mágicos. Si de lo contrario aceptan, el Duende no lo dirá (claro, porque no lo sabe) pero le quedan seis días para que le alcance la muerte, y si su hermano llega tarde quizá no encuentre los objetos.

Si hay un Pj femenino en el grupo, quizá se ofrezca a Anader, para alargarle la vida. El Duende no se negará (que un polvo es un polvo) pero por la mañana la Pj se lo encontrará despierto, mirando el amanecer por la ventana. Y Anader, gravemente, le dará las gracias por la noche de placer, pero explicará que tiene que rechazar su oferta, pues vivir con ella significaría seguirla por los caminos... y se siente ya demasiado viejo y cansado. Eso sí, la noche ha sido genial: Anader es un amante experto y muy obsequioso (tirar por la tabla de sexo de la pág. 41 restando un -40% a los dados).

También pueden intentar convencer al bueno de Julián de que sea moderno y consienta en llevar cuernos, que al ser de una criaturita así no es lo mismo que el que se los ponga un cristiano... Pero claro, por prejuicios de honra y tal, hay que sacar la mitad o menos en el porcentaje de Elocuencia para convencer al buen posadero. Su mujer Gregoria es mucho más fácil de convencer (tirada de Elocuencia normal, bonus de +25%

si se le explican las "habilidades amatorias" de Anader), pero habrá que hacerlo a espaldas del marido, y si éste los descubre la cosa puede terminar de juzgado de guardia...

De camino a Ricla crucé el Jalón

El camino hasta Ricla no será muy difícil. Podrán abastecerse de alimentos para el viaje en la propia posada e incluso, si todavía queda algún comerciante en la misma, podrán comprar algo de equipo (tiradas de Suerte por objeto, claro, a -25%). Una buena idea sería conseguir ropa árabe para camuflarse entre la población de dicha etnia (caso de que alguno sepa árabe). También, si necesitan algo que no pueden encontrar en la posada, pueden viajar hasta Calatayud, núcleo comercial importante, pero el tiempo pasa para todos, y no vuelve...

Si lo necesitan, el mismo Julián, o Anader, o cualquiera de los que encuentren por ahí (icarajo!), podrá hacerle un mapa para no perderse.

Para determinar los encuentros a lo largo del camino, tirar 1d4 (para el número de encuentros) y 1d12 en la tabla.

La ciudad de Ricla es una comunidad no muy grande, del tamaño que pudiera tener una ciudad de paso en aquella época, ya que Calatayud y Zaragoza se llevan la mayoría de los habitantes. Está situada en la margen derecha del Jalón. Si todo va bien, después de un día de camino (a caballo, se supone; si no, un par de días o algo menos), cruzarán el puente del río y encontrarán la ciudad.

La población del municipio es mayoritariamente morisca, aunque también abundan los castellanos, siendo los judíos la etnia minoritaria. Las calles son estrechas y empinadas (como las juderías de las ciudades importantes; Toledo, por ejemplo), y rebosan del color y del aroma de la sabiduría árabe. Éstos permanecen en las puertas de sus casas, charlando o jugando al ajedrez, mientras los judíos discuten en la plaza principal y los cristianos lo hacen caminando por las calles o bebiendo en las animadas tabernas.

No será difícil encontrar el palacio, o bien preguntando a alguno de

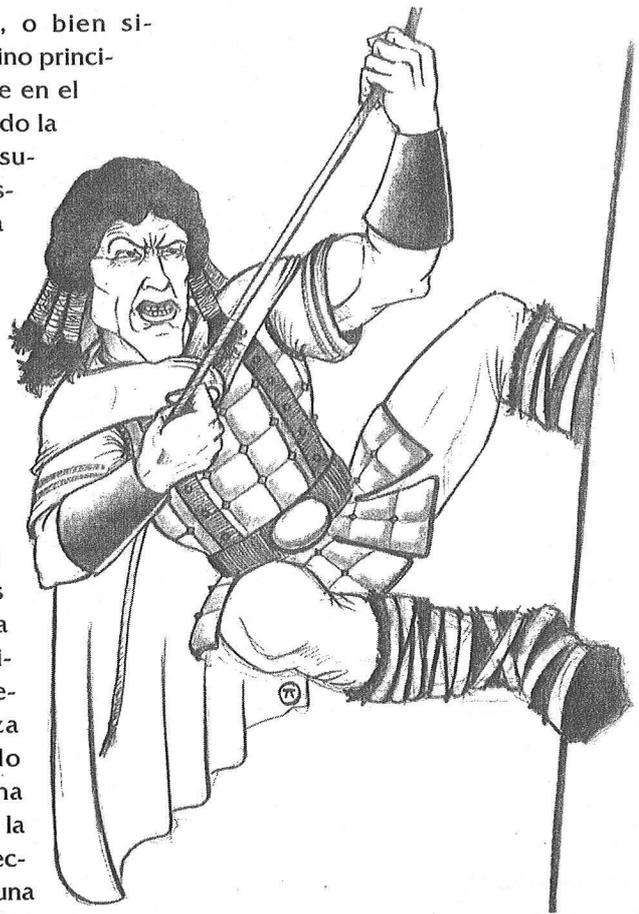
los lugareños, o bien siguiendo el camino principal, el que nace en el puente, cruzando la primera plaza, subiendo una cuesta, y llegando a la segunda plaza, la plaza principal.

No todo noble es tan noble

El palacio de Abir Al Nayim es una pequeña construcción situada en un lateral de la plaza principal. Sólo dispone de una entrada (la de la plaza) y su aspecto no es el de una fortaleza (más bien el de una mansión señorial construida en piedra).

Los Pjs podrían acercarse a preguntar a los habitantes sobre las virtudes o "desvirtudes" del noble (lo digo porque es lo que suele hacerse, o sea). La única información que podrán sacar de ellos es que es un miembro de la nobleza árabe que conserva su palacete gracias a los favores que le debía el Rey de Aragón. No parece haber nada sospechoso en sus acciones. Pregunten a quien pregunten, sean moriscos, cristianos o judíos, nadie tendrá quejas acerca de él, ni sabrán nada acerca del Duende.

Sólo hay un 25% de posibilidades de encontrarse con alguien (sólo de origen morisco), que pueda asegurar que Abir Al Nayim tenga retenido al Duende. Por supuesto, quizá un soborno ayude a recordar el emplazamiento exacto del mismo, y un poco más de dinero le recuerde cómo se dibuja un mapa del palacio (2 m.p. bastarán para lo primero, y 4 para lo segundo. Con un crítico en Sobornar, hará todo por 3, y con una pifia, por 10).



Nota: Si los jugadores son inexpertos, sería conveniente facilitarles la puesta en contacto con quien pudiese dibujarles el mapa.

Los Pjs tienen dos opciones a partir de ahora:

- Preguntar directamente al noble (si son de un estatus inferior a la baja nobleza no se les concederá entrada). Y, en caso de que alguno sea de rancio abolengo, aunque le deje entrar, negará tener retenido al Duende, alegando que los Duendes no existen. Si se insiste demasiado, se les "acompañará" a la salida de Ricla. Si, una vez dentro, intentan abrirse camino por la fuerza, quizá lo consigan... pero seguro que no consiguen salir vivos.

- Colarse en el interior del palacio por la noche.

Hay que decir que un asalto al palacio sería un suicidio porque los habitantes se les echarían encima de inmediato.

La entrada en el palacio puede llevarse a cabo de tres formas (las caras Este y Oeste del palacio son inaccesibles): Por una ventana o balcón de la

pared rocosa, la opuesta a la plaza; por el gallinero, que comunica con la cocina; o por la entrada principal, con magia o pasando la oportuna tirada de Forzar Mecanismo (con ganzúas, por supuesto, porque si no llamarían demasiado la atención) y esperando que ninguno de los residentes de los edificios cercanos estén despiertos y escuchan ruidos (40% de que estén atentos los de esa parte de la ciudad).

Con la parte que da al gallinero sucederá lo mismo, ya que también da a la plaza. Los Pjs podrán encaramarse al muro (de unos 2 m. de alto) sin mucho problema. El tejado del gallinero no presenta tampoco mucho problema: Está cubierto por paneles de madera, cubiertos a su vez por filas de tejas. Al apartar 3x3 tejas, puede levantarse un panel, suficiente como para pasar por el hueco una persona de tamaño medio. Tendrán que tener cuidado sobre el gallinero y en su interior, ya que si son verdaderamente torpes y consiguen despertar a las gallinas, éstas se pondrán a cacarear y despertarán al vecindario. Tanto la puerta del gallinero como la de la cocina no están cerradas. Se recomienda una tirada de Discreción al subir al tejado y otra al bajar para no llamar la atención.

Nota importante: Cualquier acción nocturna que se intente tras hablar con el noble sumará un 15% a las acciones de detección de los habitantes del palacio (la sorpresa es la sorpresa, y no es bueno poner sobre aviso a los enemigos).

Por la cara contraria a la plaza no hay casas. Si los Pjs intentan acceder por ahí, deberán subir un pequeño montículo o terraplén de grandes rocas hasta llegar al corte de la peña. Desde allí tendrán que acceder, sea con o sin cuerdas, al nivel del suelo del palacio. La pared mide seis metros de alto. Una vez en el suelo pueden optar por colarse por el ventanuco (1'5 m. del suelo) que da a la cocina, por el que un Pj ágil y delgado cabría sin problemas) o por lanzar una cuerda amarrada a un gancho para encaramarse al balcón del segundo piso (a 6 m. de altura).

Nota: Aunque en aquella parte del segundo piso no duerma nadie, es recomendable que los Pjs cubran el gancho con telas para amortiguar el ruido del choque de hierros, que podría llamar la atención de los habitantes (+20% a las acciones de detección).

Miliom enjaulado

Una vez dentro, si se ha optado por entrar por algún sitio que no sea el balcón del segundo piso, deberá hacerse una nueva tirada de Discreción para no hacer sonar las crujiendo escaleras de madera. Si se entró por el balcón (abierto), la habitación en la que se entra está desierta.

El piso inferior no contiene nada de importancia salvo, acaso, algún objeto de plata u oro (con suerte y si te quieres mostrar generoso, que no deberías).

El piso tercero es, simplemente, un granero y desván.

El piso segundo, sin embargo, es el importante, así que describo una a una las habitaciones (una vez en el piso superior, se debería hacer una única tirada para andar por los pasillos y las habitaciones vacías, y una más por cada vez que al jugador se le ocurra entrar en alguna en la que duerma alguien -con un malus del 50% en la de los sirvientes y del 25% en la del noble-):

- **Despacho:** Es una estancia ricamente adornada con tapices musulmanes. Hay una gran mesa que va desde el balcón a la otra pared (en paralelo a la puerta de éste), y unas cuatro sillas, todas con tallas en la madera. Una estantería, situada en la pared opuesta a la del balcón, soporta el peso de gran-

des libros. Ninguno de ellos se sale de lo corriente, pero un Pj que pase una tirada de Buscar y que tenga un 50% de Leer/Escribir, podrá encontrar una copia de "Las doce partidas", del Rey Alfonso X. Si supera una tirada de Cultura x 3, podrá darse cuenta de que un libro así sería bien pagado en el sitio adecuado. El "librito" pesa tres o cuatro kilos. La habitación no contiene nada más de importancia.

- **Estancia de recreo:** Aquí descansa Miliom, el Duende cautivo, en una jaula dorada de un metro y medio de alto por uno de ancho. Es probable que el Duende no se percate de la llegada de los Pjs porque está acostumbrado a ser tratado como un objeto de observación a cualquier hora del día. Una tirada de Buscar con malus del 25% revelará el lugar de la llave que abre el candado de la jaula (está cerca de un tablero de ajedrez, ver más adelante), aunque un hechizo de Corrosión del Metal podría servir, como también forzar la cerradura del candado (-25%). Cualquier intento de forzar los barrotes será casi imposible (-75%) y según cómo se haga, podrá alertar al servicio. Si Miliom es liberado, desconfiará de quien lo haga hasta que le narre la historia de su hermano y, quizá, su nombre (Elocuencia y seguramente Memoria, porque los jugadores, como siempre, no habrán apuntado el nombrecito del dichoso hermano, claro). Una vez convencido de que son amigos, y del asunto que les lleva hasta allí, les acompañará sin rechistar. En la estancia se encuentra también, aparte de varios cojines bordados y una cachimba, un ajedrez de marfil (¿Conocimiento de minerales o animales?) que también podría venderse a buen precio.

- **Habitación de los sirvientes:** Al pasar a su lado, podrá escucharse (bonificación de 25%) una multitud de ronquidos que proviene de su interior. Si algún (...) se decide a entrar, encontrará a seis criados y dos criadas durmiendo a pierna suelta, repartidos por los colchones de paja de la habitación. Nada más.

- **Habitación de Abir Al Nayim:** En esta habitación, aparte del noble, duermen también sus tres esposas y sus dos guardias personales. Al igual que al pasar por la habitación de los sirvientes, al pasar por la puerta, se



podrán escuchar los ronquidos de todos ellos (y digo todos). La habitación está dividida en tres partes: una donde duerme el noble, otra donde duermen las esposas, y otra donde lo hacen sus guardias. La cama del noble es considerablemente mejor que cualquiera de las otras. Aquí, si a algún (...) se le ocurre entrar, podrá encontrar unas 400 monedas de plata en joyas (10 kg.), 250 en armas enjoyadas (15 Kg.), y 300 en diferentes monedas (5 a 10 Kg.), amén de la ropa lujosa y todo aquello de valor en lino, etc. que pueda haber en la estancia. Pero repito, hay que ser un (...) y un temerario para entrar en cualquiera de las habitaciones en las que duerme alguien.

Para salir del palacete lo pueden hacer de varias formas: las tres por las que han podido entrar (y doy por seguro que no habrán sido tan idiotas como para intentarlo por la puerta principal), y por la puerta principal, la cual, desde dentro, es muy fácil de abrir (sólo hay que correr el pestillo y retirar el tablón que asegura la puerta). En este último caso, y en el del gallinero, habrá que tener en cuenta el porcentaje de probabilidades de que algún vecino les vea (40%). En caso de que salgan por la pared rocosa, tendrán un bonificador del 30% en la bajada.

Una vez fuera, es recomendable que corran, hacia donde sea, pero que salgan de Ricla antes que amanezca, porque el noble mandará patrullas en cuanto descubra que su mascota ha desaparecido. Las patrullas se limitarán a los alrededores del municipio, dejando la búsqueda pocos días después.

En caso de que los Pjs metan la pata en su estancia en Ricla, lo más seguro es que sean capturados. Pueden optar por enfrentarse a los ciudadanos y las patrullas, pero es bien difícil escapar de ellos. Cada cuarto de hora de estancia en la localidad deberá tirarse Suerte (la suma de todos los Pjs partida por el número de los mismos con un malus de -25% si no procuran ocultarse o simplemente, salen corriendo como alma que lleva el diablo por las calles).

Encuentros en la persecución de los Pjs en Ricla (tirar 1d6):

(1-3) Grupo de ciudadanos (1d10). Estarán armados con palos, espadas, hondas o garrotes.
(4-5) Patrulla de guardias armados (1d6)
(6) Guardias personales de Abir Al Nayim (2)

Si los Pjs son capturados o se entregan, serán juzgados por intentar robar en el palacete del noble, teniendo en cuenta que la máxima pena será la amputación de alguna de las manos.

El reencuentro de los hermanos

Si los Pjs han escapado sanos y salvos del palacete, con el Duende en la bolsa y, quizá, con algo de valor en el zurrón, no les será difícil alcanzar de nuevo la posada "Los arulllos" (usar la tabla anterior cambiando al grupo de borrachos por un número igual de soldados de la patrulla de Ricla en las cercanías del municipio) y cumplir así el último deseo de Anader, si éste aún vive...

Y fueron felices y comieron perdices con sabor a jabalí.

Puntos de Aprendizaje y recompensas

-Por resolver el problema de Julián y Gregoria: 10 P.Ap.

-Por dialogar con Anader sin torturarlo ni intentar matarlo 5 P.Ap.

-Por resolver tanto el problema de Julián como el de Anader (es decir, consiguen que Julián acepte compartir a su esposa con el Duende) 10 P.Ap.

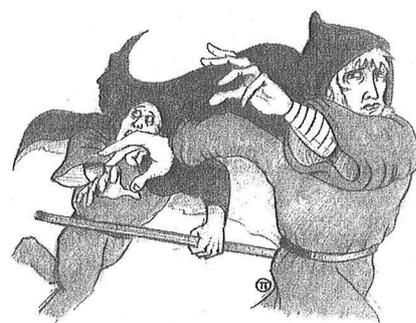
-Por conseguir pensar antes de entrar en el palacio (trazan planes y consiguen el mapa) 10 P.Ap.

-Por entrar sin ser descubiertos y rescatar a Miliom 20 P.Ap.

-Si rescatan a Miliom y son descubiertos, o no llegan a tiempo de que éste vea vivo a su hermano 10 P.Ap.

-Por buena interpretación: a discreción del Dj.

-Además ganarán las 20 m.p. (o 30, quién sabe) que Julián le prometió a cada uno y, si todo sale bien, también los objetos prometidos por Anader: El libro, los dos talismanes y los componentes mágicos. Además de todo aque-



llo que hayan podido conseguir en el palacio: Por el libro de "Las doce partidas" de Alfonso X se podrían pagar unas 2-5 m.o., y 1o 2 m.o. por el ajedrez completo de marfil.

Dramatis personae

JULIÁN GARCÍA

(POSADERO ENTRADITO EN CARNES, MARIDO DE GREGORIA Y PRINCIPAL SUFRIDOR DEL DUENDE ANADER.)

FUE 13 AGI 12 HAB 16 RES 20
PER 15 COM 20 CUL 10

ALTURA: 1'58M. PESO: 70Kg.

RR: 50% IRR: 50%

ASPECTO: 13 EDAD: -

ARMADURA: 1(ROPA GRUESA)

ARMAS: GARROTE 60% (1D6)

COMPETENCIAS:

BUSCAR 40% COMERCIAR 70% ELOCUCIONA 65% ÁRABE 70% CATALÁN 70%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

GREGORIA GARCÍA

(MUJER DE JULIÁN, ACOSADA POR EL DUENDE ANADER.)

FUE 10 AGI 13 HAB 16 RES 12
PER 17 COM 20 CUL 12

ALTURA: 1'57M. PESO: 61Kg.

RR: 55% IRR: 45%

ASPECTO: 16 EDAD: 23

ARMADURA: CARECE

ARMAS: CUCHILLO 65% (1D6)

COMPETENCIAS:

ÁRABE 40%, BUSCAR 60%, FRANCÉS 65%, OTEAR 55% SEDUCCIÓN 60%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

ABIR AL NAYIM

(NOBLE ÁRABE INSTALADO EN RICLA. "DUEÑO" Y CARCELERO DE MILIOM.)

FUE 13 AGI 10 HAB 13 RES 15
PER 15 COM 16 CUL 18

ALTURA: 1'66 M. PESO: 80 Kg.

RR: 70% IRR: 30%

ASPECTO: 14 EDAD: 31

ARMADURA: ROPA GRUESA (PROTECCIÓN 1)

ARMAS: CIMITARRA 40% (1d6+2)

COMPETENCIAS:

CASTELLANO 65%, CATALÁN 70%, DEGUSTAR 40%, ELOCUCIÓN 75%, FRANCÉS 40%, JUEGO 40%, LEER/ESCRIBIR 90%, MANDO 70%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

GUARDIAS DE ABIR AL NAYIM (2)

GUARDIAS AL SERVICIO DEL NOBLE ÁRABE.

FUE 20 AGI 15 HAB 13 RES 20

PER 10 COM 12 CUL 10

ALTURA: 1'72 M. PESO: 76 Kg.

