

el Tribunal de la Santa Inquisición

Codex Inquisitorius



Aquelarre

Por Ricard Ibáñez

Un suplemento para Aquelarre,
el juego de rol Demoníaco - Medieval

Quepuntoes C d P

Aquelarre

La tentación



AQUELARRE es un juego de rol basado en las tradiciones legendarias hispanas, ambientado en la Baja Edad Media durante los años 1300/1500. En estos años se están gestando toda una serie de corrientes de pensamiento, que finalmente darán como resultado, mucho más tarde, la aparición del Renacimiento, con nuevos valores y nuevas formas de ver la vida.

En el juego se presupone que todos los seres legendarios de los cuentos y tradiciones populares existieron realmente, que la magia es tan real como la ciencia y que las mismas leyendas son hechos históricos. Así, los personajes del juego se van a tener que enfrentar con el Lobisome de Galicia, los Duendes Castellanos, los Guls de Al-Andalus o los Follets de Cataluña. A éstos hay que sumar las criaturas que figuran en los capiteles románicos y en las miniaturas de los códices religiosos: tanto engendros demoníacos dispuestos a devorar nuestra alma como seres angélicos que vienen a castigar nuestros pecados.

Por su parte, los jugadores interpretan a personajes que representan hombres y mujeres medievales normales, con sus defectos y sus virtudes, con sus limitaciones y sus ventajas.

El juego está basado en fuentes históricas, pero no hay que confundirlo con un manual de Historia: convertir un periodo tan complejo de la historia en reglas jugables ha obligado a su autor a generalizar mucho. **AQUELARRE** es un juego de *Ambiente* histórico medieval, no un juego histórico medieval.

Las bendiciones de Adonai estén (una vez más) contigo.

Quepuntoes PRESENTA



Recién había salido la segunda edición de Aquelarre cuando recibí un mail (por lo demás bastante críptico) de mi antiguo editor, Francesc Matas. En él me decía que se le había puesto en contacto un chaval que decía tener un suplemento de más de cien páginas, y que si quería ponerme en contacto con él.

Agradecí la NETiqueta de no dar mi emilio de buenas a primeras (y no, el número de móvil TAMPOCO se da. De nada) y me puse en contacto con el tal Pedro, no sin cierta prevención, ya que acababan de estrenar "Fanatic", del Snipes y De Niro, y las asociaciones de ideas son lo mío... El chaval se llamaba Pedro García, Pedromen para los amigos, y el resultado de esa y otras entrevistas que tuvimos fue "Ad Intra Mare", macro campaña en dos volúmenes que sin duda el lector ya conocerá.

Se dijo de ella que Pedro era mi alumno aventajado... Exagerados... Claro que, después de leer el borrador de ésta su segunda obra para Aquelarre... pienso que quizá no lo fueran tanto...

Que disfruten con la Inquisición...
¡Y que se enciendan las hogueras!

Ricard Ibáñez

El TRIBUNAL de la SANTA INQUISICIÓN (Codex Inquisitorius)
1ª Edición Diciembre de 2001

D.L.: SE-64-2002

ISBN.: 84-95649-60-8

Publicaciones Digitales, S. A. - www.publidisa.com - (+34) 95.458.34.25

AQUELARRE

2ª Edición

Por Ricard Ibáñez

Codex Inquisitorius

Un suplemento sobre la Inquisición española

Por Pedro García

Diseño y portada

Ayudante de diseño

Maquetación

Director artístico

Portada

Ilustraciones interiores

Iván Cañizares

José Manuel Hernández

Oriol Riu

Sergio Sánchez Vidal

David Cabrera

Sergio Sánchez Vidal, Emilio Fradejas, Verónica Casas, Pedro García, Jacobo Márquez, Antonio Vázquez.

Ricard Ibáñez

Nihil obstat

Con la colaboración

desinteresada de

Gestión de asuntos concretos

Corrección de estilo

Gustavo Doré

Samuel Rubio

Salvador Tintoré

Con la colaboración de:

Iván Mata, autor de *El camino del Diablo* y *El chantaje*,
y de Salvador Tintoré en el apartado *Delitos y penas*.

Agradecimientos y dedicatorias

Vive rodeada de gatos, algunos negros, sin duda pequeños servidores otorgados por alguna entidad. Extraños espíritus le revelan acontecimientos cercanos a través de los sueños, tiene el extraño don de ver algo más que líneas en las marcas de las manos y su mazo de cartas le puede desvelar cualquier secreto, por oculto que esté.

En otra época hubiera sido perseguida y condenada, tanto ella como su madre, otra bruixa... A ellas dos, prácticamente toda mi familia, les dedico este libro.

También a Sandra, con amor, santa paciencia...

Y a Inés y Carlos, por sus traducciones, las pasadas y las venideras.

Muchas gracias, amigos.

ÍNDICE

Prólogo

El nihil obstat de nuestro bienamado Gran Inquisidor y Maestro Censor

Introducción

Donde el autor de este suplemento intenta justificarse y condena su alma por los siglos de los siglos

LIBER I

El Santo Oficio según las fuentes más fidedignas de nuestra historia

Breve historia de la Inquisición

Donde se narra sucintamente vida, obra y milagros de esta sacrosanta institución

Las primeras chispas	5
A la caza del "marrano"	6
Prende la hoguera	7
Más leña al fuego	10
Unos rescoldos difíciles de apagar	14

Modus operandi

Todo lo que siempre quisiste saber sobre la Inquisición y nunca te atreviste a preguntarle a Torquemada

Genio y figura del inquisidor	15
Organigrama de la Inquisición	16
Las visitas y los edictos	17
Apresamiento e interrogatorio del sospechoso	20
La confesión bajo tormento	22
Delitos y penas	24
Los autos de fe	30

Miscelánea

Historias de la historia, con la Suprema como nexo común

Inquisición, sexualidad y brujería	36
Un cerrojo al pensamiento	41
Algunos procesos verídicos	45

LIBER II

La Inquisición en el apasionante y herético mundo de **AQUELARRE, LA TENTACIÓN**

Galería de retratos

Seguidores del Mundo Racional o del Irracional que tuvieron algo que ver con la Santa Inquisición...

Nigromantes y endemoniados	52
Hechiceras	54
Inquisidores	56
Cazadores de brujas	59

Aventuras

Cuando la Inquisición entra en juego, pronto se divisa el fuego

El camino del diablo	62
El mal barón	82
El chantaje	93

Apéndices

Reglas y consejos para el Director de Juego, conocimiento vedado a los jugadores

Nuevas profesiones	103
La competencia de Inquirir	105
El látigo	107
Creación de séquitos	110
Limpieza de sangre	111
Personajes para Villa y Corte	112

Introducción

*Si aquí pecador te huelgas
allí a freír te pondrán
en sartenes y parrillas
asado vivo serás.
Cocido en grandes calderas
de aceyte, pez y alquitrán,
lardeado con plomo hirviendo,
todo es no más que un pintar.*

Canción sagrada, De las penas del infierno

Entre los años 1478 y 1834 estuvo funcionando en la península y también en las Américas, un tribunal que marca una época de nuestra historia: la Inquisición española.

Mediante ella los reyes se aseguran una total jurisdicción por toda la península, ignorando por completo las fronteras que delimitaban los diferentes reinos del momento. Es una época en que el país está desbordado por el miedo, la desconfianza, el racismo...

Como dijo Luis Vives, gran filósofo valenciano, en una carta a Erasmo:
"Estamos pasando por tiempos difíciles en que no se puede hablar ni callar sin peligro".

La imagen del inquisidor y su séquito eran suficientes para amedrentar a cualquiera. Las persecuciones a los judíos y a los moriscos por todo el territorio se doblan, las hogueras se multiplican... Definitivamente, corren tiempos difíciles.

Es en este marco donde me he decidido a ambientar el *Codex Inquisitorius*.

Los jugadores llevarán personajes religiosos u otras profesiones vinculadas a la Suprema. Así, formarán un séquito que, obedeciendo ordenes de la sede central, se tiene que dirigir a diferentes puntos de la península, en las llamadas "Visitas", para llevar la fe donde ésta flaquea. Aunque también podrán ser el complemento de un grupo normal de personajes, por ejemplo. Personalmente, no me inclino por esta última opción: Imagínate lo que puede pasar si coinciden en un mismo grupo un brujo, o un alquimista, y un inquisidor...

Recomiendo que el séquito normal para las partidas ambientadas en este suplemento debería estar formado por: un inquisidor; un fraile (ya sea dominico o franciscano); el brazo armado, que estaría representado por soldados; también sería útil el notario (*publicus auctoritate apostólica officii inquisitionis notarius*) para cumplimentar todo tipo de formularios, actas, etc.; un verdugo, que sería el que ejecutara las ordenes de los inquisidores y frailes; y, finalmente, el grupo se podría completar con algún médico, para ver cuanta tortura puede aguantar el reo o reanimarlo en caso de desmayo, etc.

Con todo esto y las reglas e información que tienes en las manos, estás listo para jugar con el que posiblemente sea el instrumento de poder más grande y oscuro jamás creado por el hombre.

Pedro García

Breve historia de la Inquisición

*Haereciti tanquam
animalia venenosa et pestifera,
antequam virus evonant,
sunt puniendi.*

Las primeras chispas

Antes de entrar en materia, hay que dejar claros algunos puntos:

Primeramente voy a tratar de especificar a qué clase de inquisición nos vamos a referir. Esta es la Inquisición española, la enmarcada en la península ibérica, para ser más concretos.

Existieron otras inquisiciones, de otro tipo y en otros lugares, como la que hubo en el Nuevo Mundo, por ejemplo.

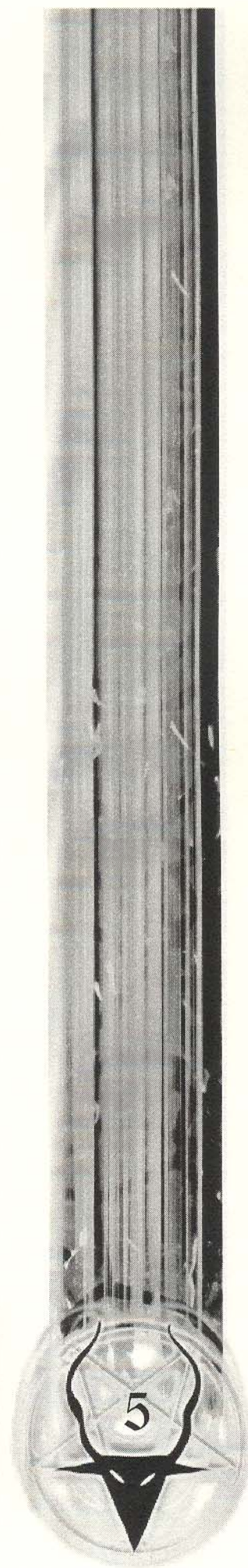
Muchos gobernantes, en aplicación del derecho romano, disponían de la pena de muerte en la hoguera. Por mencionar uno de tantos brotes inquisitoriales, Lucio III en el Concilio de Verona, allá por el 1184, dispuso que los obispos realizaran Inquisición en cualquier sitio que se sospechase de herejía.

Segundo, en cuanto a las herejías —*ratio essendi* de las inquisiciones— cabe destacar que, durante los siglos IV y V, aparecieron numerosos movimientos "herejes" opuestos en mayor o menor medida al cristianismo como, por ejemplo, el macedonismo, los pelagianistas, los semipelagianistas, los arrianistas, etc... Durante el siglo XII aparecieron en Europa algunos más: los valdenses y los cátaros, por citar los más conocidos. Estos últimos eran especialmente violentos y rechazaban los ritos y sacramentos católicos, aunque sus creencias estaban más allá de todo eso: eran mucho más espirituales que los propios católicos, lo que no quita que usaran las armas en numerosas ocasiones.

Los valdenses, fundados por Pedro Valdo, eran evangelistas. Los seguidores de esta herejía eran los llamados "pobres de Lyon" que, entre otras cosas, no creían en el purgatorio ni en la necesidad de ir a rezar a la iglesia, ni en las plegarias por los muertos, etc.

Es contra estas herejías, y mediante algunas bulas papales, que el Papa Gregorio IX en 1233 funda el tribunal de la Santa Inquisición. En principio estaba formada por órdenes religiosas como los Franciscanos y los Dominicos (sobre todo estos últimos). Actuaban en los reinos cristianos de Occidente, salvo Inglaterra y Castilla. Funcionó desde el siglo XIII hasta el XV y dependía directamente del Papa de Roma, a diferencia de la que nosotros trataremos, como veremos más adelante. Las inquisiciones antes comentadas son sólo algunas de las que existieron; pero, en lo que a nosotros se refiere, sólo abarcaremos la Inquisición española en la península nacida en el s. XV y el "problema" que hizo que esta apareciera, es decir, los judaizantes.

Nota de la editorial: así pues, si pretendes jugar en la Edad Media típica de *AQUELLARRE*, la utilidad de este suplemento es cuestionable: encaja en una Edad Media muy tardía y en el Renacimiento, como la época de *Rinascita*, y es perfectamente adecuada para *Villa y Corte*. A lo largo de este suplemento se te irán dando indicaciones y fechas para ambientar situaciones y personajes en una época u otra.



A la caza del "marrano"

Durante muchos años, en la península convivían diversas culturas, todas ellas con sus ritos, creencias, costumbres y religión. Así tenemos cristianos, judíos y árabes. El ambiente de tolerancia que existió durante años se fue agriando poco a poco hasta que, finalmente, empezaron a aparecer leyes represivas, contra los judíos concretamente. Por poner un ejemplo, en 1483 Fernando el Católico ordenó que los judíos llevaran un parche cosido a los ropajes para que fueran reconocidos como tales, aunque esta orden no era nueva: en Francia se venía usando desde el Concilio de Arles de 1235 y en la península ibérica muchos monarcas, como el mismísimo Alfonso X el Sabio, ya la habían intentado implantar con más o menos éxito.

La discriminación continuó su avance y así aumentaron los edictos contra los semitas. Se les prohibió que ostentaran cargos o profesiones que implicaran autoridad, se les impidió que trabajaran junto a cristianos, llevaran ropajes lujosos y hasta cortarse el pelo o afeitarse.

Para postres, y debido en parte a estas medidas, el pueblo llano se iba soliviantando contra ellos. En el imaginario colectivo se iba abriendo camino la idea de que no podía ser que los judíos amasaran fortunas "sin llevar a cabo esfuerzos físicos", tan sólo con su inteligencia. Los hebreos ya destacaban en oficios como la medicina, las finanzas, sastrería y un largo etcétera.

Valga como muestra lo que escribió un cronista de la época: *"Nunca quisieron tomar oficios de cavar ni arar, ni andar por los campos criando ganados, ni lo enseñaban a sus hijos; salvo oficios de poblado e de estar sentados ganando de comer con poco trabajo."*

De esta forma, tal y como se ordenó, empezaron a proliferar barrios donde los judíos eran confinados, eran las llamadas aljamas, juderías o "calls". Estos núcleos de judíos eran como sociedades separadas dentro de un mismo núcleo urbano, los allí apartados tenían cargos administrativos e impuestos propios. En muchas ocasiones estos lugares no contaban con la protección adecuada que debía proporcionar la Corona. Desde este momento la política de separación se potenció.

Ya en el siglo XIV las grandes ciudades se amotinaron y, apoyados e inspirados por un fuerte fanatismo religioso, cientos de judíos fueron perseguidos y asesinados. El espíritu antisemita se hacía cada vez más grande y entonces aparecieron la peste, fuertes epidemias y la crisis económica que sacudió Europa durante estos siglos. La caída demográfica fue impresionante y los únicos que consolidaban sus posiciones eran los prestamistas y los arrendatarios, oficios ocupados en su gran mayoría por judíos a los que se les acusaba de usura. (Aunque no se ha de obviar que la dedicación de los semitas a estos oficios era fruto de la prohibición a los católicos de llevar a cabo tales menesteres, prohibición que había dictado en su momento la propia Iglesia de Roma).

Las grandes revueltas populares eran encabezadas por el mismo pueblo llano que convivía con los judíos, otro frente hostil era el formado por los que tenían deudas económicas con ellos y, finalmente, había muchas comunidades rurales en que se los consideraba explotadores.

La mentalidad de la época, fácilmente maleable por las manos de la Iglesia, llegó a creer que todos los males anteriores no eran más que castigos divinos por la pasividad de las autoridades ante los judíos.

Pero no nos vayamos a pensar que las atrocidades empezaron tan tarde: ya en el 1391, en julio más concretamente, en Sevilla se asesinaron a cien judíos, en Valencia a doscientos cincuenta, en Barcelona a cuatrocientos...

La única salida posible para los hebreos era la conversión. Todos los que no se convertían aceptando el cristianismo a la fuerza o huían o eran pasados a cuchillo por las exaltadas masas. De esta forma, las conversiones se multiplicaron por toda la península. (Recordemos que el término "converso" se refiere a los judíos o musulmanes que renegaban de su religión y abrazaban el cristianismo). Con el tiempo, las Coronas de Castilla y Aragón denunciaron esta barbarie e incluso dejaron cobijarse a los judíos tras los muros de los castillos. En Aragón se redactaron leyes mediante las cuales se dejaba claro que las conversiones forzadas eran inaceptables, por tanto, cualquier judío podía volver a su anterior religión si así lo deseaba. Pero el mal ya estaba hecho y, por puro miedo, poca gente lo hizo. Así, los problemas continuaron en aumento porque los "cristianos viejos" —como empezaron a llamarse todos aquellos que podían demostrar que en su linaje no había más que cristianos— desconfiaban de los "cristianos nuevos" (los conversos) y también de los mismos judíos, que no aceptaban el bautismo.

De los conversos se distinguían, según los propios rabinos, dos tipos:

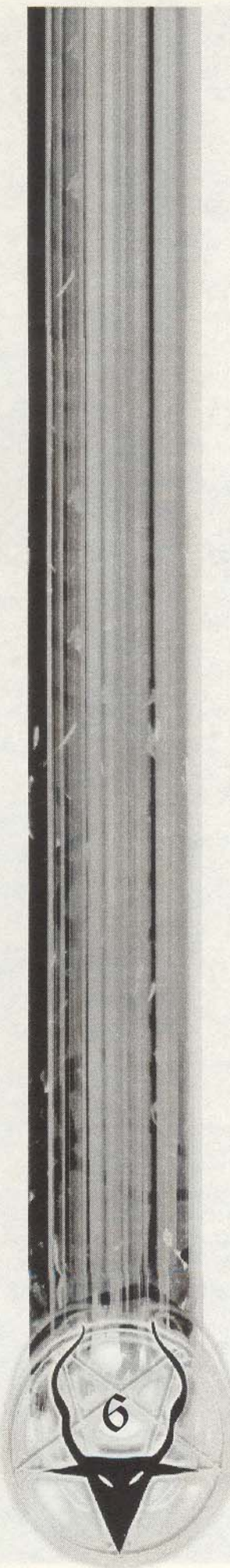
► Los **Amusim**: con este nombre se englobaba a todos los judíos que, viendo lo que se avecinaba, se pasaron al cristianismo y seguían practicando en secreto su religión originaria, atormentados por la duda de la fe. Eran, en definitiva, los convertidos por el miedo o la fuerza, los falsos conversos.

► Los **Meshumadim**: este término definía a los que se convirtieron sinceramente. Muchos de ellos llegaron a altos puestos en el clero y muchos se volvieron antisemitas feroces y acérrimos defensores del cristianismo. Eran tenidos por peligrosos renegados.

"Marranos" era otra forma mucho menos honrosa, y más extendida, de llamar a los falsos conversos. El porqué de este nombre y de su popularidad no está del todo claro. Sebastián de Cobarrubias, en *El tesoro de la lengua castellana o española* de 1601, arroja algo de luz sobre la cuestión: *"Marrano es el recién convertido al cristianismo y tenemos ruin concepto de él por haberse convertido fingidamente"*.



El escudo de la Inquisición



También había quien los llamaba "alboraycos": al considerarse que los falsos conversos no eran ni cristianos ni judíos (o musulmanes) practicantes, se les puso este nombre en relación al legendario animal de Mahoma, Al-buraq, que no era ni caballo ni mula.

Prende la hoguera

Paradójicamente, es sabido que la Inquisición, durante sus primeros tiempos, recibió mucha ayuda por parte de los judíos ya que, al no ser cristianos, podían usar la "inmunidad" que les excluía del poder de la Inquisición para saldar viejas cuentas pendientes con los conversos. Más adelante, la denuncia como venganza fue muy utilizada, y no solo por los hebreos, como veremos en *Las visitas y los edictos*. Por poner un ejemplo de ello: en Uclés en 1491, una decena de judíos hablaron con la Inquisición sobre conversos que aún observaban costumbres judías. Pero todo esto no supuso ningún beneficio a la larga para los semitas ya que, en 1491, el Inquisidor General Torquemada convenció a los monarcas de la necesidad de aislar definitivamente a los judíos. Así, cuando se vio que las expulsiones locales no habían funcionado, se tomó la decisión de emprender la expulsión total de los judíos. Fernando e Isabel no lo vieron claro en un principio, ya que sabían que perderían las rentas de éstos, pero ésta finalmente se llevó a cabo en 1492.

El justificante era que los cristianos (refiriéndose a los conversos), estaban sufriendo un gran daño por la comunicación, conversación y participación con los judíos, ya que éstos seguían intentando sustraer la fe católica a los fieles cristianos: *"El remedio verdadero de todos estos daños está en apartar del todo la comunicación de los dichos Judíos con los Christianos e echarlos de todos nuestros reynos"*.

Al hacerse pública esta decisión, diferentes comisiones judías se presentaron ante el rey. En una de ellas le ofrecieron una suma considerable de dinero para que reconsiderara la decisión. Se dice que, enterado de ello Torquemada, irrumpió en la cámara real y arrojó treinta monedas de plata sobre la mesa, preguntando a qué precio sería de nuevo vendido Jesús a los judíos. No se puede dar cifras exactas respecto a la expulsión judía, pero se habla de 300 000 personas, aunque hay quien llega a situar la cifra en 800 000. En Aragón, por ejemplo, la población judía se redujo a menos de una cuarta parte. Por tanto, todos los que se quedaron tuvieron que resignarse y convertirse finalmente. De esta manera tuvieron que aprender a convivir los cristianos, los cristianos nuevos (entendiendo ahora como tales las familias conversas que ya llevaban casi un siglo en esta condición) y los conversos recientes (los que finalmente tuvieron que abrazar la fe católica antes que abandonar estas tierras). La coexistencia entre todos fue, en general, bastante pacífica, aunque en algunas ciudades la presencia de familias conversas poderosas originaron conflictos de poder entre conversos y cristianos viejos (aquellos que demostraban que en su linaje no había más que cristianos, cosa que se puso muy de moda por la época).

El 24 de septiembre de 1449 el Papa Nicolás expidió una bula, titulada *Humani genesis inimicus*, en la cual condenaba la idea de excluir a los cristianos nuevos de los cargos públicos, entendiéndose que todos los católicos formaban un solo cuerpo de Cristo (refiriéndose por igual a cristianos y conversos). Pese a esto, el Rey Enrique IV concedió a Ciudad Real la exclusión de los conversos de los cargos municipales.

La división entre cristianos y conversos ya había empezado a forjarse hacia años mediante el llamado *Sentencia estatuto toledano*, que resolvía que: *"Ningún confesso del linaje de los Judíos no pudiese haber ni tener ningún oficio ni beneficio en la dicha ciudad de Toledo, ni en su tierra, término ni jurisdicción"*. Además, no se aceptaría el testimonio de conversos contra los cristianos viejos en los tribunales. No es de extrañar que el distanciamiento entre ellos acabara por hacerse más profundo y acentuado.

En 1483 las órdenes de Alcántara y Calatrava excluyeron mediante estatuto a musulmanes y judíos y/o descendientes de éstos. Una larga serie de instituciones episcopales y colegios empezaron también a cerrarles las puertas por todo el territorio. Y los que no lo hacían por propia iniciativa pronto se encontraron con estatutos que les obligaron finalmente a claudicar y denegarles la entrada. Los Reyes Católicos respaldaron estos hechos con firmeza.

Más leña al fuego

Pero los judíos no fueron los únicos que sufrieron una expulsión. Vamos a fijarnos en la comunidad mahometana que había en España, miembros de una de las tres religiones que coexistían en la península: la musulmana.

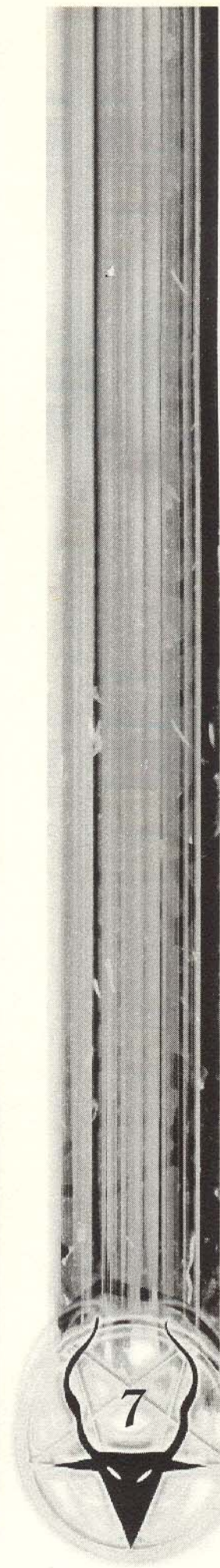
Procedentes del norte de África, los musulmanes ocupaban territorios en la península, en especial al sudeste, y se integraron perfectamente durante casi siete siglos. Durante el transcurso de este tiempo los musulmanes se hicieron un importante hueco en España. Aportaron su cultura, su arquitectura característica y así crecieron, llegando también a los matrimonios mixtos con los nativos peninsulares. Y no solo esto, sino que además lograron que muchos cristianos se pasaran al Islam, eran los llamados "elches".

A diferencia de los judíos, los musulmanes eran excelentes artesanos y trabajadores de la tierra, cultivaban vegetales con variedad de árboles frutales en tierras de regadío, no como el labrador cristiano que normalmente cultivaba trigo y cereales propios del secano.

Todo parecía ir bien hasta que llegó la Reconquista cristiana, los cristianos avanzaron y poco a poco fueron "recuperando" tierras musulmanas: Zaragoza en el 1118, Córdoba en el 1236, dos años más tarde Valencia y Sevilla diez después. En el año de la expulsión judía se conquista finalmente Granada.



Ilustración: Vázquez



De esta manera los "moros", como se conocía a los musulmanes aquí, pasaron a ser una etnia minoritaria. Y así fueron llamados después "mudéjares" (musulmanes que vivían bajo la ley cristiana, pero que conservaban su religión).

Los términos de rendición fueron, en un principio, más que aceptables: se les permitió mantener su religión y también sus leyes y costumbres. Aunque se dispuso que los gobernadores supervisaran a los funcionarios mudéjares, la otra opción a esto era la emigración. Muchos fueron los que prefirieron irse a vivir bajo el yugo cristiano.

De todas formas, se dispuso que se tendría que ir intentando que los musulmanes se fueran pasando al cristianismo; así que Hernando de Talavera, arzobispo de Granada y ex confesor de la reina, fue el primer elegido para que lograra esto mediante la comunicación constante, el respeto y la comprensión. Incluso aprendió y usó el árabe como idioma en sus enseñanzas, algo impensable si la Inquisición hubiera sido asignada a esta labor; cosa que, para desgracia de los musulmanes, fue autorizada por Fernando e Isabel a Cisneros (nada menos) ya en el 1499, vistos los pobres resultados obtenidos. Cisneros era la antítesis absoluta de Hernando de Talavera: un religioso con grandes ideas políticas que no dudó en quemar en plazas públicas libros árabigos, forzó bautizos en masa, convirtió una mezquita en una iglesia y entre sus frases memorables podemos encontrar, por ejemplo: *"Deben ser convertidos y esclavizados porque como esclavos serán mejores cristianos y la tierra quedaría segura para siempre"*. Hacia el 1501 oficialmente Granada quedó "cristianizada" o, como dijo H. Kamen, *"se había convertido en el reino de los moros cristianos: los moriscos"*.

Nota del autor: "Morisco" era uno de los términos más utilizados para designar a los musulmanes tras su conversión. Como en el caso de sus predecesores, los judíos conversos de antaño, se convirtieron en el centro de atención inquisitorial: cualquier sospecha de falso converso, por leve que fuera, valía para someterlos al proceso inquisitorial. Una vez más, en teoría sólo se perseguía al morisco falso converso, en la práctica...

Al igual que había ocurrido con los judíos años antes, se dio un paso definitivo cuando se forzó a los mudéjares castellanos al bautismo o al exilio el aciago 12 de febrero del 1502. La gran mayoría escogió el bautismo, por lo que casi puede decirse que con ello desapareció el Islam de la península, salvo de la corona de Aragón, donde continuó aceptándose.

La guerra contra los musulmanes se hizo más dura y así, en el 1526, se decide trasladar a Granada el Tribunal de la Inquisición, que hasta el momento estaba en Jaén. Se organizaron una serie de asambleas para reprimir y atacar todas las costumbres de esta cultura, como la circuncisión, las vestimentas, la lengua árabe e incluso la tradición de continuar poniendo nombres árabes a sus hijos.

El problema de los mahometanos difería en cada rincón de la península, puesto que variaba en proporción al número de musulmanes que había en cada rincón de la península. El mayor número de éstos se daba en el reino de Granada, llegando a un 54% de la población total y al 100% en algunos lugares concretos, como la Alpujarra. En Valencia eran un tercio, y una quinta parte en Aragón. En Cataluña eran prácticamente inexistentes, por no hablar de Castilla.

¿Se daba el judío pan al gato y tentábale el culo de rato en rato

Así, los musulmanes quedaban confinados en el equivalente al *call* judío, llamado "la morería" o también "aljama". A pesar de todo, los moriscos prosperaron durante muchos años. En algunos pueblos cuya población era completamente morisca (por ejemplo, Almonacid de la Sierra, en Aragón) habían llegado a crear una sociedad paralela absoluta.