RR: 50% IRR: 50%

ASPECTO: 13 EDAD: 24

ARMADURA: CUERO CON REFUERZOS (PROTECCIÓN 3) CASCO (PROTECCIÓN 2) ESCUDO

ARMAS: CIMITARRA 65% (2d6+2), ESCUDO 60%

COMPETENCIAS:

CASTELLANO 45%, DEGUSTAR 80%, TORTURA 65%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECEN

SIRVIENTES DE ABIR AL NAYIM

(MUCHOS Y SOBORNABLES)

FUE 13 AGI 14 HAB 17 RES 13

PER 15 COM 13 CUL 13

ALTURA: - M. PESO: - Kg.

RR: 30% IRR: 70%

ASPECTO: - EDAD: -

ARMADURA: CARECEN

ARMAS: DAGA 35% (2d3) O PALO (2d4+1)

COMPETENCIAS:

DISCRECIÓN 50%, ESCUCHAR 35%

HECHIZOS: CARECEN

PODERES ESPECIALES: CARECEN

BANDIDOS DEL CAMINO

(ACECHAN A LOS VIAJEROS)

FUE 18 AGI 18 HAB 18 RES 18

PER 15 COM 07 CUL 06

ALTURA: 1'72 M. PESO: 76 Kg.

RR: 25% IRR: 75%

ASPECTO: 13 EDAD: 24

ARMADURA: ROPA GRUESA (PROTECCIÓN 1)

ARMAS: ESPADA NORMAL 55% (1d8 +1d4 +1) O

HACHA 55% (1d8 +1d4 +2) O MAZA 55% (1d8 +1d4 +1)

COMPETENCIAS:

ESCONDERSE 40%, ESQUIVAR 35%, TORTURA 35%

HECHIZOS: CARECEN

PODERES ESPECIALES: CARECEN

BORRACHOS DEL CAMINO

(LO RECORREN HACIENDO ESSES)

FUE 15 AGI 15 HAB 15 RES 16

PER 15 COM 12 CUL 12

ALTURA: 1'72 M. PESO: 76 Kg.

RR: 50% IRR: 50%

ASPECTO: 13 EDAD: 24

ARMADURA: PETO DE CUERO (PROTECCIÓN 2)

ARMAS: ESPADA NORMAL 35% (1d8 +1d4 +1) O PELEA 55% (1d4)

COMPETENCIAS:

ESQUIVAR 35%, LANZAR 40%

HECHIZOS: CARECEN

PODERES ESPECIALES: CARECEN

Perros salvajes, lobos, jabalí y oso:

Ver el manual.

ANADER, EL DUENDE DESPECHADO

FUE 03 AGI 20 HAB 20 RES 15

PER 20 COM 30 CUL 20

ALTURA: 3 CM. PESO: -Kg.

RR: 00% IRR: 100%

ASPECTO: - EDAD: 30

ARMADURA: PETO DE CUERO (PROTECCIÓN 2)

ARMAS: ESPADA CORTA 60%

(1 PUNTO DE DAÑO MÁXIMO)

COMPETENCIAS:

DISCRECIÓN 90%, ELOCUCIÓN 90%, ESCONDERSE 85%, ROBAR 85%

HECHIZOS: TODOS LOS DE NIVEL 1 A 4 SALVO LOS DE GOECIA

PODERES ESPECIALES:

VARIAR SU TAMAÑO A VOLUNTAD HASTA 1'20 M
DUENDE DE LA POSADA QUE, BUENO, SÓLO BUSCA UN POCO DE COMPAÑÍA PARA NO PALMARLA.

MILION, EL DUENDE CAUTIVO

FUE 05 AGI 25 HAB 25 RES 15

PER 20 COM 25 CUL 15

ALTURA: 4 CM. PESO: -Kg.

RR: 00% IRR: 100%

ASPECTO: - EDAD: 23

ARMADURA: CARECE

ARMAS: HONDA 80%

(1 PUNTO DE DAÑO MÁXIMO)

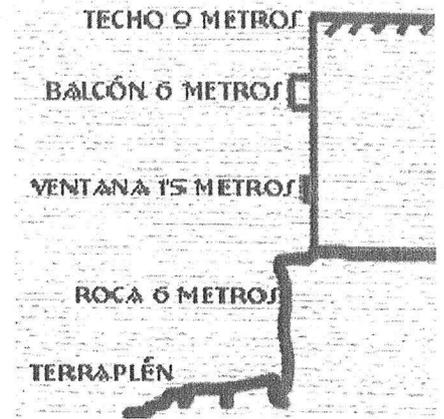
COMPETENCIAS:

DISCRECIÓN 95%, ELOCUCIÓN 70%, ESCONDERSE 70%, ROBAR 75%

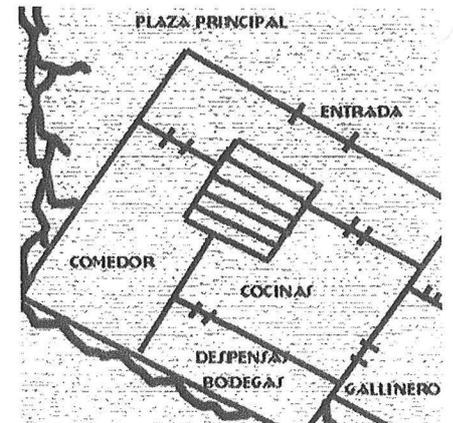
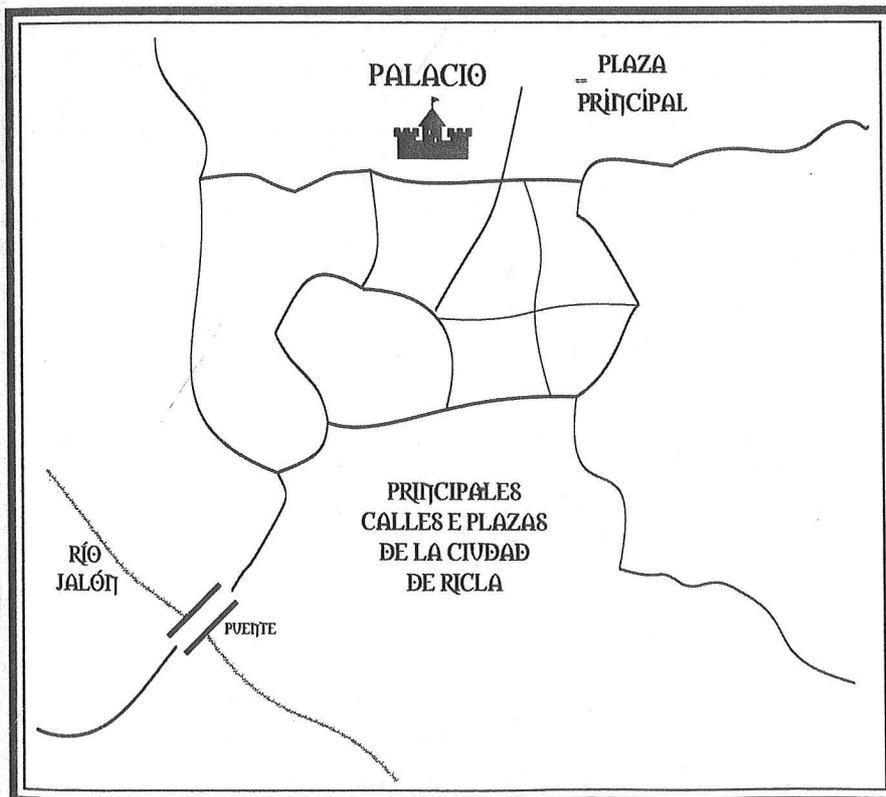
HECHIZOS: TODOS LOS DE NIVEL 1 A 4 SALVO LOS DE GOECIA

PODERES ESPECIALES:

VARIAR SU TAMAÑO A VOLUNTAD HASTA 1'20 M
HERMANO DE ANADER QUE PERMANECE ENJAULADO EN EL PALACETE DE ABIR AL NAYIM.



1ª Planta del Palacio de Abir al Nayim



2ª Planta del Palacio de Abir al Nayim



LA POSADA DE EL GUARDIÁN ETERNO

La Posada de El Guardián Eterno

Por Javier Usobiaga Ferrer

Introducción

Módulo para Aquelarre 2ª Edición. Los requisitos... estaría bien que fueran unos 4 Pjs, pero lo importante es que tengan un par de coj... esteeee, que tengan cerebro de estratega. Esta aventura está basada en el módulo para Aquelarre 1ª edición "La posada de Alvar el Honesto" y la película "Abierto hasta el amanecer". La posada y su ambiente están inspirados en un documento para hacer posadas y tabernas de AD&D de un tal Abel Ferrer... Para colmo, le he estado dando la lata al creador del juego...total, que casi nada es mío, vamos. Cualquier copia literal de otra obra no es plagio, sino que será debido a "un error informático". El módulo tiene una buena serie de historias cruzadas, que pueden dar lugar a otras o ser su consecuencia, por lo que puede jugar un papel importante en una campaña...

La historia

Roberto de Burgos, un artesano y escultor de origen burgués, fue dotado de un don sobrenatural por una diable-

sa protectora (que tomaba forma de meiga) cuando era niño. La protección diabólica tiene su origen en un pacto oscuro de su progenitor (un supuesto curandero que en secreto practicaba la brujería)... y que Roberto ignora. En cuanto al don, se trata de una maestría natural para manejar la piedra, lo que le convirtió en todo un innovador para su época, y a obsesionarse cada vez más con la belleza perfecta, lo que le llevó a crear su mayor obra: una figura de mujer, de belleza incomparable, a la que llamó Edalike; y resultó tan perfecta que quedó prendado de ella. Sufriendo por amar a un trozo de piedra inerte, decidió contactar con su vieja meiga protectora, para que diese vida a su creación. Sin embargo, la vieja era sospechosa de causar los males de un noble de León, quien la mantenía vigilada, y así se enteró de la cita. Era la ocasión perfecta... así que mandó a dos de sus muchachos a matarla por sorpresa cuando hubiera ejecutado el conjuro (y estuviera débil). La cita es en la posada "El Guardián Eterno", curiosamente la misma noche en la que los Pjs se alojarán en ella...

El abuelo

"Y al llegar podrás ver un anciano sentado en la tierra... y si escuchas muy bien, una historia te ha de contar..."

-Tierra Santa.

Los Pjs se encuentran en uno de esos viajes a ninguna parte que sirven para justificar aventuras... Está anocheciendo... Se dirigen camino a León, pero

dentro de poco, la oscuridad será completa, así que necesitan un albergue para pasar la noche... En medio del camino, de repente, se encuentran a un extraño anciano, sentado sobre una piedra, vestido con una extraña y deteriorada túnica... parece en trance... cuando se le acerquen, les mirará y exclamará: "¡¡¡Cuidaos del ser que todo lo sabe y todo lo ve!!!". "¡¡¡Cuidaos de la sombra de La Bestia!!!". "¡¡¡Cuidaos del hombre de un solo ojo!!!". Si le interrogan no dirá mucho más que eso, parece un poco ido... Una tirada exitosa de Otear permitirá ver un odre de vino semicubierto por la túnica... Y sacar una tirada de Percepción x3 revelará un olorcillo a alcohol proveniente del alienato del tipejo ése... Con una tercera tirada, de Otear, con un malus de 35%, descubrirán que le faltan 4 dientes y tiene 3 muelas careadas. En realidad, este viejo borracho pinta muy poco en la aventura, pero es divertido mosquear a los jugadores. Además, de vez en cuando hay que dar vías muertas...

Al poco de dejar al vejete, 5 asaltacaminos realizarán una aparición a lo David Copperfield para pedirles educa y cortésmente todo aquello de valor que lleven... Es de suponer que los Pjs no tendrán problema en darles una lección porque no tienen ni media bofetada, son unos extras de pacotilla para ir calentando, y si no pueden con ellos o les dan la pasta, es que no merecen jugar este módulo...

Después del intercambio de opiniones, continuando su camino llegarán a la posada "El Guardián Eterno", iluminada por la luz de la luna llena. Si alguien saca la difícil tirada de Percepción x 5 con un bonus de + 150% (aunque es casi imposible), verá que es un buen sitio para alojarse. Si no se quedan allí, saca otro módulo, o mejor, haz que les ataquen 4 hordas de 30 lobos, por mamonzos.

La posada

Al llegar a la posada, podrán ver que es de mediano tamaño, construida con madera y adobe. Hay un 30% (30 o menos en 1d100) de probabilidad de que si a alguien se le ocurre quemar la posada, la madera prenda bien.... Por supuesto, no va



a pasar nada con una chispa que salte de la chimenea... Podrán ver que en el dintel de la puerta hay un cuervo tallado. Una campanilla de latón colgada en el interior del marco anuncia la llegada de los nuevos huéspedes.

El personal de la posada se compone de: Cándido, el posadero (hace las veces de camarero y "relaciones públicas"); Cecilia, su mujer (la cocinera); Adela, la hija de ambos (moza de mesas); y Mateo, un joven que Cándido ha contratado de mozo de cuadras. Cándido y Cecilia rondan los 40 años, mientras que Adela tiene 15 y Mateo 17. La posada es de planta rectangular, orientada al Norte, y tiene la puerta principal en uno de sus dos lados pequeños (en la parte Sur). La primera habitación que se ve al entrar es el comedor. En él hay 8 mesas redondas dispersas por la estancia, con 6 banquetas cada una. En la pared oeste hay una chimenea encendida calentando el lugar, mientras que de la pared Este surgen unas escaleras que llevan al piso de arriba. No hay ventanas en esta habitación. La base rectangular del primer piso está

cortada a la mitad, de Oeste a Este, por una pared, en la que hay una puerta de acceso a la cocina. La cocina posee un buen fogón de leña, una serie de estantes con especias en potes de barro y cacharros de cocina, una puerta de salida al exterior o "puerta trasera" (al Norte, a la salida hay un pozo de agua), una trampilla que da, por medio de unas escaleras, a una bodega-despensa (en la que hay 4 enormes toneles de vino) y puertas a la habitación del posadero y su señora (Oeste) y de Adela (Este). Mateo duerme en la cocina. En el piso de arriba hay 5 habitaciones individuales, de las cuales queda una sin ocupar, y 1 colectiva (en la que cabe un total de 15 personas, de las cuales ya hay alojadas 7). Hay 1 ventana (poco más que un agujero cuadrado en la pared con una puertecilla de madera que lo cierra, cabe una persona si entra "de cabeza") en la habitación de Cándido y Cecilia, otra en la de Adela, otra en cada una de las habitaciones principales y otra en la colectiva. En cada una de las habitaciones de la posada hay, también, algunas antorchas en la pared para iluminarlas. Hay un crucifijo en el cuarto de Cándido y otro en el de Adela. Cándido posee también en su cuarto una vieja Biblia, tesoro familiar (de un clérigo que murió en la posada cuando aún era propiedad del padre de Cándido), aunque sabe leer muy poco.

Anexionada al exterior del ala Oeste, están las cuadras.

Mateo se encarga del cuidado de los animales.

Cándido cobra el alojamiento por adelantado, no sea que algún huésped se marche sin pagar...

Cuidaos del hombre de un solo ojo

A los Pjs les dará la bienvenida a la posada su dueño, Cándido "el Bonachón". Este hombre amable y tripón tiene un trapo viejo atado a la cabeza, tapándole la cuenca del ojo izquierdo, pues lo perdió en una de sus "peleas de su juventud" (si se interesan más, contará que fue

Los precios para esa noche son (en maravedíes de plata):

Sopa de ajo y pan:	1
Cerdo asado:	8
Gallina en espetón:	4
Empanada de menudillos:	2
Jarra de leche:	1
Jarra de vino:	2
(en realidad, está aguado)	
Jarra de "vino de la casa":	3
(éste no está aguado)	
Una noche en la habitación individual:	18
Una noche en la habitación colectiva:	6
Alojamiento para la montura en la cuadra:	3

contra unos salteadores de caminos, junto a unos compañeros de viaje, en sus tiempos de trotamundos). Es posible que los jugadores relacionen esto con las afirmaciones del borracho de antes, y si preguntan a los anfitriones, a Adela o a Mateo, se enterarán de que el alcohólico es un tarado al que se conoce como "el Profeta", por las tonterías apocalípticas que cuenta. Lo cierto es que no lo toman muy en serio. Hoy se ha pasado con la bebida y Cándido lo ha tenido que echar hace ya dos horas (de ahí las referencias al "hombre de un solo ojo"). Si preguntan a los huéspedes, sólo dirán lo que vieron: ese viejo borracho se estaba poniendo pesado y el posadero lo mandó por ahí... Cándido es un hombre que vive el presente, le gusta comer y beber, pero procura no emborracharse para evitar ser estafado. Como la mayoría de sus contemporáneos, tiene un gran respeto por la Iglesia, así como una enorme devoción.

Los huéspedes

Francisco de Valladolid: fraile carmelita (mendicante, odia el bien terrenal) que recorre los mundos predicando la Palabra. Se ocupaba de una pequeña iglesia a las afueras de Valladolid, pero unos -supone- adoradores del Maligno la quemaron, y decidió seguir el ejemplo apostólico... Se aloja en la habitación colectiva.

Alvar Ramírez: mercader de Toledo, gusta de vino y mujeres. Viaja de pueblo en pueblo ofreciendo sus "maravillosos cuchillos", y no perderá la oportu-



tunidad de vender su mercancía. Se aloja en una habitación individual.

Diego: un muchacho de Toledo que hace de ayudante de Alvar. Es huérfano de padre y madre, y decidió servir a Alvar para aprender el oficio. Se aloja en la habitación colectiva.

Roberto de Burgos: trabaja la piedra y se le da bien la carpintería. Recorre la Península buscando iglesias, catedrales y monasterios en los que ejercer su arte. Dice no irle muy bien, pero la verdad es que ha tenido importantes clientes que le han ayudado a hacerse rico. Si le preguntan, asegurará llevar una estatua para uno de sus patronos. Si se interesan por él, les responderá que no es de su incumbencia. Se aloja en una habitación individual.

Juan, Calixto y Jeremías: 3 soldados de fortuna, naturales de Zaragoza. Se dirigen a León en busca de trabajo. Son mercenarios, han participado en numerosas guerras (o eso dicen; la verdad es que son unos "fantasmas", pues su única experiencia militar es la formación recibida de un viejo amigo que era soldado profesional; presumen de experiencia porque creen que así es más fácil conseguir empleo; es muy fácil pillarles, haciéndoles preguntas sobre guerras: responderán con increíbles batallitas. Si los Pjs les descubren, les explicarán avergonzados la razón de sus mentiras, y les pedirán que guarden el secreto). Se alojan en la habitación colectiva.

Ignacio de Tramacastilla: Se hace pasar por artesano, natural del pueblo de Tramacastilla, en la Corona de Aragón. Dice estar aquí por negocios... En realidad es uno de los hombres destinados a liquidar a la meiga. Se aloja en una habitación individual.

Anastasio López: el otro muchacho matador de meigas. Se hace pasar por mercader, especializado en prendas de vestir. Dice ser de Teruel. Se aloja en una habitación individual.

Aritz Etxeberria: juglar, dice ser de Santander. Afirma ir a León a animar a las buenas gentes, y, de paso, recaudar algunas monedas... Pero lo cierto es que en Pamplona, su ciudad natal, tuvo un aparatoso accidente durante una demostración de malabares con antorchas, de la que salió mal parado el jefe de una banda local de ladrones que en

este momento le anda buscando... Se aloja en la habitación colectiva.

Ricardo de Ibaña: extraño personaje que se hace pasar por soldado sin empleo, con poca experiencia en el Campo de Batalla, pero en realidad es un "raja-gargantas" de la peor calaña, cobarde y traicionero. No se sabe de dónde viene, ni a dónde va. Se aloja en la habitación colectiva.

Haciendo amiguitos

Los huéspedes estarán dispersados entre cuatro mesas: Francisco, Roberto y Aritz en una (charlan tranquilamente, Roberto sin mucho entusiasmo), Alvar y Diego en otra (hablando de negocios), los tres soldados y Ricardo en la tercera (hablando de supuestas batallas), e Ignacio y Anastasio en la cuarta (comentando tranquilamente lo bonita que es la posada). Los mercaderes y artesanos tomarán gallina en espetón, mientras que los demás se conformarán con empanada de menudillos o sopa de ajo y pan. Enseguida se animará la posada, y el juglar empezará a exhibirse con sus numerosos trucos. Ricardo mirará con ojos lujuriosos a Adela. Cuando esté cerca, sirviéndole el vino, la mano de Ricardo se acoplará al culo de Adela, encajando la palma entre sus nalgas como dos piezas de un puzzle...

Adela responderá con un contundente sopapo que hará temblar las magras de la cara de Ricardo, y, al ver que no le suelta, Diego se levanta-

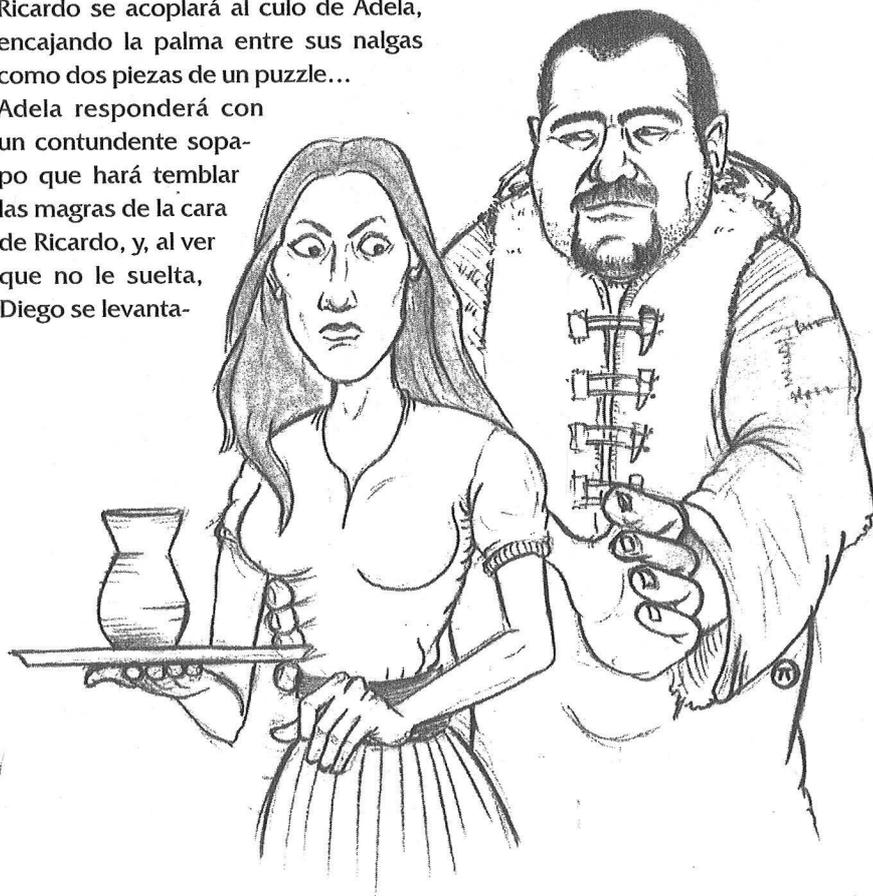
rá, empujándole y amenazándole con su daga, prometiéndole la muerte si no deja en paz a Adela... Cabizbajo, Ricardo pedirá perdón y se quedará bebiendo en silencio, lleno de rabia, viendo cómo su espada, lanzada por Diego, rebota en el suelo...

Los Pjs pueden aprovechar para conocer a los asistentes y obtener información. Alguien que saque una tirada de Otear y otra de Psicología, descubrirá que la camarera quinceañera, Adela, mira con buenos ojos e incluso dedica alguna sonrisa a Diego, el cual parece corresponderle...

La historia del Guardián eterno

Dan las 10 de la noche, y los comensales charlan animadamente, mientras terminan sus cenas y vacían jarras de vino... Alvar, intrigado, preguntará a Cándido, que anda sirviendo jarras, a qué se debe el nombre de la posada... Cándido se aclarará la voz, tomará asiento y dirá:

«Mi abuelo, Enrique de Valladolid, se encontraba por estos parajes, caminando por el bosque y se topó con una jauría de lobos, unos 8 o 10. Ya le habían hecho varias heridas, cuando apareció un cuervo, negro como el carbón, que se posó sobre la rama de un árbol.



Los lobos quedaron paralizados. De repente, el cuervo comenzó a graznar, y los lobos huyeron. El cuervo se fue volando, y mi abuelo se echó a la carrera para alcanzar a su salvador, movido por la curiosidad. Le perdió de vista, pero se tropezó con un montón de leña, en el que uno de los maderos tenía un cuervo esculpido... y estaba caliente. Construyó esta posada, a la que llamó "El Guardián Eterno" por el cuervo tallado que hay en la parte de arriba del marco de la puerta... y aún hoy en día, cuando un lobo merodea los alrededores, El Guardián Eterno lo ahuyenta, poniéndose caliente...»

Si después de esta historia a algún Pj se le ocurre arrancar al Guardián Eterno, la madera sangrará, y si aún persiste en su empeño el avaricioso sujeto y se lo lleva, su Suerte se reducirá a 0 hasta que lo devuelva.

Los comensales quedarán complacidos con la leyenda, y es posible que a alguno se le ocurra contar alguna otra que conozca (a determinar por el Dj) acerca de monstruos mitológicos... se añadirá un +1% a Leyendas por cada historia nueva que escuchen (incluida la de Cándido). También se montarán partidas en las diferentes mesas de dados y cartas, los cuales sacará Cándido, e incluso algún pulso... los Pjs son libres de unirse a algún grupo y jugarse su plata...

Young Love Story

"Estoy romántico" "¡Qué bonito es el amor!"

- Mi amigo "El Fary".

Mientras sirve las jarras, Adela hará una disimulada seña a Diego para que salga de la posada (tirada de Otear para que la vean los Pjs). Diego se disculpará de la mesa, diciendo que está mareado y va "a tomar el aire". Ella saldrá por la puerta de la cocina. Los amantes, casi sin palabras, comenzarán a besarse apasionadamente (relaja tus hormonas, Dj, esto no es un cuento erótico, más bien es un drama)...

Mateo, que se encuentra en las cuadras, escuchará ruidos fuera y, al salir, verá a la pareja. Él, que sentía un secreto amor por Adela (no correspondido, parece), se encolerizará y, gritando toda clase de blasfemias, desenfundará un cuchillo oculto entre sus ro-

pas y se lanzará a por Diego. Después, dándose cuenta de lo que ha hecho, huirá hacia el bosque avergonzado y comido por la conciencia... La gente de la posada oírán gritos de fuera, y al salir se encontrarán a Adela con Diego en sus brazos, muerto, con un cuchillo clavado en el corazón. Dejarán al muerto en la cocina, para enterrarlo al día siguiente, y llevarán a la desconsolada Adela a su cuarto.

Si los Pjs están fuera y consiguen frenar las homicidas intenciones de Mateo, éste tratará de huir, y deberán atarle y encerrarle si le quieren retener.

"Ella" llega

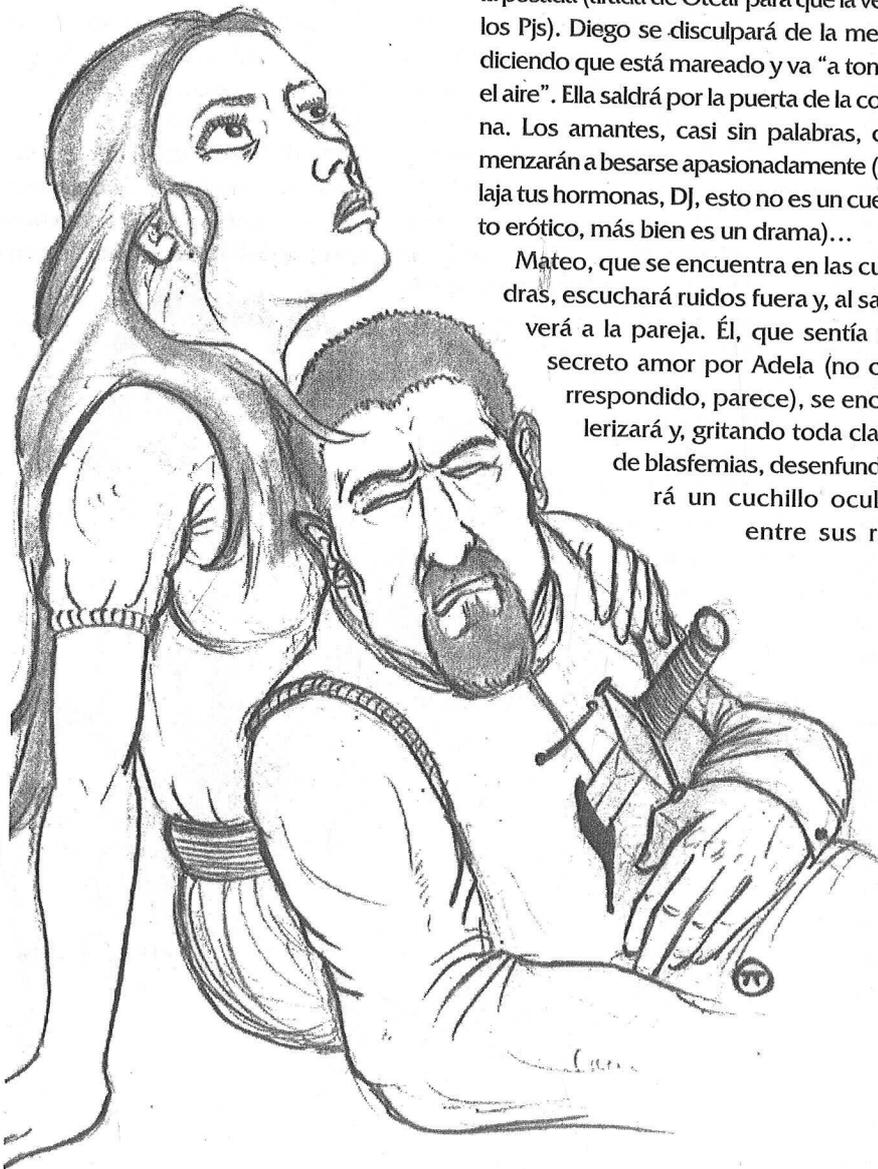
"Tú estarás en la flor de la vida, pero yo todavía soy un capullo"

-Mi compañero Óscar S., a mi profesor de Historia.

Ya habrán dado las 12 de la noche. Tras el incidente, los huéspedes estarán más serios, más callados. Ricardo esgrimirá una disimulada sonrisa, tanto si Diego sobrevivió como si no, por el mero hecho de que haya sido atacado. Se puede dar uno cuenta de ello con una tirada de Otear. Francisco se retirará a su cuarto a dormir, o se quedará en la cocina velando si Diego ha muerto. Alvar se retirará a descansar, bien porque está muy afectado por la muerte de Diego (si éste no sobrevivió) o bien porque se encuentra cansado.

De repente, se oírán un trueno, y pronto se comentará que habrá tormenta. En realidad es la señal que hace la meiga a Roberto para que sepa que ha llegado. Roberto saldrá, afirmando que los sucesos ocurridos le han turbado y necesita pasear un poco... Si los Pjs tratan de acompañarle, él dirá que quiere estar solo, o tratará de despistarles, pero el encuentro con la "meiga" no tendrá lugar hasta que le hayan dejado en paz. Entonces, ambos entrarán en las cuadras (no habrá nadie, aunque el plan inicial de Roberto era sobornar a Mateo para que se fuera a dar un paseo). Allí guarda Roberto un carro, tirado de un caballo, en el que tiene a Edalike tapada por una manta. La meiga murmurará unas palabras en un extraño idioma y la -antes- estatua tomará vida y cuerpo de carne y hueso.

Ignacio y Anastasio utilizarán la misma excusa para salir de la posada. Lle-



garán en cuanto la meiga termine el hechizo, y tratarán de matar en primer lugar a Roberto, a la meiga después y luego a Edalike. Si los Pjs andan por ahí, es posible que les salven. Los huéspedes que se hallen aún en el comedor oirán los gritos y aparecerán en 5 asaltos. Ricardo ni se moverá de su asiento. Si los demás llegan a tiempo, tratarán de salvar a los atacados... y es posible que luego le pidan explicaciones a Roberto (si sobrevive) por lo ocurrido. De todas formas, en el momento en el que la meiga se sienta en peligro lanzará un agudo gemido y desaparecerá. Si alguien pasa una tirada de Conocimiento Mágico reconocerá el gemido como una extraña invocación a los Upiros. Si se saca además una tirada de Leyendas, se recordarán una serie de detalles (a elegir por el Dj) entre las se contará la aversión a los objetos sagrados. Alguien con dos dedos de frente puede pensar que no se trata de una simple meiga, sino de una criatura más poderosa... pero qué es, realmente, nunca lo sabrán. Lo inteligente sería encerrarse en la posada... Los Pnj se quedarán muy intrigados por lo sucedido, preguntándose unos a otros, y si se llegan a enterar de lo que acaba de hacer la meiga... En el primer momento cundirá el pánico general (salvo Ricardo, que tiene unas pelotas de plomo, el tío flemático ese), y después, los 3 soldados sugerirán una organización para repeler el ataque, cuidando puertas y ventanas (disposición improvisada, en la que deberían intervenir los Pjs, proponiendo cualquier idea útil para la batalla) ... Se dotará de cuchillos de cocina a quien no posea ningún arma (salvo Francisco, que el Señor le acompaña). La mayoría tienen miedo y actuarán cautelosamente, salvo Aritz, que está terriblemente asustado y luchará cobardemente. Ricardo pretenderá que quiere colaborar (si no se lo han cargado ya), pero tan sólo espera el momento perfecto para traicionarles y huir, pensando solamente en sí mismo.

Huele a sangre fresca...

"Siento un vacío interior..."

- Mi estómago.

Un cuarto de hora después, se oirá a lo lejos un aullido solitario ... que poco después se transforma en aullido a coro. Son Upiros, que vienen en su forma de lobo. Unos 50. Cualquiera jugador en plenas condiciones mentales sabe que su "doble filo" no tiene nada que hacer frente a 50 Upiros... así que no queda más remedio que utilizar la cabeza. Los Upiros no entrarán por la entrada principal, pues está protegida por el Guardián Eterno. Eso sólo quiere decir que no pasarán bajo el dintel de la puerta... porque siempre pueden abrir un boquete en la pared (no les llevará demasiado tiempo agujerear el grueso manto de adobe). Las únicas esperanzas están en Francisco, el predicador... y los crucifijos de la posada. Él no puede ser atacado (lleva su crucifijo y rebosa "ambiente sacro" hasta por la entrepierna) y además, puede Bendecir agua (mezclándola con un poco de sal que habrá en la cocina) y objetos (lo cual puede incluir armas), en un ritual que dura media hora por ítem. Sacar una tirada de Lanzar para rociarles de agua bendita supondría un daño de 1d6 a 3d6, dependiendo del tamaño de la salpicadura. Los objetos pueden hacer un daño similar si entran en contacto con

la piel de los Upiros. Claro que si consiguen (¿?) sumergir completamente a un Upiro en agua bendita, lo más probable es que muera... De todas formas, el agua se encuentra en el pozo ya mencionado antes, al lado de la puerta trasera de la cocina, FUERA de la posada... Francisco también podría tratar de Consagrar alguna habitación, pero es un ritual de dos horas y para entonces puede que estén muertos...

Los Upiros, que enseguida tomarán su forma humana, tratarán de entrar por todos los medios: tirando puertas abajo, escalando por la pared para colarse por una ventana del piso de arriba, transformándose en bruma para introducirse por las rendijas... lo intentarán todo. Primero irán a por las ventanas, y si no lo consiguen empezarán a abrir agujeros en la pared. No tienen armas, pero pueden tratar de utilizar alguna rama de árbol especialmente gruesa, o el tronco de un árbol caído como ariete, aparte de irse armando con los múltiples objetos que hereden de sus víctimas...

Depende de los Pjs salir con vida, y prácticamente su única salida es cu-



brirse las espaldas unos con otros blandiendo todo aquello sacro que puedan encontrar... haciendo retroceder a los Upiros, hasta el amanecer, momento en el que huirán. Claro que con lo que quizá no cuenten es que Ricardo, ese bandido sin escrúpulos, actuará a la desesperada para salvar su pellejo: destruirá alguno de los objetos sagrados para abrir una brecha a los Upiros y que éstos ataquen al grupo, y luego, aprovechando el caos, se esconderá y huirá dejando a los demás como "distracción" de las bestias... Evidentemente, si no lo matan los Pjs lo harán los Upiros... o quizá no, que tampoco es mala cosa tener un enemigo miserable y rastroero que sacar en otra ocasión...

Asimismo, entre los Upiros hay uno que tiene cierto nivel de magia, lo cual puede causar estragos entre los huéspedes... Esta escena es particularmente complicada, por lo que requerirá cierta habilidad por parte del Dj, pues los acontecimientos se sucederán de forma rápida e improvisada. Sugiero que, para simplificar, se agrupe a los Upiros en escuadras de 5 o 10 miembros. En el momento en el que hayan alcanzado una posición estable (los Upiros mirando a los Pjs con odio, impotentes ante los objetos sagrados que blanden, y el Upiro mago sin PC o fuera de combate), las horas irán pasando y hasta el amanecer (a las 6 y pico), los Pjs tendrán que hacer cada dos horas una tirada de Resistencia para ver si aguantan o desfallecen (la primera a RESx4, la segunda x3 y la tercera x2).

Recompensas

- Por salir vivo: +35 P. Ap.
- Por evitar que Mateo mate a Diego: +25 P. Ap.
- Por impedir que Ignacio y Anastasio maten a Roberto y a Edalike: +15 por cada uno.
- Por conseguir que ningún huésped muera por el ataque de los Upiros: +40 P. Ap.
- Por cada Upiro que maten: +5 P. Ap.
- Por matar a huéspedes inocentes: -30 P. Ap. por cada uno.
- Por entretener al Dj con acciones absurdas pero divertidas: a tu discreción.

Ganancias de IRR

- + 1d6 a la IRR por ver a Edalike en su forma «humana» (si la vieron antes como estatua)
- + 1d3 a la IRR por escuchar el agudo grito de la meiga
- + 1d10 a la IRR por ver por primera vez a los Upiros
- + 1d3 por contemplar el asesinato de uno de los de la posada por los Upiros.
- + 1d10 a la RR cuando maten por primera vez un Upiro sin usar magia, y + 1 a la RR por cada uno de los siguientes.

Dramatis Personae

EL ABUELO

POCO IMPORTAN SUS CARACTERÍSTICAS, ESTÁ HECHO UN ASCO. NO OPONDRÁ RESISTENCIA A CUALQUIER COSA QUE LE HAGAN (AL QUE SE LE OCURRA VIOLARLO, PARA HACER LA GRACIA, PILLARÁ LADILLAS).

LOSASALTA-CAMINOS

(ESTOS DESGRACIADOS DAN ASCO SÓLO MIRARLOS. NO TIENEN NI MEDIA BOFETADA.)

FUE 05 AGI 10 HAB 15 RES 10
PER 10 COM 10 CUL 05

ALTURA: 1'55 M. PESO: 65 Kg.

RR: 65% IRR: 35%

ASPECTO: 8 EDAD: -

ARMADURA: ROPA GRUESA (PROT. 1)

ARMAS: DAGA 60% (2D3 + 1D4)

COMPETENCIAS:

ESQUIVAR 40%, DAR ASCO 85%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

CÁNDIDO

(EL RECHONCHO Y AMABLE POSADERO, DE ARREGLA DA BARBA Y VESTIDOS HUMILDES.)

FUE 15 AGI 05 HAB 10 RES 20
PER 10 COM 15 CUL 10

ALTURA: 1'60 M. PESO: 90 Kg.