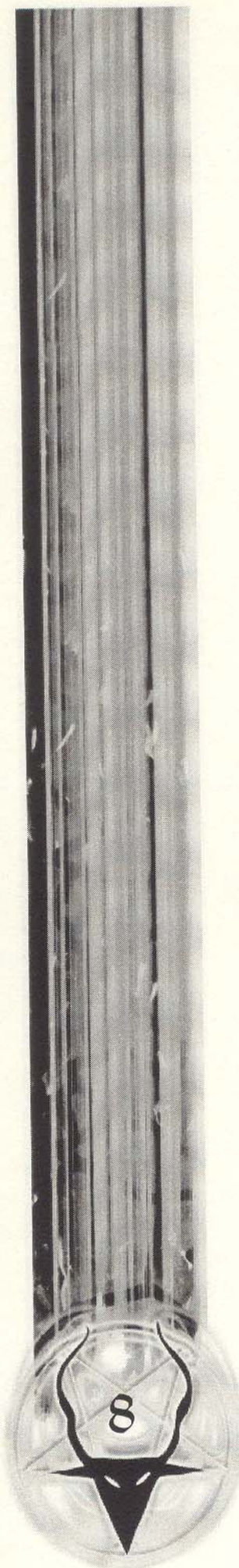
En los demás rincones de la península, continuaban creciendo mientras trabajaban la tierra. Al estar tan aislados de la población cristiana en muchos lugares y siendo tan grande todavía su número, continuaron conservando su lenguaje, costumbres y religión. En Granada incluso tenían una clase alta muy poderosa. Pero el idioma original, con el transcurso de los años, se perdió en algunos lugares y fue sustituido por el castellano o, incluso, por una variante mestiza de éste, llamada "aljamía". Se sabe que, en muchos casos, se empleó este idioma para escribir textos que la Inquisición fue incapaz de traducir. Los inquisidores, en esos casos, se limitaban a amontonarlos todos dentro de una misma categoría: el Corán.

La lucha contra los moriscos, hasta los primeros años del reinado de Felipe II, no fue relevante debido a que, en muchos lugares, se encontraban con que éstos se encontraban bajo protección de la nobleza local. En Aragón, el 60% de los moriscos permanecían protegidos de esta forma.

Aún así, fueron necesarios pactos, diplomacia y promesas para lograr que, en el 1528, les garantizaran estar libres de toda persecución durante cuarenta años si se bautizaban todos. Aunque se llegaba a algunos pactos, como los mencionados, muchos de estos luego serían tergiversados por la Inquisición en su propio favor. Unos años antes, cuando se instaló el Santo Oficio en Granada, los moriscos ya habían ofrecido importantes sumas de dinero a Carlos para lograr así suprimir todas esas leyes opresoras impuestas.

Hacia el 1533 las Cortes de Aragón demostraron que la Inquisición se estaba quedando con las tierras confiscadas a los moriscos, en menoscabo de los legítimos propietarios (los señores feudales, claro). Estas protestas fueron de nuevo alzadas en el 1537 y 1542. Fue cuatro años más tarde, ya en el 46, cuando el Papa ordenó que, durante diez años, la Inquisición no pudiera tocar ninguno de estos terrenos o posesiones. Cuando sólo había pasado un año desde el decreto papal, fue denunciada en las cortes de Valencia otra confiscación de terrenos. De nuevo, a golpe de diplomacia (y de bolsas de oro) se llegó a un acuerdo mediante el cual los moriscos deberían pagar 2 500 ducados anuales a cambio de que no se confiscaran ni secuestraran los terrenos de los musulmanes conversos que fueran llevados a juicio por herejía, aunque sí se permitía la imposición de multas (de hasta 10 ducados).

En definitiva, los mudéjares estaban prácticamente solos: todo el apoyo que recibían de sus señores feudales no obedecía a otra cosa más que al mero interés económico. Hay que recordar que los musulmanes eran excelentes trabajadores. Hasta hoy nos ha quedado un refrán surgido en la época: *"A más moros, más ganancias"*. También estaban "de su lado" ciertas figuras que, actuando como misioneros, continuaban buscando la cristianización pacífica. Recordemos a Hernando de Talavera, quien



permitía a los moriscos cantar himnos árabes en la misa, o el Conde de Tendilla, que intentó que no se les prohibiera su vestimenta. El mismo Frai Bartolomé de los Ángeles (1540) fue misionero en Valencia y hacia el 1560 algunos jesuitas siguieron sus pasos. En 1566, Martín de Ayala, arzobispo de Valencia, publicó la *Doctrina cristiana* en lengua árabe y castellana. Incluso trató de encontrar y formar a clérigos que conocieran el árabe para emprender misiones por tierras de moros.

Los musulmanes, a diferencia de los judíos, no sufrieron —al menos en un principio— una persecución tan encarnizada como éstos. Tenían mucha más capacidad de adaptación que los judíos y se sobreponían de forma increíble a todo tipo de adversidades. De este modo, pudieron continuar durante algunos años, haciendo algunas concesiones importantes, cierto, pero manteniendo sus tradiciones abiertamente. Incluso un muftí del norte de África promulgó una ley que permitía la *Taqiyya*, ley que incluso se llegó a publicar en España, gracias a la cual se les dispensaba de sus obligaciones religiosas mientras fueran perseguidos. Fruto de ella, publicada alrededor del 1560, los árabes tuvieron una existencia más llevadera y, en algunos lugares, la convivencia fue encomiable, con los musulmanes perfectamente integrados. De este modo, pese a ser formalmente católicos, continuaban manteniendo sus ritos (ayunos, abluciones...).

No obstante, no fue todo tan pacífico. Al llevarse acabo la repoblación —es decir, la ocupación cristiana de los pueblos que quedaban abandonados total o parcialmente— el roce provocó la chispa en muchas ocasiones. No sólo la religión era motivo de disputa, sino también la diferencia en el modo de vestir, de comer, etc. Entre estos ejemplos de repoblación, nombraré la población de Hornachos (Extremadura) que rondaba los 500 habitantes y que, de la noche a la mañana, quedó vacía por completo.

En otros lugares se iniciaron batallas entre vecinos y también se dieron conflictos entre los nobles (que protegían a sus moriscos) y la Inquisición. El Almirante de Aragón, Sancho de Moncada, fue acusado y juzgado por el Santo Oficio por haber construido una mezquita. En 1571, el gran maestro de la orden de Montesa pasó por un auto de fe por proteger a sus moriscos. Incluso un exaltado, Jaime Palafox, señor de Ariza, y algunos hombres de armas entraron en las viviendas de un familiar (colaborador de la Inquisición) y le pegaron una paliza de muerte por la detención de tres vasallos.

La Inquisición no cesó en su trabajo. Detenciones y persecuciones se llevaron a cabo por toda la península, las cuales fueron finalmente apoyadas por el Cardenal Espinosa (primer ministro de Felipe II), lo cual desembocó en una oleada de violencia a partir del 1568. Este brote tuvo su punto de partida en Granada y desde ahí se extendió hasta las Alpujarras. Fue una batalla encarnizada y con todas las de la ley, con miles de bajas en ambos bandos. El mismo Rey se sobrecogía al oír las noticias de masacres de sacerdotes, de montañas de heridos quemados vivos y demás atrocidades. Hay algunos historiadores que señalan que, sin duda, ésta fue la peor guerra habida en Europa en aquel siglo. En apoyo a los atrincherados en las Alpujarras vinieron los turcos y los bereberes contra los ejércitos cristianos.

Fueron tiempos muy duros donde hizo acto de presencia el bandidaje en el sur de España con más fuerza que nunca. Finalmente se llevó a cabo una expulsión brutal de este reino hacia Castilla. Se cifran en 90 000 los moriscos expulsados.

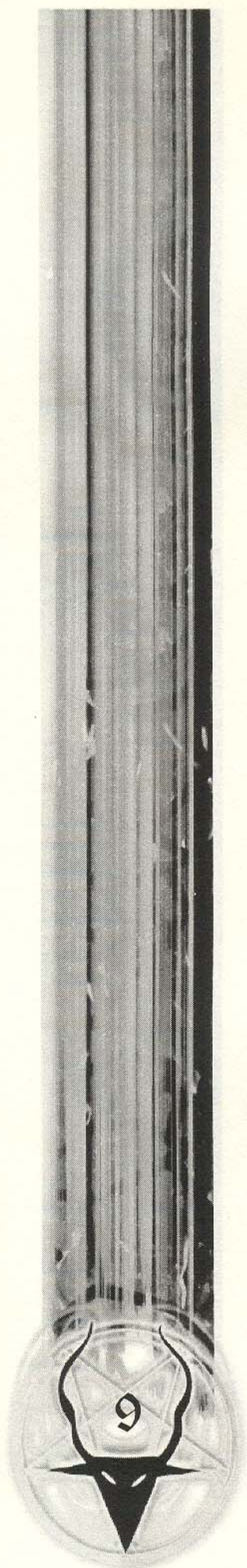
Así, en las ciudades y pueblos castellanos se multiplicó hasta por cinco la población morisca. ¿Y qué se consiguió con esta expulsión? Nada, sino alzar a los moriscos residentes fuera de Granada. Los recién llegados venían furiosos por lo sufrido; así que, al encontrarse con los nuevos vecinos, les instaban a reconocer su islamismo y sublevarse. Y esto fue lo que efectivamente pasó.

En Cuenca se fortaleció la fe de los musulmanes castellanos con la llegada de los granadinos, lo cual fue combatido por el Santo Oficio. Así tenemos 266 moriscos juzgados entre 1540 y 1559 que, entre los años 1560 al 1614, pasaron a ser 2 371. O los 82 acusados en Valencia en las primeras fechas que, con la llegada de los expulsados, aumentaron hasta 2 465. Desde 1570 en adelante, los moriscos pasaron a ser el mayor problema de la Inquisición. No fue menos en Granada, donde, entre 1560 y el 1571, más del 80% de los acusados lo fueron por este motivo.

Si bien, de todos los reinos de España, el más duro en su reacción contra los musulmanes fue la misma Aragón, que tan bien les había acogido en un inicio, donde el porcentaje de galeras y ejecuciones fue muy superior al resto, pese a no tener una comunidad árabe tan grande como en otros reinos.



Ilustración: Vázquez



En esta misma época el esclavismo morisco se convirtió en una práctica común. Se cifra en 1 500 el total de esclavos de musulmanes conversos usados en la península.

Quizá la gran diferencia entre el asunto de los moriscos y el vivido con los judíos es que estos últimos se los tuvo por herejes, mientras que al morisco se le vio como a un infiel al que se le tenía que tratar con gran paciencia. Aunque ésta ya hacía mucho que se le había agotado a muchos, por ejemplo, al obispo de Tortosa que, en 1568 tras visitar a los moriscos de Aragón, escribió: *"Esta gente me trae cansado y desalentado... Salen con demostración de un ánimo infernal que me quita la esperanza de algún bien en ellos... De ocho días acá me [he] [e]ntrado por estas montañas y les hallo más moros que nunca y muy duros en su mal ánimo. Me afirmo en que sin confesiones se les hiziese una remisión general, porque no ay otro remedio (si no fuese quemarlos a todos)."*

Aunque los moriscos, siempre orgullosos de su condición, también nos han dejado alguna cita respecto a la Inquisición. Ésta, era un tribunal *"donde preside el Demonio y tiene por consejeros el engaño y la ceguedad"*. Con el tiempo, el temor a una invasión por parte de los moriscos, apoyados por bereberes y turcos, se fue acrecentando por toda la península: en Sevilla se descubrió una conspiración que desencadenaría una invasión desde Marruecos (1580), en el 1602 los moriscos conspiraban contra Felipe III... Se trataba de un miedo absoluto a una invasión desde dentro apoyada por fuerzas provenientes de tierras vecinas.

La primera voz que habló de una expulsión general, como la judía de 1492, sonó en el 1582, el Consejo de Estado de Felipe II fue el que lo propuso en firme. Obviamente, Iglesia e Inquisición lo aprobaron rápidamente.

Pese a ello, con el cambio de rey todavía no se había llevado a cabo la expulsión. La Corona de Aragón, de las mejores situadas del momento, se negó a la expulsión. ¿El motivo? Las pérdidas económicas que conllevaría expulsar a todos los moriscos. Y no fueron los únicos: el Duque de Lerma y el mismo confesor del Rey se mostraron contrarios. Tampoco las Cortes de Valencia y Castilla se expresaron favorablemente.

Hasta que llegamos al 1609, y al Duque de Lerma, que tan contrario se había mostrado a la expulsión anteriormente, que esta vez se presenta con una proposición para los señores de Valencia con el fin de hacerles cambiar de opinión: se compensará a los señores de Valencia con el total de tierras y propiedades de los moriscos expulsados. Tan atractiva oferta, sumada al miedo por el constante aumento de esta población (se estimaban en 200 000 moriscos los habidos entre Alicante, Valencia y Zaragoza), hizo que al final se decretara oficialmente dicha expulsión.

El miedo al crecimiento acelerado de los moriscos era bastante común en la época. Un escritor dijo en 1612 que *"su intento era crecer y multiplicarse como las malas hierbas"*. Aunque fue Martín Salviatierra quien se llevó la palma recomendado la castración como único y definitivo método para el control de la natalidad de los moriscos.

Pero volvamos a la expulsión, que se decretó finalmente el 4 de abril de 1609 y se puso en marcha en diferentes etapas que alcanzaron hasta cinco años después. Se estima que afectó a un 4% del total de la población en España, unos 300 000 moriscos.

Consecuentemente, aparecieron los problemas: los ingresos por impuestos en Valencia (donde se encontraba el mayor número de moriscos) bajaron en picado, un número importantísimo de cultivos quedó abandonado de la noche a la mañana, perdiéndose de esta manera cosechas enteras. Pero lo más chocante es que el mismo Tribunal de la Inquisición, que tanto apoyó e influenció en la expulsión, habiendo perdido también importantes cantidades del dinero recibido de censos, se quejó al gobierno y reclamó 19 000 ducados en concepto de pérdidas.

Según las declaraciones de rentas de Valencia redactadas por el Tribunal, se señalaba que un 42,7% de los ingresos procedían de los recién expulsados. Y en Zaragoza se calculó en un 48% la disminución de ingresos sufrida. En definitiva, gracias a los buenos oficios de la Inquisición, se llevaron a cabo en la península dos expulsiones masivas. Semejantes actos de barbarie apenas tienen parangón en toda la historia de la humanidad.

El mismísimo cardenal Richelieu, en sus memorias, dedicó algunas frases a estos hechos; destaco la que dice que las expulsiones moriscas eran, sin duda, *"el acto más bárbaro de la historia del hombre"*. Aunque habría que ver lo que hubiera dicho de lo acaecido en la Argelia francesa siglos más tarde...

Pese a todo, no podemos decir que no quedó ni un musulmán en nuestras tierras: algunos privilegiados consiguieron permisos especiales de permanencia, eran los que gozaban de una posición económica muy buena que así lograron integrarse en la sociedad del momento. Luego tenemos la otra cara de la moneda, claro: los esclavos, que también lograron quedarse, aunque nadie les preguntó si eso era lo que querían. De esta manera se expulsó a la segunda de las tres grandes culturas de la península. Muchos se lamentarían de ello...

Unos rescoldos difíciles de apagar

Durante muchísimos años la Inquisición había tenido ingente cantidad de material para seguir actuando, pero, con el tiempo y golpe tras golpe, sus propias victorias hicieron que sus objetivos a perseguir mermaran hasta la nulidad.

El Santo Oficio no se detuvo con las expulsiones de judíos y moriscos: viendo su campo de acción cada vez más limitado, sus ingresos empezaron a mermar. Así tuvo que empezar a ampliar su campo de acción a nuevos terrenos, encargándose entonces de nuevas herejías e incluso llegando a lo absurdo, abusando de su inmenso poder y llenando las cárceles de sospechosos que se quedaban allí durante meses o, incluso, a perpetuidad. Las confiscaciones se multiplicaron espectacularmente, cargaron contra hijos o nietos de antiguos acusados, ensuciando de esta manera linajes enteros, arruinando a cientos de familias...

Las Cortes, que desde hacía muchos años ya se quejaban de estos abusos, volvieron a la carga aún con más fuerza. Felipe II accedió a reunirse con estas, pero no se consiguió nada tras un largo año de asambleas. ¿Acaso había algún interés oculto detrás de todo esto?

La aparición del protestantismo dio nuevas alas al Santo Oficio, que encontró un nuevo campo donde

levantar la cruz contra las herejías. Sin embargo, la credibilidad y necesidad de la Inquisición ya llevaba tiempo en entredicho y en defensa de la Inquisición se esgrimía la necesidad de un instrumento moral necesario para la hegemonía de todos los españoles. Se escudaban mostrando sus triunfos anteriores contra judíos y moriscos y los conseguidos después en los procesos de brujería, una "enfermedad" contagiosa que estremecía a toda la península desde el norte.

Los Inquisidores, por tanto, seguían siendo necesarios. De todas formas, las denuncias contra los excesos del Tribunal proseguían y con cada nuevo rey llegaba un nuevo Inquisidor General y las promesas de cambios... que nunca se cumplían. Una sucesión de excusas que venía ya desde Carlos V a Felipe II, se repitió con Felipe III y ahora con Felipe IV.

Como ejemplo de los excesos de la Inquisición sirva que, en 1622, los magistrados civiles acusaron a un carnicero que, según decían, usaba pesos trucados. Lo cierto es que se organizó un importante revuelo por este motivo. Y más todavía porque la Inquisición se metió de por medio al tratarse del carnicero del Tribunal y alegó que, por gozar de tal condición, quedaba exento de cualquier denuncia o proceso. Aun así, la Inquisición sobrevive durante más de un siglo y es durante el reinado de Carlos IV (1788 - 1808) cuando empieza a pasarlo verdaderamente mal. Durante este lapso de tiempo, la cifra de condenas es únicamente de 43, con solo una muerte y una más en efigie por el delito de contumacia.

Desde la segunda mitad del s. XVIII, la otrora poderosísima Inquisición irá perdiendo su fuerza paulatinamente: los autos de fe, que no hacía mucho movían a todos los vecinos a la plaza del pueblo -incluidos regentes, corregidores, personal de la corte en general y hasta el mismísimo rey- ya no provocan esta reacción en la gente. Pese a todo, el inquisidor sigue siendo una figura típica de España y sus colonias; pero casi tan solo de éstas, ya que hace años que se ha ido diluyendo hasta desaparecer de Europa salvo Francia, Flandes, Italia y España.

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

Y es en Francia donde estalla la revolución y con ella también estallan los pensamientos revolucionarios.

Por todos lados aparecen escritos, panfletos y papeles en las paredes. No es lo mismo prohibir o erradicar documentos hace unos siglos, cuando la imprenta no estaba tan extendida, que ahora. Es por ello que la Inquisición empieza una nueva lucha, esta vez contra la ideología revolucionaria que amenaza, otra vez, desde el norte.

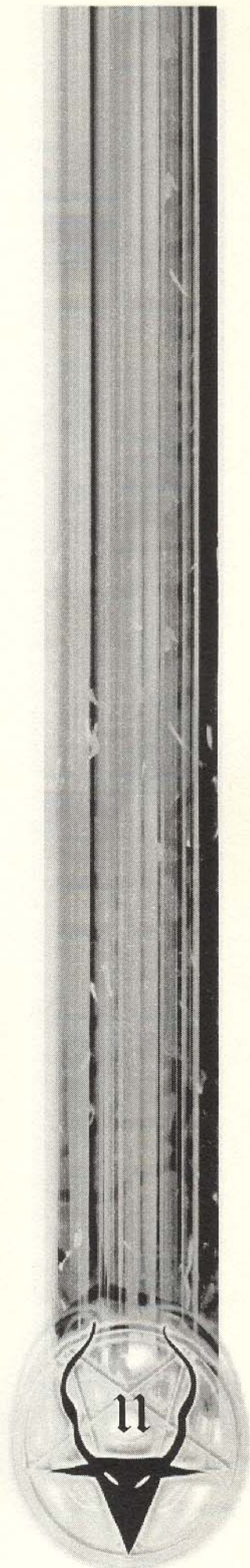
Una de las primeras acciones es un edicto inquisitorial del 13 de diciembre de 1789 según el cual se prohíben 39 libros so pena de pago de 200 ducados. Al parecer, en estos libros, que se encontraron dentro de nuestras fronteras, se podía entrever la formación de un "código teórico y práctico de independencia a las legítimas potestades" mediante el cual se temía por la previsible destrucción del "orden político y social, y de aquí, la jerarquía de la religión cristiana".

Esta propaganda revolucionaria se expande rápidamente, la Inquisición lucha desesperadamente para cerrar las barreras y evitar su propagación por el territorio nacional. Así empiezan las denuncias, las investigaciones y las condenas. Por los tribunales pasan desde estudiantes de universidad a miembros de la corte e incluso del clero. Pero los libros revolucionarios aparecen por todos lados: nobles y eclesiásticos también se hacen con ellos y así proliferan las ideas y teorías de pensadores ilustres como Voltaire, Diderot y Rousseau.

Las acusaciones y delitos respecto a este asunto llegan a ser tantos que la Inquisición se ve desbordada y se muestra incapaz de contener el problema.



Ilustración: Vázquez



Así el pueblo se entera de lo que está pasando en las tierras vecinas y, para colmo de males, cuenta con la simpatía de ciertas partes de la burguesía y de algunos círculos de ilustrados. Los miles y miles de panfletos que inundan España (en Bayona se tiraron 5 000) lanzan un mensaje claro de revolución, un mensaje que grita sin tapujos que se inicie una lucha contra "el despotismo religioso y civil"; obviamente, un ataque directo contra la Inquisición. También se podían leer octavillas que invitaban al pueblo a alzarse y liberarse de su "yugo de opresión del pensamiento".

Fue tan espectacular el ataque contra la Inquisición que, en algunos pueblos y ciudades, la Suprema reconocía que ya no podía hacer nada, éste fue el caso del Tribunal de Logroño. Pero el Santo Oficio no dio su brazo a torcer y se dispuso a contraatacar: se llevaron a cabo detenciones muy sonadas, por ejemplo, Michel des Rieux, francés, acusado de practicar y fomentar la religión natural según las bases sentadas por Rousseau; también se procesó a Luis de Urquijo, ex ministro, bajo sospecha de "filosofismo".

Y la Inquisición no se detuvo allí: aún se atrevió hasta con Godoy, primo del soberano debido a sus nupcias con María Teresa de Borbón. Era sospechoso de ateísmo (se decía que llevaba ocho años sin confesarse).

El Gran Inquisidor de entonces (1797) era Lorenzana que, sabedor del tamaño de la empresa en la que se había embarcado e incapaz de doblegar a los monarcas, finalmente se decidió por enviar al Papa Pío VI una misiva pidiéndole apoyo para la Inquisición. El pontífice consintió y le respondió en una carta en la que autorizaba el proceso. Lamentablemente, la carta fue interceptada por Bonaparte, el cual era comandante en jefe del ejército de Italia por aquel entonces y, en previsión de futuras relaciones con Godoy, le envió la carta a éste. Godoy, al recibirla, destituye automáticamente a Lorenzana y así acaba de un plumazo con esta

Judío para la mercadería y fraile para la hipocresía.

ofensiva política de la Inquisición.

Pero no hemos de quedarnos con la idea de que la reforma o revolución que se estaba llevando a cabo iba dedicada únicamente a la Inquisición: no, en el punto de mira estaba toda la Iglesia, al ser considerada como el principal impedimento para abrir las puertas del progreso.

Crecía la presencia jansenista (corriente de inspiración evangélica) y el sentimiento del ahogo infligido por la Iglesia. Su incontable fortuna, amasada durante mucho tiempo, contribuía todavía más al solevantamiento de pueblo. Según muestran datos del catastro de Ensenada, hablamos de un cuarto del producto agrario bruto, un décimo del ganadero y una parte importantísima del diezmo, además de ingresos por censos, rentas hipotecarias, bodas, bautizos y entierros.

Se podría afirmar, sin temor a equivocarse, que en poco tiempo se perdieron los antiguos valores. Un viajero anónimo dijo de España en el 1760 que "Ese reino es en absoluto el imperio de los curas y de los frailes". Seguían otras lindezas como: "Son los más

El panfleto de León de Arroyal (1790)

Quizá la visión más irónica sea la que León de Arroyal escribió en un panfleto en 1790: "Las santas escrituras, pan cotidiano de las almas fieles, se han negado al pueblo, como veneno mortífero, substituyendo en su lugar meditaciones pueriles e historias fabulosas [...]. La sencillez de la palabra de Dios se ha oscurecido con los artificiosos comentarios de los hombres [...]."

Millares de santurrones apócrifos han llenado el mundo de patrañas ridículas, milagros increíbles y de visiones que contradicen a la terrible majestad de nuestro gran Dios. En ellas vemos a Cristo alumbrando con un candil para que eche una monja el pan al horno; tirando naranjitas a otra desde el sagrario; probando las ollas de la cocina y jugando con un fraile hasta serle inoportuno [...]."

Visto esto, la Iglesia puso en funcionamiento las misiones. Se trataba de enviar a un misionero por la península para exaltar los valores tradicionalistas con gestos y discursos impactantes en lugares muy concurridos y recordar la amenaza constante de que la muerte nos llega a todos de forma inexorable y después podemos arder en el infierno para siempre según nos hayamos comportado en vida. Se trataba del clásico discurso: una vida pecaminosa equivale a horribles sufrimientos en lo más profundo del infierno.

Estos misioneros se reconocían por sus tendencias teatrales, sus gritos aterradores y expresiones escalofriantes. Destaca entre ellos Fray Domingo Pérez, conocido como "Espanta Madrid", el cual acongojó a muchos naturales de esa ciudad con sus discursos, en lugares insospechados o a elevadas horas de la noche. Otro muy conocido fue Fray Diego José de Cádiz, quien llegaba a reunir a miles de atentos creyentes en sus discursos.

A este exaltado fraile se le atribuyeron todo tipo de milagros, levitaciones, teletransportaciones milagrosas, lucha contra demonios y un sinfín de cosas más. Una de sus joyas, que nos ha llegado hasta ahora, fue su frase "Deseo con todas las veras de mi alma poder ser capaz de salir al público para hacer la guerra abierta a los ilustrados modernos".

Como muestra de la teatralidad de sus actuaciones, baste leer lo que Hardales dijo de él: "En el acto de contrición y con el crucifijo en las manos es irresistible. Las acciones expresivas de su cuerpo y rostro, los abrazos con el Señor, aquel levantarlo y mirarlo tiernamente, aquellos coloquios tan dulces con que se desahoga, el amor que intensamente le abrasa, no hay con qué compararlos".

Fueron muchos los que, ya a finales de este siglo y principios del siguiente, se afrancesaron, viendo con buenos ojos la abolición del Tribunal por Napoleón en los territorios bajo su mando, un 4 de diciembre del 1808. Entre estos territorios se encontraba España, recientemente invadida.

Al Santo Oficio se le consideró "como atentatorio contra la soberanía y las autoridades civiles". No sólo se ordena su abolición, sino también la quema inmediata de las actas de los archivos de la Suprema; además, y como curiosidad, se ordena quemar y se hace a conciencia, el quemadero de

Sevilla. Después, ya en las Cortes de Cádiz, nostálgicos y afrancesados discutieron sobre la necesidad de instaurar de nuevo la Inquisición. Sus méritos y deméritos saltaron a la palestra y fueron estudiados y debatidos minuciosamente. Finalmente fue abolida de nuevo por una diferencia de 30 votos, ya que resultaba intolerable que la decisión original de abolición fuera extranjera y por tanto se volvió a abolir, aunque esta vez por decisión española.

Más tarde, el 9 de marzo de 1820 un decreto volvió a abolir la Inquisición (y van dos), con los liberales en el poder. Parecía que todo el mundo quería hacerse con el mérito de haber acabado con el Santo Oficio...

Pero unos años más tarde, en 1823, los liberales cayeron y de nuevo se solicitaba la instauración de la Suprema "para celar, aterrar y castigar", como dijeron los señores del Cabildo de Manresa. Así, Cataluña y Valencia improvisaron una "Sociedad del Ángel Exterminador" o Junta de Fe formada por muchos antiguos miembros de la Inquisición y familiares, a la cabeza estaba don Simón López, arzobispo de la ciudad del Turia; el doctor don Miguel Toranzo; un fiscal, don Juan Bautista, doctor; y don José Royo como secretario.

Así se celebra el último auto de fe en Valencia (1826) y se juzga y condena al último declarado hereje, don Antonio Ripio, maestro de escuela. Tras ser entregado al brazo secular y ser ejecutado, los restos fueron metidos en

un barril adornado con pinturas que representaban culebras y así fue arrojado al río. Un escalofrío "apostólico" sacudió de nuevo a España, Europa y el mismo rey. Todos se asombraron ante esta noticia.

No te fíes del judío converso, ni de su hijo, ni de su nieto.

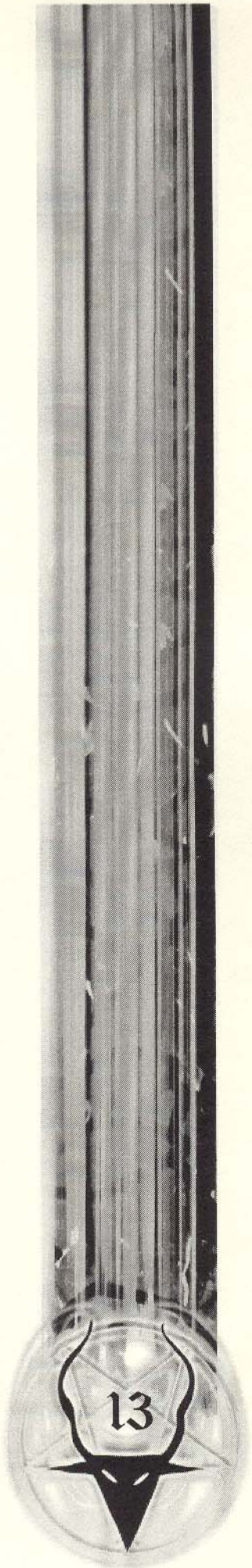
Para colmo de males, Riego, el militar que llevó a los liberales al poder de España, fue apresado y ejecutado. Pero este renacer de la Inquisición fue borroso, débil y descoordinado. Lejos quedaban los tiempos de la precisión dada por el pulso firme de Torquemada o Cisneros y, así, el tiempo imparabla se fue tragando al Santo Oficio hasta que éste dejó de sonar para siempre.

Éste último estertor inquisitorial duró un lapso de tiempo conocido como "década ominosa" (1824-1834). Ya en 1829, el Papa Pío VIII ordenó que la jurisdicción en cuanto a la fe pasara definitivamente a los tribunales diocesanos, dando así el golpe de gracia a la Inquisición.

Tras la muerte de Fernando VII y bajo la regencia de María Cristina, el 15 de julio de 1834 se promulgó una supresión real que abolía oficialmente la Suprema y Santa Inquisición Española.