RR: 60% IRR: 40%

ASPECTO: 12 EDAD: -

ARMADURA: CARECE

ARMAS: DAGA 50% (2D3)

COMPETENCIAS:

ESQUIVAR 20%, COMERCIAR 75%, DEGUSTAR 40%, ELOCUENCIA 35%, LEER/ESCRIBIR 20%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

CECILIA

(LA MUJER DE CÁNDIDO, LIGERAMENTE OBESA, TAMBIÉN, Y UN POCO ARISCA.)

FUE 10 AGI 10 HAB 10 RES 15
PER 15 COM 10 CUL 05

ALTURA: 1'50 M. PESO: 75 Kg.

RR: 55% IRR: 45%

ASPECTO: 14 EDAD: -

ARMADURA: CARECE

ARMAS: CUCHARÓN 70% (1D4)

COMPETENCIAS:

COCINAR 80%, DEGUSTAR 70%, OTEAR 50%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

ADELA

(LA HIJA QUE SIRVE LAS MESAS, SIEMPRE CON UNA SONRISA PUESTA Y LOS OJOS PENDIENTES DE QUE LOS CLIENTES NO SE PROPASEN CON SU TRASERO. SU ENFADO PUEDE LLEGAR A LÍMITES INSOSPECHADOS SI ALGUIEN SE PONE MUY PESADO.)

FUE 05 AGI 15 HAB 15 RES 12
PER 20 COM 15 CUL 08

ALTURA: 1'60 M. PESO: 60 Kg.

RR: 75% IRR: 25%

ASPECTO: 20 EDAD: -

ARMADURA: CARECE

ARMAS: BOFETÓN 65% (1D2, LA LOCALIZACIÓN SIEMPRE SERÁ A LA MEJILLA, Y SÓLO A INDIVIDUOS QUE PREVIAMENTE LE HAYAN "SALUDADO" EL CULO)

COMPETENCIAS:

ELOCUENCIA 35%, ESQUIVAR MANOS SOBONAS 70%, SEDUCCIÓN 65%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

MATEO

(EL CHICO DE LAS CUADRAS, LIGERAMENTE SUCIO (PARA LA ÉPOCA), SIN AFEITAR, ROPA HUMILDE.)

FUE 15 AGI 15 HAB 20 RES 15
PER 10 COM 10 CUL 05

ALTURA: 1'65 M. PESO: 75 Kg.

RR: 70% IRR: 30%

ASPECTO: 16 EDAD: -

ARMADURA: CARECE

ARMAS: DAGA 65% (2D3 + 1D6), PELEA 50% (1D3 + 1D4)

COMPETENCIAS:

ELOCUENCIA 35%, ESQUIVAR 30%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

FRANCISCO DE VALLADOLID

(EL FRAILE CARMELITA. HÁBITO DE COLOR PARDO, CON UNA CAPA BLANCA CON CAPUCHA POR ENCIMA. LARGAS BARBAS. ALGUNAS CANAS. ESTÁ TONSURADO (LLEVA AFEITADA UNA REGIÓN DE LA CORONILLA). LA BONDAD PERSONIFICADA.)

FUE 10 AGI 15 HAB 15 RES 10
PER 15 COM 20 CUL 20

ALTURA: 1'68 M. PESO: 70 Kg.

RR: 95% IRR: 05%

ASPECTO: 12 FE: 19

ARMADURA: CARECE

ARMAS: SU FE, POR SUPUESTO

COMPETENCIAS:

ELOCUCIÓN 75%, LEER/ESCRIBIR 70%, LATÍN 60%, TEOLOGÍA 85%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES:

ABSOLUCIÓN, BENDICIÓN, CONSAGRACIÓN

ALVAR RAMÍREZ

(EL MERCADER DE TOLEDO. AMANTE DE LA FIESTA Y LAS MUJERES. BARBA RECORTADA, TRAJE ELEGANTE. SERÁ EL PRIMERO EN PROPONER JUGAR UN POCO DE PLATA A LOS DADOS...)

FUE 15 AGI 10 HAB 10 RES 15
PER 15 COM 15 CUL 10

ALTURA: 1'75 M. PESO: 85 Kg.

RR: 50% IRR: 50%

ASPECTO: 14 EDAD: -

ARMADURA: ROPA GRUESA (PROT. 1)

ARMAS: ESPADA CORTA 55% (1d6 + 1)

COMPETENCIAS:

ESQUIVAR 20%, COMERCIAR 80%, ELOCUCIÓN 55%, JUEGO 79%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

DIEGO

(EL JOVEN AYUDANTE DE ALVAR.)

FUE 15 AGI 15 HAB 15 RES 15
PER 10 COM 10 CUL 15

ALTURA: 1'63 M. PESO: 70 Kg.

RR: 58% IRR: 42%

ASPECTO: 18 EDAD: -

ARMADURA: ROPA GRUESA (PROT. 1)

ARMAS: DAGA 65% (2d3 + 1d4), PELEA 30% (1d3 + 1d4)

COMPETENCIAS:

COMERCIAR 60%, ELOCUCIÓN 20%, OTEAR 38%, ESQUIVAR 40%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

ROBERTO DE BURGOS

(INTROVERTIDO PERO CORTÉS. CALLADO. BIEN VESTIDO, AFEITADO.)

FUE 15 AGI 10 HAB 20 RES 15
PER 10 COM 15 CUL 20

ALTURA: 1'70 M. PESO: 80 Kg.

RR: 38% IRR: 62%

ASPECTO: 13 EDAD: -

ARMADURA: ROPA GRUESA (PROT. 1)

ARMAS: ESPADA CORTA 70% (1d6 + 1)

COMPETENCIAS:

ARTESANÍA 75%, ESCULPIR 100%, ESQUIVAR 30%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

JUAN, CALIXTO Y JEREMÍAS

(LOS SOLDADOS DE FORTUNA. SUCIOS, MAL VESTIDOS.)

FUE 15 AGI 10 HAB 20 RES 20
PER 10 COM 10 CUL 05

ALTURA: 1'60 M. PESO: 75 Kg.

RR: 60% IRR: 40%

ASPECTO: 10 EDAD: -

ARMADURA: PETO DE CUERO (PROT. 2)

ARMAS: ESPADA NORMAL 45% (1d8 + 1 + 1d6),

HACHA DE MANO 40% (1d8 + 2 + 1d6)

COMPETENCIAS:

JUEGO 38%, RASTREAR 30%, ESQUIVAR 60%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

RICARDO DE IBAÑA

(EL HOMBRE MÁS REPELENTE A ESTE LADO DEL MISSISSIPPI... BARBA DE 2 SEMANAS, ALIENTO FÉTIDO, CUERPO MÁS FÉTIDO TODAVÍA, ROPAS ANDRAJOSAS, BIZCO, RONCHONES SUPUROSOS POR LA CARA, ANTIPATISMO PERSONIFICADO... CADA VEZ QUE HABLE DIRECTAMENTE A LA CARA DE LOS PJs, ÉSTOS DEBERÁN HACER UNA TIRADA DE RES x4 PARA NO VOMITAR. LADRÓN POR DEFINICIÓN.)

FUE 17 AGI 10 HAB 20 RES 15
PER 15 COM 05 CUL 05

ALTURA: 1'90 M. PESO: 100 Kg.

RR: 70% IRR: 30%

ASPECTO: 04 EDAD: -

ARMADURA: ROPA GRUESA (PROT. 1)

ARMAS: ESPADA CORTA 85% (2d6 + 1), PELEA 70% (1d3)

COMPETENCIAS:

DAR ASCO 100%, JUEGO 70%, ESQUIVAR 60%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

ARITZ ETXEBERRÍA

(EL JUGLAR. DIVERTIDO, AGRADABLE, DE ROPA HUMILDE, UN POCO SUCIO.)

FUE 10 AGI 20 HAB 20 RES 15
PER 10 COM 15 CUL 05

ALTURA: 1'50 M. PESO: 60 Kg.

RR: 60% IRR: 40%

ASPECTO: 11 EDAD: -

ARMADURA: ROPA GRUESA (PROT. 1)

ARMAS: DAGA 40% (2d3 + 1d6)

COMPETENCIAS:

CANTAR 60%, ELOCUCIÓN 35%, JUEGOS DE MANOS 75%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

LA MEIGA

Poco importan las características de la meiga, pues es una pieza clave en la partida, prácticamente es invulnerable al daño físico, y posee una protección diabólica contra los hechizos que le puedan echar que es "Bocatto di Cardinale", o como se diga.

EDILAKE

(LA DAMA DE ROBERTO. DESLUMBRANTE. LA BELLEZA PERSONIFICADA.)

FUE 05 AGI 10 HAB 10 RES 15
PER 20 COM 05 CUL 05

ALTURA: 1'60 M. PESO: 60 Kg.

RR: 00% IRR: 100%

ASPECTO: 26 EDAD: -

ARMADURA: ROPA GRUESA (PROT. 1)

ARMAS: EMBOBA A LOS HUMANOS DE GÉNERO MASCULINO HETEROSEXUALES Y A LAS DE GÉNERO FEMENINO HOMOSEXUALES. SI SE DESNUDA (NO LO HARÁ, PERO BUENO) PUEDE PROVOCAR DESMAYOS ENTRE LOS ANTES CITADOS.

COMPETENCIAS:

PROVOCAR BABEO 95%, SEDUCCIÓN 100%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

UPIROS

FUE 20 AGI 15 HAB 15 RES 25
 PER 20 COM 10 CUL 15

ALTURA: 1'70M. PESO: 65Kg.

RR: 00% IRR: 150%

ASPECTO: 8 EDAD: -

ARMADURA: CARECE

ARMAS: MORDISCO 65% (1D8 + SUCCIÓN), ESPADA 60% (1D8+1+1D6)

COMPETENCIAS:

EMBESTIR PUERTAS EN GRUPO CON UN ÁRBOL COMO ARIETE 80%, ESQUIVAR 40%

HECHIZOS: CARECE

PODERES ESPECIALES: CARECE

PERO SI SÓLO QUIEREN UN CHUPITO DE SANGRE... CONSULTAR MANUAL, CAP. VIII PARA MÁS INFORMACIÓN.

UIRO MAGO

FUE 15 AGI 15 HAB 15 RES 25
 PER 20 COM 15 CUL 20

ALTURA: 1'60M. PESO: 60Kg.

RR: 00% IRR: 150%

ASPECTO: 7 EDAD: -

ARMADURA: CARECE

ARMAS: MORDISCO 65% (1D8 + SUCCIÓN), ESPADA 45% (1D8+1+1D6)

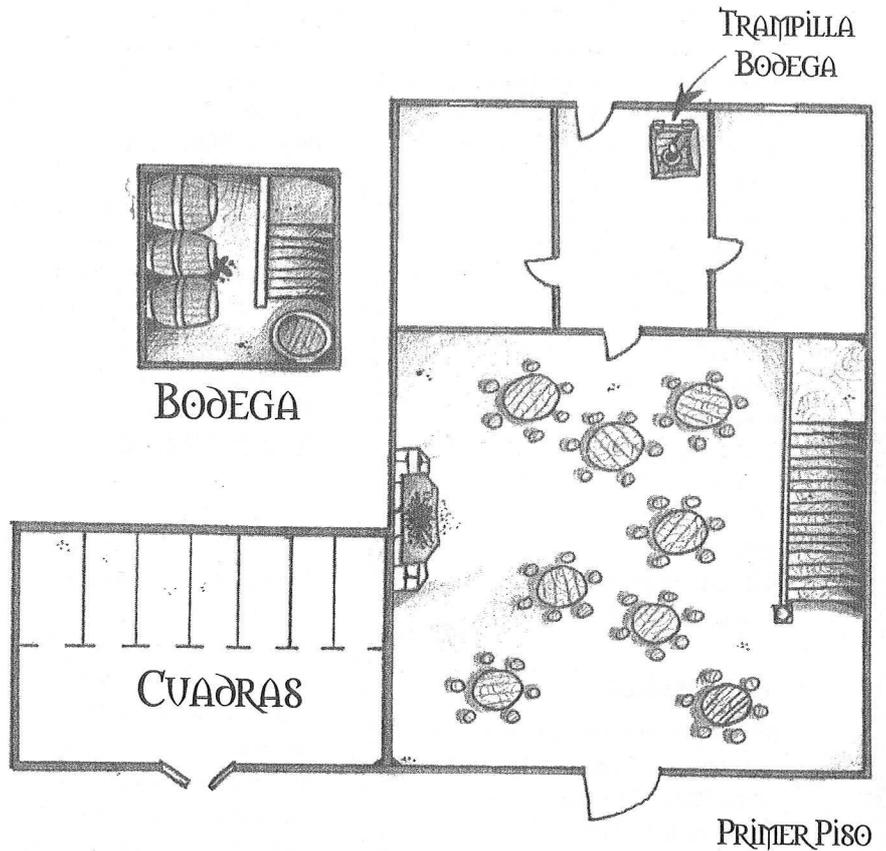
COMPETENCIAS:

CONOCIMIENTO MÁGICO 90%, ESQUIVAR 40%

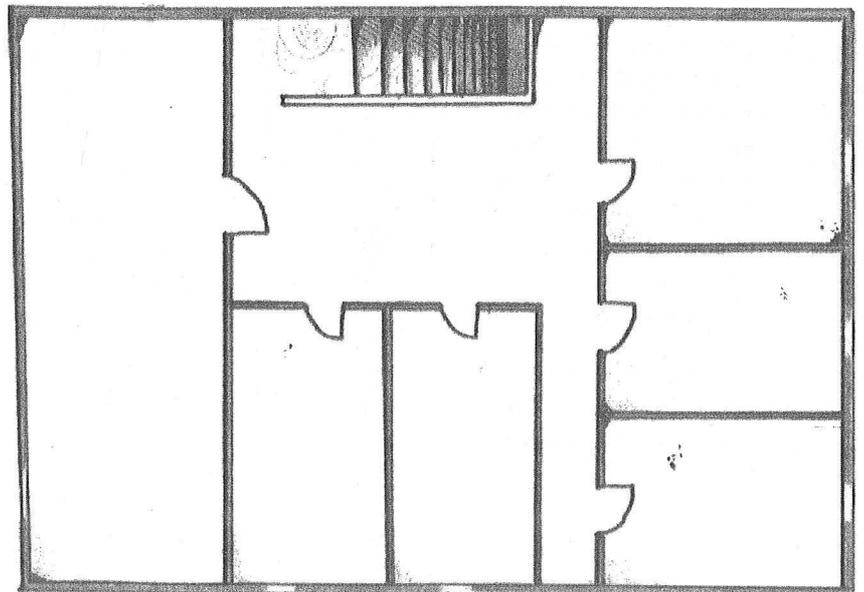
HECHIZOS: TODOS LOS HECHIZOS DE MAGIA NEGRA... HASTA EL NIVEL 4.

PODERES ESPECIALES: CARECE

TIPO INTELIGENTE QUE DIRIGE LA MOVIDA DESDE ATRÁS APOYANDO A LOS SUYOS CON SUS HECHIZOS.



POSADA DE EL GUARDIÁN ETERNO



SEGUNDO PISO



ULTREYA

Utreya

por Miguel Aceytuno y Ricard Ibáñez

Una mini campaña independiente para *La Llamada de Cthulhu* en la España de los años veinte, con un guiño a Aquelarre, el juego de rol demoníaco medieval. No es necesario que los personajes ya se conozcan, ni ninguna profesión o background previos. El suplemento *Piel de Toro* es muy aconsejable para su arbitraje.

Introducción

Madrid. Noviembre de 1.923.

Los Pjs, sea cual sea su profesión, son levantados de la cama a las tres de

la mañana por una pareja de agentes de la secreta, que los escoltan (con amabilidad pero sin aceptar excusas) a un edificio señorial del barrio viejo. Es posible que los jugadores avezados intenten por todos los medios que sus Pjs vayan armados hasta los dientes. No, no. Los alegres chicos de la bofia se encargarán de que no lleven encima nada más peligroso que el alfiler de la corbata.

En el interior de la mansión, y pese a lo intempestivo de la hora, se está desarrollando una fiesta animadísima que tiene todos los visos de terminar desmadrándose en una bacanal. Una tirada acertada de Psicología permitirá darse cuenta de que los invitados no están *tan* animados solamente por el alcohol (que, por otro lado, corre a chorros). Una tirada de Descubrir confirmará esta sospecha, detectando restos de un polvillo blanco aquí y allá. Una tirada de Idea lo identificará como cocaína, o alguna sustancia similar.

El grupo será conducido por los policías a través de un caos de personalidades de la alta sociedad más o menos borra-

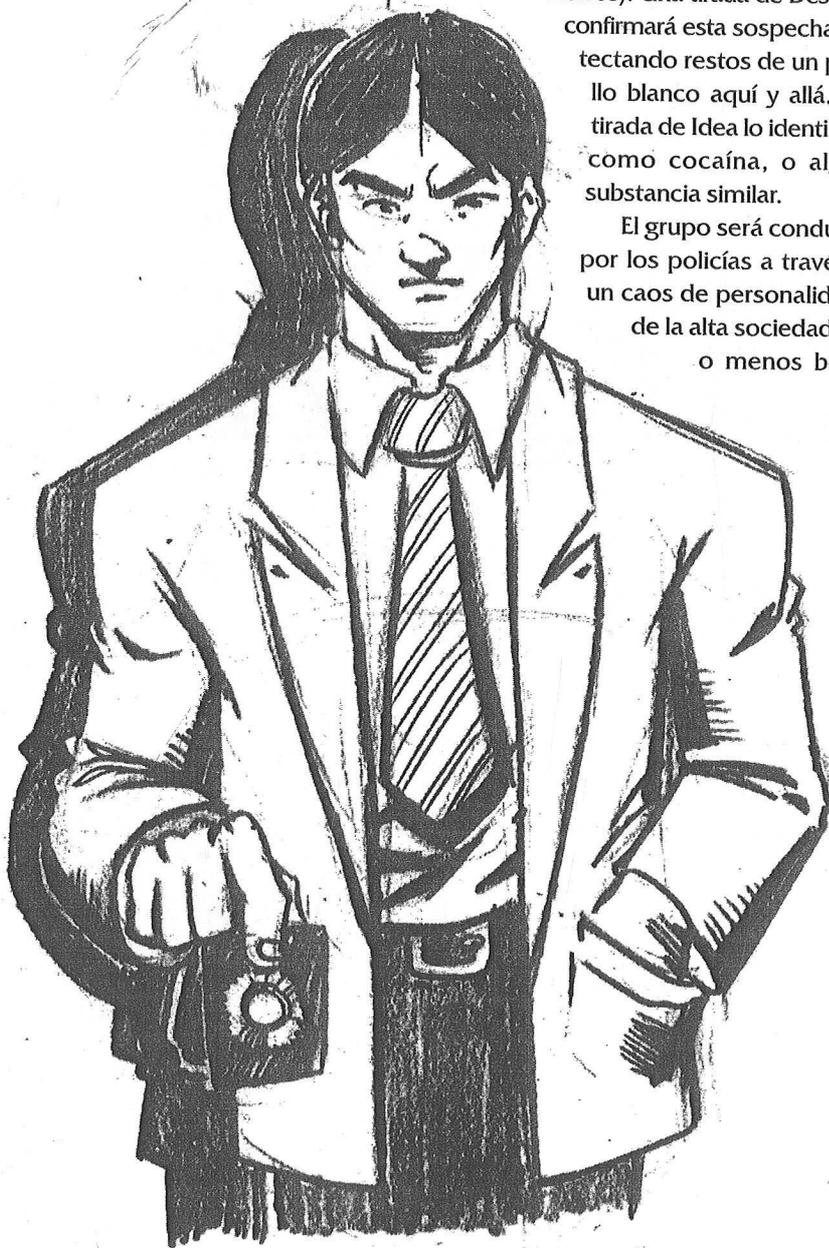
chas (los Pjs podrán identificar a alguno de ellos), golfas lascivas y músicos negros blancos de agotamiento y lipotimia arrancando nuevos sonos a sus sudados instrumentos. Si alguno de los Pjs intenta intercambiar algunas palabras con alguno de los asistentes solamente tendrá tiempo a enterarse de que la anfitriona de la fiesta es una tal «*Caoba*» (ver *Piel de Toro*, pág. 33).