Ilustración: Vázquez



Cuadro cronológico

Según Beatriz Comella

Siglo XV

- 1478 Refundación de la Inquisición en el reino de Castilla por el Papa Sixto IV a petición de los Reyes Católicos.
- 1480 Sublevaciones contra judíos sevillanos. Nombramiento de los inquisidores Morillo y San Martín.
- 1481 Se establece el Santo oficio en la Corona de Aragón.
- 1483 Dispersión de judíos andaluces.
- 1485 Fray Tomas de Torquemada es nombrado Inquisidor general hasta 1496
- 1488 Se funda el Consejo de la Suprema y Santa Inquisición.
- 1492 Decreto de la expulsión de los judíos.
- 1498 Diego de Deza, inquisidor general de Castilla y desde 1500, de Aragón.
- 1499 Rebelión de moriscos en Granada.

Siglo XVI

- 1502 Pragmática de expulsión de los moriscos. Se introduce la censura de libros religiosos.
- 1507 Cardenal Cisneros, Inquisidor General de Castilla hasta 1517. En Aragón J. Enguera, L. Mercader y A. De Utrecht.
- 1518 Unificación del cargo de inquisidor general para Castilla y Aragón.
- 1519 Inicio de la inquisición en el área del Caribe.
- 1520 Hasta 1522, guerra de Germanías en Valencia: bautismo forzoso de moriscos. Inicio penetración protestantismo en España.
- 1523 Manrique de Lara, inquisidor general.
- 1525 Edicto contra los alumbrados. Concordia de Carlos I y los moriscos.
- 1539 Pardo de Tavera, inquisidor general.
- 1543 Se funda el tribunal de México.
- 1546 García de Loaysa, inquisidor general.
- 1547 Hasta 1566 Fernando de Valdés, inquisidor general. Le sucede Diego de espinoza hasta 1572.
- 1551 Índice de los libros religiosos prohibidos.
- 1558 Se inician los procesos contra los Luteranos. Duras penas por el comercio de libros heréticos.
- 1559 Felipe II encarga al Santo oficio de la censura de libros no religiosos. Se inicia el proceso a Carranza, primado de España.
- 1569 Se funda el tribunal de Lima.
- 1571 Aparece la Inquisición del mar.
- 1572 Ponce de León, inquisidor general.
- 1573 Hasta 1596, Gaspar de Quiroga, inquisidor general.
- 1576 Sentencia romana contra Carranza.
- 1580 Unificación de España y Portugal (hasta 1640). Aparece tribunal luso.
- 1592 Auto de fe contra Antonio Pérez, ex secretario de Felipe II.
- 1596 Pedro de Portocarrero, inquisidor general.

Siglo XVII

- 1603 Acevedo, inquisidor general hasta 1608.
- 1607 Felipe III indulta a los judíos portugueses.
- 1609 Expulsión de los moriscos.
- 1610 Auto de fe contra brujas navarras. Fundación del tribunal de Cartagena de indias.
- 1608 Sandoval y Rojas, inquisidor general.
- 1619 Aliaga le sucede.
- 1623 Limpieza de sangre obligatoria para integrantes del Santo oficio.

- 1643 Arce y Reinoso, inquisidor general (hasta 1665).
- 1666 Everardo Nithard le sucede hasta 1669.
- 1669 Sarmiento de Valladares, inquisidor general.
- 1685 Condena a Miguel de Molinos.
- 1695 Rocaberti, inquisidor general hasta 1699.

Siglo XVIII

- 1708 Felipe V reduce oficiales del Santo Oficio por problemas financieros.
- 1721 Inicio de la campaña contra judeoconversos.
- 1727 Se funda en España la primera logia masónica.
- 1738 El Papa Clemente XII condena la masonería. Prohibida por los reyes Fernando XII y Carlos III.
- 1747 El Santo Oficio pierde extensiones fiscales y privilegios.
- 1756 Obras de ilustrados franceses son incluidas en el Índice.
- 1770 Carlos III ordena al Santo Oficio inhibirse de juzgar delitos morales.
- 1778 Auto de fe contra Olavide.
- 1793 Abad Sierra, inquisidor general, propone reformar el Santo Oficio.

Siglo XIX

- 1800 Jovellanos es condenado por la inquisición.
- 1808 José Bonaparte decreta la abolición del Santo Oficio.
- 1813. Las cortes de Cádiz confirman la abolición.
- 1814 Fernando VII restaura la Inquisición hasta 1820 (golpe de Riego).
- 1824 El Santo Oficio se restablece a través de las Juntas de Fe.
- 1826 El Santo Oficio dicta su última pena capital de su historia.
- 1829 El papa Pío VIII disuelve el Tribunal.
- 1834 Durante la regencia de María Cristina, queda abolida la Inquisición por el poder político.



Ilustración: Vázquez

Modus operandi

Genio y figura del inquisidor

Aquí hablaremos de la persona del inquisidor y no de la del Gran Inquisidor —como Diego de Deza o el mismísimo Torquemada, de los que ya hemos hablado y volveremos a hablar— sino del inquisidor normal, el que no escribe su cargo con mayúscula, el que no formaba parte de la Suprema: era el inquisidor provincial, el que recibía el trato de “reverendísimo señor”.

Este era el brazo del Santo Oficio que viajaba por el territorio y tenía poder para formar tribunales temporales y podía detener, juzgar y, pasando el reo al brazo secular, ejecutarlo. En la época se convirtió en una figura normal en toda ciudad, se le podía ver por las calles hablando con todo tipo de gente, hidalgos, buscones, letrados, barraganas y un largo etcétera.

De ellos se esperaba que cumplieran con una serie de requisitos: honestidad, probidad, sobriedad, modestia, paciencia, mansedumbre, diligencia, clemencia, culto a la justicia... En definitiva, según se decía: *“In ea aetate solent esse homines prudentissimi.”*

El inquisidor era un hombre muy culto, jurista o teólogo que había pasado muchos años entre los muros de escuelas y, normalmente, llegaba a este puesto con bastante edad. En un principio existían, además, unas restricciones en cuanto a ésta: el inquisidor debía tener 40 años como mínimo (aunque después, ya en plena Inquisición moderna, se rebajó hasta los 30) y en este cargo no solía durar mucho, puesto que llegó a estipularse que el plazo máximo de permanencia en él fuera de dos años.

Por aquella época el inquisidor provincial se encontraba en una España con muchos problemas en cuanto a la fe. La península tenía muchas zonas en las que no existía control alguno en este respecto. Zonas como Navarra y Cataluña, además, sumaban los problemas de un idioma diferente.

Pero el inquisidor no trabajaba solo:

Estaba rodeado de expertos en diferentes materias que conformaban un grupo bastante numeroso de colaboradores. Además, podía disponer de ayuda de otros miembros del clero, como frailes dominicos o franciscanos que ejercían labores de juristas o teólogos.

Durante la Inquisición medieval había mayoría de teólogos, mientras que la moderna era más común que abundaran los juristas. Con el Santo Oficio también colaboraban los notarios, profesión muy importante en las actuaciones de la Inquisición, ya que era preciso alguien encargado de redactar actas, transcribir denuncias, confesiones, etc.

No hay que olvidar a los subalternos de los inquisidores: empleados de prisiones, médicos y personal del tesoro (cargo que, con el tiempo y por motivos económicos, desapareció), todo cubierto y protegido por la guardia que velaba por la seguridad del grupo. Cabe añadir, además, a los familiares, de los cuales se creía que había uno como mínimo en cada uno de los pueblos de la península.

Con el Rey y la Inquisición: ¡Chitón!

Durante la Contrarreforma, en España los inquisidores tuvieron que recorrer muchísimos kilómetros para llegar a lugares donde muchas veces —sobre todo en las poblaciones de las zonas anteriormente citadas y en Galicia— la única palabra de Dios que se oía venía de boca del cura del pueblo. En estos tiempos, en las iglesias pequeñas de los pueblos alejados de las grandes ciudades se sermoneaba con una mezcla de catolicismo, superstición popular y elocuencia sacerdotal.

En definitiva, cuando el inquisidor llegaba a estos pueblos se encontraba con que una extraña amalgama de cultura popular, que dependía del lugar, era prácticamente la única fe que se practicaba allí.

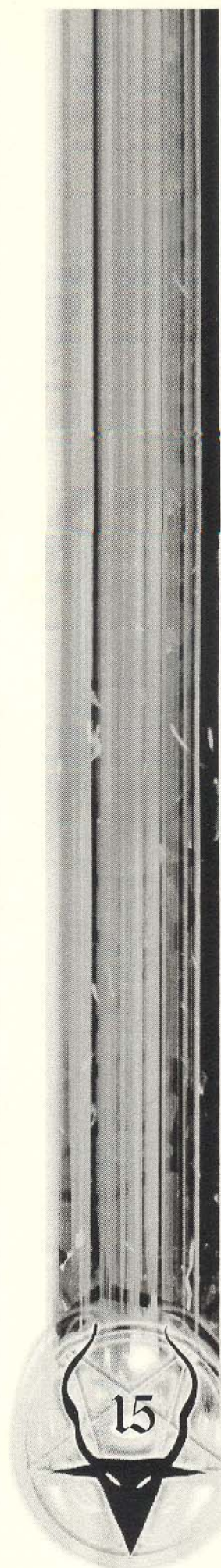
Por ejemplo, en la Vizcaya del 1539 un inquisidor relató que había *“hallado hombres de noventa años que no saben el Avemaría ni santiguarse”*, en Aragón en 1549 encontraron muchos pueblos *“que nunca vieron ni conocieron ni Inquisición ni Iglesia”*. Otro inquisidor, en 1572, pidió un centro de distrito en Galicia (el cual fue finalmente instaurado en 1574) ya que, y como cita J. Contreras:

“Si en alguna parte destos reinos se requiere que haya inquisición es en Galicia, por no haber en ella religión que hay en Castilla la vieja, por no tener curas, personas de letras ni templos sumptuosos y gente aficionada a oír misa y sermones... llena de supersticiones y ser los beneficios tan tenues y pobres que por esto no hay clérigos suficientes”.

Es por todo esto por lo que vemos que el inquisidor debía ser un gran orador. La predicación era una de sus actividades más importantes. Teniendo en cuenta el analfabetismo tan grande que había en España, éste era, si no el único, sí el método más efectivo de llevar al pueblo “por el camino correcto”. El Santo Oficio constituyó, ante todo, una gran maquinaria propagandística *avant la lettre*.

Y, en lo que a la predicación se refiere, es innegable que los inquisidores hicieron un trabajo excepcional, ya que lograron que en un plazo menor de cuarenta años aumentara del 40% al 70% el conocimiento, al menos, de las oraciones que se estimaban como básicas: padrenuestro, avemaría, el credo y el *salve regina* amén de los diez mandamientos. Se le daba mucha importancia a saber todo esto; y, si no, fijense en este hecho: en 1664, Inés López, analfabeta de cincuenta años, enfermera de un hospital que *“signóse y santiguase y dijo el padrenuestro y el Ave María en romance bien dicho, y no supo el credo, la salve, confesión, mandamientos de la ley de Dios y de la iglesia, artículos de la fe y sacramentos: y dicho Señor inquisidor la advirtió y mandó que los aprenda, porque tiene obligación a hazerlo como cristiana.”*

El sueldo de un inquisidor rondaba los 100 000 maravedíes al año. Era una suma muy importante, pero constituían sus únicos —aunque no pocos— ingresos, salvo que el inquisidor dispusiera también de una canonjía, en cuyo caso le supondría, además, más de 2 000 ducados. En teoría, el inquisidor no podía aceptar otros tipos de ingresos ya que, según Montes de Poner: *“Los inquisidores y los otros ministros del Santo Oficio no sólo no pueden recibir dinero, sino tampoco cosas de comer y beber, so pena de excomunión, privación de oficio, restitución al doble y otras...”*



Pero no era extraño que a los inquisidores se les entregaran cosas, ya fuera por miedo, respeto o por simple devoción. Se dice que, parando a descansar un inquisidor en un prado, cogió una fruta de un árbol y se la comió, pasando en ese momento por la zona el trabajador de las tierras y el inquisidor le felicitó por tener este árbol "que tan buenos frutos da". Cuando se fueron, el labrador desenterró el árbol y se lo envió como regalo al inquisidor a la sede central.

Organigrama de la Inquisición

El entramado inquisitorial fue uno de los más densos y complejos que hubo en aquella época. Se cifra en unos 12 000 miembros el total de los componentes de la misma. No sólo se componía de dominicos, franciscanos o estudiosos de diversos tipos, como teólogos o juristas; además estaban los familiares, que trabajaban para la inquisición previo nombramiento y contrato firmado, y éstos, como luego se verá, formaban el grupo más numeroso.

En la cúspide de la inquisición se encuentra, teóricamente, el Papa, que nombra al Inquisidor General previa elección del rey.

El Inquisidor General, directamente por debajo del rey, tenía como labores principales el nombramiento de los inquisidores territoriales, recibir y estudiar las apelaciones de los tribunales locales y dictar sentencia cuando en estos no se llegaba a una resolución. Por supuesto, también podía invalidar las resoluciones tomadas por éstos (eso de escribir normas o leyes para los tribunales locales sólo ocurrió con Torquemada).

En total hubieron cuarenta y cinco inquisidores generales y —debido al número de ellos que desempeñaron anteriormente alguna actividad de estado más o menos notoria (como Deza, que fue maestro del príncipe Don Juan)— nos acabamos por decantar por la evidencia de que éste era un cargo eminentemente político.

El Inquisidor General tenía a su mando al Consejo de la Suprema y Santa Inquisición (o, para abreviar, la Suprema, aunque éste término también se usa como sinónimo de la Inquisición en general). Este órgano se compuso de un fiscal, dos consejeros reales, un dominico y cinco clérigos ex inquisidores. Del Inquisidor General dependían también los tribunales de distrito. Normalmente estaban compuestos (según las *Instrucciones*) por magistrados, oficiales y personal de distrito:

Los magistrados eran el inquisidor de distrito (jurista o teólogo) y un fiscal. Los primeros normalmente no pertenecían a ninguna orden religiosa y, por lo normal, provenían del clero secular, su formación era siempre elevada, procedían casi siempre de la baja nobleza y por lo común eran doctores, licenciados en leyes, teólogos... Cabe destacar que el número de teólogos era casi insignificante al principio, cosa que cambió radicalmente en la segunda mitad del siglo XVI, cuando los hombres de religión prácticamente anularon a los juristas. También se dio excepcionalmente el caso de que fueran nombrados inquisidores algunos religiosos (como dominicos, franciscanos y jesuitas a partir del siglo XVII). Por otra parte, se ha de recordar que el promedio de tiempo que podía operar un inquisidor era de dos años, pasado el cual se le destituía y se le asignaba a otras tareas.

El fiscal, entre otras cosas, se encargaba de informar al Consejo de la Suprema del estado de las causas abiertas.

Los oficiales, bajo el mando del Inquisidor, cumplían diferentes papeles:

- **Alguacil mayor:** responsable de apresar los reos.
- **Juez de bienes:** se encargaba, junto con el alguacil mayor y ayudado por el receptor y el contador, de confiscar los bienes del acusado para su mantenimiento y finalmente dividir lo confiscado entre el erario público y la misma Inquisición. Este cargo desapareció hacia el siglo XVII, cuando se empezaron a reducir gastos.
- **Secretario del secreto:** supervisaba a los demás oficiales y, además, llevaba un registro de expedientes, declaraciones, etc.
- **Alcaide de cárceles:** llevaba a cabo la vigilancia y atención de presos y penitentes.
- **Adjuntos procesales:** abogados civiles que, previo pago, colaboraban con el Santo Oficio por horas. Eran los llamados abogados de oficio.
- **Auxiliares técnicos:** médicos, cirujanos, etc.

Personal de distrito: en este numeroso grupo encontramos a los calificadores, comisarios (normalmente clérigos locales que hacían de intermediarios entre la Inquisición y los familiares) y los propios familiares (una milicia laica cuya misión consistía en escoltar al inquisidor, denunciar los herejes y proceder a su arresto). Por cierto que, en cuanto a estos últimos, llegó un momento que se tuvieron que poner limitaciones oficiales, ya que llegaron a ser tan numerosos que el mismo rey medió para establecer límites por región. Así, mediante la Concordia de 1533, el número de familiares quedó en 50 para las grandes ciudades, entre 25 y 40 en las ciudades medianas, 10 familiares para los lugares hasta 3 000 vecinos, 6 para los de 1 000 vecinos, 4 en los que no pasaban de 500 y los de inferior número de vecinos, 2. Pese a que la Concordia estuviera vigente, estas cifras se solían superar con creces, por ejemplo, en Valencia, en 1567, habían 1 638 familiares; en palabras de R. García Cárcel "había un familiar por cada 42 hogares".



Las visitas y los edictos

Cuando la Inquisición llegaba a una población, desde el mismo momento que se conocía su llegada empezaba a funcionar la primera, y quizá la más eficaz, de sus armas: el miedo.

Todos los lugareños sabían que la paz no volvería al pueblo hasta que no se fuera el oscuro séquito. Francisco Peña, en 1578, afirmó: *"Debemos recordar que el propósito principal del juicio y la ejecución no es salvar el alma del acusado, sino alcanzar el bien publico y dar temor a otros"*.

Los recién llegados se personaban entonces en la iglesia local y ante las autoridades seculares y se encargaban de que todo el pueblo supiera que cierto día, que ellos elegirían—preferentemente domingo o festivo—, se tendrían que reunir todas las gentes en la iglesia para la lectura del edicto. Se ha de mencionar que el mero hecho de no asistir a esta lectura ya era motivo de sospecha.

Llegado el día, y una vez estaban todos congregados, se pasaba a leer el Credo o un sermón, según los casos. Al acabar la lectura se hacía que todos los asistentes repitieran con el inquisidor la promesa de ayudarle a él y a sus ministros, ceremonia que se llevaba a cabo con la mano derecha en alto y ante un crucifijo sostenido por el inquisidor o alguien designado por éste.

Una vez todo el pueblo había prometido esto, se procedía a la lectura del edicto.

Entre el edicto medieval y el propio de la Edad Moderna no había grandes diferencias: era la lectura de una lista de herejías y la pública invitación a denunciar, a sí mismo o a otros, bajo la premisa de que, si se efectuaba esto dentro del periodo de gracia—entre treinta y cuarenta días—, se reconciliaría al inculcado sin castigo alguno. Estas últimas palabras resultaban tan prometedoras que la denuncia, tanto propia como ajena, proliferó en todos los pueblos.

Con putas y con frailes poco te hables

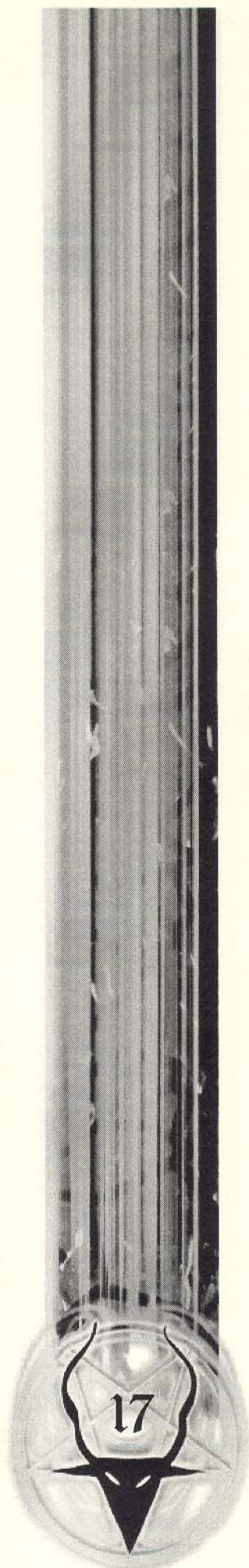
Sirva como ejemplo de esto que, en 1486 en Toledo, se autoinculparon más de 2 000 personas o que en Valencia más de 2 500 Moriscos se denunciaron a sí mismos.

La lectura del edicto llegaba a alargarse durante unas horas, en el transcurso de las cuales se listaban una larga serie de penas o faltas que no eran correctas y, por tanto, debían ser denunciadas. Se condenaban las prácticas judaicas, musulmanas, heréticas... El texto estaba autorizado, así que siempre se utilizaba el mismo, al que se le añadían nuevas faltas que fueran apareciendo, como supersticiones populares, etc.

Paradójicamente, esto conllevó que ciertas conductas, que hasta entonces no se daban, empezaran a aparecer en las poblaciones donde se leía esta lista. Con el paso de los años la lista se modificó, ya que muchas de las cosas que contenía ya no se practicaban en ningún sitio.



Ilustración: Vázquez





A continuación se incluye un edicto de fe que fue promulgado en Valencia en 1519 y que está recogido en *La Inquisición Española* de Cecil Roth:

Nos doctor Andrés de Palacio, Inquisidor contra la herejía y la perversidad apostólica en la ciudad y reino de Valencia, etc.

A todos los cristianos fieles, así hombres como mujeres, capellanes, frailes y sacerdotes de toda condición, calidad y grado, cuya atención a esto dará por resultado la salvación en Nuestro Señor Jesucristo, la verdadera salvación; que son conscientes de que, por medio de otros edictos y sentencias de los Reverendos inquisidores, nuestros predecesores, se les ordenó comparecer ante ellos, dentro de un período dado, y declarar, y manifestar las cosas que habían visto, sabido y oído decir de cualquier persona o personas, ya estuvieran vivas o muertas, que hubieran dicho o hecho algo contra la Santa Fe Católica, cultivado y observado la ley de Moisés o la secta mahometana, o los ritos y ceremonias de los mismos; o perpetrado diversos crímenes de herejía; observando las noches de los viernes y los sábados; poniéndose ropa interior limpia los sábados y llevando mejores ropas que en los demás días; preparando en los viernes los alimentos para los sábados, en cazuelas sobre hogueras pequeñas; que no trabajen en las noches de los viernes y en los sábados como en los demás días; que enciendan luces en lámparas limpias con pabilos nuevos en las noches de los viernes; pongan ropa limpia en las camas y servilletas limpias en la mesa; celebren la fiesta del pan sin levadura, coman pan sin levadura y apio y hierbas amargas; observen el ayuno del perdón (Día de Expiación) cuando no comen en todo el día hasta la noche después de salir las estrellas, cuando se perdonan los unos a los otros y rompen su ayuno; y de la misma manera observan los ayunos de la reina Esther, de Tisabav y Rosessena; que recen plegarias de acuerdo con la ley de Moisés, de pie ante la pared, balanceándose hacia atrás y hacia adelante, y dando unos cuantos pasos hacia atrás; que den dinero para el aceite del templo judío u otro lugar secreto de adoración; que maten aves de corral de acuerdo con la ley judaica, y se abstengan de comer cordero o cualquier otro animal que sea trefa; que no deseen comer cerdo salado, liebres, conejos, caracoles o pescado que no tenga escamas; que bañen los cuerpos de sus muertos y los entierren en suelo virgen de acuerdo con la costumbre judía; que en la casa de duelo no coman carne, sino pescado y huevos pasados por agua, sentados ante mesas bajas; que separen un pedazo de la masa cuando estén elaborando pan y lo arrojen al fuego; que estén circuncidados o sepan de otros que lo estén; que invoquen a los demonios y les rindan el honor que le es debido a Dios; que digan que la Ley de Moisés es buena y puede darles la salvación; que ejecuten muchos otros ritos y ceremonias de la misma; que digan que Nuestro Señor Jesucristo no fue el verdadero Mesías que prometen las Escrituras ni el verdadero Dios ni el hijo de Dios;

que nieguen que murió para salvar a la raza humana; nieguen la resurrección y su ascensión al cielo; y digan que Nuestra Señora la Virgen María no fue la madre de Dios ni virgen antes de la natividad y después de ella; que digan y afirmen muchos otros errores heréticos; que manifiesten que lo que habían confesado ante los inquisidores no era la verdad; que se quiten sus túnicas penitenciales y no permanezcan en prisión ni observen la penitencia que les haya sido impuesta; que digan cosas escandalosas contra nuestra Santa Fe Católica y contra los oficiales de la Inquisición, o que influyan en cualquier infiel que podría verse atraído hacia el Catolicismo para que se abstenga de convertirse; que afirmen que el Sagrado Sacramento del altar no es el verdadero cuerpo y sangre de Jesucristo nuestro Redentor y que Dios no puede ser omnipresente; o cualquier sacerdote que albergue esta opinión condenable, que recite y celebre la misa, no diciendo las sagradas palabras de la consagración; diciendo y creyendo que la Ley de Mahoma y sus ritos y ceremonias son buenos y pueden darles la salvación; que afirmen que la vida no es más que nacimiento y muerte y que no hay ningún paraíso y ningún infierno; y que manifiesten que ejercer la usura no es pecado; si cualquier hombre cuya esposa vive todavía vuelve a casarse o cualquier mujer se casa de nuevo en vida de su primer esposo; si alguno sabe de quienes guardan costumbres judías y dan nombre a sus hijos en la séptima noche después de su nacimiento y con plata y oro sobre una mesa observan gratamente la ceremonia judía; y si alguno sabe que cuando muere alguien, colocan una copa de agua y una vela encendida y algunas servilletas donde murió el difunto y durante algunos días no entran allí; si alguno sabe del esfuerzo de un judío o converso por predicar en secreto la Ley de Moisés y convertir a otros a su credo, enseñando las ceremonias correspondientes, dando información sobre las fechas de fiestas y ayunos, enseñando plegarias judías; y si alguno sabe de alguien que trate de convertirse en judío o que, siendo cristiano, vaya vestido de judío; si alguno sabe de alguien converso o no, que ordene que su vestido se haga de lana en vez de lino, como hacen los buenos judíos; si alguno sabe de aquellos que, cuando sus hijos les besan las manos, colocan las manos sobre las cabezas de los niños sin hacer la Señal (de la Cruz); o que, después de comer, bendicen el vino y lo pasan a todos los que se sientan a la mesa, bendición a la que llaman la «verahah»; si alguno sabe que en alguna casa se congrega gente con el propósito de celebrar oficios religiosos o leer Biblias de vernáculo o celebrar otras ceremonias judaicas; y si alguno sabe que cuando alguien se dispone a emprender un viaje le son pronunciadas ciertas palabras de la Ley de Moisés y se le pone una mano en la cabeza sin hacer la Señal (de la Cruz); y si alguno sabe de alguien que haya profesado el credo mosaico, o esperado la venida del Mesías, diciendo que nuestro Redentor y Salvador Jesucristo no vino y que ahora vendría Elías y los llevaría a la tierra prometida; y si alguno sabe que alguna persona había fingido caer en trance y vagado por el cielo y que un ángel la había conducido por campos verdes y le había dicho que aquello era la tierra prometida que se reservaba

para todos los conversos a quienes Elías redimiría del cautiverio en que vivían; y si alguno sabe que alguna persona o personas son hijos o nietos de los condenados y, siendo descalificados, hicieran uso de cargo público o portasen armas o llevaran seda o paño fino o adornasen sus vestidos con oro, plata, perlas u otras piedras preciosas o coral o hicieran uso de alguna otra cosa que les está prohibida o están descalificados para tener; y si alguno sabe que algunas personas tienen o poseían algunos bienes confiscados, muebles, dinero, oro, plata u otras joyas pertenecientes a los condenados por herejía, las cuales deberían llevarse ante el depositario de bienes confiscados por el delito de herejía.

Todas estas cosas, habiendo sido vistas, oídas o conocidas, vosotros, los antedichos cristianos fieles, habéis, con corazones obstinados, rehusado declarar y manifestar, con gran carga y perjuicio de vuestras almas, pensando que fuisteis absueltos por las bulas e indulgencias promulgadas por nuestro Santo Padre, y por promesas y donaciones que habíais hecho, por las cuales habéis incurrido en la sentencia de excomunión y otras penas graves al amparo de la ley estatutaria; y, por ende, puede procederse contra vosotros como personas que han sufrido excomunión y son cómplices de herejes en diversas formas; más, deseando actuar con benevolencia, y con el fin de que vuestras almas no se pierdan, pues Nuestro Señor no desea la muerte del pecador, sino su reformation y vida; por la presente eliminamos y suspendemos la censura promulgada por los citados ex inquisidores contra vosotros, siempre y cuando observéis y cumpláis las condiciones de este nuestro edicto, por medio del cual exigimos, exhortamos y os ordenamos, en virtud de la santa obediencia y bajo pena de excomunión total, en el plazo de nueve días a partir del momento en que el presente edicto os haya sido leído o dado a conocer de alguna otra manera, que afirméis todo lo que sepáis, hayáis visto, oído u oído decir de alguna forma, sobre las cosas y ceremonias citadas con anterioridad y que comparezcáis ante nosotros personalmente para declarar y manifestar lo que hayáis visto, oído, u oído contar en secreto sin haber hablado previamente con ninguna otra persona ni levantado falso testimonio contra nadie.

En caso contrario, habiendo pasado el período, habiéndose repetido las amonestaciones canónicas de acuerdo con la ley, se tomarán medidas para dar y promulgar sentencia de excomunión contra vosotros, en y por estos documentos; y mediante tal excomunión, ordenamos que seáis denunciados públicamente; y si, tras un nuevo período de nueve días, persistierais en vuestra rebelión y excomunión, seréis excomulgados, anatematizados, maldecidos, segregados y separados como asociados del demonio, de la unión con, y la inclusión en, la Santa Madre Iglesia y los sacramentos de la misma. Y ordenamos a los vicarios, rectores, capellanes y sacristanes y a cualesquiera otras personas religiosas o eclesiásticas que consideren y traten a los antes citados como excomulgados y maldecidos por haber incurrido en la ira y la indignación de Dios

Todopoderoso y de la gloriosa Virgen María, Su Madre, y de los apóstoles beatificados san Pedro y san Pablo y todos los santos de la Corte celestial; y que sobre los rebeldes y desobedientes que ocultan la verdad en relación con las cosas mencionadas, caigan todas las plagas y maldiciones que cayeron y descendieron sobre el Rey Faraón y su hueste por no haber obedecido los mandamientos divinos; y que los abarque la misma sentencia de excomunión divina que alcanzó a las gentes de Sodoma y Gomorra, que perecieron todos en las llamas; y de Datán y Abirón, que fueron tragados por la tierra por los grandes delitos y pecados que cometieron en desobediencia y rebelión contra Dios Nuestro Señor; y sean maldecidos al comer y beber; al despertar y al dormir; al venir y al irse.