Los acompañantes de los Pjs guiarán (a ratos empujarán) a éstos a través de semejante caos como si se tratase de un rebaño, con firmeza pero sin brutalidad, hasta una puerta situada al fondo del salón. Los meterán dentro de un empujón, y cerrarán a sus espaldas.

Primera parte: El cáliz

La reunión

Dentro del salón les están esperando cuatro personas, el grupo más heterogéneo que cualquiera pueda imaginar: Un anciano con aspecto de intelectual; un hombre maduro, a todas luces un funcionario; un joven sacerdote con sotana; y un musulmán, vestido a la moda occidental pero con una especie de bonete en la cabeza, de piel muy oscura y rasgos angulosos. Una tirada exitosa por un tercio del porcentaje en Conocimientos permitirá identificarlos como el catedrático e intelectual Miguel de Unamuno, y al hombre maduro como el diputado Martínez Anido (anteriormente gobernador civil de Barcelona, asesino de anarquistas y sindicalistas y encubridor de matones rompheelgas). Los otros dos son personas desconocidas para el «gran mundo» por lo que es dudoso que los Pjs los identifiquen de buenas a primeras como el prometedor reverendo José María Escrivá de Balaguer y el ocultista marroquí Al Burux. Los Pjs, de alguna u otra manera, han estado en el pasado relacionados directa o indirectamente con ellos (los intelectuales han estado de tertulia, al menos alguna vez con Unamuno; los hombres de acción han estado a favor -o en contra- de Martínez Anido; las gentes de religión han charlado más de una vez sobre cuestiones teológicas con Escrivá, y los aficionados al Ocultismo en general han ido a alguna que otra conferencia de Al Burux). Unamuno tomará la palabra, sa-



ludando a los Pjs, invitándoles a tomar asiento y excusándose por el método «poco ortodoxo» con el que han sido... «invitados» a esta reunión.

La puerta se abrirá de repente, interrumpiendo al intelectual. Enmarcado en la puerta, con su traje de gala manchado de vino tinto, masticando a medias una loncha de jabugo, el dictador Primo de Ribera mirará fijamente a los Pjs y luego se dirigirá a Martínez Anido para preguntarle secamente «¿Son éstos?» (una tirada de Psicología revelará un fuerte tono despectivo en su voz) y cerrar la puerta de un portazo a continuación.

Con una mirada asesina en dirección a la puerta y un carraspeo, Unamuno proseguirá:

- Bien... Les ruego disculpen a nuestro... jefe de gobierno. Al grano: Les spongo familiarizados con la leyenda del tablero de ajedrez de Aben Habuz...

Si alguno de los Pjs quiere hacerse el listillo es el momento de pasar una tirada

de Ciencias Ocultas. En caso contrario será Al Burux el que recitará la leyenda:

La leyenda

Washington Irving habla de ella en su libro «Cuentos de la Alhambra»: de cómo el mago Ibrahim Eben Abu Hajib construyó para el rey Aben Habuz un tablero de ajedrez mágico. A Aben Habuz le bastaba con mover las piezas del tablero para que sus enemigos lucharan y se destruyesen entre sí. Durante muchos siglos se pensó que este tablero había desaparecido, pero recientes investigaciones sobre las causas que han desarrollado la terrible Gran Guerra de Europa demuestran que no ha sido así. Recientemente, los reveses sufridos por nuestras tropas en África nos han confirmado que el tablero ha caído en manos privadas. ¿Son ustedes creyentes? Lo digo porque todo parece indicar que la mano que mueve las piezas no es otra que... la garra del Diablo.

Escrivá tomará la palabra para continuar: *“Y solamente hay una cosa capaz de frenar al Diablo: ¡El Santo Grial!”*

El Guardián esperará a que los jugadores de los Pjs dejen de exclamarse, reírse o hacer cualquier tipo de aspaviento antes de que el sacerdote continúe:

- Como hombres sabios sin duda sabrán (Nota para el Guardián: Tirada de Teología ¿lo saben?) que hay unos cuatrocientos cálices en todo el mundo cris-

tiano que afirman ser aquél del que bebió Nuestro Señor en la última cena... Uno de los que tienen más fama se encuentra en la catedral de Valencia, y fue llevado allí en tiempos medievales desde el monasterio de San Juan de la Peña. Pero ese es falso, al igual que otros. Pocos somos los que sabemos que el auténtico se halla en la abadía de Montserrat.

Lo interrumpe Martínez Anido, para continuar:

- Ya hemos hablado con los monjes, que lo custodiaban en secreto, y dadas las excepcionales circunstancias han aceptado cederlo. Señores, el Diablo les espera en finisterre. Tienen que ir hasta allí y enfrentarlo a la reliquia sagrada, cuidando de que nada le pase por el camino. Tendrán todo el apoyo que sea necesario, todos los medios que estén a disposición del Estado... pero procuren no fallar. Las consecuencias podrían ser... terribles.

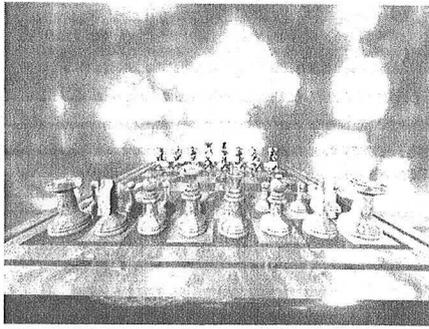
Es un buen momento para que los Pjs hagan una tirada especialmente difícil (la mitad de su porcentaje, redondeando hacia abajo) de Idea. Aquellos que la pasen se darán cuenta que durante toda la reunión el intelectual, el clérigo y el político han hablado con una voz extrañamente monocorde... casi como si hablaran en sueños... y que apenas se han movido de sus sillas... Tal que si fueran muñecos de trapo de un ventrílocuo. Aquellos suertudos que hayan pasado la tirada tienen derecho a hacer otra por Descubrir, para darse cuenta, justo en el instante en el que son sacados de la habitación casi con tanta brusquedad como los introdujeron, que los tres hombres dejan caer la cabeza sobre el pecho, casi a la vez, *mientras la luz de la habitación decrece progresivamente...*

La puerta se cierra a las espaldas del grupo. Los policías de paisano los sacan de la casa. La bacanal - pues en eso se ha convertido la fiesta- los engulle en su caos enloquecido. El dictador, en el centro de la pista, a todas luces bebido, baila torpemente un tango con la anfitriona...

Nota maquiavélica solamente para el Guardián:

Dejemos que los jugadores babeen un poco mientras intentan meterse de nuevo el cerebro por las orejas y vamos





aparte, caro lector, para contarte de qué va todo este kafkiano embrollo: Pese a lo que puedan suponer los jugadores, el tablero existe, y está en manos privadas. En concreto, en las de Nyarlathotep, el Caos que se Arrastra. No es que lo necesite demasiado, pues de hecho es un mero foco de su propio poder. Él mismo lo creó hace muchos años, y de cuando en cuando se divierte con él: las guerras medievales, las terribles guerras de religión del Renacimiento, las revoluciones del XIX, las luchas por el control de Europa que precedieron a la primera guerra mundial..., en general buena parte de las guerras que han azotado a la raza humana en el último milenio han tenido como fin exclusivo la diversión del dios exterior (tampoco exageremos, no han sido culpa suya *todos* los conflictos, que el hombre es perfectamente capaz de masacrar al vecino sin ayuda).

Ahora, el bueno de Nyarla quiere apoderarse de uno de los objetos más sagrados de la humanidad: El Santo Grial, fuente de vida, santificado por la energía espiritual (también llamada fe) de generaciones de creyentes. Pero, evidentemente, no lo quiere tal y como está. Ha de... prepararlo. Moldearlo, como hace con los débiles cuerpos y aún más débiles mentes de sus seguidores humanos. El grupo de Pjs, actuando inconscientemente como instrumentos suyos, conducirán la copa a través de un viaje de pesadilla para cargarla, no con la energía espiritual del peregrino, sino con el miedo de unos seres perseguidos, torturados, al borde de la locura. La oscura peregrinación de los Pjs, que culminará con su sacrificio en un impío ritual, puede permitir al Caos que se arrastra invocar a Nodens, Señor del Gran Abismo (el único ser con cierto poder que ha osado enfrentarse al dios), y esclavizarlo para siempre, sofocándolo con cadenas que ni el tiempo ni el espacio puedan romper...

Y puede hacerlo.

Preliminares

Puede que los Pjs se hayan tragado la historieta del cáliz sagrado, puede que pateen indignados de ser tratados así o simplemente puede que se huelan algo raro sin saber qué pasa exactamente. No importa. Al salir de la fiesta-cilla, los Pjs se encuentran con que siguen literalmente secuestrados por la policía, cuyas órdenes son conducirlos directamente a la estación de Atocha. Como el Guardián propone y los Pjs disponen, hay la posibilidad de que intenten escapar de las garras de la ley. Bueno, sí, por qué no. Si se organizan bien puede que lo consigan, en especial porque los policías tienen órdenes de no disparar contra ellos salvo en ultimísimo recurso. Eso podría darles algo de cancha, que les permitiera investigar y enterarse de un par de cosillas relacionadas con tan peregrina aventura:

- * Los mil cien kilómetros que unen Montserrat con Finisterre siguen a grandes rasgos el Camino de Santiago.

- * Existe la leyenda de una peregrinación maldita, satánica, que no se detiene ante la sagrada tumba del apóstol sino que sigue hasta el fin del mundo: Finisterre

- * En cualquier enciclopedia se puede averiguar, sin necesidad de tiradas, que el Grial es la copa en la que Jesucristo bebió en su última cena. Pero ciertos textos insinúan que la copa no fue elegida al azar: Sugieren que puede ser mucho más antigua, y sagrada por méritos propios. Que la piedra verde en la que está tallada tiene la virtud de alejar el Mal y templar a los puros de corazón...

Bueno, los Pjs ya han correteado bastante. Independientemente de lo que hagan (salvo que decidan suicidarse en masa, cosa que sigue siendo bastante idiota en un juego y en la vida real) más bien pronto que tarde el poder de Nyarlathotep los localizará, y las fuerzas del orden los cazarán en un despliegue de fuerzas realmente impresionante. Sigamos:

Ya sea de grado o a la fuerza, los Pjs son conducidos a la estación de Atocha, donde les espera un tren especial sólo para ellos y sus... acompañantes: seis guardaespaldas de aspecto facineroso y el general San Miguel, hombre que merece la máxima

confianza del Dictador y cuya misión consistirá en proteger la vida de los Pjs y que la misión se realice con éxito. No por este orden, por supuesto.

A poco de partir, San Miguel preguntará a los Pjs qué creen que van a necesitar para la misión. Evidentemente, el acceso a armas de fuego o similares dependerá de lo bien o menos bien que hayan aceptado el encargo. El material, solicitado por vía telegráfica, estará esperando al grupo en la estación de Francia de Barcelona, junto a tres confortables coches Hispano Suiza.

Montserrat

Montserrat (Monte Serrado) es un macizo impresionante, que se levanta enorme y solo en medio de una llanura, a cincuenta kilómetros de Barcelona. Su impresionante aspecto le ha hecho ser un centro religioso desde mucho, mucho antes de lo que llamamos civilización, y aún hoy en día conserva un bello monasterio.

El grupo llega a media tarde, cuando el valle del Llobregat se está empujando a teñir con un ocaso rojo como la sangre. Autoritario, San Miguel pide hablar con el abad. Éste lo visita a puerta cerrada (aunque si algún Pj tiene curiosidad y una posición social adecuada, puede asistir a la entrevista). Todo es muy rápido: San Miguel presenta una colección de documentos impresionante, entre los que un Pj de ojos vivaces (tirada de Descubrir) puede reconocer un sello papal, y ordena «*que se le entregue lo que ha guardado tanto tiempo*». Con lágrimas de rabia y humillación en los ojos, el abad se arranca del cuello una cadena, de la que cuelga una llave de plata de mediano tamaño.

Un monje joven acompañará al grupo (que posiblemente, no estará vestido ni preparado para la excursión) por un sendero de cabras hasta la cueva de un ermitaño. Éste se encuentra sentado en el suelo, como si esperase a los Pjs y a sus acompañantes. No dirá una palabra, y se desprenderá cuidadosamente de la llave de oro que cuelga de su cuello, escondida bajo su raído hábito. Luego, siempre en si-

Segunda parte: El Camino

Primera noche

Empieza oscurecer cuando los Pjs, San Miguel y los guardaespaldas bajan de la montaña con el cáliz en las manos. No es cuestión de jugarse el pellejo por las traicioneras curvas de la carretera, así que el sicario del dictador solicitará (y obtendrá) hospitalidad para todo el grupo en la abadía. Hospitalidad que consiste en una cena sencilla, algo de conversación con el abad y cama en una de las celdas del monasterio.

Tarde o temprano, es de esperar que hasta los más retozones entre los Pjs se decidan a dormir... cosa a veces difícil, en especial cuando los jugadores presienten que va a suceder algo por la noche. No se verán defraudados, aunque quizá no sea de la manera que esperan.

Los Pjs tendrán todos ellos la misma pesadilla (Nota al Guardián: Mejor que se juegue individualmente, para sacarle todo su jugo):

El Pj se encuentra en una gigantesca iglesia, tan grande que no distingue con claridad sus paredes ni su techo, que se mantienen en penumbra. Una procesión de monjes, con el rostro tapado por una capucha, entra cantando el *Tē Deum*. Entonces, iluminado por mil cirios, sobre un altar de oro, el Pj descubre el sagrado Grial. Pero cuando intenta cogerlo oye algo parecido a un rugido, el alarido de furia de una bestia salvaje... y un horroroso ser alado, grande como un elefante, con garras y una extraña cabeza equina (un Shantak, página 59 del manual, para los que quieren saberlo todo) irrumpe en el templo por la vidriera del altar. Los monjes caen al suelo aullando de terror, algunos salen corriendo en todas direcciones, y el mismo Pj deberá pasar una tirada de COR si no quiere perder 1D6. El Shantak sobrevuela durante unos minutos la parte alta de la iglesia, indiferente a las acciones del Pj (que pueden ser desde tirarle salivitas hasta vaciarle el cargador de la pipa sobaquera, si la lleva, pasando por la más inteligente de esconderse hecho un ovillo en algún confesionario rezando a Santa Tecla para que el bicho no lo vea).



lencio, guiará al grupo al interior de su cueva. Tras un recodo difícil de distinguir en la penumbra, se encuentra una sólida puerta de hierro, con una cerradura en la que encaja la llave... Dentro, solamente hay oscuridad. Una oscuridad que parece devorar ávidamente las luces de las linternas del grupo...

Y es que el objeto sagrado tiene un protector. El umbral es tan estrecho que debe cruzarse de uno en uno, y aquellos que vayan entrando deberán hacer en el acto una tirada de su Poder contra 20 en la Tabla de Resistencia, so pena de perder 1D100 puntos de COR, lanzar un aullido espantoso y salir huyendo, babeando locamente (posibilidad de romperse el cuello por caída más o menos tonta, esas cosas siempre quedan bien y dan ambiente). Por cierto, uno de los guardaespaldas será el que pase primero. De nada.

Aquél que entre rezando con verdadera fe (tirada de Poder x 5, con malus o bonus según el carácter del Pj a juicio del Guardián) se abstendrá de hacer la tiradita de marras.

Es de suponer que tarde o temprano alguno lo conseguirá (si no, siempre puede hacerlo el ermitaño, bajo los ruegos de los Pjs o las órdenes de San Miguel). En un pesado relicario, que se abre con la llave de oro, descansa un cáliz tallado en una piedra de color verdoso. La copa tiene incrustaciones de oro, evidentemente añadidos posteriores, que a juicio de alguien realmente sensible no han hecho más que afean la pureza de líneas original del objeto. Irradia una palpable sensación de paz y sosiego (En términos de juego, permite ganar 1D6 de COR).

El grupo se aleja con el tesoro en sus brazos. Es entonces cuando el ermitaño habla por primera vez:

«Ningún ser de las tinieblas, oídme, podrá haceros ningún mal... siempre que brille el sol. ¡Cuidaos de las tinieblas! ¡Cuidaos de la noche y la tormental!»

...Y a los Pjs les parecerá casi como una maldición...

Sea como fuere, la misión ha empezado.

Bicho que, claro, al final, con un atronador rugido, se lanzará en picado, con las garras abiertas, hacia el Pj...

... Que despertará, claro. Lamentablemente, no recuperará los puntos de COR perdidos en su sueño... pues tiene el pecho lacerado de arañazos, afortunadamente superficiales (en términos de juego, apenas 1D4 Puntos de Vida). Una tirada de Idea exitosa concederá algo de consuelo a su pobre mente (ganar 1 puntito de COR), pues observará que tiene las uñas rotas y manchadas de sangre: Ha sido él mismo, en su sueño, el que se ha herido...

Divertido será el desayuno cuando todo el grupo de Pjs, con unas ojeras de espanto, descubran que han tejido el mismo sueño, con ligeras variaciones. Por cierto, uno de los guardaespaldas del Coronel no baja a desayunar: Lo encontrarán en su celda de cuerpo presente. Se ha arrancado los ojos, al parecer de pura desesperación, y ha muerto desangrado...

El viaje

El grupo debe, pues, recorrer los mil cien kilómetros que separan Montserrat de Finisterre. Los Pjs pueden escoger cualquier sistema que deseen, pero las soluciones más razonables parecen:

-En coche Montserrat / Lleida / Zaragoza / Logroño / Burgos / León / Santiago / Finisterre. A revientacalderas, invertirán tres días en recorrer las penosas y polvorientas carreteras de la época. ¡Y ya pueden estar contentos del impulso que Primo de Rivera está dando al plan Redia de carreteras!

-En coche Montserrat / Barcelona, en avión Barcelona / Zaragoza (Escala técnica), Zaragoza / Santiago de Compostela y de nuevo en coche hasta Finisterre. Dos días con sus noches, contándolo todo.

Todo ello portando una copa que empiezan a mirar de reojo, hacia un destino que no ven demasiado claro. Pero tranquilos. Los días serán ídem. Pero las noches... son de las tinieblas. Sería buena cosa que el Guardián se relajara y dejara que el grupo empezara a tomar la iniciativa, eligiendo además de la ruta y los medios de transporte los lugares para dormir (hoteles, cuarteles, iglesias...), las precauciones que tomar, etc.

Poco importa lo que hagan. Cada noche, hasta que lleguen a Finisterre, sucederá alguna de estas cosillas (puestas a modo ilustrativo y modificables si el perverso Guardián tiene ideas mejores... o los Pjs le ponen alguna a huevo):

Ratas

Una auténtica horda de ratas (grandes como conejos) ataca al grupo precipitándose sobre ellos entre espantosos chillidos. Una tirada de Escuchar puede poner al grupo sobre aviso de que «algo» está royendo las paredes... Un par de guardaespaldas serán literalmente devorados vivos en el enfrentamiento. Para características de las ratas, ver página 117 del manual.

Esqueletos

Las rutas del norte están llenas de cementerios olvidados, viejos campos de batalla, etc. Así que el bueno de Nyarlathotep no podrá resistirse al gustazo (en el fondo, es que es un romántico) de darles la noche libre a sus chicos y ordenar a 1D6 (mínimo tres)

de estos tipejos que duermen que se levanten un ratito y dirijan sus vacilantes pasos hacia donde descansa el grupo. Lamentablemente, no son de-

masiado discretos, así que es posible que los Pjs sean alertados por los gritos de aquellos que tengan la desgracia de cruzarse en su camino. El Guardián tendría que describirlos cubiertos de telarañas, de pegotes de tierra agusanada, de mohosos harapos, empuñando armas oxidadas y con un fulgor maldito surgiendo del fondo de las cuencas vacías de sus cráneos... Características en la página 117 del manual. Conviene recalcar la escasa efectividad de las armas de fuego sobre los huesos mondos...