Maldecidos sean al vivir y al morir y que sean siempre confirmados en sus pecados y que el diablo esté siempre a su diestra; que su vocación sea pecaminosa y que sus días sean pocos y malos; que de su hacienda gocen otros y sus hijos sean huérfanos y sus esposas viudas. Que sus hijos estén siempre necesitados y que nadie les ayude; que sean expulsados de sus hogares y que los usureros se apoderen de sus bienes; y que no encuentren a nadie que se apiade de ellos, que sus hijos se arruinen y sean desterrados y sus nombres también; y que su maldad esté siempre presente en el recuerdo divino. Que sus enemigos les venzan y los despojen de todo lo que poseen en el mundo; y que vaguen de puerta en puerta sin alivio. Que sus plegarias se transformen en maldiciones; y maldecidos sean el pan y el vino, la carne y el pescado, la fruta y otros alimentos que coman; lo mismo que las casas que habitan y las vestiduras que llevan, los animales en que montan y los lechos en que duermen y las mesas y las servilletas en que comen. Maldecidos sean ante Satanás y Lucifer y todos los diablos del infierno y que sean éstos sus señores y los acompañen de noche y de día. Amén.

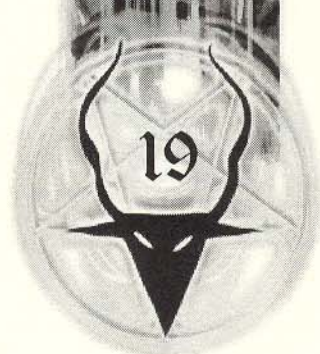
Y si algunas personas que incurran en las citadas excomuniones y maldiciones persistieran en ellas por espacio de un año, también a ellas debería considerárselas herejes y deberán ser procesadas siguiendo el mismo procedimiento que se sigue contra los herejes o los sospechosos del crimen de herejía.

Dado en el día... de marzo,
del año de Nuestro Señor, mil quinientos doce.

Nullus amoveat sub pena excommunicationis

Item: De nada sirve la confesión hecha al confesor para obtener la absolución de la sentencia de excomunión a que el hereje pueda estar sujeto, desde el momento en que se comete el crimen.

Item: Todos los que sepan algo de las cosas mencionadas en el presente edicto, o de otras herejías, y no se presenten a denunciar y declarar las mismas quedan por la presente excomulgados y no pueden ser absueltos por sus confesores.



Debido a la lectura de estos edictos, el pueblo, además del miedo a los mismos Inquisidores, aprendió a temer a sus propios vecinos y, algunas veces, este miedo era mayor al que les causaba el mismo Santo Oficio. Así la gente acababa pensando que, ya que tenía la posibilidad de confesarse, mejor hacerlo cuanto antes, no fuera que pudiera inculparla algún vecino y resultase peor. Todos se temían, ya que cualquiera podía denunciarlos: vecinos, familiares o enemigos.

Con este medio se saldaron muchas viejas deudas. No es de extrañar que proliferase tanto, ya que el acusador contaba con muchas ventajas: permanecía en el anonimato durante todo el juicio (así jamás sabrían que fue él) y, además, los gastos corrían a cargo del mismo procesado o del tribunal, en algunas situaciones. Para el acusador era una bicoca: podía librarse de un enemigo mediante la Inquisición, no daba la cara y encima le salía gratis. Desde el punto de vista del acusado la situación ya era más peliaguda: de repente uno era apresado en su propia casa, se le confiscaban los bienes y se le encerraba. Solo se le decía que había sido acusado de delitos de herejía, pero no le informaban de qué ni quién le había denunciado. Entonces le instaban a que reconociera su delito... ¿Pero cuál! Si no tenía ni idea... Así que muchos finalmente "confesaban" lo que creían que pudiera ser y, si acertaban, se les imponía el castigo correspondiente y listo. Pero si no acertaban, era un "suma y sigue": todo lo que el reo dijera de añadido sería incluido en la lista de acusaciones y debería pagar también por ello. Entre las ganas de la gente de dirimir viejas rencillas y el afán de la Suprema por las confiscaciones (con las que se sufragaba en gran parte), no es de extrañar que a veces se llevaran a cabo juicios y acusaciones absurdos. Por mencionar un par entre tantos: el caso de Aldonza de Vargas que, en 1530, se le acusó en las islas Canarias de haber sonreído cuando se mencionó a la Virgen; o el caso de González Ruiz, quien dijo a su contrincante de una partida de cartas "Aunque Dios fuera tu compañero de cartas, no ganarías esta partida". En el fondo, las visitas que realizaban la Inquisición a los pueblos cada cierto tiempo eran un sistema de presión. Estaba contemplado que los inquisidores y su séquito tenían que recorrer la península periódicamente para mantener la vigilancia en los pueblos. Normalmente, los viajes se hacían en las estaciones de buen tiempo, entre febrero y julio, aunque no se descartaba ningún mes si la causa lo valía.

No es de extrañar que algunos inquisidores se mostros reacios a realizar largas rutas a través de terrenos abruptos para llegar a pequeñas aldeas o pueblos, donde finalmente se encontraban con que no tenían suficiente dinero para pagar las multas. Y la falta de capital en muchas poblaciones fue el principal motivo por el que dejaron de hacer estos viajes. Así, entrados en el s. XVI, las visitas ya habían reducido a las principales ciudades. Aún así, siempre existían algunas raras excepciones (más que presumiblemente, los Pjs, llegado el caso).

Aparte de las poblaciones rurales, las actuaciones también tuvieron mucho efecto en Cataluña, más que nada por falta de simpatía que se le tenía allí a esta organización. Dr. Caldas, Inquisidor de Barcelona, comentaba mandando que, tras una ruta de cuatro meses y habiendo pasado diez años desde su última visita, tras recorrer veintinueve pueblos sólo había obtenido cincuenta y tres denuncias. Teníamos así una España dividida, en lo que a la actuación inquisitorial se refiere: por un lado, la España rural, la que escapaba a casi cualquier contacto con la Inquisición; y, por el otro, las grandes ciudades, donde parecían ser absolutamente necesarias sus intervenciones. Mención aparte merece el reino de Granada, donde se mantenía muy vigilada a la población morisca. Ver Más leña al fuego, pág. 7.

Apresamiento e interrogatorio del sospechoso

Una vez el edicto de gracia se había llevado a cabo, "se abría la veda". Muchos aprovechaban la ocasión para denunciar a sus enemigos, como ya se ha mencionado. Para tirar adelante una acusación se aceptaba la palabra casi cualquiera, al igual que ocurría en Francia: valía tanto un criminal como un excomulgado o una prostituta.

Formalmente, sólo existían unos pocos requisitos para poder denunciar a alguien:

- Ser mayor de catorce años.
 - Ser cristiano.
 - No ser enemigo del denunciado (¡ejem!), ni pariente cercano.
 - No ser mujer ya que, en principio, no podían denunciar.
- En la mayoría de los casos, estas denuncias se desestimaban.

Una vez hecha la denuncia, se entraba en casa del acusado, se le detenía. Muchas veces se llevaba tan en secreto que, simplemente, el inculcado desaparecía de la noche a la mañana y no se volvía a saber de él hasta pasado un mes o un año o quizá diez) cuando, un buen día, alguien lo veía en un auto de fe con el sambenito puesto y portando el cetro de la mano, camino de su sentencia.



Ilustración: Vix

El acusado era llevado a los calabozos de la Casa Santa (nombre dado a las oficinas inquisitoriales), siempre en absoluto secreto. No se le informaba de nada. Una vez encerrado, permanecía a oscuras y tenía que encontrar a tientas el pan y el agua, su único sustento. La celda solo estaba amueblada con un banco de piedra, donde había de dormir si el suelo no le convenía. Si pretendía hacer sus necesidades, debía hacerlas en una esquina, dentro de la propia celda. Y permanecía en estas condiciones hasta que quisieran recibirlo.

Mientras se le tenía apresado, los calificadores investigaban el caso y decidían si procedía iniciar el proceso. En caso afirmativo, el acusado contenía apresado hasta que se iniciara éste. En caso negativo, se le ponía en libertad, aunque el acusado quedaría marcado para siempre con el "estigma" de haber sido investigado por la Inquisición. Simultáneamente, quedaban confiscados provisionalmente los bienes del reo, ya que con estos se sufragaban sus gastos. Daba igual si el detenido era el único sustento para su familia: no era motivo suficiente para que ésta se beneficiara de los bienes del acusado. Así que, durante muchísimos años, aparecieron familias desahuciadas muertas de inanición al no tener nada con que mantenerse. No fue hasta 1561 cuando se permitió a las familias "disfrutar" de los bienes requisados.

Pero volvamos al acusado: pasado el tiempo necesario que estimara el inquisidor, la luz de un fanal o una antorcha portada por el carcelero sería la señal de que al fin saldría de allí. Aunque solo fuera para caer en las ascuas... Se le llevará entonces ante los inquisidores. En una austera sala, se le sentará en un escabel. Frente a él hay un crucifijo sobre una mesa. Dos cirios encendidos arrancan destellos en los fríos e inexpressivos ojos del inquisidor que lo mira fijamente tras la mesa. Un notario en una mesa aparte toma notas de todo lo que acontece: frases, gestos, miradas... Antes de empezar se le hace jurar sobre los Evangelios.

Y entonces empieza el interrogatorio

Con el mismo tono carente completamente de emociones, le preguntan sobre su familia, amigos, conocidos, sus costumbres y todo lo que se les antoje. Tras varias horas de dar vueltas a lo mismo una y otra vez, se le pregunta por qué ha sido detenido. Pero claro, no lo sabe... De esta manera el interrogatorio continúa y así pueden pasar horas, días e incluso meses. Durante todo este tiempo no tiene ningún contacto con el exterior.

La Inquisición actuaba sobre la premisa de que, si el acusado se hubiera inculcado a sí mismo en el plazo de tiempo dado en el edicto de gracia, no pasaría nada de esto: se le hubieran confiscado los bienes o se le hubiera impuesto alguna penitencia pública. Pero al haber sido acusado por terceros, sin haberse entregado él mismo y, peor aún, no estar reconociendo su delito (recordemos que no sabe ni por qué ni quién le ha acusado), está cayendo entonces en falta del artículo 14 de *Las Instrucciones de Torquemada*. Que dicen:

"Si alguien que haya sido denunciado y convicto del delito de herejía, lo niega y persiste en sus denegaciones hasta que la sentencia sea pronunciada y si dicho crimen ha sido establecido contra él, aunque confiese la fe católica y afirme que siempre ha sido cristiano y que sigue siéndolo, los inquisidores le declararán hereje y lo condenarán como tal, porque el crimen ha quedado probado jurídicamente y por su negativa a reconocer su error el condenado no permite a la iglesia absolverle y usar de misericordia para con él".

En judío no hay amigo

El hablar en otro idioma también era un arma de doble filo a la que la Inquisición supo sacarle mucho partido. En aquella época estaba estipulado que todos los informes, actas y demás documentos oficiales deberían estar escritos en castellano, lengua que se había impuesto finalmente. Así que, por ejemplo en Cataluña, se encontraron bastantes casos en los cuales se le preguntaba al acusado en el interrogatorio y al recibir la respuesta en catalán, el notario transcribía la misma al castellano, cayendo en muchas ocasiones en la tergiversación. Claro que, como ocurrió tantas otras veces, estas quejas fueron ignoradas.

Quizá podría salvarle el hecho de que aparecieran testigos a su favor. Pero claro, un testigo que hable a favor de un hereje será sospechoso inmediatamente, y esto el pueblo lo sabe. Pero entonces... ¿quién lo defiende?

El acusado, si lo deseaba, podía costearse un abogado y, si no tenía con qué pagarlo, se le dispensaría uno de oficio. Al abogado se le hacía jurar que ayudaría al acusado, pero también que, si en algún momento descubría que el acusado es culpable, lo abandonaría inmediatamente entregándolo a la Inquisición.

Para hacer que el acusado confesara existían algunos métodos que la Inquisición aplicaba: grilletes, secreto absoluto (como se explica en el apartado *Métodos de tortura*, esto se refiere a celda e incomunicación absoluta), una estancia larguísima, repeticiones de los interrogatorios a horas imprevistas, soledad y oscuridad absoluta, la constante amenaza de la hoguera...

Otros métodos utilizados para obtener confesión era el meter en la misma celda a otro acusado, pero éste era falso: con la excusa de ser la única compañía, se esperaba que, finalmente y ganándose su confianza, el auténtico reo contara sus faltas. Para tener constancia de ello, en las celdas contiguas se practicaban agujeros para escuchar estas conversaciones, donde se apostaban el inquisidor y un notario que tomaba notas atentamente.

Algunas veces el falso hereje resultaba ser un dominico o un inquisidor. Entonces se les permitía mentir con tal de obtener la confesión. Y por aquello de que pecaban actuando así, se permitió que los mismos inquisidores se absolvieran entre sí del pecado de mentir. De este modo podían seguir actuando con las conciencias tranquilas.

Dependiendo de algunos factores, los métodos a utilizar eran mucho más duros. Hablamos, básicamente, de la práctica de la tortura: si el acusado no daba más que respuestas vagas o inciertas, entonces se le podía aplicar ésta. El tormento también era utilizable en el caso del converso, si el acusado tenía mala reputación o si había intentado fugarse (aunque esto último era casi como una confesión tácita). Pero, en cualquier caso, sólo se le torturaba si únicamente existía un solo acusador; puesto que, cuando había dos o más acusadores, se consideraba que esto ya era prueba suficiente de la falta; y la tortura, como medio probatorio que era, ya no resultaba necesaria.

Así, Eymerich en su *Directorium* recomendaba usar la tortura sólo cuando hubieran fracasado todos los otros medios y, especialmente, el interrogatorio capcioso. Éste se basaba en repetir una y otra vez, constantemente y con la misma tranquilidad que un padre habla a su hijo, cosas como: "Entrégate a la justicia del Santo Oficio, la justicia de Dios... Sé sincero contigo mismo, confiesa... El tribunal lo tendrá en cuenta...". Aunque, si esto último fallaba, siempre se podía aplicar con el mismo tono y mirada de resignación el consabido: "Mira que si no hablas tendremos que aplicarte tortura...".

De este modo pasa el tiempo. Se le interroga durante horas, le hacen las mismas preguntas de diferentes formas, con tal de encontrar una contradicción. Agotado, se le devuelve a su oscura y fría celda, entre el olor de sus propios excrementos. Por la noche sufrirá el ataque de alguna rata. Su única compañía quizá sólo sea un soplón. Al día siguiente se le vuelve a interrogar, siempre sin gritos, sin prisas, con una parsimonia absoluta. Se le llevará a la sala de torturas y, sin hacerle nada, proseguirá el interrogatorio. La horrible visión de los instrumentos de tortura puede hacer que finalmente se decida a hablar. Y si no...

Preguntas extraídas del interrogatorio practicado en el siglo XVII a una mujer acusada de practicar la brujería:

¿Desde cuándo eres bruja?
¿Por qué te has hecho bruja?
¿Cómo te has hecho bruja y qué ocurrió en aquella ocasión?
¿A quién elegiste por compañero?
¿Cómo se llama?
¿Cómo se llama tu amo entre los malos espíritus?
¿Cuál es el juramento que has tenido que prestarle?
¿Cómo y en qué términos lo has hecho?
¿Qué dedos tuviste que levantar?
¿Dónde celebrasteis vuestras bodas?
¿Qué demonios y qué personas asistieron?
¿Qué platos comisteis?
¿Cómo estaba puesta la mesa?
¿Estabas también tu sentada a la mesa?
¿Qué música se tocó, qué danza se bailó?
¿Bailaste tú?
¿A quién te dieron por compañero de ceremonia?
¿Qué marca te hizo tu compañero en el cuerpo?
¿Qué males has causado, a quiénes y cómo?
¿Por qué causaste ese mal?
¿Cómo se podría remediar?
¿Qué hierbas o qué remedios se pueden emplear para curar este maleficio?
¿A qué niños has hecho el mal de ojo y por qué lo has hecho?
¿Qué animales has matado o sometido a maleficio y por qué lo has hecho?
¿Quiénes son tus asociados para el mal?
¿Por qué el Diablo te da golpes por la noche?
¿Cómo compones tu ungüento?
¿Cómo es que puedes volar por los aires?
¿Qué palabras pronuncias cuando vuelas?
¿Vas muy rápida? ¿Quién te ha enseñado a volar?
¿Qué gusanos y qué orugas has creado?
¿Con qué haces estos animales perniciosos y cómo los haces?
¿No ha puesto el Diablo un plazo a tus maleficios?

La confesión bajo tormento

Cuando no se conseguía arrancar la confesión al reo de ninguna manera, se ponía en marcha la práctica del tormento o tortura. Como ya hemos comentado antes, el tormento era la *ultima ratio*: antes de aplicarlo se probaban otros sistemas, como el interrogatorio continuo, el "soplón" o la amenaza visual de los instrumentos de tortura. Sin embargo, cabe recordar que, desde que el sospechoso fue apresado, el modo de tortura muy efectivo ya se ponía en funcionamiento: la prisión (ver el apartado correspondiente, más abajo). Pero si ni con éstas se lograba lo que se esperaba —es decir, un reconocimiento de los hechos imputados—, se pasaba a darle trabajo al torturador y continuarían las preguntas o el añadido de los instrumentos, puesto que el fin de la tortura, no lo olvidemos, era obtener la tan ansiada confesión de las faltas del reo. Aunque muchas veces, para aprovechar la ocasión, las víctimas eran obligadas a confesar, de paso, las herejías de otros. De cualquier forma, si finalmente se obtenía la confesión o el suplicio, ésta no era concluyente ni válida legalmente hablando, puesto que se había sonsacado mediante tortura. Era necesario que, al día siguiente, el acusado ratificara de nuevo lo confesado, ya sin la presión del tormento. En caso contrario se procedía de nuevo a la tortura y se volvía a pedir la ratificación a la mañana siguiente ya que, todo lo confesado bajo tortura y no ratificado, carecía de valor legal. No es de extrañar que, cuando se pedía la ratificación y el acusado vacilaba en dársela, el inquisidor de turno le recordara que la tortura podía retomarse al día siguiente y el recuerdo de lo pasado solía bastar para que el acusado firmara la ratificación ("una y no más, Santo Tomás").

En teoría, la tortura continuada estaba prohibida. Es decir, se podía aplicar el tormento durante diferentes días o con pausas de por medio: se había de hacer de una sola vez. En caso de que se detuviera por cualquier motivo, no se podía reiniciar y debía desestimarse la tortura como medio para obtener la confesión. Pero esta disposición fue rápidamente tergiversada por los inquisidores: la tenacidad de algunos acusados, la escasa resistencia de otros (que se derrumbaban antes de confesar y, por tanto, no podían volver a ser torturados) y la necesidad de una ratificación (que, de no darse, invalidaba la tortura) hacía necesario encontrar algún medio para que la tortura pudiera alargarse si fuera necesario. Fruto de ello, apareció "la suspensión": si se daba algún imprevisto, como los antes señalados, el inquisidor suspendía el tormento hasta nueva orden. Esto permitió que los acusados pudieran ser torturados una y otra vez si no se ratificaban en sus confesiones o caían desmayados; aunque, formalmente, se trataba de "una sola" tortura que se iba suspendiendo *ad infinitum* hasta que se obtuvieran los resultados apetecidos. Así se burló uno de los pocos límites materiales que se habían impuesto al tormento.

En lo que a límites se refiere, también existían otras normas que se debían seguir: estaba prohibido poner en peligro la vida del reo o derramar su sangre, por ello se hacía necesario la presencia de un médico durante cualquier tormento. En teoría, no podía darse tormento a "gente de buena fama", consejeros reales, mujeres embarazadas, siervos para que declarasen contra sus amos o personas menores de 14 años. A la práctica, estas limitaciones se aplicaban o no según la conveniencia de la Inquisición. Así, existen documentos que atestiguan que, en 1607 en Valencia, fue torturada una niña de trece años. En el otro extremo, se sabe de mujeres de noventa años que pasaron por el potro (y es que, claro, "cuanto más viejas, más brujas"). Respecto a la nacionalidad, tampoco habían restricciones: cualquiera que se encontrara en territorio español podía sufrir el tormento de la Inquisición, fuera o no nacional.

La prohibición de derramar sangre

Ésta es una de las pruebas más evidentes de que los inquisidores eran hábiles retorciendo leyes y no sólo los miembros de los reos: en un principio los propios cánones eclesiásticos prohibían, bajo pena de irregularidad, que ningún miembro del clero participara en violencias que condujeran al derramamiento de sangre humana, y esto incluía a los propios inquisidores. El Santo Oficio ideó rápidamente una doble práctica para burlar esta prohibición: usar a laicos (puesto que no eran miembros del clero) como agentes de tormentos y ejecuciones y, por si las moscas, hacer que éstos utilizaran métodos que no derramaran sangre (como el potro o la toca). Así, los cánones no eran infringidos si un familiar (que era laico) aplicaba la garrucha a un sospechoso o las quemaduras en la hoguera las realizaba un verdugo seglar, previa entrega del reo a la justicia civil (llamada "relajación"). En el fondo de toda esta práctica hipócrita se entrevé un cierto complejo de culpabilidad, muy católico por otra parte: al menos la Inquisición protestante no se andaba con tantos rodeos...

No olvidemos que la tortura era un medio para obtener una confesión y que la Inquisición era la primera interesada en que el acusado no falleciera durante esta. Así, la mortalidad en las salas de tortura no era muy elevada, pero en más de una ocasión se dio el caso (normalmente cuando el torturador empleaba más saña que maña o sobrestimaba la resistencia del torturado).

También se daban muchos casos de suicidios en los calabozos: se sabe de presos que llegaban a tragarse trozos de cristal de las lámparas para no sufrir la tortura. Otros, más modestos, optaban por automutilarse para no hablar. Mala suerte tuvo uno que, cortándose la lengua con este motivo, sufrió tortura de igual modo, ya que, si bien no podía hablar, sí que podía escribir. Ni que decir tiene que el torturador de turno tuvo gran cuidado en no tocarle las manos...

Además, se ha de señalar que la Inquisición moderna, de la que hablamos mayormente en este suplemento, era bastante más suave que su predecesora la medieval e incluso empleaba métodos más moderados que los que usaban los tribunales civiles de la época. De todas formas, seguía siendo un modo brutal de obtener una confesión que, empleado con insistencia y con el grado de presión oportuno, podía llegar a conseguir, como de hecho ocurrió, que los reos dijeran lo que el inquisidor quería oír.

El verdugo

Cuando el reo era conducido finalmente a la sala de tortura, se encontraba con una sala austera donde le aguardaban los aparatos de tortura. En la misma sala se encontraba el verdugo que ya le estaba esperando con la capucha puesta.

El médico

También le esperaba allí un médico. La labor principal de éste era, antes de iniciar la tortura, revisar al reo para hacerse una idea de cuánto tormento se le podía aplicar. Una vez tenía claro lo que éste podía aguantar, le entregaba el informe al inquisidor, que ya se hacía una idea de la intensidad con que podía insistir. ("Nunca se sabe, que pueden fingir estos prisioneros..."). El médico también

servía, cuando la tortura se iniciaba, para asegurarse de que no se le iba a hacer ningún daño irreparable al torturado, puesto que, recordémoslo, estaba estipulado que no se le podía hacer sangrar ni seccionar (a diferencia de lo que ocurría en los tribunales seculares o durante la inquisición medieval). El médico, además, se encargaba de devolverle la consciencia al reo si éste caía desvanecido.

Detrás de la cruz está el diablo

El notario

Junto a estos personajes también se encontraba un notario, el cual transcribía todo lo que se decía, tanto por parte del inquisidor como del reo. A través de las actas notariales nos han llegado testimonios realmente escalofriantes de lo que suponía una tortura. Algunos de ellos se refieren más adelante.

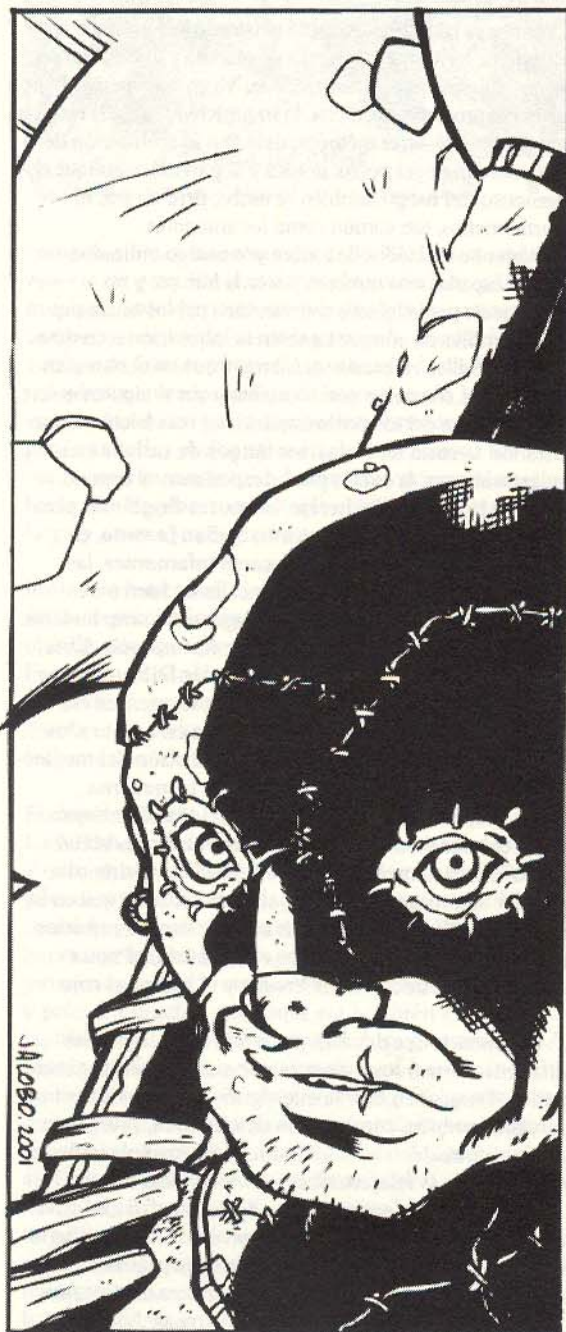


Ilustración: Jacobo

Métodos de tortura

Nota previa del autor:

En este apartado no he querido ser demasiado "realista". Considero que, con las reglas sobre Tortura que aparecen en la página 51 del manual de *AQUELARRE*, ya hay más que suficiente: son buenas, bonitas... y sencillas. Los métodos de tortura que se mencionan aquí proporcionan ambientación histórica y una vestidura para estas reglas, nada más. Si el Director de Juego quiere ahondar en más detalles escabrosos (diferentes daños de los aparatos, otro sistema de Tortura más realista y adecuado a cada caso, heridas psicológicas, etc.), en sus manos está hacerlo. Aunque he de confesar, sin que sea necesaria la tortura, que yo ya había acariciado esa idea...

Como ya se ha mencionado, la **prisión** era el primer método de tortura que se ponía en marcha y que no por ser menos doloroso era menos efectivo. Ya en la confesión bajo tormento propiamente dicha, la Inquisición española recurría principalmente a tres métodos, debido a su prohibición de derramar sangre: el **potro**, la **toca** y la **garrucha**, aunque el **tormento del fuego** también se usaba, pero no era, ni mucho menos, tan común como los anteriores. Existían otros métodos de tortura y/o castigo utilizados, no sólo en España, sino también por toda Europa, y no únicamente por la Iglesia, sino también por los tribunales laicos o militares, aunque también la Inquisición recurrió a algunos de ellos en ocasiones (siempre que no derramaran sangre). Los cito como complemento y por si alguien quiere dar una visión del tormento inquisitorial más folclórica que histórica: la **cuna de Judas**, los **látigos de cadenas**, el **aplastacabezas**, la **rueda para despedazar**, el **cepo** (o brete), la **horquilla del hereje**, las **garras de gato**, la **pera** (oral, rectal o vaginal), el **cinturón de San Erasmo**, el **desgarrador de senos**, las **máscaras infamantes**, las **jaulas colgantes**, la **sierra**, la **doncella de hierro de Nuremberg** y la **espada del verdugo**, entre otras lindezas. Y aún existían mucho métodos de tortura más. Una mención aparte merecen los juicios de Dios, pruebas de fe u ordalías que, aunque no eran tormentos en sentido estricto, se les parecían bastante en cuanto a los resultados obtenidos. Además, la inquisición del medioevo gustaba mucho de ellas, aunque en la moderna desaparecieron casi totalmente. Si decidieras ambientar tus aventuras en esta época (la concerniente al *AQUELARRE* estrictamente medieval), pueden servirte para detallar aún más tu campaña, aunque recuerda que en la época de *Villa y Corte* apenas se utilizaban. Los juicios de Dios más "populares" eran: el **agua fría**, el **agua caliente**, la **prueba de las brasas** y el **hierro al rojo**.

A continuación se detallan por orden de aparición los diferentes tormentos y juicios de fe anteriormente mencionados. Téngase en cuenta que algunos métodos de tortura servían, también, como medio de ejecución, sobre todo por los tribunales laicos. La Inquisición española usaba la hoguera (tras la relajación) como medio de ejecución (ver *Los autos de fe*) y como medios de tortura casi exclusivamente los cuatro primeros que aparecen. La mayor parte de esta información ha sido extraída de la página web: "<http://www.cecuto.org.mx/galeria/tortura/tortura.htm>" perteneciente al Centro Cultural Tijuana, de Méjico.

La prisión

Había dos regímenes de prisión posibles:

► **Muro amplio:** era el más suave, se permitía un leve vigilado contacto con el exterior.

► **Muro estricto o secreto:** se colocaba al procesado sospechoso con grilletes y cadenas y además se decretaba una absoluta incomunicación con cualquiera que no fuera el inquisidor o el alguacil de turno.

En ambos casos, no se les permitía el acceso a misa ni a sacramentos. Normalmente los prisioneros de cualquier régimen estaban a oscuras y tenían que convivir con sus propias heces y, en algunas ocasiones, en compañía de insectos y ratas. Según textos de ex prisioneros que han llegado hasta nosotros, en las celdas a veces sufrían ataques de ratas y, si sus heridas no los mataban, lo podía hacer las enfermedades causadas por las infecciones de estas heridas el penoso estado de abandono de los calabozos. De todas formas, estas celdas no fueron peores que las militares o civiles de misma la época, incluso se dieron casos de reos que añadieron a sus delitos alguno que atañera a la Inquisición para que se les trasladara a las celdas del Santo Oficio. Mientras permanecían apresados, se sobreentendía que toda intenciona de fuga era el equivalente a una confesión tácita de culpabilidad y solía estar castigada con la muerte. Al abandonar el calabozo, se les hacía prometer que no revelarían nada de lo visto o sufrido.

El potro

Se colocaba al preso en una mesa. En ella sus extremidades se amarraban con sogas a una rueda o bastidor.

Al ser éstas tensadas, estiraban los miembros causando un dolor horrible y, en ocasiones, se sufrían gravísimos desoyuntamientos y desgarramientos del tejido muscular. Normalmente se medía la resistencia del acusado por las vueltas dadas al torno. Éste era el instrumento de tormento más utilizado por la Inquisición.

La toca (o tortura del agua)

Una vez inmovilizado, le colocaban al procesado una toca trapo en la boca, introduciéndoselo hasta la garganta. Luego se le echaba agua lentamente para que la fuera tragando. De esta manera se conseguía una sensación constante de ahogo al luchar por respirar y tragar a la vez el agua.

La mayor o menor resistencia a este método se medía en jarras de agua: a mayor número de jarras, mayor resistencia.

La garrucha

Se sujetaba al individuo en cuestión con los brazos en la espalda mediante una soga movida por una polea (llamada "garrucha"), entonces lo subían lentamente, haciendo que aguantase su propio peso con los omóplatos y hombros. Normalmente, le ataban diferentes lastres a los pies. Una vez llegado a determinada altura, lo soltaban y lo detenían en seco, frenando bruscamente la caída antes de tocar el suelo. Normalmente esto provocaba la rotura de las partes citadas al hacer que las escápulas se salieran de su sitio.

El tormento del fuego

Se inmovilizaba al reo sobre una camilla o mesa móvil, se le descalzaba y se le untaban los pies con grasa. Entonces éstos se le acercaban poco a poco a un brasero u hoguera. Al poco rato, la grasa se calentaba y empezaba a hervir, haciendo que los pies se asaran, literalmente. Cuanto más cerca, más doloroso el tormento. Se dieron bastantes casos en que los torturados perdieron la movilidad completa de sus extremidades inferiores o en los que les dejaron los pies como dos tocones de madera quemada, quedando inválidos para siempre.

La cuna de Judas

Este procedimiento prácticamente no ha cambiado desde la Edad Media hasta nuestros días: la víctima era izada de la manera que se puede ver en la ilustración adjunta y bajada sobre la punta de la pirámide, de tal forma que su peso reposara sobre el punto situado en el ano, en la vagina, bajo el escroto o bajo el coxis (las dos o tres últimas vértebras). El verdugo, según las indicaciones de los inquisidores, podía variar la presión para que, en mayor o menor medida, el peso del cuerpo reposara sobre la cúspide. Se podía sacudir a la víctima o hacerla caer repetidas veces sobre la punta.

La "cuna de Judas" se llamaba en italiano *culla di Giuda*, en alemán *Judaswiege* y en inglés *Judas' cradle*, pero en francés se le conocía como *la veille*, "la vigilia". Hoy en día este método goza del favor de no pocos gobiernos del mundo con o sin las "mejoras modernas" introducidas, como son cinturones y puntas de pirámides electrificadas.

Látigos de cadenas

No se necesitan comentarios para describir estos artilugios, que parecen más armas de guerra que instrumentos de tortura. Sin embargo, una gran variedad de látigos más o menos similares (con 2, 3 y hasta 8 cadenas provistas de muchas "estrellas" o bien de hojas de acero cortantes) se usaban, y en cierta medida aún se usan, para flagelar el cuerpo humano.

La tortura moderna en su mayor parte necesita métodos que no dejen marcas sobre la víctima, por "cuestiones de imagen". Sin embargo, métodos medievales como éstos, duros, sangrientos y lacerantes, todavía encuentran amplia aceptación, sobre todo cuando se trata de ejecuciones más que interrogatorios.

El aplastacabezas

Otro instrumento de tortura del que se tienen noticias ya desde la Edad Media y que se sigue empleando. La barbilla de la víctima se colocaba en la barra inferior y el casquete era empujado hacia abajo por el tornillo: primero se destrozaban los alvéolos dentarios y después las mandíbulas, hasta que la masa encefálica se escurría por la cavidad de los ojos y entre los fragmentos del cráneo.

Aunque hoy en día ya no sean instrumentos para la aplicación de la pena capital, los aplastacabezas todavía se usan para interrogatorios. El casquete y la barra inferior actuales están recubiertos de material blando para no dejar marcas en la víctima.

La rueda para despedazar

También llamada la rueda de Santa Catalina, era el instrumento de ejecución más común en la Europa germánica, después de la horca, desde la Baja Edad Media hasta principios del siglo XVIII. En la Europa latina y gala el despedazamiento se llevaba a cabo con barras macizas de hierro y mazas herradas en lugar de ruedas. La víctima, desnuda, era estirada boca arriba en el suelo o en el patíbulo, con los miembros extendidos al máximo y atados a estacas o anillas de hierro. Se colocaban trozos de madera atravesados bajo las muñecas, codos, rodillas y caderas. El verdugo, pasando la pesada rueda de borde herrado por encima del reo, machacaba entonces hueso tras hueso y articulación tras articulación, incluidos los hombros y caderas, pero procurando no asestar golpes fatales. La víctima se transformaba, según las observaciones de un



cronista alemán anónimo del siglo XVII, "en una especie de gran títore aullante retorciéndose, como un pulpo gigante de cuatro tentáculos, entre arroyuelos de sangre, carne cruda, viscosa y amorfa mezclada con astillas de huesos rotos". Después se la desataba e introducía entre los radios de la gran rueda horizontal al extremo de un poste que posteriormente se alzaba para que todos pudieran contemplarla. Luego los cuervos arrancarían tiras de carne y vaciarían los ojos hasta que llegaba la muerte. Probablemente era la más larga y atroz agonía que se pudiera infligir.

Junto a la hoguera y el descuartizamiento, éste era uno de los espectáculos más populares entre los innumerables de este tipo que tenían lugar en las plazas de Europa casi todos los días. Centenares de ilustraciones del periodo que va de 1450 a 1750 muestran muchedumbres de plebeyos y de nobles, deleitándose con el "espectáculo" de un buen despedazamiento.

El cepo o brete

La víctima, con las manos y pies aprisionados en las aberturas al efecto, era expuesta en la plaza pública para diversión del populacho que, en el mejor de los casos, la provocaba, abofeteaba y embadurnaba con heces y orina, sustancias procedentes de orinales y pozos ciegos que le emplataban en boca, orejas, nariz y pelo. En muchas ocasiones era también golpeada, lapidada, quemada, lacerada e incluso gravemente mutilada. Tampoco se escatimaban en hacerle incesantes cosquillas en las plantas de los pies y en los costados, que llegaban a convertirse en una tortura insostenible. En ocasiones se untaban las plantas de los pies con alguna pasta que, al acercarse una cabra, ésta lamía y lamía: al ser la lengua de estos animales tan áspera, se llegaba a deshacer la carne tras tanto desgaste y la cabra acababa comiéndose las plantas del reo. Sólo los transgresores más inocuos podían esperar librarse del brete con no más que unos pocos cardenales.



La pera
(De aplicación
oral, vaginal
o rectal)

Las ilustraciones de los libros infantiles, el cine, la televisión y la iconografía moderna, generalmente presentan la picota bajo un aspecto humorístico, centrado en una víctima gruñona de la que se burlan sus conciudadanos y vecinos de manera grosera pero benévola. La realidad, como se ha explicado, era muy diferente...

La horquilla del hereje

Con cuatro puntas afiladísimas que se clavaban profundamente en la carne bajo la barbilla y sobre el esternón, la horquilla impedía cualquier movimiento de la cabeza, pero permitía que la víctima murmurase algunas palabras, con voz casi apagada, como "abjuro" (palabra que solía estar grabada en un costado de la horquilla).

Las garras de gato

Grandes casi como cuatro dedos de hombre, estos artefactos, montados encima de un mango, se usaban para reducir a tiras la carne de la víctima y extraerla de los huesos de cualquier parte del cuerpo: abdomen, espalda, extremidades, senos, etc. También se las conocía irónicamente como "el cosquilleador español".

La pera oral, rectal o vaginal

Estos instrumentos se usaban (y aún se usan, sin ornamentar, pero en esencia iguales) en "formatos" orales y rectales, como el ejemplo aquí presente, y en formato vaginal de mayor tamaño. Se introducían en la boca, recto o vagina de la víctima y allí se desplegaban por medio del tornillo hasta que la pera alcanzaba su máxima abertura. El interior de la cavidad afectada quedaba irremediablemente dañado. Las puntas que sobresalen del extremo de cada segmento servían para desgarrar mejor el fondo de la garganta, del recto o la cerviz del útero.

La pera oral frecuentemente se aplicaba a los predicadores heréticos, pero también a seglares reos de tendencias antiortodoxas; la pera vaginal, en cambio, estaba destinada a las mujeres culpables de relaciones con Satanás o con uno de sus familiares y, por último, la rectal se reservaba a los sodomitas pasivos.

El cinturón de San Erasmo

Los orígenes de su denominación son inciertos, puesto que no se conocen las circunstancias del martirio de San Erasmo (también conocido como Eramo o Elmo, según las fuentes, en el 303 d.C. Quizá se trate de una alusión al "fuego de Santelmo", espectacular fenómeno electromagnético que parece revestir de fuego y centellas los palos de los velenos en ciertas condiciones atmosféricas. O quizá no. En cualquier caso el uso y los efectos de este artefacto son evidentes: se prendía el cinturón a la cintura del reo, con las puntas hacia dentro. Luego, se ataba la cadena en la pared (en el muro de los casos), lo que acortaba mucho el radio de acción del acusado. En el peor de los casos, se arrastraba al reo con la cadena. Que el lector se imagine el resto...

El desgarrador de senos

Ya frías o ya incandescentes, las cuatro puntas desgarraban hasta convertir en masas informes los senos de incontables mujeres condenadas por herejía, blasfemia, adulterio y muchos otros "actos libidinosos", aborto provocado, magia blanca erótica y otros delitos. En varios lugares y en diferentes épocas (como en determinadas regiones de Francia y Alemania hasta el siglo XVIII), un "mordisco" con dientes al rojo vivo se aplicaba a uno de los pechos de las madres solteras, a menudo mientras sus criaturas se contorsionaban en el suelo salpicadas por la sangre materna. Además de la función punitiva, el desgarramiento de senos servía como procedimiento inquisitorial y judicial, obviamente reservado para mujeres.

Las máscaras infamantes

Estos artilugios, que se dieron desde el 1500 hasta el 1800 con gran profusión de formas fantasiosas y, a veces, francamente artísticas, se imponían a quienes habían manifestado imprudentemente su descontento hacia el orden, contra las convenciones vigentes, contra la prepotencia del poder machista o, de cualquier forma, contra el estado de las cosas en general. A través de los siglos, miles de mujeres, consideradas "conflictivas" por su cansancio de la esclavitud doméstica y los continuos embarazos, fueron humilladas y atormentadas así. Con este método, el poder político exponía el escarnio público a los desobedientes y los inconformistas y el poder eclesiástico castigaba una larga lista de infracciones menores. Como ya se ha mencionado, la inmensa mayoría de las víctimas de este tormento eran mujeres y constituye una muestra más del machismo imperante en la época.

Muchas máscaras incorporaban piezas bucales de hierro; algunas de éstas mutilaban permanentemente la lengua con púas afiladas y hojas cortantes. Las víctimas eran encerradas en las máscaras, expuestas en la plaza pública y maltratadas por la multitud. Golpes dolorosos, ser untadas con orina y excrementos y heridas graves (a veces mortales, sobre todo en los senos y el pubis) eran su cruel recompensa por limitarse a decir lo que pensaban.

Las jaulas colgantes

Hasta el fin del siglo XVIII, en los paisajes urbanos y suburbanos de Europa abundaban las jaulas de hierro y madera adosadas al exterior de los edificios municipales, palacios ducales, palacios de justicia, catedrales y murallas de las ciudades o, sencillamente, colgaban extramuros de altos postes cerca de los cruces de caminos; frecuentemente había varias jaulas puestas en hilera.

Las víctimas, desnudas o casi desnudas, eran encerradas dentro y colgadas. Sucumbían de hambre y sed, por el mal tiempo y el frío en invierno, por el calor y las quemaduras solares en verano; a menudo habían sido torturadas y

mutiladas para mayor escarmiento. Los cadáveres en putrefacción generalmente se dejaban *in situ* hasta el desprendimiento de los huesos, para que sirvieran de ejemplo a los viandantes.

Gran cantidad de ellas subsisten hoy en día (por ejemplo, en el palacio ducal de Mantua o en el ábside de la catedral de Munster en Alemania). En Venecia, lugar de origen de las jaulas celulares, éstas se colgaban en el Puente de Los Suspiros y más a menudo en los muros del Arsenal.

La sierra

No se necesitan muchas explicaciones después de contemplar este instrumento. La sierra que se puede ver aquí es antigua, pero no se puede asociar específicamente con la tortura homónima, un proceso que se puede llevar a cabo con cualquier sierra de leñador a cuatro manos y de grandes dientes.

La historia abunda en mártires (ya fueran religiosos, laicos o antirreligiosos) que sufrieron este suplicio, quizá peor que la cremación lenta o la inmersión en aceite hirviendo: se colgaba a la víctima cabeza abajo, se le colocaba la sierra entre las nalgas y se empezaba a serrar como si de un tronco se tratara.

Debido a la posición invertida que asegura suficiente oxigenación del cerebro e impide la pérdida general de sangre, la víctima no perdía el conocimiento hasta que la sierra alcanzaba el ombligo, e incluso el pecho, de ser ciertos los relatos de principios del siglo XIX.

La sierra se aplicaba a menudo a homosexuales de ambos sexos, aunque predominantemente a hombres. En España la sierra era un medio de ejecución militar hasta el fin del siglo XVIII, según referencias contemporáneas, las cuales, sin embargo, no citan ningún hecho concreto. En Cataluña, durante la Guerra de la Independencia (1808-14), los guerrilleros catalanes sometieron a decenas o quizás centenares de oficiales franceses, españoles o ingleses a la sierra, sin preocuparse de las alianzas del momento.

En la Alemania luterana la sierra aguardaba a las cabecillas de los campesinos rebeldes, y en Francia a las brujas preñadas por Satanás.

La doncella de hierro de Nuremberg

La historia de la tortura registra muchos instrumentos con forma de sarcófago antropomorfo, con dos puertas y clavos en su interior que penetraban, al cerrar las puertas, en el cuerpo de la víctima. El ejemplo más conocido ha sido siempre la llamada "doncella de hierro" (die eiserne Jungfrau) del castillo de Nuremberg.

Es difícil separar la leyenda de los hechos referentes a este aparato, ya que la mayoría del material publicado se basa en investigaciones del siglo XIX, distorsionadas por el romanticismo y fantasiosas tradiciones orales. La primera referencia a una ejecución con la doncella de la que tenemos noticia procede del 14 de agosto de 1515, aunque el instrumento para entonces había sido usado ya durante varias décadas. Ese día un falsificador de moneda fue introducido "y las puertas cerradas lentamente, por tanto las puntas afiladísimas le penetraban en los brazos, en las piernas en varios lugares, y en la barriga y en el pecho, y en la vejiga y en la raíz del miembro, y en los ojos y en los hombros y en las nalgas, pero no tanto como para matarlo, y así permaneció haciendo gran griterío y lamento durante dos días, después de los cuales murió".

Es probable que los clavos de entonces fueran desmontables y se pudieran colocar en varios alojamientos practicados en el interior, con fines más o menos letales y más o menos mutilantes según las exigencias de la tortura o sentencia.

La espada del verdugo

La decapitación con espada, una distracción pública en la Europa central y nórdica hasta hace ciento cincuenta años y hasta hoy en muchos países no europeos, se hace con un corte horizontal. En cambio, el hacha era más común en la Europa gala y mediterránea; ésta también se usa actualmente. Se necesitaba un largo aprendizaje para perfeccionar la fuerza y el acierto del golpe: los verdugos se mantenían en forma entrenándose con animales en los mataderos y con simulacros de condenados provistos de "cabezas" de calabaza. La decapitación, pena "suave" si se realizaba con habilidad, se reservaba exclusivamente para condenados nobles o personas importantes. Los plebeyos eran ejecutados —y estamos hablando únicamente de esas ejecuciones que no preveían intencionalmente métodos dolorosos— con procedimientos que causaban agonías prolongadas. El más corriente de éstos era, y sigue siendo, el ahorcamiento común, en el cual la víctima es izada y dejada estrangular. Una cabeza cortada con un tajo rápido y certero es plenamente consciente de su suerte mientras rueda por el suelo o cae al cesto. La percepción solo se pierde después de algunos segundos.

El agua fría

Se ataba al sujeto manteniéndolo doblado con las manos en las rodillas o a los pies, dejándolo completamente inmovilizado. Entonces se le dejaba caer en un estanque bastante profundo. Si se iba al fondo era inocente, si se mantenía a flote, culpable.

El agua caliente

Se trataba de coger sin quemarse una pieza hundida en un caldero de agua hirviendo. Si se quemaba, era señal inequívoca de su culpabilidad.

La prueba de las brasas

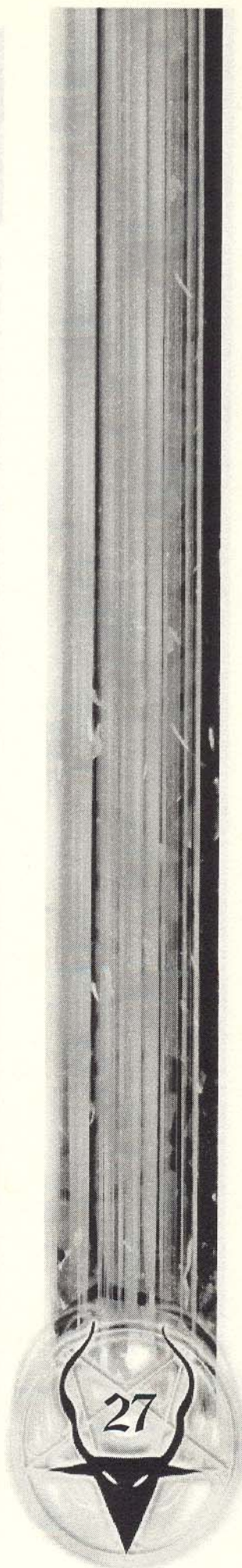
Al reo se le hacía caminar sobre ascuas al rojo o sobre una reja de arado al rojo vivo. Pasar sin quemarse era muestra de inocencia.

El hierro al rojo

Se obligaba al acusado a mantener un hierro al rojo durante nueve pasos, luego se le sellaba la mano en un saco que no se abriría hasta tres días y sus respectivas noches después. Si la mano aparecía sin daño era inocente. No se sabe de nadie que lo consiguiera, pero sí de muchos a los que se les gangrenó la mano.



La sierra



Un ejemplo real de tortura

Sirva el fragmento siguiente como muestra de una confesión bajo tormento. Éste se le aplicó a Elvira del Campo, en los horribles calabozos de Toledo, entre el 1567-1569 y está recogido en *La Inquisición Española* de Cecil Roth, págs. 88-91.

La llevaron a la cámara de tortura y le ordenaron que dijese la verdad y ella dijo que no tenía nada que decir. Le ordenaron que se desnudara y de nuevo la exhortaron, pero guardó silencio. Una vez desnuda dijo: "Señores, he hecho todo lo que se dice de mí y levanto falsos testimonios contra mí misma, pues no quiero verme en semejante brete; plegue a Dios, no he hecho nada". Le dijeron que no levantase falsos testimonios contra ella misma, sino que dijera la verdad. Empezaron a atarle los brazos y dijo:

"He dicho la verdad; ¿qué tengo que decir?".

Le dijeron que dijese la verdad y replicó:

"He dicho la verdad y no tengo nada que decir".

Le aplicaron una cuerda a los brazos y la retorcieron y la exhortaron a decir la verdad, pero dijo ella que nada tenía que decir. Luego chilló y dijo:

"Decidme lo que queréis, pues no sé qué decir".

Le ordenaron que dijese lo que había hecho, pues era torturada por no haberlo dicho, y ordenaron que se diese otra vuelta a la cuerda. Exclamó:

"Soltadme, Señores, y decidme lo que tengo que decir: no sé lo que he hecho, ¡oh, Señor, apiádate de mí, pecadora!".

Dieron otra vuelta a la cuerda y ella dijo:

"Aflojadme un poco para que pueda recordar lo que tengo que decir; no sé lo que he hecho; no comí carne de cerdo porque me daba asco; lo he hecho todo; soltadme y diré la verdad".

Se ordenó otra vuelta a la cuerda, entonces ella dijo:



Ilustración: Jacobo

"Soltadme y diré la verdad; no sé lo que tengo que decir... soltadme por el amor de Dios... Decidme lo que tengo que decir... Lo hice, lo hice... Me hacen daño, Señor... Soltadme, soltadme y lo diré".

Le dijeron que lo dijese, y dijo:

"No sé lo que tengo que decir... Señor, lo hice... No tengo nada que decir... ¡Oh, mis brazos! Soltadme y lo diré".

Le pidieron que dijese lo que hizo y dijo:

"No lo sé, no comí porque no quise".

Le preguntaron por qué no quiso y replicó:

"¡Ay! Soltadme, soltadme... Sacadme de aquí y lo diré cuando me hayáis sacado... Digo que no la comí".

Le ordenaron que hablase y dijo:

"No la comí, no sé por qué".

Ordenaron otra vuelta y ella dijo:

"Señor, no la comí porque no quise... Soltadme y lo diré".

Le ordenaron que dijera lo que había hecho contra nuestra Santa Fe Católica. Dijo:

"Sacadme de aquí y decidme lo que tengo que decir... Me hacen daño... ¡Oh mis brazos, mis brazos!".

Lo cual repitió muchas veces y prosiguió:

"No me acuerdo... Decidme lo que tengo que decir... ¡Oh, desgraciada de mí! Diré todo lo que quieran, Señores... me están rompiendo los brazos... Soltadme un poco... Hice todo lo que se dice de mí".

Le ordenaron que contase con detalle y veracidad lo que hizo. Dijo:

"¿Qué se quiere que diga? Lo hice todo... Soltadme, pues no recuerdo lo que tengo que decir... ¡No veis que soy una mujer débil! ¡Oh! ¡Oh! mis brazos se están rompiendo".

Se ordenaron más vueltas y mientras las daban ella exclamó:

"¡Oh! ¡Oh! soltadme pues no sé lo que tengo que decir... Si lo hice, lo diría".

Ordenaron que apretasen las cuerdas y entonces dijo:

"Señores, ¡no sentís piedad de una mujer pecadora!".

Le dijeron que sí, si decía la verdad. Dijo ella:

"Señor, dime, dímelo".

Volviéron a apretar las cuerdas y ella dijo:

"Ya he dicho que lo hice".

Le ordenaron que lo contase con detalle, ante lo cual dijo:

"No sé, cómo contarle, Señor, no lo sé".

Separaron las cuerdas y las contaron y había dieciséis vueltas y, al dar la última vuelta, la cuerda se rompió.

Ordenaron entonces que la pusieran en el potro. Dijo ella: "Señores, ¿por qué no queréis decirme lo que tengo que decir? Señor, ponme en el suelo... ¿Acaso no he dicho que lo hice todo?".

Le ordenaron que lo dijese. Dijo:

"No me acuerdo... Sacadme de aquí... Hice lo que dicen los testigos".

Le dijeron que contase con detalle lo que decían los testigos. Dijo:

"Señor, como te he dicho, no lo sé con seguridad. He dicho que hice todo lo que dicen los testigos. Señores, soltadme, pues no me acuerdo".

Le ordenaron que lo dijese. Dijo ella:

"No lo sé. Oh, oh, me están despedazando... He dicho que lo hice... Soltadme".

Le ordenaron que lo dijese. Ella dijo:

"Señores, de nada me sirve decir que lo hice y he reconocido que lo que he hecho me ha traído estos sufrimientos... Señor, tú conoces la verdad... Señores, por el amor de Dios, tened piedad de mí. Oh, Señor, quita estas cosas de mis brazos... Señor, suéltame, me están matando".

La ataron en el potro con las cuerdas, la instaron a decir la verdad y ordenaron que apretasen los garrotes. Ella dijo: "Señor, ¡no ves cómo esta gente me está matando! Señor, lo hice... Por el amor de Dios, suéltame".

Le ordenaron que lo dijera. Dijo:

"Señor, recuérdame lo que no sabía... Señores, tened piedad de mí... Soltadme por el amor de Dios... No tienen piedad de mí... Lo hice... Sacadme de aquí y recordaré lo que aquí no puedo".

Le dijeron que dijese la verdad o apretarían las cuerdas. Dijo ella:

"Recordadme lo que tengo que decir porque no lo sé... Dije que no quería comerla... Sólo sé que no quise comerla".

Y esto lo repitió muchas veces. Le ordenaron que dijese por qué no quiso comerla. Dijo ella:

"Por la razón que dicen los testigos... No sé cómo decirlo... Desdichada de mí, que no sé cómo decirlo. Digo que lo hice y Dios mío, ¡cómo puedo decirlo!".

Luego dijo que, como no lo hizo, ¡cómo podía decirlo...! "No quieren escucharme... Esta gente quiere matarme... Soltadme y diré la verdad".

De nuevo la exhortaron a decir la verdad. Dijo:

"Lo hice, no sé cómo lo hice... Lo hice por lo que dicen los testigos... Soltadme... He perdido el juicio y no sé cómo decirlo... Soltadme y diré la verdad".

Luego añadió:

"Señor, lo hice, no sé cómo tengo que decirlo, pero lo digo tal como dicen los testigos... Deseo decirlo... Sacadme de aquí. Señor, tal como dicen los testigos, así digo yo y lo confieso".

Le dijeron que lo declarase. Dijo ella:

"No sé cómo decirlo... No tengo memoria... Señor, tú eres testigo de que, si supiera cómo decir algo más, lo diría. No tengo nada más que decir salvo que lo hice y Dios lo sabe".

Dijo muchas veces:

"Señores, Señores, nada me ayuda. Tú, Señor, oye que digo la verdad y no puedo decir más... Me están amancando el alma... Ordénales que me suelten".

Luego dijo:

"No digo que lo hice... No dije más".

Y aún añadió:

"Señor, lo hice para observar aquella Ley".

Le preguntaron qué Ley. Dijo:

"La Ley que dicen los testigos... Lo declaro todo, Señor, y no recuerdo qué Ley era... Oh, desgraciada fue la madre que me parió".

Le preguntaron a qué Ley se refería y cuál era la Ley que ella decía que decían los testigos. Se lo preguntaron repetidas veces, pero ella guardó silencio y al final dijo que no lo sabía.

Le dijeron que dijese la verdad o apretarían los garrotes, pero ella no contestó. Ordenaron dar otra vuelta a los garrotes y la exhortaron a decir qué Ley era. Dijo ella:

"Si supiera qué decir, lo diría. Oh, Señor, no sé lo que tengo que decir... Oh, oh, me están matando... Si quisieran decirme qué... ¡Oh, Señores! ¡Oh, mi corazón!".

Entonces preguntó por qué deseaban que dijera lo que no podía decir y exclamó repetidamente:

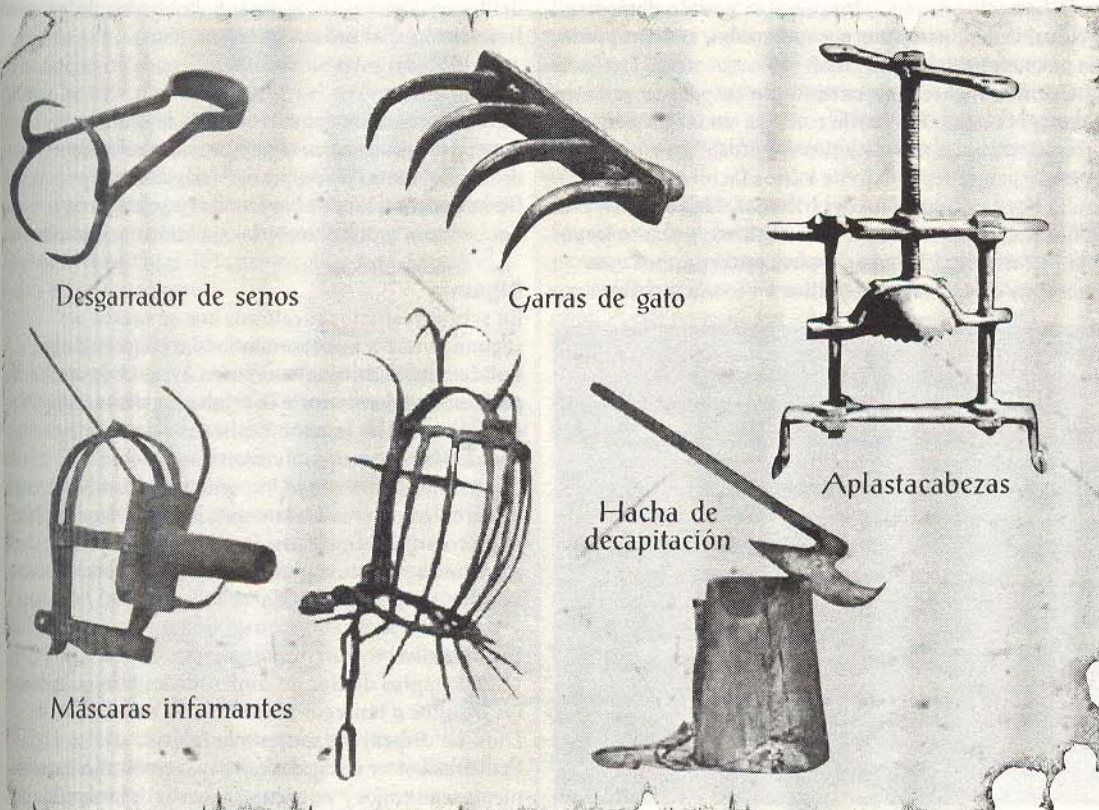
"¡Oh, desdichada de mí!".

Luego dijo:

"Señor, sé testigo de que me están matando sin que yo pueda confesar".