Locura

Tras un par de noches de «baile» los Pjs estarán preparados a casi todo... salvo a enfrentarse a un enemigo interior. Uno de los guardaespaldas que les acompañan sufrirá en mitad de la noche un delirio paranoico y homicida, que le empujará, lanzando horrorosos alaridos, con los ojos inyectados en sangre y casi desorbitados, a empuñar una de las escopetas del grupo e intentar asesinarlos.



narlos a todos. El grupo tendrá que balearlo en el más puro estilo «Pulp Fiction» para poder seguir durmiendo sin sobresaltos (y perdónenme el humor negro).

Estos animados servidores del Caos que se Arrastra que amenizan las noches del grupo se comportarán siempre del mismo modo: Provocarán pánico, cansancio... royendo lo que hay de humano en sus psiques, afilando sus nervios... para que los Pjs acaben cogiéndole manía al Grial (al cual, por cierto, las visitas nocturnas no prestarán la menor atención).

Tras cada fiestecilla de estas, los Pjs tendrán derecho a una tirada de Idea, que si es obtenida, les planteará la siguiente pregunta: ¿Por qué no nos destruye? ¿Por qué no roba el Grial? ¿Qué pretende realmente el enemigo?

Por cierto... hablando de dormir. Los personajes perderán cada noche 1D3 puntos de CON, que no podrán recuperar hasta terminar la aventura. Si por una de estas casualidades alguno de los Pjs llega a Constitución 0... simplemente se desmayará de puro agotamiento. Y si alguno de los Pjs se quejara, el Guardián tiene derecho a preguntarle a su jugador qué tal llevaría él estos bailecitos a media noche.

¿Aliados?

Antes, durante o después de una de estas jugadas nocturnas, cuando el grupo esté más o menos a la altura de Logroño, los Pjs tendrán (nuevamente por separado) otro sueño más. En él cada uno de los Pjs se encontrará al pie de una montaña (que una tirada por la mitad del porcentaje en Conocimientos identificará como el Aralar, uno de los principales centros de magia tradicional vasca). Ante él hay una normalísima (y algo vetusta) cabaña campesina. Tres mujeres están ante la puerta: Una anciana hila en una rueca, una fornida matrona cava en el huerto y una jovencita, apenas una niña, remueve con una cuchara de madera el contenido de un caldero. Las tres interrumpirán lo que estén haciendo para mirar al forastero, sin animosidad pero tampoco sin cariño. El Pj se sentirá desnudo ante esa mirada, taladrado por sus ojos. Finalmente, la más joven se levantará, vol-

cando un cucharón del guiso que está preparando al Pj. Si éste lo bebe sentirá como se desliza por su garganta un líquido ardiente, muy reconfortante, tanto como un caldo casero una noche de invierno... Tan reconfortante como, pongamos... ¿1D4 de COR?

Finalmente, dirán una única palabra: *Ultreya*

Y los Pjs despertarán, recordando su sueño, listos para la siguiente jugada con Nyarla. Si piensan en ello, quizá sepan (tirada de Historia, Leyendas o un tercio de Conocimientos) que "Ultreya" era el saludo tradicional entre los peregrinos del Camino de Santiago.

A partir de ese sueño, aquellos Pjs que hayan aceptado el brebaje de las brujas crearán verlas por el camino, cruzándose con el grupo andando a paso tranquilo apoyadas en sus bastones, un simple trío de mujeres de pueblo. Serán visiones fugaces, que se esfumarán si los Pjs se detienen a intentar localizarlas y hablar con ellas. No es ningún conjuro, no hay en ello más magia que en los hechizos habituales que empleamos todos los días. Simplemente, conocen caminos que el resto de personas no nos hemos molestado en buscar. Hay rutas mucho más veloces que la carretera nacional 120...

Tercera parte: El Fin del Mundo

Finisterre

Tarde o temprano, por muchas vueltas que le den... los Pjs terminarán llegando a su destino. La costa gallega es fría y ventosa en esta época del año, pero la tormenta que se desatará sobre el pueblo a medida que se acerquen los Pjs superará todas las marcas en lo que a tiempo intempestivo se refiere: ráfagas de viento helado azotarán a los Pjs empapándoles con una lluvia viscosa como la sangre. El cielo se cubrirá de nubes, negras y opacas. Y sería mejor que no se fijaran mucho en ellas, pues aquél que lo haga y pase una tirada de Descubrir puede ver *cosas*

entre las nubes, o mejor aún en las mismas nubes. Cosas que le harán perder 1D6 de COR..

Los habitantes de Finisterre están encerrados en sus casas, y solamente saldrán de ellas si se derriban las puertas. No es solamente la tormenta lo que los ata a sus hogares. Están atados de pies y manos por un miedo absolutamente irracional, pero no por ello menos castrante. No serán de ninguna ayuda para lo que queda del grupo...

A unos cientos de metros del pueblo, en lo más alto de los acantilados azotados por el mar, se levanta el faro, oscuro y apartado. Una luz fría y sucia apenas alcanza para marcar su posición. Y los Pjs no tendrán que hacer ninguna tirada para darse cuenta que de allí emana un algo indefinible... Para darse cuenta que allí les espera el final de su viaje.

Si en ese momento alguno se gira, verá como, desde una de las bocacalles, les observan las tres brujas de Aralar. Pero nadie tiene por qué hacerlo... ¿no?

Enfrentamiento final

Quando los Pjs entren dentro, oirán una voz que les llama, desde el cuarto de las lentes, en la cima del faro. Una voz que una tirada exitosa de Escuchar



hará que les parezca familiar. Un crítico la identificará (ver más adelante). El interior de la torre es frío, frío como una tumba, e igualmente oscuro. En la habitación superior... ¡les espera Al Burux! El viejo árabe parece aún más alto y delgado que la última vez que le vieron, muy pálido, y su única vida parece concentrarse en sus ojos. Está envuelto completamente en una especie de túnica, que más parece una mortaja. Para el grupo será dolorosamente evidente, si no lo fue antes, que éste ser y no otro ha sido el que ha preparado desde el principio esta situación...

La habitación está vacía, excepto por un punto: En una mesita, en el medio de la sala, hay un viejo tablero de ajedrez. Algunas piezas han muerto, otras siguen en el tablero (Ver diagrama).

La voz del viejo árabe es apenas un susurro cuando pregunta a los Pjs: -¿Habéis aprendido algo en el camino? ¿No? ¡Pues mirad y aprended!

Con esta frase, el anciano alza sus secos brazos, y un dantesco espectáculo se desencadena. Es como si un millón de rayos y truenos hubieran decidido caer simultáneamente sobre la vieja torre, mientras a su alrededor docenas de criaturas cthulhunianas bailan al ritmo del terrible son de la risa del anciano (mejor no mirar). Entre carcajadas, éste explicará a los Pjs el motivo de su peregrinación (si es que éstos no lo han averiguado aún...) y extenderá una huesuda mano para que se le entregue el Grial. El Pj que lo tenga deber pasar una tirada de Poder contra el poder de Nyarlathotep en la tabla de resistencia para evitar entregarlo dócilmente al Caos que se Arrastra (Puede que alguno de sus compañeros lo retenga a la fuerza. El viejo reirá aún más fuerte... y el cáliz volará a su mano, adquiriendo en el acto una ominosa luminosidad... oscura, si es que eso es posible).

Nuevamente el viejo extenderá su mano hacia uno de los presentes... pongamos que hacia uno de los guardaespaldas que aún sigan vivos. Éste se llevará las manos al pecho... demasiado tarde para evitar que su corazón, arrancado por una fuerza invisible, salga disparado hacia la mano de Nyarlathotep. ¡Nueva tirada de Cordura... y empieza el espectáculo de verdad!

Posibles finales

Nyarlathotep necesita diez almas humanas para completar su macabro ritual. Por su parte, y si nadie los para, aquellos guardaespaldas y San Miguel que pasen la tirada de Cordura al ver el destino de su compañero (los demás simplemente gritan y salen corriendo) sacarán sus armas iniciando una balasera. El cuerpo del viejo será abatido en el acto... para alzarse bajo otro cualquiera de los mil horrosos rostros del caos. Nueva tirada de COR para todo el mundo, con el peligro de perder 1D100 si no se pasa la tirada.

Otra solución clásica sería no subir al faro, sino trufarlo de dinamita y prender fuego a la mecha al grito de *¡Vás a volver a joderle el sueño a tu padre, cabrón!* Poco sutil... y menos efectivo. Nyarlathotep se alzaría en una de sus personalidades menos divertidas, dispuesto a conseguir diez almas y divertirse un montón mientras tanto.

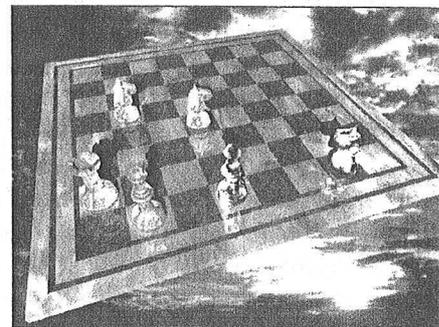
Puede que alguno de los Pjs piense con la cabeza, y decida retar a Nyarlathotep al ajedrez... El tablero de Aben Habuz es mágico, simboliza una batalla, y nadie puede negarse a pelear si no quiere ser derrotado por anticipado. El gran error del dios exterior ha sido traerlo consigo, para mejor ilustrar su plan a los Pjs. Si éstos (blancas) consiguen derrotar a Nyarlathotep (negras)... éste deberá abandonar este plano, y volver al abismo oscuro, furioso y derrotado.

Solución al problema de ajedrez:

Las Blancas juegan y dan mate en tres jugadas, en esta bonita composición debida al escritor francés Musset:

- 1.- T7D! CxT
- 2.- C6AD!! C3A+
- 3.- CXC mate.

¡Pero ojo! El sacrificio de la torre no es gratis. El Pj que dirija su mano hacia ella sentirá cómo su corazón se enfría y detiene, cómo su sangre ya no fluye... cómo va muriendo. Y caer desplomado con el mate... Para despertarse fuerte y renovado con el nuevo amanecer. Si un jugador acepta arriesgar su vida (el Guardián debe dejarle muy claro que si toca esa pieza va a morir), obtendrá 3d20



puntos de cordura al terminar la aventura, y su POD aumentará en 1d3, por la fuerza interior y autodisciplina que ganó al ofrecer su vida por la de sus compañeros.

Otra opción puede ser, si ninguno de los jugadores acepta el reto, que sea la mano de Sorguiñak la que juegue la partida... (eso evitará apariciones estelares de viejos dictadores, que no a todos le pueden sentar bien)... Sigue leyendo:

... Y otro final.

Si todo falla, el Guardián tiene dos opciones: decidir que Nyarlathotep ha ganado la batalla y que tiene suficiente poder para neutralizar a Nodens (apartándolo de sus campañas para siempre), o bien usa la baza de las brujas de Aralar, las cuales han estado muy ocupadas... invocando a Nodens y explicándole todo para que haga algo (al fin y al cabo, es su pellejo). Nodens se presenta ante Nyarlathotep, que se ríe a carcajadas, pues sabe que es mucho más fuerte que su eterno enemigo. El anciano y terco dios levanta una ceja y dice algo... Aquellos Pjs que aún estén vivos y cuerdos notarán un mareo, una distorsión, como si algo en el tejido de la realidad hubiese cambiado. Luego Nodens desaparecerá con una carcajada, Nyarlathotep parpadeará confuso mirando en todas direcciones, desconfiado... Y en el mar, tres buques de guerra apuntarán con sus cañones el viejo faro. En el puente de mando de uno de ellos un colérico general, con los prismáticos en los ojos, ordenará fuego mientras masculla para sí *«bueno está ese moro mierda si se piensa que puede engañar a un Primo de Rivera»*... Nodens ha viajado en el tiempo, para explicarle todo el pastel al dictador. Y claro, cuando uno es un dios hay muchos números de ser creído...

Y Nyarlathotep, gritando ¡Noooooooo!, debe interrumpir su ritual, mientras los cañones destruyen el faro y los Pjs, entre maldiciones, intentan salvar la piel...

Conclusión

Si los Pjs consiguen vencer por sus propios medios a Nyarlathotep, ganarán 2D10 de Cordura, y se encontrarán en lo alto del faro viendo un nuevo amanecer. El tablero y el Grial han desaparecido. El dios también ha desaparecido. Pero un nuevo día comienza. Es evidente que ninguna de las personalidades que conocieron en la fiesta de "la Caoba" recuerda la reunión... pero es difícil que eso les quite el sueño ahora. Por cierto... Están muy cansados...

En caso de que Primo de Rivera haya tenido que tomar cartas en el asunto sí que recuerda a los Pjs... Incluso es posible que los tenga en cuenta para algún retorcido trabajito de este estilo... Puede ser un contacto interesante para futuras aventuras. Claro que, para ello, tendrán que sobrevivir a un bombardeo artillero. Nada del otro jueves...

Dramatis Personae

Sorguiñak de Barrenechea (1.830 - 1.927).
Indarr de Barrenechea (1.869 - 1.946).
Birutia de Barrenechea (1.905 -).

Durante cientos de generaciones, la encarnación de la triple diosa ha sido el mas fuerte apoyo de los luchadores cansados. Abuela, madre, doncella... señoras de los secretos de la magia del fuego del hogar, concedoras de los nombres de las plantas, los animales... y las personas: Las brujas. La brujería no es un tipo especial de magia, sino la capacidad de observación de cosas que el resto de los mortales, obcecados por nuestros asuntos, hemos olvidado hace tiempo.

A efectos de magia en La Llamada de Cthulhu, las brujas del monte Aralar pueden efectuar CUALQUIER HECHIZO EXCEPTO LOS DE ATAR. La -buena-brujería no necesita imponerse. Tras siglos de experiencia dedicados al cuidado de sus semejantes, las brujas NO REQUIEREN GASTAR CORDURA. Úni-

camente gastarán puntos de MAGIA, que recuperarán a la velocidad habitual.

Nota de Ricard Ibáñez:

Esta aventura está un poco mal-dita. En un principio, como idea más o menos loca desarrollada por Miguel y aplaudida por mí, tenía que figurar en *Piel de Toro*. Razones de espacio lo impidieron. Luego pensamos en ella para un viejo proyecto de Luís Estrés de relanzar la vieja revista *Troll*... el proyecto no fructificó. Luego nos la pidieron los chicos del fanzine *Arkham*. Veremos qué pasa ahora...

Nota de Miguel Aceytuno:

Birutia aún vive. Hace pocos días recibí un correo electrónico suyo, en el que me comenta que sigue gozando de buena salud. Pero sus últimos años, me dice, se están viendo amargados por la certeza de que, más cerca de lo que pensamos, alguna mano sigue moviendo las viejas piezas del ajedrez de Aben Habuz.

GENERAL EVARISTO DE SAN MIGUEL

(OFICIAL FUERTE Y DURO)

FUE 09 CON 16 TAM 16 INT 10
Pod 16 DES 08 APA 15 EDU 15
COR90%

PTOS. VIDA: 16 EDAD: 51

ARMAS: PISTOLA 38 40%. (SIEMPRE LLEVA UNA ENCIMA) SABLE 40% (NO LLEVA)

HABILIDADES:

CRÉDITO 99% DERECHO 40% ELOCUCIÓN 60%
EQUITACIÓN 30%

NOTAS:

TIENE ÓRDENES DE HACER QUE LA MISIÓN SE CUMPLA...Y PIENSA HACERLO. SI ES NECESARIO, SUS GALONES, SU LIBRO DE CHEQUES... O SU PISTOLA PUEDEN REMOVER ROMA CON SANTIAGO. NO COMPRENDE MUY BIEN EL OBJETIVO DE LA MISIÓN, PERO ELLO NO LE IMPORTA.

GUARDAESPALDAS

(UN EQUIPO DE SEIS MACHACAS DE ÉLITE)

FUE 16 CON 17 TAM 15 INT 06
Pod 06 DES 14 APA 08 EDU 06
COR70%

PTOS. VIDA: 16 EDAD: 30/40

ARMAS: PISTOLA 38 70%. (SIEMPRE LLEVAN DOS ENCIMA) ESCOPETA DE CORREDERA 60% (DOS DE ELLOS LLEVAN, EN UN MALETÍN DEL QUE NUNCA SE SEPARAN)

HABILIDADES:

CONducir AUTOMÓVIL 50% PRIMEROS AUXILIOS 40%.
DESCUBRIR 50%. DISCRECIÓN 60%

NOTAS:

CARNE DE CAÑÓN PARA LOS ESBIRROS DE NYARLATHOTEP. OBEDECEN CIEGAMENTE CUALQUIER ORDEN DE SAN MIGUEL.

ΑΠΕΝΔΙΧΕΣ

Apéndices

Nueva profesión: Fraile / Sacerdote

Por David Gómez Relloso

Puede parecer que en principio no se trata de un Pj muy «jugable». Pero un jugador espabilado y más amante de la interpretación que del hachazo y tentetioso puede sacarle mucho «jugo». Desde un vividor estilo Fray Tuck (Robin Hood), hasta un astuto clérigo que aprovecha sus conocimientos (básicamente saber leer y escribir y alguna que otra cosilla) para ponerse al servicio de un poderoso. O incluso puede ser el guía espiritual del grupo (máxime si los Pjs están realizando una peregrinación, como sucede en la entrada de numerosos módulos).

Evidentemente, me he basado en la profesión de Clérigo, que es al fin y al cabo la más parecida:



Fraile/ Sacerdote

Frailes y sacerdotes componen, junto con los monjes, el bajo clero, los miembros de la Iglesia provenientes de las clases bajas.

Eran hombres piadosos, que dedicaban su vida a dar gracias y alabar a Dios contemplativamente (monjes), o a predicar su Palabra y velar por el alma de los cristianos (sacerdotes y frailes mendicantes, como los franciscanos o los dominicos).

Teniendo en cuenta el contexto social, eran personas cultas, ya que novicios y seminaristas tenían acceso a una educación.

Nota: Es cierto que en la época había multitud de miembros del bajo clero con una escasísima cultura y/o carentes de vocación religiosa; sin embargo, en términos de juego consideraremos que el Pj no pertenece a ese grupo (a menos que el jugador así lo desee).

Origen social

Campesino o villano.

Mínimos de características

Un fraile o sacerdote deberá tener unos mínimos de 45 en Suerte (45 puntos entre PER, COM y CUL) y 15 en Cultura.

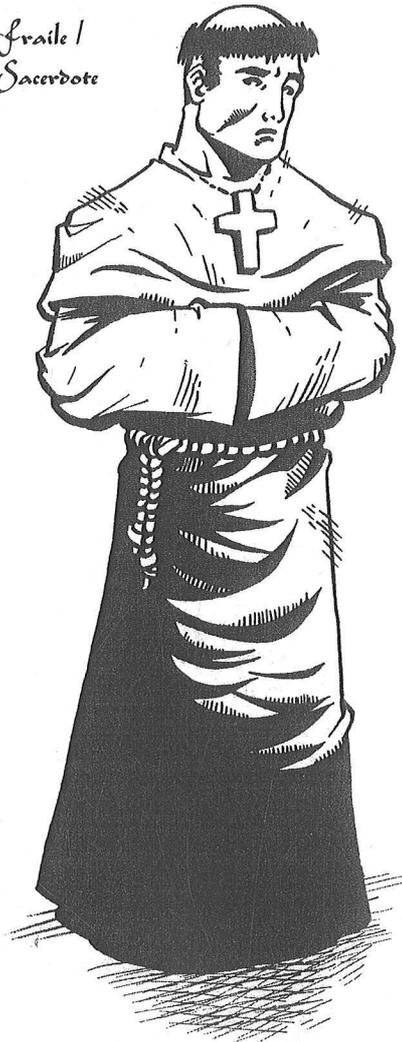
Limitación de armas y armaduras

Un fraile o sacerdote sólo puede llevar armaduras de tipo 1 y armas de tipo 1 o palo. No puede llevar escudo ni casco.