Le dijeron que, si deseaba decir la verdad antes de que echasen el agua, que lo hiciera y así descargaría su conciencia. Ella dijo que no podía hablar y que era una pecadora. Luego colocaron [en su garganta] la toca [embudo] de lienzo y ella dijo:

"Quitádmelo, que me estoy asfixiando y se me revuelve el estómago". Entonces vertieron una jarra de agua, tras lo cual le ordenaron que dijese la verdad. Ella pidió a gritos confesarse, diciendo que se estaba muriendo. Le dijeron que la tortura continuaría hasta que dijese la verdad y la exhortaron a decirlo, pero, aunque la interrogaron repetidamente, ella guardó silencio. Entonces el inquisidor, viendo que estaba agotada por la tortura, ordenó su suspensión..."



Delitos y penas

Una vez se ha llevado a cabo todo el proceso de interrogatorio y el reo ha reconocido, o no, su falta, los inquisidores se reunían con los consultores y obispos, en lo que se llamaba la "consulta de fe".

Entonces, visto y oído todo lo que concernía al caso en cuestión, se deliberaba y se llegaba a un veredicto sobre la inocencia o culpabilidad del reo y, en su caso, se le imponía una pena o más.

Cuando no se llegaba a la unanimidad, se podía pasar el caso directamente al Consejo de la Suprema para que fuera ésta quien decidiera finalmente.

A quien conciencia no tiene... ¡El cielo le condene!

La sentencia, que al reo no le era comunicada hasta el auto de fe (ver más abajo), podía declarar:

► **Absolución:** el acusado quedaba libre, puesto que los cargos contra él no tenían fundamento y era inocente. Se le restituían los bienes confiscados, previo descuento de las costas (los gastos), que debía abonar el reo fuera inocente o culpable (lo cual supuso la ruina de muchos declarados inocentes). En la Inquisición moderna se dieron más casos de absolución que en la medieval, lo que no quiere decir que abundaran. De todas formas, cabe destacar que, a finales del siglo XVI, el 20% de los acusados fue absuelto.

► **Suspensión:** el acusado quedaba libre por falta de pruebas y el juicio se suspendía provisionalmente, aunque los bienes solían permanecer confiscados, con la gracia consiguiente que le hacía. Se le seguía teniendo por sospechoso, así que en cualquier momento podía volver a ser detenido.

► **Difamación:** cuando no se había podido demostrar su culpabilidad, pero, por pura sospecha, se le imponía una pena espiritual (ver *Penas*).

► **Condena:** el reo era encontrado culpable y se le imponía el castigo (que solía consistir en varias penas) correspondiente a su delito (ver *Delitos*). Sin embargo, la pena o penas dependían de varios factores arbitrarios: la buena disposición del tribunal, la gravedad del hecho, la época histórica... En definitiva, que a lo largo de la historia de la Inquisición nos encontramos con penas muy diferentes para delitos en teoría iguales.

Nota del autor: para reflejar esto en tus partidas de *AQUELLARRE*, te proporcionamos varias penas para cada delito. Así podrás escoger la/s que más te guste/n según el día que tengas (sí: así de arbitrario) o bien dejar que tus jugadores la escojan si ofician de inquisidores, a ver cómo administran "justicia". En cada delito se ofrecen varias penas: desde la más leve hasta la más severa que se puede aplicar al caso. Recuerda que era muy habitual aplicar varias penas para un mismo delito, siempre que fueran compatibles materialmente, y que la confiscación de bienes era casi automática si procedía. Y, en caso de duda, aplica la pena más grave de las que barajes... o todas.

Delitos

Los delitos perseguidos por la Inquisición se referían en el edicto, que enumeraba una larguísima lista de las conductas prohibidas. Con el tiempo, las listas se hicieron eternas y se sometieron a revisión. La mayor parte de las conductas delictivas podían englobarse dentro de los delitos que detallamos a continuación. Lejos de la visión más pintoresca de la Inquisición, queda bastante claro que el Santo Oficio perseguía en su mayor parte "herejías" (esto es, otras religiones) más que dedicarse a la quema de brujas, un concepto que escapaba de la fría racionalidad inquisitorial española. Sin embargo, esto es un juego de fantasía, aunque con una fuerte base histórica, y eres bien libre de dar a la Inquisición el enfoque que precises para tus partidas.

Prueba de ello, y para hacernos una idea bastante aproximada de los delitos más habituales, incluimos un cuadro realizado por los profesores Henningsen y Contreras, después de analizar 50 000 causas inquisitoriales de Castilla y Aragón (un total de 70 564 juzgados) entre el 1540 y el 1700:

Delito	Castilla	Aragón
Judaizantes	18.4%	03.8%
Mahometismo	17.8%	28.8%
Luteranismo	06.5%	08.8%
Alumbradismo	00.4%	00.2%
Blasfemias	33.4%	22.7%
Bigamia	05.6%	06.3%
Solicitud	02.3%	02.7%
Contra el S. Oficio	06.6%	08.3%
Brujería	05.1%	09.9%
Otros	04.1%	08.4%

A continuación se explican la mayor parte de los delitos más perseguidos durante la historia de la nueva Inquisición. Por orden alfabético, son:

Bestialismo

La cópula con animales era considerada antinatural, aunque se practicaba en algunas zonas rurales. Para más detalles, ver *Inquisición, sexualidad y brujería*.

Penas: confiscación de bienes, azotes y prisión con sambenito o, muchas veces, la relajación directamente.

Bigamia

En sentido estricto, el católico que se casaba por segunda vez sin haber enviudado o conseguido la nulidad del matrimonio anterior. En sentido amplio, la poligamia del anterior o la propia de otras religiones de la época. Este tema se explica profusamente en *Inquisición, sexualidad y brujería*.

Penas: normalmente se imponían azotes a hombres y mujeres que la practicaran; aunque, a partir del s. XVI se reservaron las galeras a los hombres, en casos contados a perpetuidad. Con frecuencia comportaban sambenitos y vergüenza.

Blasfemias

Uno de tantos delitos de contenido amplio: se incluyen los insultos o reniegos proferidos en menoscabo de Dios, la Virgen, los santos o la Iglesia.

Penas: solían ser castigadas con penas espirituales (especialmente sambenitos y vergüenza), además de los azotes.

Brujería

Aquí se incluía un conjunto de actividades que englobaban desde la curandería hasta la adoración del diablo y la celebración de aquelarres; es decir, todo lo que "oliera a magia". Se ha de señalar que no fue un delito muy perseguido en España, puesto que el Santo Oficio —a diferencia de sus homólogos europeos— ya tenía sus propios "cocos" que ofrecer al populacho: los herejes. Brujería, alquimia y hechicería se explican más a fondo en *Inquisición, sexualidad y brujería*.

Penas: la mayor parte de veces se "limitaron" a azotes y sambenitos, aunque hubo algunos casos sonados que acabaron en quema masiva, es decir, relajación.

Contra el Santo Oficio

Este término englobaba un amplio grupo de actos que dificultaran o impidieran la acción inquisitorial. Es quizá por esto por lo que normalmente todo el mundo se mostraba muy receptivo y servil hacia los inquisidores en sus pesquisas.

Penas: dependiendo del delito y del perjuicio que comportara para la Inquisición, desde azotes (los más leves) a la relajación (para los casos que rayaban en complicidad con la herejía). Solían aparejar sambenito, confiscación e inhabilitación.

Defensa de la fornicación

No se perseguía la fornicación (mantenimiento de relaciones extramatrimoniales) en sí, ya que era una práctica muy común en la época: el delito era defenderla en público o hacer ostentación de ella. Este delito se explica de manera más minuciosa en *Inquisición, sexualidad y brujería*.

Penas: normalmente de carácter espiritual con el sambenito de rigor, en algunos casos se llegaron a los azotes para escarmiento público.

Herejía

La persecución de este delito (que tiene una definición muy ambigua) fue, sin duda, la razón de ser la Inquisición española. En sentido amplio, herejía era la profesión de cualquier fe que no fuera la cristiana.

En sentido estricto, sólo se perseguía a los falsos conversos y a los que practicaban proselitismo de estas religiones. Aunque los términos "falso converso" o "proselitismo" resultaron muy ambivalentes: en muchos casos se usaron para perseguir al practicante de estas religiones que ni era falso converso ni difundía su fe y que, en teoría, no tenía que estar perseguido por ello. Esto sirvió, como ya hemos visto antes, para acabar expulsando a las otras dos religiones mayoritarias de la península y para detener el avance del protestantismo.

A lo largo de la historia de la nueva Inquisición se persiguieron aparte, de los judaizantes y los moriscos, a los feligreses protestantes (especialmente los luteranos), los místicos y los alumbrados (o iluministas). El Santo Oficio, durante sus últimos años de vida, también persiguió con ahínco a hugonotes, jansenistas y francmasones.

Penas: dependían de la menor o mayor gravedad de la conducta que fundamentara la herejía: desde una penitencia espiritual (para las herejías muy leves), hasta la relajación (para herejes relapsos o para herejes pertinaces que no querían reconciliarse o delatar a sus correligionarios, ver más abajo), incluyendo todo el abanico de penas posible.

Prisión y galeras también eran muy habituales. La confiscación de bienes, la inhabilitación y el sambenito eran obligados en todos los casos.

La reconciliación

Cuando un hereje se arrepentía del delito y estaba dispuesto a abjurar públicamente del mismo y solicitaba ser readmitido en el seno de la Iglesia, se le reconciliaba. La reconciliación sólo era posible cuando la gravedad de la herejía no traspasaba ciertos límites, determinados por las leyes de la Inquisición.

El acto se verificaba en una solemne ceremonia pública. Sin embargo, la reconciliación no era perdón y llevaba implícitas algunas o varias de las penas antes referidas, aparte de la confiscación de los bienes del reconciliado, aunque en muchos casos suponía la conmutación de las penas más graves: la muerte en la hoguera se podía convertir en prisión o galeras. La reconciliación sólo era posible antes de la lectura de la sentencia en el auto de fe.

Luego sólo cabía la **retractación**.

El reconciliado de herejía formal debía proceder en adelante con un cuidado extremo, ya que ante cualquier nuevo contacto con ella, aunque sólo fuera tratar con otros que fueran luego convictos a su vez de herejía, se le declaraba relapso.

Hereje relapso

El que fuera acusado de herejía y reconciliado, no podía reincidir ni lo más mínimamente en su herejía. En caso de hacerlo, era considerado "relapso" (esto es, reincidente). Esta vez la Inquisición ya no perdonaba: la pena era morir en la hoguera (que "Dios dijo hermanos, no primos"). Aún era posible la **retractación**, pero ni tan sólo eso le salvaba de la muerte.

Homosexualidad

Las relaciones carnales, o el simple amor, entre personas del mismo sexo fue perseguido encarnizadamente por el Santo Oficio, especialmente la sodomía. Este delito se detalla en *Inquisición, sexualidad y brujería*.

Penas: la inquisición no tuvo piedad con el "nefando pecado". Azotes y galeras eran la pena para los menores de 25 años. Los que superaban esta edad eran directamente relajados. Confiscación de bienes, inhabilitación y sambenito eran obligados como colofón. Durante la Edad Media la pena era la castración y la lapidación o la hoguera.

Libros prohibidos

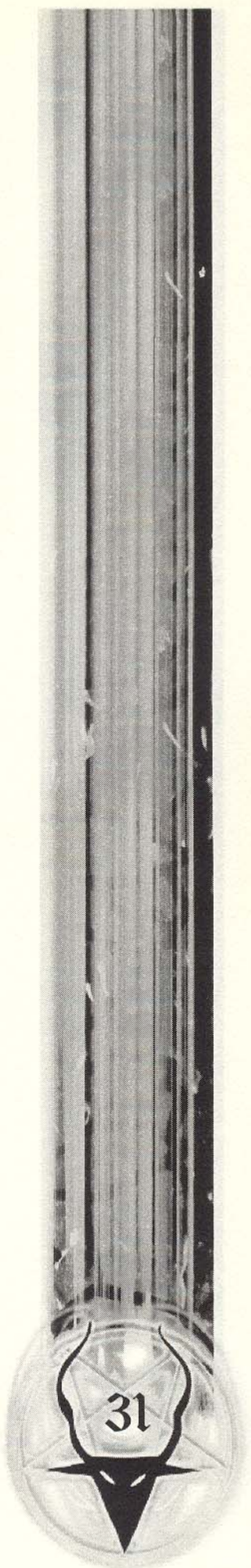
Se castigaba la elaboración (escritura o impresión), posesión o comercio de los libros incluidos en el índice o con un "alto" contenido herético u obsceno o la versión sin censurar de estos. A este respecto, ver *Un cerrojo al pensamiento*.

Penas: la propagación de ideas contrarias a la Iglesia era castigada muy duramente: en la mayoría de los casos se imponía la confiscación de los libros, fuertes multas, prisión o destierro y, en los casos más graves (como el contrabando de libros prohibidos), la muerte tras la relajación, de los inculpados.

Solicitación

El sacerdote que, aprovechándose del poder espiritual que tenía sobre sus feligresas, las "seducía". Y es que el hábito no hace al monje... ni impide sus erecciones. Este delito se detalla en *Inquisición, sexualidad y brujería*.

Penas: penas espirituales, aunque severas, la mayor parte de las veces. En los casos más flagrantes se llegaba a la inhabilitación, sambenito y prisión, pero rara vez se dieron sentencias tan duras, sino fuera que tuvieran especial interés en acabar con la carrera de algún sacerdote.



Penas

También existía un gran abanico de penas, aunque, por su naturaleza, se podrían clasificar en:

- **Espirituales:** en su grado menor había la reprimenda, administrada, a veces, incluso sin que se probara culpa alguna. En ocasiones se acompañaba la reprimenda de alguna penitencia: ayunos, peregrinajes, y rezos. La penitencia de la **vergüenza** ya era algo más grave; la excomunión suponía la expulsión de la Iglesia Católica, pero el **sambenito** era, con mucho, la peor de las penitencias, por la deshonra que entrañaba para el reo y su familia.
- **Corporales:** las que suponían algún menoscabo de la integridad física del reo: **destierro**, **azotes**, **prisión**, **galeras** y, la peor de ellas, la quema en la hoguera tras la **relajación**.
- **Económicas:** aunque parezcan de carácter accesorio, representaban un gran lucro para la Inquisición y, en gran número de ocasiones, la ruina del reo y su familia. Básicamente se distinguían multas, **inhabilitación** del reo y **confiscación** de bienes.

A continuación se detallan las penas más comunes por orden alfabético:

Azotes

Respecto al látigo, normalmente se condenaba a cien latigazos, esta cifra bajaba rara vez y en algunas ocasiones se llegaron suministrar doscientos (en términos de juego: $1D100 + 100$). No había diferencias entre hombres y mujeres. Los azotes se administraban públicamente, montado el reo sobre un asno, desnudo el torso, un número determinado en cada plaza o sitio concurrido, hasta completar el total (que solía oscilar entre uno o dos centenares). Normalmente, la penitencia del látigo se alargaba bastante, en muchas ocasiones el castigo era ser azotado siete viernes seguidos durante la procesión y después el primer viernes de cada mes durante un año. Se dio el caso de tener el reo que ir hasta la capital para ser azotado en ella durante la Semana Santa, como si de un espectáculo más se tratara. A mediados del siglo XVI se prohibió su aplicación a los culpados solamente del delito de herejía.

Confiscación

La confiscación total de los bienes del sentenciado acompañaba, además, a la relajación en todos los casos y a la reconciliación de modo general. También se aplicaba en bastantes otros delitos, ya que suponía una importante fuente de ingreso para el Santo Oficio: en el período de la Inquisición moderna lo confiscado pertenecía al Tesoro Real pero, por acuerdos privados con la Inquisición, gran parte revertía a las arcas de ésta. La confiscación era tan temida como la misma relajación en muchos casos, ya que arrojaba a la miseria más completa y a la mendicidad, de modo fulminante, a las familias enteras, y si se trataba de un comerciante, arrastraba a veces a sus acreedores.

Destierro

Se expulsaba al reo de la localidad o comarca, temporal o permanente y se le prohibía su entrada en ésta.

Excomunión

Era *latae sententiae*—es decir, automática— para ciertos delitos: no se precisaba que existiera declaración eclesiástica posterior. Suponía la privación de los sacramentos al excomulgado y, por tanto, su expulsión de la Iglesia Católica. Quizás ahora no se contemple como un castigo demasiado grave (al lado de ser quemado vivo), pero, para la mentalidad de la época era una cosa muy seria, ya que suponía que el alma del excomulgado nunca sería acogida en el cielo o el purgatorio, sino que ardería para siempre

en el infierno. Eran excomulgados automáticamente, entre otros, los herejes relapsos y los no reconciliados, los culpables de brujería y los que incurrieran en los delitos referidos bajo el epígrafe *Libros prohibidos*.

Galeras

Una innovación penitenciaria introducida por Fernando el Católico que le supuso ingentes cantidades de remeros muy baratos para sus naves. Las sentencias oscilaban entre tres años y cadena perpetua, aunque la supervivencia en estas condiciones era bastante baja y, en muchos casos, la condena a galeras significaba la muerte. A mediados del siglo XV se prohibió su aplicación a los culpados solamente del delito de herejía. Durante el XVIII se sustituyeron por otro tipo de trabajos forzados. En el caso de mujeres, solía conmutarse por el trabajo en hospitales o correccionales.

Inhabilitación

Todo condenado por herejía, y algún otro reo, quedaba sujeto a varias incapacitaciones de por vida; él mismo (si se admitía a reconciliación, naturalmente) y sus descendientes (en todos los casos hasta la segunda, y en algunos, mayor número de generaciones). En su plenitud, la inhabilitación abarcaba todo empleo o beneficio público, como los de procurador o recaudador de contribuciones, etc.; profesión como médico, farmacéutico, cirujano, notario, abogado, escribano o aun comerciante; el ingresar en todo tipo de órdenes religiosas (católicas, se entiende); y además quedaba prohibido ostentar ornamentos de oro o plata, coral, piedras preciosas, vestidos de seda, montar a caballo y llevar armas.

Prisión

Sobre la prisión como medio de tortura, ya nos hemos explayado antes. Baste decir aquí que ya no se realizaba en las temidas celdas de la Inquisición, sino en "casas de misericordia" o de "penitencia", y que era una pena que solía imponerse con una duración que variaba de un año a cadena perpetua.



Sambenito

La pena de cárcel, con la obligación de llevar un sambenito, era la más frecuente para los herejes reconciliados. Cuando se trataba de un religioso y la reclusión tenía lugar en su propio convento, o en otro, la presencia del reconciliado era considerada tan infamante que las vejaciones y molestias que infligían sus compañeros al desgraciado acababan en pocos años con él, haciendo de gala de toda una caridad cristiana. Los tribunales de la Inquisición se veían, frecuentemente, incapaces de proveer edificios para retener a los presos, por lo cual éstos eran destinados a residencias religiosas, hospitales, casas alquiladas a propósito e incluso domicilios particulares. Tanto la falta de espacio como la de recursos para mantener a los presos determinó que el periodo de encarcelamiento fuera acortado. Así, "cadena perpetua" llegó a significar un corto número de años, ocho y aún menos, si la conducta del preso era satisfactoria.

Relajación

Era la entrega del reo al brazo secular, ya que la Inquisición no tenía poder para ejecutar una pena de muerte. En la mayoría de casos esto significaba la hoguera para el reo. Eran "relajados" los herejes no arrepentidos (reconciliados) y los relapsos o reincidentes.

► **La quema en efígie:** se aplicaba cuando el reo había huido o ya estaba muerto. La efígie era una especie de monigote o fanteoche que representaba simbólicamente al reo. En el caso de los reos ya muertos muchas veces se quemaron los huesos, previa exhumación de éstos. Lo que se pretendía con esta medida era acabar con el honor de los descendientes de los reos (prófugos o muertos) y confiscar los posibles bienes, que, a efectos de reos muertos, eran requisados como si de un vivo se tratase.

► **La retractación en el último momento:** estos herejes habían de ser quemados vivos. Sólo ante la retractación (arrepentimiento del delito y abjuración de la herejía), aunque fuera en el último momento —ya atado el reo a la estaca, y aún encendida la hoguera— los inquisidores les concedían la gracia de ordenar al verdugo que el reo fuera agarrotado o estrangulado. Las llamas consumían entonces sólo el cadáver. Según el estudio mencionado al principio de esta sección, entre 1540 y el 1700 en Castilla y Aragón se quemaron a los siguientes reos, sobre un total de 70 546 condenas:

Quemados en:	Castilla	Aragón	Total
Persona	826	520	1 346
Efígie	778	291	1 069

Sambenito

Se trataba del vestido de penitencia que portaban los acusados en los autos de fe. Fue creado por Santo Domingo quien, en principio, dictaminó que fuera hecho de la misma tela oscura de los hábitos de los religiosos de su orden. Parece ser que el nombre viene de "saco bendito", aunque hay discusiones al respecto. Santo Domingo lo impuso en la guerra religiosa en el Languedoc.

Después, en los siglos XIV y XV, cayó en desuso, pero Torquemada volvió a recuperarlo y ya no se abandonó hasta la desaparición de la Inquisición, varios siglos después. Aun así, no fue hasta la llegada del Gran Inquisidor Jiménez de Cisneros cuando por fin esta prenda alcanzó su máximo exponente.

Su principal función era la de avergonzar al portador haciéndolo reconocible de inmediato como persona

ajusticiada. En su pecho se solía escribir de forma visible el nombre del reo y los delitos que se le inculpaban. La variación principal entre el original de Santo Domingo y éste, era la sustitución de la cruz delantera y trasera por una gran cruz de San Andrés.

Existían, además, ciertas variaciones según la pena: los que habían de ser relajados, llevaban un sambenito negro pintado con llamas, demonios, etc. Pero las puntas de las llamas apuntaban hacia arriba, ya que si apuntaban hacia abajo, significaría que se había arrepentido antes del auto de fe y llegaría a la hoguera, pero no moriría por las llamas. Se le agarrotaría o estrangularía y después se le quemaría ya muerto. El convicto de herejía se vestía con la alta mitra de cartón y de tela de saco amarilla. Si se arrepintió antes de escuchar sentencia — y, por lo tanto, no se le declaraba pertinaz y no acababa en la hoguera — llevaba la cruz completa delante y detrás del sambenito y en la coraza.

En el caso de que se condenara a alguien a portar el sambenito, la condena podía variar desde algunos días a meses o toda la vida. La obligación era ponérselo cada vez que se saliera de casa, para mayor vergüenza del reo.

El sambenito se utilizaba para avergonzar no sólo al portador, que sufría las mofas de las gentes, sino además a toda la familia de éste.

A principios del siglo XVI se ordenó que los sambenitos de los acusados, una vez cumplida la condena, debían colgarse en lugares públicos, normalmente iglesias locales. Esto quedó estipulado en las Instrucciones Oficiales de 1561 que disponían:

"Todos los sambenitos de los condenados vivos y difuntos, presentes o ausentes, se ponen en las iglesias donde fueron vezinos... porque siempre aya memoria de la infamia de los herejes y de su descendencia".

De esta manera, por generaciones que pasaran, la mancha del delito siempre quedaría expuesta en público. Algunas personas llegaron a cambiar sus nombres para eludir la vergüenza legada de sus antepasados.

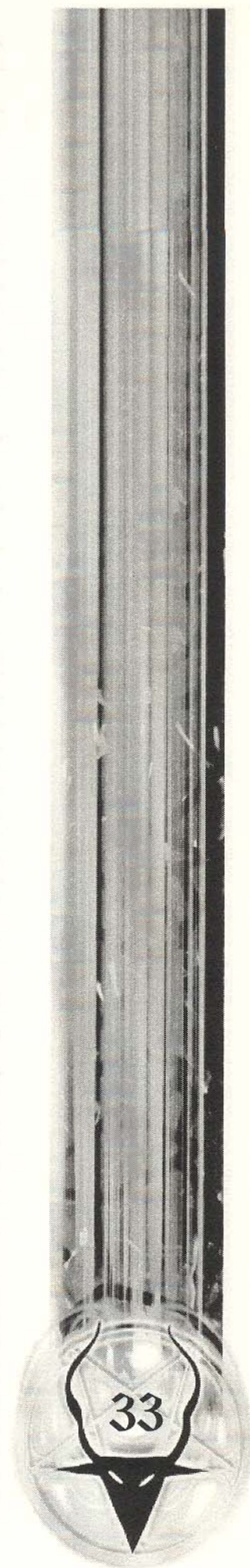
Cuando, pasado el tiempo, los sambenitos se hacían viejos y ya no se podía leer ni el delito ni el nombre del acusado, y por ende, de la familia a la que pertenecía, se sustituía por otros nuevos. Estas vestiduras colgadas, ya no sólo avergonzaban a la familia cuyo apellido se leía claro en el sambenito, sino además a la misma ciudad o pueblo, ya que, cuantos más sambenitos colgaran, más delitos se habían cometido en dichas tierras.

En 1570, Logroño mandó una petición a la Suprema solicitándoles retirar tantos sambenitos que tenía colgados. Y, así, ya sabemos de donde viene la expresión "colgar el sambenito"...

Vergüenza

Se obligaba a los reos (hombres o mujeres) a desfilar desnudos de cintura para arriba, mientras sostenían distintivos donde se refería su nombre y delito. Un pregonero abría la comitiva de los avergonzados pregonando a viva voz todos los detalles escabrosos de la sentencia.

A veces se les ponía también una mordaza para más inri. Para el modo de pensar de la época era una pena muy deshonrosa: muchos prefirieron el suicidio a la vergüenza.



Los autos de fe

Finalmente llega el día en que se realizaba el auto de fe o *sermo generalis*. En éstos se leían las sentencias a los acusados y, en su caso, se procedía a la ejecución de la pena ante una muchedumbre expectante.

Los autos menores se celebraban cada año, donde se requiriera o fuera necesario, pero los autos de fe generales eran más raros y normalmente sólo se realizaban en las grandes ciudades donde había sede inquisitorial. Normalmente a estos últimos asistían todas las grandes celebraciones de la época, incluyendo el rey y la reina, la corte, el clero, embajadores y demás personalidades, pues se realizaban para celebrar algo importante, como el nacimiento de un infante, una coronación, etc. Es decir, tenían la consideración de todo un evento social: los parroquianos (y los de los pueblos o ciudades de las cercanías) asistían en tropel, ya que no habían muchas fiestas populares más, aparte de las corridas de toros.

Cabe mencionar que existían dos formas diferentes de auto de fe según las épocas en que se celebraron. En primer lugar, tenemos los realizados en las primeras décadas del Santo Oficio, mucho más austeros, y luego tenemos el espectáculo acorde a la mentalidad barroca, correspondiente a los siglos XVI y XVII, últimos de su funcionamiento.

Asimismo se distinguía entre autos privados (también llamados "autillos") y los públicos, según se permitiera o no la presencia de espectadores. Los autos de fe privados eran los más numerosos, ya que los solemnes autos de fe públicos se hallaban, en general, reservados para los casos relativamente graves (relajados y reconciliados, en su mayoría); en definitiva, los que suponían las ejecuciones más "vistosas" y permitían un mejor ejercicio de ostentación de poder, mientras que los autos privados solían celebrarse en alguna Iglesia cercana o en el edificio donde se encontraba el propio tribunal. Puede calcularse que aparecían en los autillos un número dos veces mayor de reos que en los autos públicos, aproximadamente.

La sobriedad medieval

El primer día se hacía la llamada al público. El séquito se dirigía a donde se tenía que leer las sentencias. Ya se había construido un altar, los tablados y poco más, ya que las piras estaban listas fuera de la ciudad.

Según una crónica de finales del siglo XV:

"Los hombres en cuerpos, las cabezas descubiertas e descalzos [...] E las mujeres en cuerpos sin cobertura ninguna, las cabezas descubiertas e descalzas como los hombres e con sus candelas [...] Por la destronca y mengua que recibían por la gran gente que los miraba, porque vino mucha gente de las comarcas e los miraban, iban dando muy grandes alaridos y llorando, algunas se mesaban..."

Llegado el séquito de acusados, el Inquisidor llamaba a los reos desde el altar, de uno en uno y por sus nombres, éstos tenían que contestar y después les leía el veredicto. Hasta ese momento el reo no sabía cuál iba a ser su condena. La excepción a ello era la pena de muerte, que se le podía notificar la noche anterior para que se fuera "poniendo en paz con Dios".

Los primeros autos iban muy deprisa y carecían de todo el aparato propio del Barroco. En 1486 en Toledo, durante un auto de fe, 750 personas fueron despachadas antes de que dieran las dos de la tarde.

El boato del Barroco

La anunciación del auto, para empezar, se hacía "a bombo y platillo" desde varios días atrás. Durante el transcurso de estos días se montaban las tarimas, tribunas, altar y todo lo necesario.

Cuando llegaba el día, la gente se agolpaba en las calles y los balcones para ver la procesión de la cruz, portada normalmente por los dominicos. Tras ella iba un sacerdote que llevaba las escrituras precedido por un sacristán que hacía sonar constantemente una campanilla. El sacerdote venía cubierto por un palio rojo sostenido por cuatro hombres. La gente se arrodillaba y se santiguaba a su paso. A los lados, en fila venían los familiares del Santo Oficio, que portaban los símbolos de la Inquisición, y detrás de ellos iba una gran comitiva formada por todas las órdenes religiosas de la ciudad, el clero... Todo era acompañado por el incesante repiquetear de las campanas y las salvas de artillería. Al frente, y como dato curioso, muchas veces caminaban los leñadores, ya que eran los que aportaban la leña necesaria para todas las construcciones, incluidas las piras. La procesión se alargaba hasta lo indecible y, finalmente, la cruz llegaba al altar del tablado, lo que daba por acabado la primera jornada del auto.

Al día siguiente, nada más amanecer, salía del palacio inquisitorial una nueva comitiva que abrían las cruces de las diferentes iglesias. En caso de que hubieran estatuas (efigies) de ausentes, éstas se portaban a continuación, clavadas en pértigas, bien altas para poder ser vistas con más facilidad, y se les colgaban carteles con sus nombres y delitos. Detrás, los cofres con los restos de los que habían muerto pero aún así tenían que sufrir su condena: podían haber muerto en tortura, haberse suicidado en los calabozos o incluso llevar enterrados mucho tiempo, pero aún así no tenían por qué ser perdonados. Todos tenían que pagar por sus delitos o herejías, muertos o vivos. Y hablando de vivos: luego venían los reos... Éstos avanzaban descalzos, con una cuerda al cuello que caía hasta sus muñecas, atándolas también. En las manos sostenían un cirio verde sin encender, representando que el portador estaba fuera de la Iglesia. Les seguían todos los reos con sus sambenitos, en los que se puede ver cuáles son sus delitos y cuáles serán sus condenas. De esta manera, la gente podía saber cuál iba a ser el destino de cada uno y lo comentaban al pasar, señalándolo con el dedo. Los reos iban convenientemente flanqueados por los alabarderos del rey. Tras todos ellos, iban los inquisidores, montados en mulas con caperuza negra, y sus oficiales, también de negro y con una gran cruz en el pecho.

Finalmente, las autoridades civiles, el brazo secular, los eclesiásticos y la Inquisición llegaban a la plaza y se acomodaban en su sitio en las tribunas. Una vez congregado todo el pueblo, se les hacía callar y jurar defender la Iglesia y la Inquisición. Seguía a esto una misa y un sermón. Después, entre el griterío popular, al cual se tenía que acallar de nuevo, se leían las sentencias. Los condenados a muerte gritaban o suplicaban, pero no eran escuchados. Entonces, la Inquisición, satisfecha por el desarrollo del auto, hacía un receso para ir a comer. Gutiérrez Nieto dice sobre esto muy irónica y acertadamente:

"Si el tema no fuera tan terriblemente serio cabría ironizar diciendo que para postre se dejaban las sentencias a los relajados".

Ya por la tarde, con los prisioneros sentados en las tarimas y ordenados de arriba a bajo mayor a menor culpabilidad, se encendían los cirios y los botafumeiros. Se hacía entonces jurar al rey que protegería la fe católica, que

ayudaría a extirpar la herejía y apoyaría con todo su peso a la Inquisición. Se practicaba una nueva misa sobre la fe, insistiendo sobre los pecados de los acusados y exhortándoles a que se arrepintieran: era la última posibilidad que tenían los condenados a la hoguera de ser agarrotados o estrangulados en vez de ser quemados, si aún así no abjuraban, nadie los salvaría de la quema...

Finalmente, un notario del Santo Oficio avanzaba y llamaba uno a uno a los condenados. Estos avanzaban a su vez y se sentaban en una silla, a la vista de todos. El notario les leía en voz alta la condena. Por último, se hacía entrega de los relajados al brazo secular.

Eymench en su *Directorium* nos explica la fórmula exacta a leer en este punto: *"La iglesia de Dios no puede hacer nada por vosotros, pues habéis abusado ya de su bondad. En consecuencia os expulsamos de la iglesia y os abandonamos a la justicia secular, rogándole, sin embargo encarecidamente que atempere su sentencia de tal modo que pueda hacer justicia sin verter vuestra sangre ni ponerlos en peligro de muerte."*

Cáptese la doblez de este texto, porque el inquisidor sabía perfectamente que, una vez entregado el reo, éste era conducido sobre una mula directamente a donde ya le estaban esperando las piras. Además, no se podía esperar que la condena tardara mucho en llevarse a cabo, ya que Inocencio IV obligó a los jueces seculares, bajo pena de excomunión, a cumplir la condena en un plazo máximo de cinco días. Así que los reos, entre gritos, eran conducidos extramuros, donde ardían las hogueras. Por el camino, los monjes no paraban de gritarles una y otra vez, blandiendo un crucifijo, que se arrepintieran si es que no lo habían hecho ya. De esta manera, se sumaban a los gritos de la muchedumbre que los insultaba y les lanzaba de todo y a la imagen cada vez más cercana de las piras.

Al llegar a la hoguera se les quitaba el sambenito. Una vez atados sobre los haces de leña seca, y mientras continuaban los gritos, el verdugo prendía la pira a una señal. En el caso, como ya se ha dicho, de que el acusado finalmente se arrepintiera, el verdugo se ponía tras el y lo estrangulaba, tras el consabido *"perdone vuesa merced, pero es mi trabajo"*.

En ocasiones se ponía leña bien verde en la hoguera para que el condenado tuviera mucho tiempo para darse cuenta de lo que se le avecinaba y forzar así su arrepentimiento y, por tanto, la victoria de la Fe. Sin embargo, la humareda que levantaba podía acabar por asfixiar al reo antes de tiempo. Los restos de los muertos, condenados a la hoguera *post mortem*, eran lanzados sobre ésta y puestos a arder. El fuego iluminaba a un pueblo emocionado y sobrecogido ante el espectáculo...

Y después se recogía todo. Los inquisidores regresaban a la sede y la cruz volvía en procesión al lugar donde salió, entre vítores de la gente y aplausos: otra victoria más de la religión. Por otras calles volvían los que debían ser azotados, a su paso les lanzaban todo tipo de cosas...

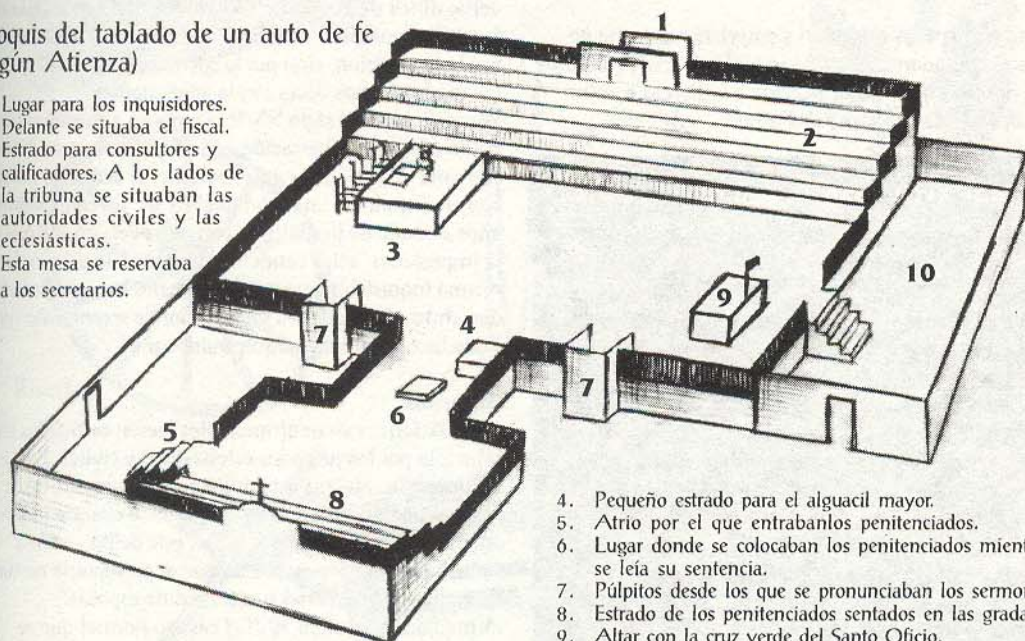
A veces el ayuntamiento celebraba actos al día siguiente de los autos de fe, en "celebración de la cruz triunfante". Lo más normal era una corrida de toros.

Algunas curiosidades respecto al tema son que, por ejemplo, en Italia se quemaba un día fijo a la semana, o que en Sevilla se construyó un quemadero especial que era de piedra y en cada esquina había una estatua representando a los cuatro profetas. Se comenta que estas cuatro estatuas tenían un mecanismo mediante el cual se podían abrir para introducir en su interior a cuatro condenados (uno por estatua). Después se le prendía fuego de la manera dispuesta y el efecto era que el condenado, en su interior, se iba cociendo poco a poco.

En cuanto a las sentencias, ya hemos adelantado que no tenían un contenido demasiado homogéneo, ya que se podía imponer más de una condena por reo. Por ejemplo: a Francisco de Alarcón se le condenó a cinco años de destierro, cinco años de galeras, doscientos azotes y una multa económica. Su delito fue blasfemar. O Alonso Rivero que, en la Granada de 1672, fue condenado a cuatro años de destierro, seis años en las galeras y cien azotes por falsificar documentos de la Inquisición. Está claro que no pudo falsificar su sentencia... Respecto a sentencias extrañas o poco usuales, cabe destacar que en México, en diciembre de 1664, se condenó a un hombre a ser untado con miel, emplumado y obligado a estar cuatro horas bajo el sol mientras duraba el auto de fe.

Croquis del tablado de un auto de fe
(Según Atienza)

1. Lugar para los inquisidores. Delante se situaba el fiscal.
2. Estrado para consultores y calificadores. A los lados de la tribuna se situaban las autoridades civiles y las eclesiásticas.
3. Esta mesa se reservaba a los secretarios.



4. Pequeño estrado para el alguacil mayor.
5. Atrio por el que entraban los penitenciados.
6. Lugar donde se colocaban los penitenciados mientras se leía su sentencia.
7. Púlpitos desde los que se pronunciaban los sermones.
8. Estrado de los penitenciados sentados en las gradas.
9. Altar con la cruz verde del Santo Oficio.
10. Atrio por el que entraban los inquisidores.

Ilustración: Sergi S. Vidal

Miscelánea

"[...] de todas estas cuestiones se ocupaba el Santo Oficio y, con el paso del tiempo, sus tentáculos se extendieron por toda la vida española, superando el ámbito eclesiástico para infiltrarse en la sociedad laica."

La inquisición española, Cecil Roth

Inquisición, sexualidad y brujería

A medida que pasaban los años, el brazo de la Inquisición fue alargándose cada vez más, ya no sólo respecto al territorio, sino también en cuanto a "preocupaciones" se refiere. Como ya se ha mencionado, en un principio la nueva Inquisición fue creada para perseguir a los falsos conversos y, luego directamente, a los que profesaban una religión diferente a la católica; pero, con el tiempo, los inquisidores, al viajar por España, descubrieron otras prácticas o actitudes que atentaban contra la ley de Dios.

La defensa de la fe exigía que se luchara contra éstas y, de paso, ampliar el campo de actuación (e ingresos) de la Inquisición, una vez se había neutralizado la amenaza judía y musulmana.

Así pues, vamos a centrarnos en los dos nuevos focos de atención inquisitorial, sexualidad y brujería, aunque fueron de carácter mucho más minoritario que los estrictamente religiosos antes mencionados. Ver el cuadro que aparece en *Delitos*, pág. 30.

Sexualidad

Desde la Edad Media hasta el Siglo de Oro, existió una gran fisura entre la práctica social y lo predicado por la Iglesia en el aspecto sexual: fornicación y prostitución eran el pan nuestro de cada día y, si no eran bien vistas, al menos eran toleradas por la Iglesia ("Iglesia" en abstracto: se sabe de muchos miembros del clero que no respetaban el celibato, quizá como herencia de su derecho a manceba).

Lo cierto es que a los españoles siempre se nos tachó de lujuriosos y pecadores. El puritano inglés Francis Willughby dijo de nosotros que *"en fornicación e impureza son los peores de todas las naciones de Europa"*.

Madrid, s.XVIII: más de 800 burdeles

Cabe destacar que, en Madrid, a mediados del siglo XVIII, había más de 800 burdeles.

Sin embargo, la Inquisición persiguió bastantes prácticas sexuales que no consideraba aceptables, sobre todo las que atentaban contra el sacramento del matrimonio (apología de la fornicación y bigamia) y aquellas que consideraba antinaturales (homosexualidad, bestialismo...).

Hubo en esa época más libertad en las ciudades que en el campo y en éstas eran, sobre todo, miembros de la clase alta los que gustaban de muchas de esas prácticas. No por ello fueron más acusados los nobles que el pueblo llano, ya que poca gente osaba levantar la voz contra estos.

Ante el desorden que existía en la época, se intentó poner rigurosidad en el asunto mediante el Concilio de Trento. Entre otras cosas se buscaba imponer una perspectiva oficial sobre la santidad del matrimonio. Se consiguió, por ejemplo, que en Barcelona desde 1570 no se autorizaran matrimonios sin que ambos cónyuges estuvieran suficientemente instruidos en religión.

Fornicio y barraganas

Ya se ha adelantado que la fornicación —relaciones sexuales entre adultos solteros— no era considerada delito, aunque la Inquisición declaró la guerra al pensamiento común de que la mera fornicación no era pecado. Expresar esto en público, o bien hacer gran ostentación del fornicio, era perseguido por la Inquisición, pero la mayoría de las veces se impusieron penas de carácter "leve" (penitencias y azotes como máximo). Lo que realmente molestaba a la Iglesia era que actuar así suponía una falta absoluta de respeto al sacramento del matrimonio. En la práctica, esta persecución lo único que consiguió fue aumentar la hipocresía social respecto al tema.

En España existían bastantes burdeles que funcionaban con licencia pública, puesto que las autoridades permitían estos lugares y, además, cuando más beneficios se obtenían era en las fiestas religiosas. La prostituta sería una pecadora, pero acudía a confesarse, así que lo único que se podía hacer en contra de esto era tratar de convencer a prostitutas y clientes de lo pecaminoso de sus actos.

A continuación se detallan algunas prácticas sexuales que, a diferencia de las anteriores, sí eran consideradas inequívocamente delictivas y, por ello, merecedoras de castigo

Bestialismo

La yunta con animales se trataba de una práctica poco frecuente, o por lo menos no muy evidente, ya que se llevaba a cabo principalmente en los campos, lejos de la ciudad. Debido al hecho de que la mayoría de estos casos se daban en zonas rurales, no solía haber testigos de ningún tipo (salvo los propios animales, claro) y por ello era un delito difícil de perseguir y del que se tienen pocos datos. Sin embargo, dicha zoofilia estaba muy mal vista no sólo por la Inquisición, sino por la sociedad en general, y era castigada muchas veces con la pena capital.

Hacia finales del siglo XVII se empezó a considerar este delito como una aberración mental y sólo se persiguieron con saña las conductas más flagrantes. Puede esto notarse con el ejemplo de un tal Miguel Ribas, joven de veinte años acusado de bestialismo con una oveja en 1676, al que la Inquisición "sólo" condenó a tres años de prisión, la misma Inquisición que unos años antes había mandado derechito a la hoguera a un labrador de sesenta años por bestialismo habitual durante quince años.

Bigamia

Las relaciones extramatrimoniales fueron castigadas en un principio por los juzgados eclesiásticos y civiles. En 1512, la concordia catalana estableció que únicamente los obispos podían juzgar estos casos, salvo cuando implicaba además alguna herejía. De por sí, este delito ya tenía turbias connotaciones, puesto que se suponía costumbre de árabes tener a varias mujeres como esposas. A mediados del siglo XVI el castigo normal que se reservaba al bigamo era el de cinco años de galeras, en el caso de los hombres. A ella la esperaban azotes en público.

Homosexualidad

En la Edad Media se consideraba el peor de los delitos contra la moralidad. El castigo era ser quemado vivo, o castración y lapidación. Después, Fernando e Isabel lo dejaron en la confiscación de bienes y la relajación (nótese la mejora y nótese mi sorna). Del lesbianismo, la otra cara de la práctica homosexual, no se tienen noticias. Acaso las mujeres, ya de por sí mucho más perseguidas, habían aprendido que la discreción era la clave de la supervivencia. El Papa Clemente VII decretó que la Inquisición del Reino de Aragón tuviera plena jurisdicción sobre la sodomía. Por el contrario, la Inquisición de Castilla rechazó ejercer contra ésta a no ser que estuviera implicada alguna herejía. La pena común entonces era enviar a los sodomitas mayores de 25 años a la hoguera y los menores eran azotados y enviados a galeras. Esta práctica no era demasiado habitual y normalmente la llevaban a cabo los hombres que tenían acceso muy limitado a mujeres: vagabundos, esclavos, soldados, marineros y clérigos, aunque también se dieron algunos casos muy notorios entre miembros de la corte.

La homosexualidad era más común entre musulmanes y se dieron muchos casos de ella con moriscos y esclavos moros.

Como ejemplo de esto, el de un esclavo llamado Achmet, de veinte años que, detenido en 1666 tras sodomizar a un paje en Barcelona, dijo que: *"es usanza en sus tierras dormir los hombres unos con otros como un hombre con una mujer"*.

fue condenado a cinco años de galeras y 200 azotes por esta muestra de sinceridad.

Solicitud

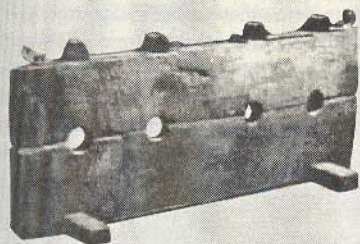
El confesionario, tal y como lo conocemos hoy día, no apareció hasta finales del siglo XVI. Hasta entonces no existía barrera física entre confesor y confesa, salvo, quizá, el manto que estaban obligadas a llevar las feligresas. Así apareció este pecado o delito, la solicitud: los sacerdotes se aprovechaban de la confesión para seducir a sus parroquianas, o al menos acariciarlas un poco. Se consideraba también imperdonable el mal uso dado al sacramento de la confesión. Tras el Concilio de Trento, entre otras cosas, se estipuló que los sacerdotes vieran restringida su vida social. De esta manera se les prohibió ir a tabernas o a celebraciones de bodas, etc., y así procurar reducir al máximo las oportunidades de solicitud. De todas formas, el clero continuó acosando a sus feligresas.

Por ejemplo, en 1581 una anciana de Gúissona (Cataluña) denunció a un franciscano que:

"Le dixo que havia de aceptar una penitencia que le daría, y ella se turbó, y el fraile le dixo que le havia de dar algun assote sobre las nalgas y le hizo alzar las faldas y le dio una palmada en las dichas nalgas y le dixo: Margarida, otra vez torneys vergüença. Y acabando esto la absolvió".

En dos años, 1561 y 1562, el vicario general de Barcelona dictó 57 advertencias a diversos clérigos sobre sus concubinas (recordemos que durante muchísimo tiempo habían tenido derecho a manceba). Así, Fernando de Valdés obtuvo en 1561 el permiso del Papa Pío IV para que la Inquisición pudiera actuar contra estos hechos. Pero ni siquiera el Santo Oficio se vio libre de conductas cercanas a la solicitud:

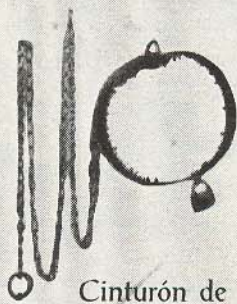
En 1613 la Inquisición de Cataluña sancionó a 77 familiares y comisarios por diversos delitos: 38 comisarios habían tenido "problemas de faldas".



Cepo



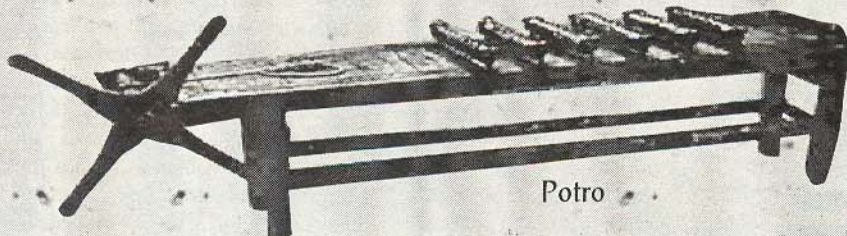
Rueda



Cinturón de San Erasmo



Horquilla de herejes



Potro

Otras "aberraciones"

Del resto de desviaciones—término harto discutible—casi no se tienen informes. Con lo que cabe suponer que eran llevadas a cabo con la máxima discreción y en zonas apartadas de centros urbanos, como otras comentadas anteriormente. Sin embargo, sí que existen algunos datos fragmentarios: se sabe que se dieron algunos casos de necrofilia castigados con la hoguera y que, de vez en cuando, también aparecieron hermafroditas que, al ser considerados directamente aberraciones de naturaleza diabólica, corrieron la misma suerte que los necrófilos.

Brujería

Como se ha comentado anteriormente, en aquella época la superstición, las costumbres locales y las prácticas extrañas eran harto comunes: los habitantes de los pueblos cierran las puertas y ventanas al llegar la noche, ya que el diablo corre libre por las callejuelas y puede atrapar a cualquier insensato que ande descuidado en las horas oscuras. La gente confía en sus propias costumbres, es supersticiosa y cree en métodos o rituales que alejarán al demonio manteniéndolo en la calle.

Es en esta época donde existe en casi todos los pueblos la imagen de la anciana sanadora, conocedora de hierbas y hechizos que procurarán buenas cosechas, lluvia o enamoramiento al mozo que nos es esquivo...

Aunque hay también el que ve en la anciana a la portadora de inundaciones, epidemias o pestes, malos partos, muerte del ganado y todas las desgracias posibles. También está la figura del brujo—muy parecida a la anterior, pero en la versión masculina—y la del nigromante: un hombre solitario que recorre los cementerios por la noche en busca de componentes para sus productos mágicos. Todos ellos eran personajes temidos y respetados a la vez, pero a los que se recurriría para aliviar sufrimientos o para curar enfermedades. Y es que la necesidad hace olvidar el miedo.

No sólo la gente supersticiosa de la ciudad o del pueblo cree en estas cosas. Muchos curas, en los sermones, añadían "pequeños rituales o costumbres" propios de su parroquia. Se aceptaba como algo normal, porque se llevaba muchos años aceptándolo así. Quizá desde antes de que naciera la Iglesia...

Las primeras inquisiciones

Durante la Edad Media irrumpe la imagen del inquisidor. La iglesia se había decidido reformar muchas cosas, así que, en las visitas a los pueblos, se intentará extirpar todas estas supersticiones. Desde el 1370, se consideró a todo practicante de sortilegios como incurrir en delito de herejía, pero los implicados laicos serían juzgados por tribunales seculares y la Iglesia se dedicaría a los clérigos inculcados, aunque ambos colaborarían estrechamente, haciendo muy difícil deslindar donde acababa la tarea de unos y empezaba la de otros.

Durante la Inquisición medieval la búsqueda constante de lo considerado prohibido o equivoco convirtió el término "brujería" en un enorme cajón de sastre, donde cabían desde todas las supercherías hasta un amplio conjunto de disciplinas del saber. Según P. Dominique, se consideraba servidores del demonio—aunque con diferentes títulos—a

los astrólogos; a los alquimistas; a los echadores de cartas; a los practicantes de maleficios; a los encantadores que agostaban las mieses, secaban las fuentes o hacían perecer al ganado; a los que tenían el poder de transformarse en lobo; a los que vendían o llevaban amuletos y hechizos; a los magos; a los nigromantes; a los adivinos: todos entraban en el mismo saco.

Según la mentalidad inquisitorial de la época, cualquiera que tuviera un poder o facultad de origen "sobrenatural" era porque lo recibía gracias a algún tipo de pacto con el Diablo. Si no, ¿por qué pueden transmutar en oro según qué elementos? ¿Cómo pueden adivinar cosas de un futuro más o menos cercano? Sin duda, el Diablo es quien otorga estos dones: La pena para la brujería era la quema en la hoguera.

La nueva Inquisición

Ya en la Edad "Moderna" cambiaron bastante estos enfoques. El hecho de que bastantes hombres cultos y algunos clérigos practicara y defendieran algunas prácticas fildadas antes de "brujería", como la astrología, hizo que la persecución dejara de ser tan radical y se indagara mucho más en el tema antes de emitir un juicio. Por ejemplo, en la universidad de Salamanca existía la astrología como parte de los estudios a cursar. Aún así, la Inquisición trataba de extirpar cualquier alternativa a la verdad de la religión contrarreformista y, también, a finales del siglo XVI, apoyada por el Papa, trató de suprimir la astrología como ciencia. Además, el índice de Quiroga de 1583 prohibía las ciencias ocultas y la adivinación y, como gran colofón, Sixto V promulgó una bula contra la magia. Ya algunos años antes, en 1484, el Papa Inocencio VIII también había promulgado una bula, llamada *Summis desiderantes* en la que se señalaba a la brujería como un mal a eliminar.

Pero volvamos a la caza de brujas "de verdad": se envió a dos dominicos alemanes, Kranses y Sprenger, con la misión de viajar por el norte y centro de Alemania para investigar todo lo concerniente a la brujería. El resultado de dos años de investigación fue terrorífico: un grueso libro llamado *Malleus maleficarum*, en el que los dominicos narraban con todo detalle ceremonias, ritos, comercio real con Satán, que las brujas comían y devoraban niños, copulaban con demonios, volaban por los aires para acudir a sus encuentros en el Sabbath, atacaban al ganado, provocaban tormentas y conjuraban los poderes del rayo. Las brujas y los demonios seguían corriendo libres por toda Europa y también por la península.

Esta vez fue la Inquisición la que se encargó del problema, fueran laicos o religiosos los brujos. Al principio, siguiendo la costumbre medieval, la pena para brujas y magos era la hoguera; pero, con el tiempo, la visión más racionalista del Santo Oficio se impuso y, en muchos casos, se absolvió a los acusados o se los castigó con penas de carácter muy "leve" (como azotes o sambenitos).

Recuperemos el hilo de nuestra historia a la cálida luz de las hogueras: en Zaragoza ardió una bruja en el 1498, otra en 1499 y tres en 1500. Otros casos de brujería se dieron en Toledo en 1513 y en Cuenca durante 1515, aquí el pueblo quedó muy influenciado y temeroso ante historias de niños secuestrados y asesinados (curiosamente, hechos muy similares se habían dado años atrás, aunque los culpables tenían otro nombre: "judíos"). En el 1520, se añadió al sermón de los edictos de fe en Castilla y Aragón la magia, el sortilegio y la brujería a la larga lista de delitos

Con el tiempo empezó a hablarse de una nueva costumbre de brujos y brujas: los grandes aquelarres. El diablo, en forma de chivo, hace acto de presencia y los hombres y las mujeres corren en círculos desnudos en los claros de los bosques, beben extrañas pocimas, gritan, se golpean, copulan.... Los mismos demonios intervenían activamente en el aquelarre y, a veces, cuando acababa la ceremonia, no todos los diablos se iban, pues muchos se quedaban vagando por los bosques o los pueblos cercanos en busca de víctimas.

Los principales focos de estos aquelarres que aparecieron en España fueron localizados en Navarra, Galicia y algunos en la zona pirenaica.

Así, el caso más sonado: en 1525, en Navarra treinta brujas fueron quemadas por orden del fiscal del estado. La Inquisición ya se había refrenado en este tema, pero no la justicia civil.

Después de puta y hechicera Tornose candelera

Sin embargo, el punto de vista de la Suprema respecto a la brujería no era igual para todos sus miembros, ya que existían diferentes consideraciones al respecto, las cuales veremos a continuación, lo que hizo que no acabaran de decidirse a tomar cartas en el asunto ni actuar con la contundencia que les caracterizaba:

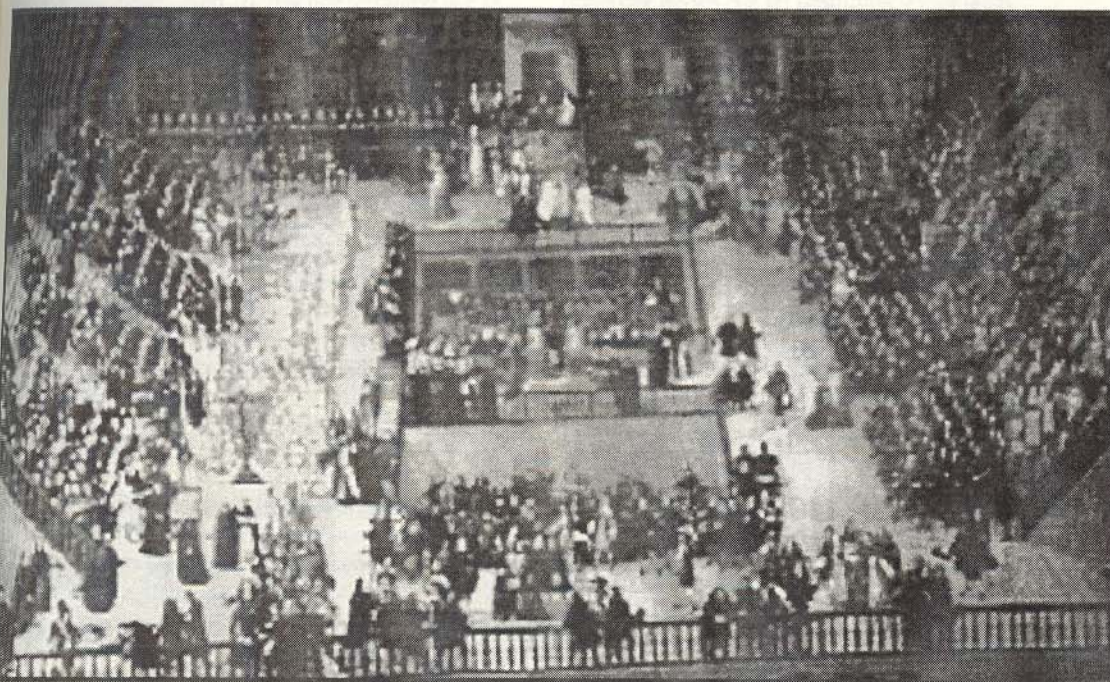
► Por una parte estaban los que no veían en brujas y brujos nada más que la obra del Diablo y, por tanto, algo que extirpar del mundo: el inquisidor y sus ayudantes civiles actuaban movidos por el miedo a Satán, ensañándose fuertemente con sus seguidores y proclamando a los cuatro vientos su lucha y victoria contra estos pecadores, haciendo que se propagara la paranoia y la esquizofrenia y muchos, contagiados por este ambiente enrarecido, creerían ver brujas por todos lados haciendo que las denuncias se multiplicaran.

Estos inquisidores de mente obtusa luchaban obstinadamente por detener el gran complot del infierno. Y no solo inquisidores, también obispos e incluso algunos papas.

► Estaba también la otra parte, la que pensaba que todo eso no eran más que imaginaciones. No creían que las brujas volaran ni en los poderes que se le atribuían. Eran totalmente escépticos, sobrios y racionalistas: no verán en la brujería más que las figuraciones de mentes enfermizas. De hecho, la Suprema, inclinada hacia este grupo, ordenó en Navarra, donde las cosas se estaban desmadrando, que los inquisidores de esta zona no procedieran sin consultar con ella o los jueces locales. En 1535, el tribunal de Zaragoza ejecutó a una bruja, pero, al protestar la Suprema, no acabó con más brujas en toda su historia. Por otra parte, en 1550 Diego Sarmiento, inquisidor de Barcelona, fue sustituido por carbonizar a varias brujas sin el visto bueno de la Suprema. La resistencia a los Consejos Reales que, como los del resto de Europa, exigían la hoguera para los condenados de brujería, se debilitó debido en gran parte a las horribles historias que venían de Francia: el miedo era absoluto en el norte de España y los rumores y las historias corrían como la pólvora por el resto de la península. Aún así, el punto de vista racionalista acabó triunfando y, a partir de 1526, se renunció a relajar a los reos en la mayoría de los casos.