Competencias

- ☞ Elocuencia
- ☞ Leer y escribir
- ☞ Latín
- ☞ Teología
- Buscar
- Cantar
- Escuchar
- Enseñar
- Griego
- Leyendas
- Memoria
- Psicología

Fraile / Sacerdote



Principales órdenes religiosas de la península

Antoninos

Orden fundada en Oriente en el siglo IV. Sus monjes visten de negro y llevan bordada en el pecho una tau (letra griega muy similar a la T) azul. Muchos de ellos son buenos sanadores, y se les atribuye el poder de curar con sus sencillas plegarias la misteriosa fiebre llamada "Fuego de San Antón".

Benedictinos

Orden fundada en Italia en el 529. Sus miembros visten hábito negro y tienen fama de estudiosos y sabios.

Carmelitas

Orden fundada en Palestina en el 1083. Son mendicantes, es decir, se dedican a pedir limosna y abominan de los bienes terrenales. Su hábito es de color pardo, y llevan encima una capa blanca con capucha para protegerles de las inclemencias del tiempo.

Cartujos

Orden fundada en Francia en 1084. Los hábitos de sus monjes son siempre blancos. Practican el recogimiento y la oración, y en sus monasterios se mantiene la más rigurosa clausura.

Cistercienses

Orden fundada en Francia en 1098, como escisión de la orden benedictina. Rechazan el uso de criados seculares dentro de los conventos (habituales en otras órdenes), siendo su regla una de las más duras (prohibición de llevar otras ropas debajo de los hábitos, ausencia de chimenea salvo en la sala capitular y en la dedicada a los enfermos, trabajar en los campos, etc.). Los benedictinos, sus grandes enemigos, dicen de ellos que van desnudos debajo del hábito debido a su gran inmoralidad, y que son refugio de borrachos, ya que en su regla se permite consumir hasta dos litros de vino diarios (se supone que como estimulante). Visten hábito negro con sobreveste blanco.

Franciscanos

Orden fundada en Italia en 1209. Mendicantes, visten hábito marrón con capucha.

Dominicos

Orden fundada en España en 1215. Mendicantes y con fama de fanáticos (muchos dominicos predicarán cruzadas contra el infiel, azuzarán a las masas para saquear aljamas y juderías y formarán parte de la Inquisición). Visten hábitos blancos debajo de un sobreveste negro con capucha.

Mercedarios

Orden fundada en España en 1218. Visten de blanco y son mendicantes. Las limosnas que reciben están destinadas exclusivamente a pagar el rescate de los esclavos cristianos cautivos de los infieles, en Tierra Santa o norte de África. Por ello suelen hablar a la perfección el árabe y otras lenguas orientales.

Jesuitas

Orden fundada en España en 1534. Clérigos regulares, es decir, que no son monjes sino sacerdotes normales. Suelen dedicarse a la enseñanza, y tienen como particularidad que solamente le juran fidelidad al Papa de Roma, no reconociendo poder temporal superior. Visten hábito negro.



Fe

- Absolución
- Bendición
- Consagración
- Exorcismo
- Confrontación
- Ayuda Divina
- Intervención de los Arcángeles

¡Hágase la Luz!

El poder de la Fe en Aquelarre

«En una parroquia situada a orillas del río Vilaine vivió hace tiempo una joven poseída por el Diablo.

Sus padres, desesperados, decidieron llevarla al cura para que la exorcizara.

El sacerdote la roció con agua bendita y ordenó al diablo que saliera,

- ¡No saldré! -replicó el demonio

- ¡Saldrás! -insistió el cura, que no dejaba de asperjar al demonio

El diablo ofreció tanta resistencia como pudo, pero finalmente, viéndose vencido manifestó:

-Saldré del cuerpo de esta joven, pero a condición de que pueda entrar en el del sacristán

-¡Ni hablar! -exclamó indignado el sacristán.

El cura, que comenzaba ya a cansarse de tanto asperje, dijo al demonio:

-Trato hecho, saldrás por la boca de la joven y entrarás POR EL TRASERO del sacristán.

Éste, al oír las palabras del cura, corrió a sentarse en la pila llena de agua bendita.

-¡Que venga si se atreve! -gritó.

El diablo, que había salido del cuerpo de la joven, fue perseguido A GOLPES DE HISOPO por el sacerdote, quien le expulsó de la iglesia y le obligó a regresar al Infierno...»

- De Adolphe Orain, según el relato oral del padre Constant Tual, de la aldea de Bain, en 1898...

La creación del fraile como nuevo personaje nos hace replantearnos el papel de los siervos de Dios en el juego. Bien es cierto que el manual ya nos ofrece en su capítulo V ("Santos, Rezos y Milagros") la posibilidad de interactuar con las fuerzas angélicas rezando a los santos. Pero bien poca cosa era, comparado con el amplio despliegue de las fuerzas de la oscuridad, y el aficionado pedía más...

Encantados de servirte.

Los poderes de la Fe

Las siguientes reglas solamente son válidas, en un principio, para personajes de profesión religiosa. Es decir, para Clérigos, Frailes, Inquisidores y Goliardos (con reservas), que han adquirido el poder para realizar estos rituales.

Para estos personajes se ha creado una característica nueva, que se llama Fe. Al igual que los Puntos de Concentración de los magos se obtienen en base al 20% de su Irracionalidad, la Fe del sacerdote se obtiene calculando el 20% de su Racionalidad.

La conjunción de la Fe como fuerza espiritual, unida al conocimiento teórico de las fórmulas de la liturgia cristiana (en términos de juego, su porcentaje en la competencia de Teología) permite al religioso realizar con éxito ciertos "rituales" a la hora de luchar contra el Diablo.

La Fe no se gasta: se tiene o no se tiene. El religioso puede mantener simultáneamente la efectividad de tantos rituales como quiera siempre que la suma de la fe empleada no exceda su total. En tal caso, tendrá que renunciar a alguno: No tiene suficiente Fe... Y recordemos que ver a criaturas demoníacas hace ganar Irracionalidad, es decir, perder Racionalidad, es decir, tener menos Fe...

Y sí, hemos dicho "criaturas demoníacas", no "criaturas irracionales". Es decir, lo que sigue es válido frente a Engendros del Infierno y Demonios, elementales, menores y superiores. A las criaturas mágicas del imaginario popular no les hace ni cosquillas (salvo que tengan un origen demoníaco especificado de antemano en el manual, como los Demachiónos gallegos, o se trate de un ritual de exorcismo frente a un ataque de posesión). Como alguna buena noticia tendríamos que dar, los rituales



de la Fe sí son efectivos, a cambio, frente a personajes siervos del demonio o que hayan perdido su alma.

Los religiosos deberán tirar por su porcentaje en Teología cuando quieran realizar uno de estos rituales, invirtiendo los puntos de Fe pasen la tirada o no.

Absolución



Atención: El uso de estas reglas modifica las aparecidas en el manual, ya que sustituyen el bonus/malus de +/- 25% que hasta ahora aplicaba el Dj según su criterio.

Consiste en el perdón de todos los pecados cometidos anteriormente. Para ello el religioso ha de escuchar al pecador en confesión, liberándole luego del peso de sus faltas. En términos de juego, el confesado tendrá entonces un bonus de +25% a la hora de rezar a los santos del capítulo V del libro. También le dará ciertas ventajas a la hora de enfrentarse con criaturas diabólicas (ver más adelante el Exorcismo y la ayuda divina).

TABLA DE FE

Porcentaje en Teología	Rituales conocidos	Puntos de Fe
40 a 59%	Absolución	(12) 0
60 a 79%	Bendición	5
80 a 99%	Consagración	10
00%	Exorcismo	15

En caso de necesidad (por ejemplo, ante un ataque inminente) un religioso puede dar una absolución colectiva si tanto el religioso como los candidatos a ser absueltos pasan un asalto de combate (dos acciones) concentrados en actitud de recogimiento (ponerse de rodillas es opcional) sin hacer ningún otro tipo de acción. En términos de juego, esa actitud de recogimiento se traduce en una tiradita de RR, para ver si mantienen la compostura pase lo que pase a su alrededor.

A diferencia de otros rituales, la absolución no requiere dispensa de puntos de Fe por parte del religioso, aunque se le exige un mínimo (12) para poder concederla. Que el absuelto mantenga el estado de gracia con Dios o no, depende de sus acciones: Lo perderá en el momento en que infrinja cualquiera de los mandamientos divinos: Adorar al diablo, romper promesas o votos, practicar la magia negra, robar, mentir, matar cuando no sea por una causa justa, pecar de lujuria y ser egoísta y no pensar en los demás (Traducción libre de los diez mandamientos en términos de juego. De nada.).

No pueden gozar de los privilegios de la absolución los malditos de Dios (Rasgo de carácter núm. 82), los que han perdido su alma por tener tratos con el Maligno o los excomulgados.

Ningún Pj o Pnj puede excomulgar a un Pj, siendo un "poder" que se reservará el Dj para aquellos Pjs que lleven una vida pecadora, acordándose de pedir la absolución solamente cuando vengan mal dadas... para seguir pecando una vez pasado el peligro. Evidentemente, tampoco gozará de las posibles ventajas de los rezos (ver capítulo V del manual). Un excomulgado tendrá que hacer algo especialmente heroico y altruista para que le sea levantada la excomunión.

Los religiosos solamente pueden realizar sus rituales si están en "estado de Gracia". A no ser que las tiradas de Rasgos de carácter indiquen lo contrario, inicialmente todos los Pjs religiosos estarán en ese estado... excepto los Goliardos, que, para conseguirlo, deberán confesarse *en tiempo de juego* lo antes posible...

Bendición



El religioso deposita parte de su fe en un objeto determinado, que puede ser un arma, un símbolo religioso u otra cosa de pequeño tamaño. También sirve para crear agua bendita. El ritual entero dura media hora, y se mantiene mientras el religioso lo desee y mantenga su fe en él. Los efectos que causa son diferentes: -En el caso de un arma, podrá herir a las criaturas diabólicas que de otro modo

serían invulnerables al daño físico (por ejemplo, las Sombras o el demonio menor Camos), pero no anulará los puntos de armadura mágica que puedan tener (como es el caso del demonio Anazareth o de Bael).

-En el caso de un símbolo religioso, da bonus si se usa para una Confrontación o un Exorcismo (ver más adelante).

-Si se trata de cualquier otro objeto, causará una quemadura de 1d6 puntos de daño en aquella criatura demoníaca que la toque, ignorando cualquier armadura o aura.

-En el caso del agua, habrá que mezclarla con cierta cantidad de sal para que el ritual sea efectivo. Cada Bendición permite crear tres redomas de agua bendita, que causan cada una 1D8+1 puntos de daño si se derraman sobre una criatura demoníaca (tirada de Lanzar), respetando la armadura pero reduciendo el valor del aura de protección a la mitad si la hay (es decir: si se salpica con agua bendita al demonio Andrialfo su aura se contabilizará con 10 puntos en lugar de con 20, pero de ser mojado un Brucolaco seguirá teniendo sus 5 puntos de armadura natural).

Consagración



Permite sacralizar una habitación grande o una casa pequeña (dos o tres estancias como máximo) impidiendo que los demonios entren en ella. El ritual dura casi dos horas, en los que el sacerdote ha de salpicar con agua bendita toda la casa. Es muy eficaz si luego se realizará una Confrontación o un Exorcismo dentro de ella, e impide la entrada a la mayoría de las criaturas demoníacas menores (en concreto, a las que tienen 150 puntos de Irracionalidad o menos). No afecta en absoluto a las demás.



Sobre la tonsura

Frailes y sacerdotes iban tonsurados, es decir, con la coronilla afeitada. El tamaño de la tonsura indicaba de algún modo su integridad en materia religiosa: desde una pequeña tonsura casi inexistente (y fácilmente disimulable) hasta una "corona de pelo" que bordeaba una cabeza totalmente afeitada.



Exorcismo



Permite expulsar y destruir al demonio o entidad que haya poseído un cuerpo humano. El ritual completo dura más de cinco horas, y el exorcista ha de pasar todo ese tiempo rezando junto al cuerpo poseído. El exorcista puede ser auxiliado en esta batalla contra el mal por un máximo de siete personas de corazón puro que recen mientras se hace el ritual. Estas ganarán 1D10 puntos de Racionalidad si el exorcista tiene éxito, pero también ganarán los puntos de IRR que correspondan si falla. Por desgracia, los partidarios de Satanás también pueden meter los cuernos en el asunto... Y es que un exorcismo atraerá a las criaturas demoníacas que se encuentren en los alrededores, y que intentarán por todos los medios a su alcance interrumpir el ritual.

El lector se dará cuenta que un sacerdote normal puede tener posibilidades de éxito frente a posesiones de entidades demoníacas (como las ánimas) pero muy pocas o ninguna frente a demonios, debido a la alta Irracionalidad de éstos. Por suerte, las reglas del capítulo V del manual permiten la existencia de Pnj santos/as. Si el exorcista es uno de ellos/as sus puntos de Racionalidad (100) se doblarán temporalmente mientras dure el ritual, permitiendo el enfrentamiento contra demonios.

Al finalizar el ritual se comparan la Racionalidad del exorcista con la Irracionalidad de la criatura que posee el cuerpo:

IRR de la criatura superior en +100 a la RR del exorcista:

El cuerpo del exorcista se prende fuego provocándole la muerte entre horribles dolores. Todos los presentes pierden 2D10 puntos de RR

IRR superior en +75

Al exorcista le salen numerosas pústulas sangrantes en todo el cuerpo, que le causan 4D6 de daño. Caso de sobrevivir perderá 2D10 puntos de RR

IRR superior en +50

El exorcista empieza a vomitar gusanos, que corroen su estómago provocándole una enfermedad de síntomas parecidos a los del Cólera. Consultar pág. 34 del manual para ver sus síntomas y posible recuperación. Además, perderá 1D10+5 puntos de RR

IRR superior +25

Al exorcista se le prende fuego el objeto sagrado que lleva, causándole 1D6 de daño por quemaduras. Además, pierde 1D10 +2 de RR

IRR superior en +10

El exorcista recibe un chorro de vómito en plena cara, perdiendo 1D6 puntos de RR

IRR de la criatura y RR del exorcista igualadas, o con una diferencia menor de 9

El ritual no ha funcionado. Todo sigue como antes, y la criatura se ríe a carcajadas

RR del exorcista superior en +10 a la IRR de la criatura

La criatura sale del cuerpo de su víctima e intenta entrar en el del exorcista. De no conseguirlo, huye.

RR superior en +25

La criatura es expulsada del cuerpo para instalarse en el cuerpo sin absolución más cercano

RR superior en +50

La criatura es expulsada del cuerpo y ha de huir de él en el acto.

RR superior en +75

La criatura es expulsada del cuerpo y arrojada al infierno

RR superior en +100

La criatura es destruida en el acto y para siempre

-Caso de que la criatura sea expulsada el exorcista gana 1D10 puntos de RR.

La posesión según la Iglesia católica

La persona poseída no tiene control sobre su cuerpo ni su mente, pero presenta momentos de lucidez en los que recupera el control sobre ellos.

Durante la posesión se dan uno o varios de los siguientes fenómenos:

- 1.- Locura y muestras de odio hacia Dios, la Virgen, los Santos y los símbolos sagrados
- 2.- Xenoglosia (Hablar y entender idiomas desconocidos)
- 3.- Clarividencia (Saber y conocer cosas que en condiciones normales no sabría), así como, predecir acontecimientos futuros.
- 4.- Sufrimiento de una transformación de la personalidad
- 5.- Manifestar una fuerza superior a la correspondiente a su constitución, edad, estado...
- 6.- Transformaciones físicas en todo el cuerpo
- 7.- Transformación de la voz, tono, cadencia, pronunciación, apariciones de fonías no humanas (animales, seres desconocidos...)
- 8.- Levitación
- 9.- Movimientos antifisiológicos, convulsiones ..
- 10.- Psicoquinesis (desplazamiento de objetos)

BONUS Y MALUS

El exorcista esgrime un símbolo sagrado bendecido:	+5 puntos de RR
El exorcismo tiene lugar en un lugar consagrado:	+10 puntos de RR
El exorcista moja al poseído con agua bendita:	+5 puntos de RR
Por cada persona absuelta rezando en la sala	+5 puntos de RR
Por rezar al santo/a apropiado.	(Máximo 7 personas) +20 puntos de RR
Por cada persona que deje de rezar	(Tirada previa de Teología) +10 puntos a la IRR de la criatura
Si el acto se realiza en un lugar maldito:	+20 puntos a la IRR
Por cada muerte que haya en la sala	+10 puntos a la IRR
Si la ceremonia se interrumpe:	+50 puntos a la IRR

Nota: El antiguo hechizo de Exorcismo que aparece en la página 68 del manual, pasa a llamarse Expulsión. A partir de ahora, el Exorcismo queda reservado única y exclusivamente para el poder que tienen los sacerdotes fruto de su Fe.

La Confrontación



Hay un ritual en el que no son necesarios saberes teológicos, solamente fe, un objeto sagrado (y un par de coj...). Consiste en, escudado solamente por el objeto sagrado de su religión, enfrentarse a la criatura diabólica de turno.

La criatura y el personaje lanzarán 1D100 por sus respectivas irracionalidad y racionalidad. Aquel que saque un crítico dobla el valor de su respectiva competencia. En caso de sacar una pifia, ésta baja a la mitad. Luego se aplica la siguiente tabla:

- + 5% por cada "voto privado" (Ver *Promesas y votos*)
- + 10% a la RR del personaje si está absuelto
- + 10% si esgrime un símbolo sagrado
- + 10% si es un símbolo sagrado bendecido
- +25% si se está en una sala consagrada
- +50% a la IRR de la criatura si se está en un lugar maldito.

Se comparan los respectivos valores:

Diferencia de +50 a favor del personaje:

Éste alarga el objeto sagrado, incrustándolo en la fétida piel de la criatura. Su carne se quema en el acto desprendiendo un pestilente hedor. Si es un engendro demoníaco muere en el acto, de ser un demonio elemental, menor o superior, desaparece en una nube de azufre y llamas de regreso al infierno (Las llamas no afectan al Personaje, que gana 2D10 de RR)

Diferencia de +25 a favor del personaje.

Ante la visión del objeto sagrado, la criatura se encoge y empieza a humear, perdiendo 3D6 puntos de resistencia, y huyendo para no volver en 2D10 asaltos

Diferencia de +10 a favor del personaje.

Una luz blanca ciega durante 1D6 asaltos de combate a la criatura (equivalentes a un resultado de Conmoción, ver pág. 50 del manual).

Diferencia de menos de 10 puntos entre ambos valores:

La criatura se detiene un asalto de combate, vacilando ante la en-

tereza del personaje. Habrá que correr... o volver a repetir la jugada...

Diferencia de +10 a favor de la criatura:

Ésta lanza un ataque contra el personaje. Éste no tiene derecho a esquivar ni parar. Si la criatura acierta la tirada el personaje recibe solamente 1D6 de daño (más bonus de fuerza si los hay) y es despedido rodando contra el suelo, de un empujón (se puede usar la competencia de Saltar para atenuar el golpe)

Diferencia de +25 a favor de la criatura.

Ésta alarga la mano, arranca el objeto sagrado de la mano de su portador y le hace un ataque normal, que impacta automáticamente (aunque no es crítico) Elegir la localización automáticamente). El personaje pierde 1D6 puntos de RR

Diferencia de +50 a favor de la criatura:

La criatura se ríe, aplasta/arranca el objeto sagrado y la mano del personaje (1D10+2 de daño directo a esa mano) y hace un ataque que impacta automáticamente con un resultado crítico. Si la víctima sale viva de ésta, pierde 1D10+2 puntos de RR

Ayuda Divina



En ocasiones, puede que los Pjs creyentes se vean superados por las circunstancias. Aún les queda un último recurso: Invocar la ayuda de Dios. Para ello deberán estar en estado de gracia (estar absueltos, o no haber pecado y no estar malditos o excomulgados). Podrán entonces hacer una tirada por su Fe **sin derecho a aplicar Suerte**. Mientras que las intervenciones de santos descritas en el capítulo V del manual provocaban prodigios más o menos discretos, la ayuda de Dios es algo espectacular, con la intervención de los las fuerzas celestiales que hagan falta, Arcángeles incluidos. Por desgracia, solamente podrá realizarse si los Pjs están delante de Demonios (ya sea superiores, menores o elementales) no ante engendros del Infierno, otras criaturas demoníacas e irracionales o ante oponentes humanos, por muy malvaços que sean. Y tiene una contrapartida: Si se falla la tirada... es Dios quien nos ha fallado... Y la fe del Pj en cuestión se reduce a 0 de manera permanente...

El ritual del Exorcismo

- 1.- Se colocará un crucifijo ante la vista del poseído y si es posible entre sus manos
- 2.- Si el poseso blasfema, habla mal ... se debe ordenar al diablo que se calle y se limite a contestar a las preguntas que se le hagan
- 3.- El exorcista no debe dar crédito a lo que vea u oiga
- 4.- Se le debe preguntar al poseso el nombre y número de entes malignos que le poseen
- 5.- En caso de respuesta positiva al anterior punto se debe preguntar en que época se produjo la posesión
- 6.- Se recomendará a los asistentes al exorcismo (cuyo número debe ser reducido), que recen incesantemente
- 7.- Exorcizar en tono de autoridad enérgica, insistiendo cuando sufra
- 8.- Se hará la señal de la cruz en las zonas del cuerpo donde se note reacción por parte del poseso
- 9.- Se rociará con agua bendita el cuerpo del poseso en especial donde se perciba reacción por parte del poseso.
- 10.- Se repetirán frases, palabras que atormenten al poseído haciéndolo con frecuencia y enérgicamente
- 11.- De ser posible deben estar presentes los familiares del poseso, para que vean la reacción de éste y a la vez lo sujeten
- 12.- Cuando se haya vencido a los diablos, debe preguntarse la razón de la posesión, propósito, y zona del cuerpo donde se encuentran arraigados.
- 13.- Una vez conocido el propósito y lugar donde se encuentra el ente poseedor, se procederá a expulsarlo enérgica y definitivamente.
- 14.- Los asistentes deben arrodillarse durante la ceremonia y el exorcista les rociará agua bendita.
- 15.- El exorcista debe dirigirse al poseso y pronunciar enérgicamente: «Cualquiera que seas, espíritu inmundo, te mando, así como a tus compañeros que poseéis a éste siervo de Dios, en nombre de los misterios de la encarnación de la pasión, de la resurrección y de la ascensión de nuestro Señor Jesucristo y en nombre del Espíritu Santo, que me digas tu nombre y me indiques el día y la hora en que saldrás de este cuerpo. Te mando que me obedezcas y te prohibo que atormentes más a esta criatura»



La intervención de los Arcángeles



Menos drástico es solicitar la ayuda de los arcángeles. Para ello basta estar en estado de gracia y pasar una tirada de RR. Por desgracia, los "siete magníficos" del Cielo solamente intervendrán si lo hacen sus oponentes directos del Infierno. Es decir, otorgarán sus dones a los Pjs si estos se enfrentan a los planes de sus contrarios o a los servidores de éstos, y solamente harán acto de presencia si el demonio en cuestión, a su vez, se presenta directamente...

Conviene remarcar que en esa tirada de RR no se podrán aplicar puntos de Suerte, y que si el Pj falla... no podrá volver a intentarla en esa sesión de juego.

Miguel, Arcángel de la Esperanza.

Dones que concede: Regenera los puntos de Suerte, y en ocasiones los dobla de forma temporal.

Si intervienen:

Belzebuth y Astaroth, así como todos los demonios menores.

Anael, Arcángel de la Amistad.

Dones que concede: Salva de la muerte a quien intente ayudar a un amigo en apuros.

Si intervienen:

Silcharde, Baél, Ondinas.

Rafael, Arcángel de la Paz.

Dones que concede: Calma los ánimos y apacigua las disputas.

Si intervienen:

Frimost, Haborimo, Ígneos.

Gabriel, Arcángel

protector frente al Miedo.

Dones que concede: Derecho a una segunda tirada de RR. Enviar un aviso si las cosas se tuercen.

Si intervienen:

Masabakes, Lilith, Incubos y Súcubos

Cassiel, Arcángel de la Vida

Dones que concede: Curación milagrosa.

Si intervienen:

Guland, Andrialfo, Silfos

Sachiel, Arcángel de las Riquezas

Dones que concede: Hacerse rico si se es/ha sido generoso o altruista

Si intervienen:

Surgat, Anazareth, Gnomos

Samael, Arcángel de la Guerra

Dones que concede: Da fuerzas al que combate por una causa santa. Envía a miembros de la Hueste angélica (*)

Si intervienen:

Agaliarepht, Beherito, Abigor, Sombras

(*) Los miembros de la hueste angélica aparecerán solamente si intervienen en la lucha Engendros del Infierno o magos con más de un 100% de Irracionalidad.

Lanzar 1D10 para ver número y tipo de criaturas convocadas:

1-2	1D10	Jauría de Dios
3-4	1D8	Jauría de Dios
5-6	1D6	Hayyoth
7-8	1D3	Malache
		Habbalah
9	1D2	Criaturas de Abaddón
0	1	Ángel Castigador

Promesas y votos

Por José Luis Rodríguez (Tanys)

Promesas

Son compromisos de hacer o abstenerse de hacer algo. La verdad requiere conformidad entre las palabras y los hechos. Romper una promesa es mentir, un pecado contra el Octavo Mandamiento. Las Promesas en Nombre de Dios comprometen el Honor Divino porque se toma a Dios por testigo de lo que se afirma. Romper una promesa hecha ante Dios es un grave pecado contra el Segundo Mandamiento, y provoca la excomunión (ver *Hágase la luz*). Así que alguien obligado a hacer un juramento tal... ha de cumplirlo.

Votos

Votos son promesas hechas a Dios. Generalmente se refieren a los votos

realizados por los miembros de órdenes religiosas. Éstos son reconocidos como «votos públicos» por la ley eclesiástica. Se regulan por la ley de la comunidad religiosa en la que se hacen y, por encima de ésta, por la ley canónica de la Iglesia. Dicha ley impone ciertos requisitos en cuanto a la edad, condición y preparación de quien los hace, y en cuanto a la autoridad de aquellos que reconocen los votos y los reciben en nombre de la comunidad religiosa y de la Iglesia.

Los votos generalmente incluyen pobreza, castidad consagrada y obediencia. Algunas órdenes religiosas tienen además otro, conocido como «cuarto voto», que manifiesta un elemento específico de su carisma, por ejemplo fidelidad al magisterio, servicio a los más pobres, etc. El significado de estos votos se gobierna igualmente por la ley canónica y por los documentos legislativos de la comunidad en que se hacen. Según la ley eclesiástica, los votos se hacen por un tiempo de prueba antes de hacerse perpetuos (siendo éste el caso de los Goliardos).

Los sacerdotes diocesanos prometen obediencia a su obispo y permanecer célibes, pero a estas promesas no se les llama votos. La diferencia es sutil. Los religiosos hacen sus votos como una donación mas allá de toda exigencia del ministerio. Los sacerdotes diocesanos, en cambio, con su promesa, aceptan cumplir un requisito eclesiástico para todo sacerdote. Es decir, un sacerdote que rompa su castidad es un pecador... pero aún podrá ser absuelto si se arrepiente, cosa que no podrá hacer un fraile.

Votos privados

Todo cristiano, en virtud del bautismo, debe buscar la santidad, lo cual implica la generosa administración de sus bienes a la luz de las necesidades de los pobres y de la Iglesia, obediencia a Dios y al magisterio eclesiástico, y castidad según su estado de vida. Nada impide a un creyente hacer un voto privado con Dios, que pese a no ser reconocido por la ley canónica sí lo es por la celestial.

En términos de juego, el Pj puede hacer los siguientes votos:

Castidad: No hacer uso del sexo ni siquiera dentro del matrimonio

Honestidad: Nunca romper la palabra dada

Honor: Jamás atacar a un enemigo desarmado o indefenso

Cruzada: Nunca retroceder en combate contra un servidor del Mal

Silencio: Pues eso, no hablar

Pobreza: Repartir en limosnas todo el dinero que se consiga, sin llevar nunca encima más de 10 monedas de plata, y viviendo con sencillez (en términos de juego, 5 monedas al mes de gasto semanal)

Auxilio: Ayudar siempre a los débiles e indefensos, aunque se trate de una causa perdida de antemano.

Ayuno: Realizar una única comida al día y que no incluya carne.

Humildad: Jamás hablar con arrogancia, dar órdenes o discutir.

... o cualquier otro que acuerden jugador y Dj (dentro de un orden y sin pasarse).

El jugador puede elegir para su Pj hasta tres votos (más empezaría a hacerlo injugable). Si en algún momento rompe uno de ellos, el Pj pasa a estar excomulgado. El Dj tendrá presente los votos del Pj, ya que el Demonio intentará continuamente "hacerle caer en la tentación" (con lo que, en términos de juego, tiene una excusa perfecta para cebarse con él).

Como contrapartida, mantener uno o varios votos tiene dos ventajas, aunque hay que estar libre de pecado (o haber sido absuelto) para disfrutarlas: Bonus a la hora de realizar una Confrontación (ver) y un punto extra de daño contra cualquier *criatura o sicario infernal* por cada voto. Estos puntos extra ignoran cualquier tipo de armadura o protección mágica (conviene remarcar que no se contabilizarán contra humanos simplemente malvados o criaturas irracionales).





Aguelave

El juego de rol demoniaco-medieval

RASGOS		PROFESIÓN		CARACTERÍSTICAS			
NOMBRE DEL JUGADOR	_____	ORDEN	_____	FUERZA (FUE)	_____	PESO	_____
NOMBRE DEL PJ	_____	PROF. A	_____	AGILIDAD (AGI)	_____	ALTURA	_____
POSICIÓN SOCIAL	_____	PROF. B	_____	HABILIDAD (HAB)	_____	EDAD	_____
SITUACIÓN FAMILIAR	_____	RANGO A	_____	RESISTENCIA (RES)	_____	ASPECTO	_____
PROFESIÓN PATERNA	_____	RANGO B	_____	PERCEPCIÓN (PER)	_____	CÓNYUGE	_____
GRUPO ÉTNICO	_____	APODO	_____	COMUNICACIÓN (COM)	_____	HIJOS	_____
NACIONALIDAD	_____			CULTURA (CUL)	_____		

COMPETENCIAS EN ARMAS

<input type="checkbox"/> Arco (Hab)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Honda (Hab)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Ballesta (Hab)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lanza (Agi)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Cuchillo (Hab)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Maza (Fue)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Escudo (Hab)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Palo (Agi)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Espada (Hab)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pelea (Agi)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Espadón (Fue)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Hacha (Fue)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMAS

COMPETENCIA	ARMA	DAÑO	BONUS	CAR	FUE. MÍN.	TIPO ARMA	DISP./CAR.

HERIDAS Y ARMADURA

*INCLUYE ESCUDO
#INCLUYE YELMO
#DAÑO 12
#DAÑO 12

1- CABEZA

ARMADURA	
TOTAL	ACTUAL
HERIDAS	

3- BRAZO IZQ

ARMADURA	
TOTAL	ACTUAL
HERIDAS	

2- BRAZO DEX

ARMADURA	
TOTAL	ACTUAL
HERIDAS	

4-8- TRONCO

ARMADURA	
TOTAL	ACTUAL
HERIDAS	

9- PIERNA DEX

ARMADURA	
TOTAL	ACTUAL
HERIDAS	

10- PIERNA IZQ

ARMADURA	
TOTAL	ACTUAL
HERIDAS	

PUNTOS DE RESISTENCIA: ()

ARMADURA: ()

YELMO: ()

ESCUDO: ()

FE

RACIONALIDAD

SURTE

SURTEACTUAL

PC

IRACIONALIDAD

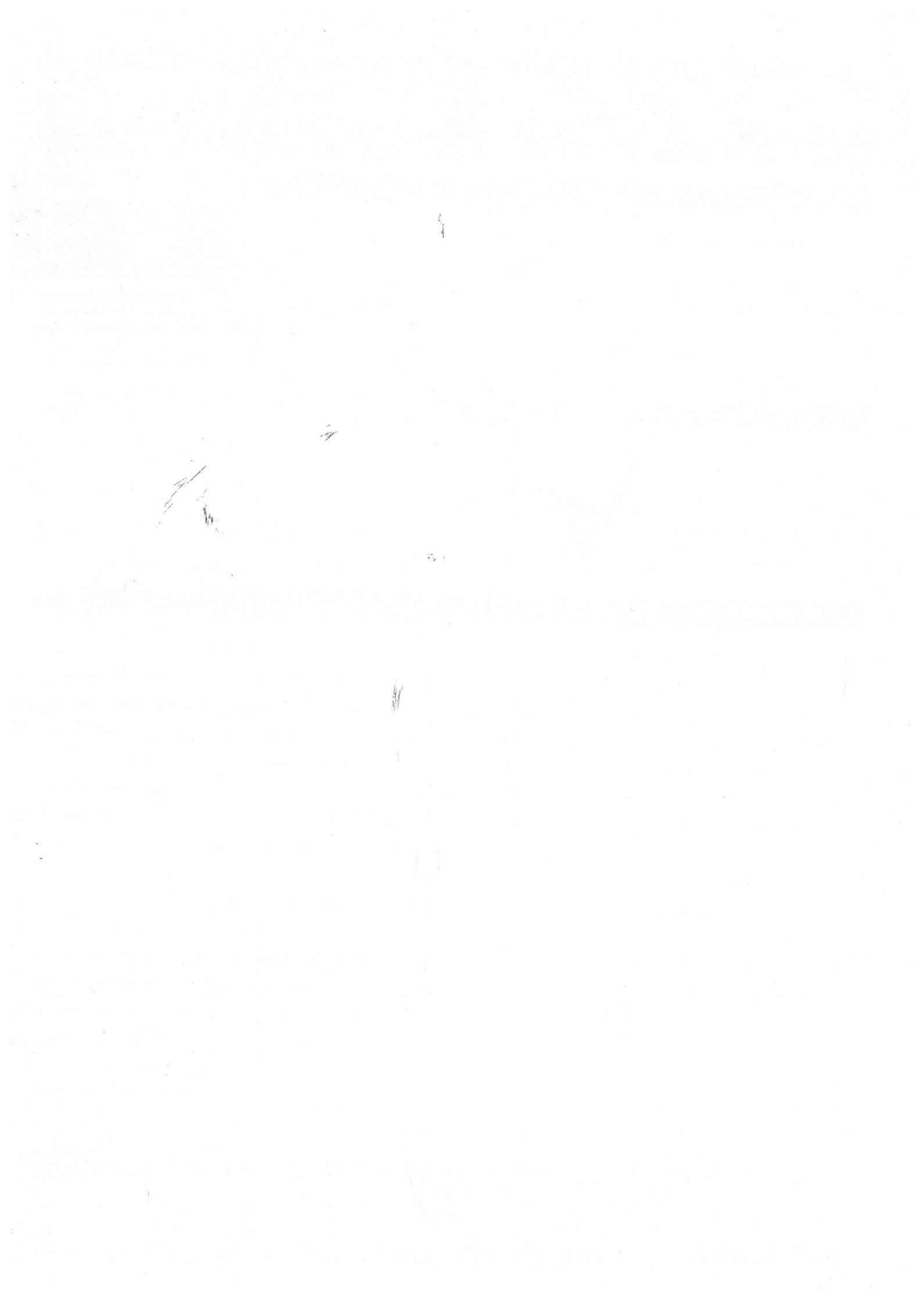
COMPETENCIAS

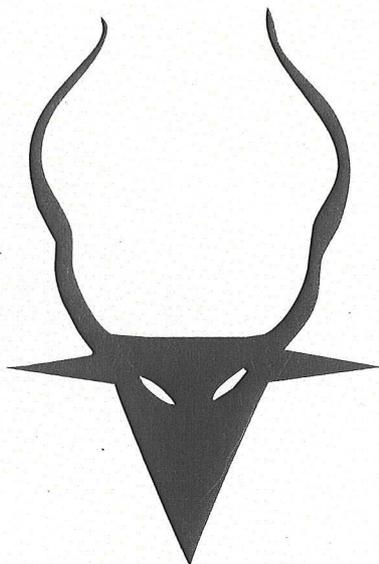
<input type="checkbox"/> Alquimia (Cul)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Enseñar (Com)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Música (Cul)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Artesanía (Hab)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Escondarse (Agi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nadar (Hab)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Astrología (Cul)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Escuchar (Per)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Navegar (Hab)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Buscar (Per)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquivar (Agi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ocultar (Hab)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Cabalgar (Agi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Falsificar (Hab)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Otear (Per)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Cantar (Com)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Forzar Mecanismo (Hab)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (Hab)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comerciar (Com)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Idioma ()	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psicología (Per)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Cond. Carro (Hab)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Idioma ()	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Rastrear (Per)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Con. animales (Cul)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Idioma ()	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Robar (Hab)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Con. plantas (Cul)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Juego (Hab)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Saltar (Agi)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Con. mineral (Cul)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Juegos de Manos (Hab)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Seducción (Asp)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Con. mágico (Cul)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lanzar (Agi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Soborno (Com)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Correr (Agi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Leer/escribir (Cul)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Teología (Cul)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Degustar (Per)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Leyendas (Cul)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trepár (Agi)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discreción (Agi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mando (Com)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Tortura (Hab)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Disfrazarse (Com)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Medicina (Cul)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Elocuencia (Com)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Memoria (Per)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PUNTOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS

- Normal
Base de la car.
- Secundarias
Base de la car.
- Primarias
Base de la car. X3





*Detén tus pasos, caminante, y ten a bien prestarnos tu atención, pues apenas nos queda tiempo y resuello para hablarte. Si osas traspasar estas páginas encontrarás **historias y aventuras** que nos contaron ha mucho los miembros de una lista de extraños peregrinos. Si tu ansia de saber no se calma con ellas, aún podrás saciarte con profusas explicaciones sobre las **órdenes religiosas** de esta península y los **milagrosos poderes** que Dios Todopoderoso tiene a bien conceder a Sus más fervorosos servidores en Su lucha contra las fuerzas de Satán.*

*Ultreya, caminante, prosigue el camino ahora pues es de sabios rehuir el **conocimiento prohibido** y echar a correr antes de perder el aliento.*

ULTREYA

RICARDO IBÁÑEZ
Y AAVV

En este tercer volumen de **Mitos y Leyendas** encontrarás:



- ⊗ Un **cómic** que supone el inicio de una tenebrosa aventura donde volverán a enfrentarse dos mundos.
- ⊗ Cinco **fabulosos módulos** escritos por algunos de nuestros mejores colaboradores.
- ⊗ Un **cross-over** entre Aquelarre y **AD&D 2ª Edición**, fácilmente adaptable al **D&D** y al nuevo sistema **D20**.
- ⊗ Una **aventura** para **Villa y Corte** donde los Pjs aprenderán criptografía (y si no la aprenden, peor para ellos).
- ⊗ Otro **cross-over** de Aquelarre, esta vez con la **Llamada de Cthulhu**, basado en la España de los años 20 descrita en *Piel de Toro*.
- ⊗ **Nuevas reglas** para llevar **Inquisidores, Frailes, Sacerdotes** y demás **Soldados de Dios** así como una detallada relación de sus nuevos poderes.
- ⊗ Todo ello **profusamente ilustrado** por nuestros mejores dibujantes.

I.S.B.N.-8495649004



9 78849 649003



Aquelarre, juego de rol demoníaco-medieval

marca registrada © 2.000 Ediciones la Caja de Pandora, S.L.
C/ Sant Hipòlit, 20 · 08030 Barcelona
www.cajapandora.com



Suscríbete a la lista de

Aquelarre

groups.yahoo.com/group/Aquelarre