De esta forma, divididas las actitudes de los inquisidores, se dieron muchas sentencias de contenido diametralmente opuesto: desde dar muerte a las brujas —como en el oscuro auto de fe de Logroño (1610) donde se acusaron a 29 personas de brujería y 5 fueron quemadas en efígie y 6 en persona por orden de Alonso de Salazar Frías— hasta el otro extremo, en que se dejaba en libertad a la sospechosa (o sospechoso) aún siendo culpable de otros delitos; como en el flagrante caso de Juana Izquierda, juzgada en Toledo en 1591, que confesó el asesinato ritual de algunos niños y, aunque los testigos afirmaron que los niños, en efecto, habían muerto repentinamente e incluso señalaban a Juana como culpable y bruja, sólo se llevó como castigo una reconciliación y 200 azotes.

Y es que también se puede ser un exaltado de la razón...



La brujería en España, entre los siglos XIV y XV, había sido perseguida y condenada muy duramente, con la pena de hoguera, y siguió siendo así en los años siguientes en Europa, pero no en la península ibérica.

¿Por qué? Quizá por el aumento de inquisidores juristas en vez de teólogos; quizá porque la opinión de los más autorizados era escéptica; quizá porque —como ya dijimos— los españoles ya tenían sus propios espectros que conjurar: los herejes de otras religiones; o quizá, y ya dentro de *AQUELLARRE*, el brazo de la Fraternitas Verae Lucis había empezado a introducirse en el Santo Oficio, utilizándolo como medio para acabar con el mundo irracional (ver el suplemento dedicado a esta hermandad).

Sea como sea, uno de los que más activamente luchó por acabar con el enfoque supersticioso fue Salazar Frías, el cual fue encargado por la Suprema (y quizá por la Vera Lucis) a recorrer Navarra en busca de brujería, portando consigo un edicto de gracia en el que invitaba a los lugareños a repudiar sus errores.

Así consiguió, desde mayo de 1611 hasta enero de 1612, reconciliar a 1 802 personas, entre ellos 1 384 niños de entre 9 y 14 años, gran parte de adultos e incluso ancianos "de 60, 70, 80 ó 90 años". Estudiando sus confesiones y los datos aportados —entre los que se hablaba de asesinatos, aquelarres, convenio carnal con el Diablo y demás— al entregar su informe final el 24 de marzo, dejó clara su conclusión:

"No he hallado certidumbre ni aun indicios de que se pueda colegir algún acto de brujería que real y corporalmente haya pasado. Sino sobre lo que yo solía antes sospechar de estas cosas, añadido en la visita nuevo desengaño: que las dichas testificaciones de cómplices solas, sin ser coadyuvadas de otros actos exteriores comprobados con personas de fuera de la complicidad, no llegan a ser bastantes ni para proceder por ellas a sola captura; y que las tres cuartas partes de ellas, y aún más, se han delatado a sí a los cómplices con toda verdad. Y así también tengo por cierto que en el estado presente, no solo no les conviene nuevos

edictos y prorrogaciones de los concedidos, sino que cualquier modo de ventilar en público estas cosas, con el estado achacoso que tienen, es nocivo y se les podría ser de tanto y de mayor daño como el que ya padecen. No hubo ni brujas ni embrujados en el lugar hasta que se comenzó a tratar y escribir de ellos."

Mucho se discutió sobre este largo informe, pero al final se le dio credibilidad:

¿Salazar realmente no vio nada o acaso alguien influyó con sus malas artes para que tomara esta decisión? ¿En verdad estuvo la Vera Lucis detrás del Santo Oficio? Pero esto no quita que siguieran quemándose brujas.

Muchas veces se dieron casos de inquisidores que, no pudiendo cargar contra estos herejes por deseo de la Suprema, lo que hacían era pasar el caso a la justicia secular, la cual no tenía tantos miramientos con la brujería y no dudaba en mandar a la hoguera al más pintado, y a quemar continuaron, salvo en Aragón, que las brujas eran ahorcadas por la justicia seglar, no quemadas.

Así vemos que en Vic 45 brujas fueron condenadas durante el transcurso de cuatro años, en el alto Aragón las ejecuciones eran casi constantes y, ya volviendo la vista a Europa, descubriremos que 60 mujeres fueron quemadas en 1510 en Brescia; en 1514 fueron ajusticiadas 300 en Como; 70 mujeres en la Volcamonica en 1518...

La Suprema, pese a considerar a las brujas como enfermas o locas y, procurando evitar cebarse contra ellas, no ejerció demasiada presión para que la justicia secular acabara con las piras, simplemente se limitó a contemplar con aire apesadumbrado las hogueras que iluminaban la península. Ya habían quedado atrás los primeros tiempos en que cargara contra brujas y brujos de forma brutal: el transcurso de un siglo y medio se habían quemado, según dicen algunos, a más de 30 000.



La doncella de hierro
(o, en inglés: iron maiden)

Látigos de cadenas

Sierra de
diente basto

Un cerrojo al pensamiento

Felipe II, de forma hábil, utilizó a la Inquisición para sus propios intereses en mayor o menor grado. Uno de los principales mandatos que llevó a cabo así fue el cierre absoluto de España a la reforma que se venía fraguando desde hacía tiempo por toda Europa. El monarca ordenó que no se permitiera a los españoles ir a estudiar al extranjero, salvo a las universidades de reputado y probado catolicismo, como las de Bolonia, Roma, Nápoles y Coimbra.

El protestantismo se expandía por el Viejo Mundo amenazando a la España católica. La aparición de la imprenta había conseguido que la realización y publicación de libros fuera más fácil, así las ideas del luteranismo pronto aparecieron en universidades, bibliotecas y demás lugares de saber, haciendo que cada vez más gente se pasara a la llamada "secta de Lutero"; que predicaba, entre otras herejías, la desobediencia al Papa, la inexistencia de los santos y la libertad de lectura de la Biblia. Felipe, estando en Bruselas, regresó a la península no sin antes prohibir a sus súbditos de los Países Bajos que estudiaran en Francia. Ya en España, promulgó una orden mediante la cual se obligaba a los nacidos en Castilla que estudiaban o enseñaban en el extranjero (tierra de herejes) a volver a la península en un plazo máximo de cuatro meses. Estaban exentos de esto aquellos que se encontraban en algunas de las universidades de "buen renombre" comentadas anteriormente.

De casta le viene al galgo...

Fernando e Isabel ya habían intentado imponer en su época una cortapisa similar a la difusión de ideas: desde el 8 de julio de 1502 se obligaba a tener licencias para imprimir dentro del reino, así como para la introducción de libros extranjeros. Estas licencias se entregaban únicamente por los presidentes de las chancillerías de Valladolid y Granada y los prelados de Toledo, Sevilla, Granada, Burgos y Salamanca. Aún así, hay que reconocer que la ley no resultó muy efectiva fuera de estos territorios y la imprenta no sufrió mucho control. Ya más tarde, en el 1515 (y más particularmente con el Concilio de Trento de 1564), se concedió definitivamente a los obispos de Europa el poder de conceder licencias para la impresión. Así se nutrieron las listas o índices de libros prohibidos, en parte por su contenido herético, en parte porque no pagaban las licencias de imprenta correspondientes. Aunque la persecución de libros no era algo nuevo: desde siempre los inquisidores habían procurado deshacerse de las obras que pudieran inducir al lector al "equivoco" o que contuvieran "textos erróneos o vituperables". Cuando se llevaban a cabo las detenciones de los falsos conversos o de judaizantes, cuando se registraba la casa, cuando se hacía una confiscación de bienes, cuando se encontraban libros hebreos o el Talmud, los libros eran requisados y destruidos.

Como muestra, valgan dos episodios bastante tristes: hacia el 1480 se lleva a cabo una importantísima quema de libros de supuesta brujería y de muchos otros temas, como astrología... provenientes de la misma universidad de Salamanca; con la caída de Granada, el mismo Torquemada prendió fuego a una hoguera donde se apilaban centenares de tomos que recogían todo el saber árabe y morisco.

Una censura como Dios manda

Así que la Inquisición procuró hacer lo mismo que ya venía haciendo, pero ahora con el refuerzo de una Real Orden: localizar, confiscar y destruir los libros provenientes de tierras de herejes que socavaban los cimientos morales o religiosos de España. Aunque, en un principio, el Santo Oficio no podía otorgar permisos de impresión, a partir de 1550 se le entregó poder para la censura posterior a la publicación del libro. Es de suponer que el principal motivo de esta concesión fue que el Santo Oficio era el único órgano con jurisdicción absoluta y podía actuar en todos los rincones del territorio peninsular, garantizando una vigilancia homogénea e incuestionable.

Una orden papal ya había provocado la primera prohibición de libros luteranos en España, recogida en un edicto del Cardenal Adriano de Utrecht 1521, y ese mismo año se prohibieron las obras de Lutero, en 1535 *Los coloquios* de Erasmo, en 1538 *El elogio de la locura*, del mismo autor. Pero en 1558 se dio un fenómeno que provocaría la promulgación de un decreto muy riguroso: la aparición de los primeros protestantes en España. La regente doña Juana, el 7 de septiembre de 1558, emitió un decreto por el cual se prohibía la introducción en Castilla de cualquier libro en español que hubiera sido publicado en otros reinos, obligaba a los impresores a solicitar licencias del consejo castellano y se ponía en marcha un riguroso método para los procedimientos de censura. Cualquier infracción en cuanto a lo convenido era castigado con la muerte y la confiscación de bienes. ¿Dónde estaba la diferencia con disposiciones anteriores, que ya prohibían ciertas publicaciones? Principalmente en que ahora se extendía la obligatoriedad a todos los territorios sobre los que tenía jurisdicción la Inquisición española (España, Italia y América) y en que contaba con el visto bueno de la realeza. Como colofón, esta vez sí, se autorizó al Santo Oficio a expedir permisos para propósitos particulares. En base a este nuevo decreto, se autorizaba la censura tanto antes como después de la publicación; además, todos los libreros tenían que tener a mano una copia del índice de libros prohibidos y enviar constantes memoriales al Santo Oficio notificando qué obras recibían y de dónde provenían éstas. Durante 1559 se publican las primeras listas de libros que tienen que ser destruidos o mutilados.

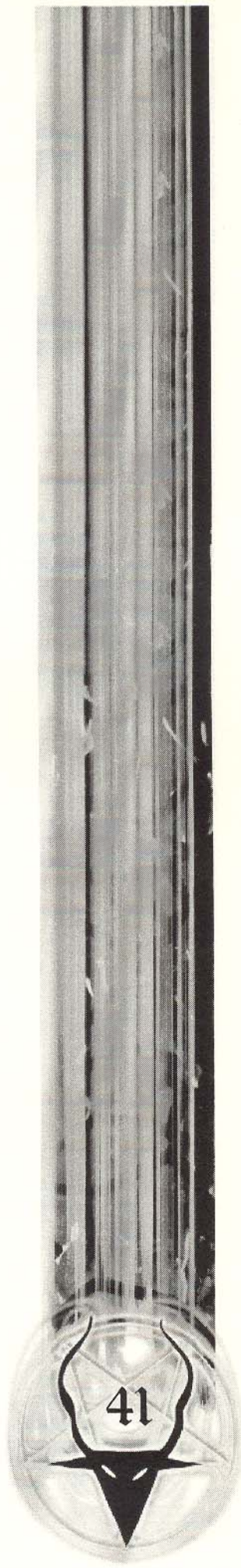
El primer listado se llamaba:

*Catalogus librorum qui prohibentur
mandato illustrissimi D. Ferdinadi de Valderi*

Que es decir:

Catálogo de los libros que se prohíben por
mandato del ilustrísimo señor Fernando de Valdés.

Cuando esta medida legislativa se puso en marcha, aparecieron algunos problemas, parte de los cuales se pudo solucionar unos años después: por ejemplo, al promulgarse este decreto desde el Consejo de Castilla, el resto de España quedaba exento; la mitad oriental de la península y la zona de los Pirineos, en concreto. Así, cualquiera que no pudiera obtener una licencia en Castilla, solo tenía que viajar a uno de estos reinos de la península para conseguir publicarlo. El rey se quejó de que en Cataluña "*los impresores publican muchos libros nuevos sin tener licencia nuestra.*" El control absoluto se llevó a cabo en 1573 en Cataluña, en 1580 en Valencia y ya en 1592 en Aragón.



Por otra parte, y en la misma línea que lo anterior, también se dieron los problemas en cuanto a la importación de libros. Al decirse "en estos reynos" (por Castilla y León) los anteriormente citados (Aragón, Valencia, Cataluña y Navarra) quedaban de nuevo exentos; por tanto, los libros que llegaban a estos reinos desde el extranjero no tenían prohibición alguna. ¡Qué gran verdad es ésta de que está hecha la ley...!

El Santo Oficio se encontraba por primera vez en su historia con unos opositores que eran tan hábiles como ellos en lo que a retorcer las leyes se refería. La Inquisición, como instrumento de "censura sin fronteras", tenía que viajar constantemente por los confines de España para controlar la importación de libros. El portazo definitivo, es decir, la aplicación definitiva de las restricciones referidas al total del imperio español se llevó a cabo en el 1568.

Pero la lucha de las triquiñuelas legales prosiguió

Si autores o impresores se decidían a publicar un libro sospechoso, tenían que arriesgarse a hacerlo sin licencia alguna o irse al extranjero a sacar la obra. Esto se daba sobre todo en lugares como Amberes, París, Lyon y Venecia. Otro ardid muy en uso era la reedición: una vez sacado el libro y superado el proceso de censura, el autor podía decidir hacer una nueva tirada o edición, porque no se aplicaba la revisión de censura de nuevo, y en más de una ocasión se aprovechó para modificar el contenido del libro. En cuanto a los estudiantes ávidos de aprender, muchos optaron por la emigración a escondidas, sobre todo a Francia, con el riesgo consiguiente que comportaba.

Por último, se ha de señalar que la censura inquisitorial no afectó únicamente a los libros en particular, sino a cualquier manifestación artística en general; así, llegaron a prohibirse o a censurarse pinturas, esculturas, pasquines, folletos, obras teatrales y hasta cajitas de rapé con figuras voluptuosas y bustos de cera femeninos que se usaban como reclamo de peluquerías. En su última época la censura llegó a alcanzar a la abuela del cinematógrafo: la linterna mágica.

Los índices

Como se dijo anteriormente, el primer índice publicado en España, bajo el favor del Inquisidor General Valdés, fue en 1551; aunque en Europa no era el primero que se daba. El edicto fue entregado a los tribunales y se les autorizó a aplicar las modificaciones que estimaran pertinentes; así, aparecieron nuevas versiones de éste en Toledo, Valladolid, Granada, Valencia y Sevilla. El primer índice incluía casi doscientos títulos, dieciséis obras de Erasmo, *El Lazarillo de Tormes*, obras de los líderes iluministas, obras en hebreo y árabe, libros de caballerías y... Biblias.



Efectivamente, las sagradas escrituras que no coincidieran con la ortodoxia eran perseguidas, ya fueran las versiones protestantes o, simplemente, las que contenían notas al margen o comentarios del traductor no autorizados.

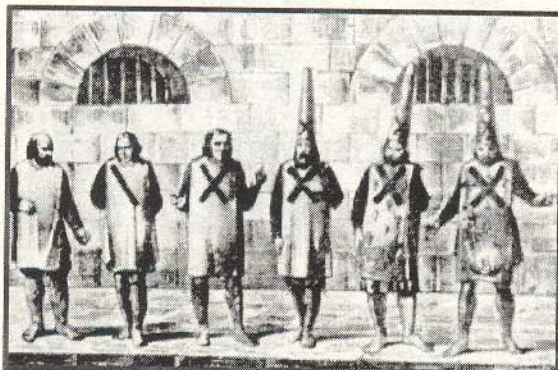
Estas Biblias se convirtieron muy pronto en un problema: Valdés dictó en 1554 una *Censura General de Biblias y Nuevos Testamentos*, donde se recogía más de 60 ediciones de estas obras que debían ser eliminadas. Se ordenó retirar todas las obras prohibidas y se requisaron 450 Biblias en Sevilla, 218 en Zaragoza (casi todas impresas en Lyon) y una veintena sin licencia en Valencia. Volviendo al tema de los libros prohibidos en general, en el transcurso de muy pocos años, el incansable Valdés hizo que la lista aumentara hasta 700 obras. Era algo así como la suma de todos los libros prohibidos en Europa. Cabe destacar que dos tercios del total eran libros en latín y que gran parte de los restantes nunca habían estado en España; nadie los había leído, y raramente podía hacerlo, muchas veces por problemas de idiomas o, directamente, de cultura: gran parte de la población española era analfabeta.

Quiroga prosiguió la cruzada de Valdés y en 1584 sacó dos índices más: el primer volumen se llamaba *Index et catalogus librorum prohibitorum* e incluía la escalofriante suma de 2 315 libros prohibidos y el segundo volumen, *Index librorum expurgatorum*, refería las obras que se podían leer convenientemente expurgadas. Otros índices aparecieron en 1612, 1632 y 1640. En este último la Inquisición daba una nueva vuelta de tuerca, prohibiendo la literatura amorosa o, directamente, "obscena":

"Prohibense asimismo los libros que tratan, cuentan y enseñan cosas de propósito lascivas, de amores u otras cualesquiera, como dañosas a las buenas costumbres de la Fe Cristiana..."

Los índices continuaron ampliándose en 1707, 1747 y 1790. Este último se llamó, ya en español, *Índice último de los libros prohibidos y mandados expurgar* y se cebaba en concreto con los textos franceses prorrevolucionarios.

En definitiva, se perseguía cualquier atisbo de amenaza a la ortodoxia no solo religiosa, sino también política. En especial, los focos de heterodoxia que brotaban por doquier: protestantes y luteranos, alumbrados (que contaban entre sus filas con no pocos adeptos religiosos y gentes sencillas) y erasmistas (seguidores de la doctrina de Erasmo de Rotterdam). Y, cuando no prohibidos directamente, fueron expurgados autores como Pedro Abelardo, Rabelais, Guillermo de Ockham, Savonarola, Jean Bodin, Maquiavelo, Juan Luis Vives, Marcilio de Padua, Dante, Tomás Moro... o el mismísimo Cervantes que, según se dice, afirmó: *"Hubiera hecho El Quijote mucho más divertido de no haber sido por el Santo Oficio"*.



A la caza del papel

La maquinaria burocrática y represora de la Inquisición se puso a punto para aplicar los nuevos decretos, perfeccionando algunas técnicas, que ya había sido usado antes, e incorporando otras nuevas. La caza del papel se hacía en varios frentes a la vez:

► Los índices, donde se contenían las listas de libros prohibidos (a quemar o confiscar) y la de libros expurgados (las versiones censuradas, que eran las únicas admisibles). La lista aumentaba con cada nueva calificación que se publicaba en los edictos de la Suprema.

► La licencias que, al tener que pedirse antes de imprimir, permitían someter una obra al "proceso del libro" para juzgar su contenido. Además, aún no siendo herética, una obra o edición podía ser requisada por el mero hecho de no haber pedido la correspondiente licencia, sin entrar en su contenido.

► El "proceso del libro" o calificación, donde se examinaba cada obra sospechosa de herética que llegaba a la Inquisición (ya fuera por denuncia, licencia o decomiso). La obra podía ser autorizada con el *nihil obstat* (nada que objetar), expurgada (censurada en parte) o prohibida. Luego, se autorizaba la impresión del libro íntegro o expurgado (en caso de censura antes de la impresión); o se confiscaba o se devolvía el libro convenientemente censurado (en caso de los libros que ya estuvieran impresos, como obras extranjeras o anteriores al edicto o impresas sin licencia o ya contenidas en el índice de libros expurgados).

► Los registros y las revisiones eran el complemento a todo lo referido. Se registraban barcos y carromatos provenientes del extranjero, en busca de libros prohibidos o que se debían expurgar o calificar. Con los mismos fines se revisaban los tomos contenidos en las librerías o bibliotecas, ya fueran éstas públicas o privadas.

Un libro en el banquillo

Pinto Crespo llamó "el proceso del libro" al procedimiento por el que se sometía a examen un libro para su evaluación y posible expurgación o prohibición posterior.

Primero, tenía que existir la denuncia de un particular, un decomiso inquisitorial o la petición de una licencia. En el primer caso, los miembros del Santo Oficio se ponían en marcha hasta el lugar donde se encontraba el volumen y lo decomisaban.

Luego se entregaba la obra a los calificadores para que dieran su parecer. Éstos, que la leían minuciosamente para determinar si aplicarla o no censura, eran mayormente dominicos; aunque más tarde, hacia el siglo XVII, su grueso fue conformado por franciscanos y jesuitas.

Cabe destacar que, en numerosas ocasiones, no llegaban a acuerdos entre ellos: lo que uno pensaba, no lo pensaba el otro, puesto que no existían verdaderos patrones a seguir (aparte de los índices). Se aplicaba una censura muy arbitraria (y ya no hablemos a escala europea).

Con el tiempo, se emplearon a intelectuales afectos al catolicismo para ampliar el campo de visión de los calificadores, pero esto no supuso ninguna mejora evidente.

Cuando aparecía un libro que debía censurarse (por estar ya incluido en el índice de los libros expurgados), los calificadores se lo daban al censor (de hecho, cualquier inquisidor) y se procedía a la censura sin más trámites. Una vez llegaban las calificaciones, los tribunales provinciales mandaban el expediente al consejo, quien entonces lo prohibía total o parcialmente o permitía finalmente la circulación del libro. Si se decretaba la prohibición, los tribunales daban lectura al edicto en la misa del domingo y se colgaba éste en las puertas de la iglesia, para que todo el pueblo lo supiera. De vez en cuando, se publicaba un nuevo índice que recogía las incorporaciones de los edictos.

Contrabando de ideas

Lógicamente, se aumentó la vigilancia donde se suponía que podían aparecer grandes cantidades de libros: fronteras y puertos. En cuanto apareció el primer caso de contrabando, la Inquisición clamó al cielo y se le confirió poderes para que sus miembros pudieran ser los primeros en abordar un barco y registrarlo. Una Real Orden acalló de un plumazo las voces que se levantaron protestando por ello.

Era sospechoso cualquier barco que procediera del extranjero, sobre todo los que venían por la ruta comercial de Flandes. El esfuerzo por atajar este flujo de mercancías no se llevó a cabo sólo en la península, también diplomáticos españoles enviaban continuamente información sobre operaciones sospechosas.

Gracias a esto a veces se logra hacer grandes hallazgos en las bodegas de algunos barcos. Margarita de Parma, regente de Felipe II en los Países Bajos, informa al consejo de que los herejes:

"tienen intención de enviar a España por vía de Sevilla treinta mil libros de Calvino y Marcos Pérez, que están aquí, en Amberes, me dicen que tienen el cargo de hacer aquesta buena empresa".

El asunto alcanzó tal magnitud que en 1553 se hubo de reglamentar un procedimiento común para utilizarlo en los registros de las naves.

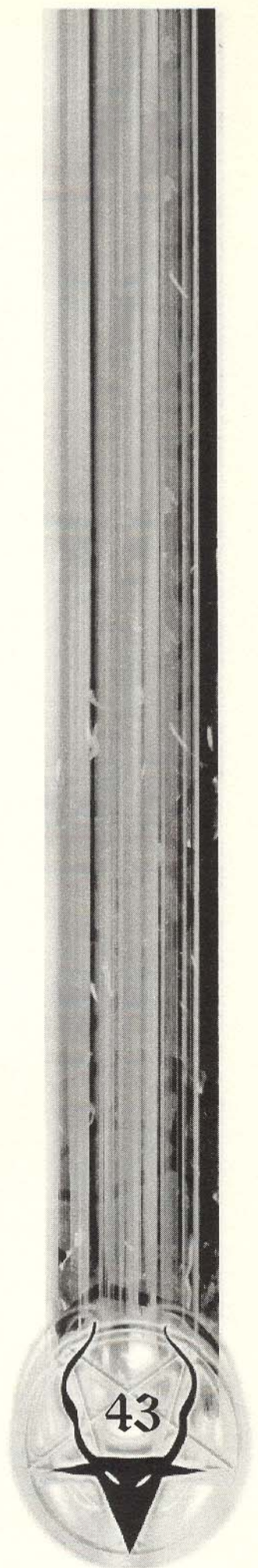
La Inquisición insistía en que no sólo debía:

"Contentarse con ver las mercaderías, sino los cofres y camas de los marineros, que son los que ordinariamente saben encubrir los dichos libros".

Y es que los libros podían estar en cualquier parte del barco: con la carga, entre otros libros más inocentes, en barriles, en cajas con doble fondo, bajo cubiertas falsas... Con el tiempo la Inquisición aprendió a no andarse con consideraciones: al menor atisbo de sospecha, decomisaba directamente toda la carga, inmovilizaba el barco y encerraba a los marineros (aunque fueran extranjeros); además, la muerte era la pena para los que incurrían en el delito de introducir libros prohibidos.

Todos estos desmanes levantaron quejas entre los gremios de libreros, en especial porque se les retenía las mercancías. Se dio el caso de llegar a retener tres años una carga, pendiente de revisión y, en su caso, calificación y censura. En 1604, un tratado de paz entre Inglaterra y España dio protección a los navíos de aquel país y, a partir de 1605, los inquisidores se mostraron impotentes ante barcos ingleses o escoceses.

Pese a todos los esfuerzos de la Inquisición, sólo se logró decomisar una minúscula parte de lo que se pasaba de contrabando a España debido a que, simplemente, los efectivos de la Suprema no eran suficientes para contener el torrente de libros prohibidos.



Los inquisidores de Barcelona se quejaban de que:

"Los libros que entran por esta frontera son en gran número y no bastamos aunque hoviese muchos inquisidores para dar cobro de tantos volúmenes, aunque cométese a Frailes y personas que lo entiendan, no creemos se satisfacen las conciencias y se embargan mucho a los libreros".

Y en 1572 los inquisidores catalanes informaban aún de que:
"Cada día entran libros así para España como para otras partes".

A falta de judíos, buenos son libros.

Registro de librerías y bibliotecas

Otra de las formas de localización de libros heréticos era "tomar al asalto" con los familiares una librería entera o una biblioteca y revisar uno tras otro todos los libros. La Inquisición, consciente de que los efectivos dispuestos no eran suficientes para controlar todas las entradas de España, optó por indagar en los puntos donde convergían compradores y lectores con sus libros.

Como ejemplo de su manera de actuar se incluye parte de lo que dijo un Inquisidor sobre una incursión llevada en Sevilla en el 1566:

"A una hora que fue a las nueve de la mañana, se ocuparon todas las tiendas y librerías de Sevilla por los familiares del Santo Oficio de forma que no se pudieron avisar unos a otros, ni ocultar ni sacar ningún libro, y después fuimos nosotros y nos repartimos y fecimos cerrar todas las dichas tiendas y se van visitando por su orden."

En teoría, todo librero o bibliotecario estaba obligado a tener una copia del índice vigente. De esta manera había de saber los libros prohibidos o sometidos a expurgación. En la práctica, muchos carecían de estos índices porque eran muy caros, arduos de leer y aún más de recordar... y porque su carencia era una excelente excusa para no ser acusado por la Inquisición.

Normalmente, las revisiones se llevaban a cabo en las grandes ciudades, en las poblaciones más pequeñas solía pasar mucho tiempo antes de que llegaran los revisores, incluso hubo pueblos que nunca fueron revisados. También se revisaron las bibliotecas de las universidades e incluso se instó a los obispos a que revisaran las bibliotecas de sus diócesis.

¿Qué hacemos ahora con todo este montón de papel?

Una vez se encontraban libros incluidos en el índice, se censuraban las páginas mandadas expurgar o se retiraba el libro prohibido.

Para que nos hagamos una idea de la cantidad de trabajo que suponía esto, baste con decir que un censor informó a la Inquisición de que, para expurgar una biblioteca particular de Madrid valorada en 18 000 ducados, dedicó ocho horas diarias durante cuatro meses. Que el lector se imagine lo que pudo llegar a tardar Benito Arias Montano, encargado de revisar toda la biblioteca de El Escorial...

Muchas veces, en el proceso de censura, la saña del inquisidor llegaba a romper la página entera y, en ocasiones, el libro entero quedaba inservible. Esto dio pie a muchas quejas por parte de los propietarios de los libros, los cuales insistían en que no se enviara a la Inquisición a estas tareas y pedían, a cambio, gente de mayor nivel cultural para esta labor, ya que la censura era un mal inevitable.

Por ejemplo, el padre jesuita Gubern fue muy solicitado en Barcelona a partir de 1539, acaso porque, además, no fuera tan radical en sus juicios. Otra opción, pero más drástica, que tomaron los poseedores de libros era la de hacerse con una copia del índice y llevar a cabo ellos mismos la expurgación sin dejar que nadie añadiera más fuerza de la necesaria a esa barbarie.

Los libros decomisados se guardaban en la sede del tribunal más cercano mientras se llevaba a cabo la revisión y censura. Como ya se ha adelantado, esto sólo podía acabar con la libertad para el "reo", la expurgación o la confiscación (reservada para los libros prohibidos).

¿Qué hacemos con estos?

Al principio, y durante muchos años, se amontonaban en la plaza del pueblo y se quemaban públicamente entre vítores del pueblo, gritos y aplausos.

Más tarde, la Inquisición se conformó con retirar los libros y guardarlos todos a buen recaudo, ya fuera en una estantería cerrada con llave o bien habilitando un edificio para ello. Éste fue el caso de El Escorial, dónde en 1639 llegó a guardar entre sus muros más de 900 libros prohibidos. La Suprema había conmutado la pena de muerte por la de cadena perpetua...



Ilustración: Jacob

Algunos procesos verídicos

Mientras perduró la Inquisición no había nadie que pudiera saberse a salvo del largo brazo de esta institución salvo, quizás, el mismo rey y pocos más...

Durante muchos años fueron encarcelados miles de hombres y mujeres de cualquier edad, enfrentándose a acusaciones de todo tipo, incluyendo las más absurdas, y pocos escapaban: San Juan de Dios fue sospechoso de magia (aunque después quedó absuelto al no poder demostrarse); Ignacio de Loyola fue acusado de fanático e iluminado; Gabriel Escobar era un clérigo que fue arrestado en Toledo en 1607 por iluminado y murió 15 años después en la cárcel sin que siquiera finalizara el juicio; Alejandro Farnesio, Duque de Parma y Sicilia, fue sospechoso de luteranismo; incluso se llegó a acusar a un papa, Sixto V, que insistió en traducir al italiano la Biblia, llamándola entonces "Sixtina", que fue prohibida a su muerte...

Así podríamos continuar dando ejemplos, pero harían falta varios libros como este *Codex Inquisitorius* para ni tan siquiera conseguir nombrar una ínfima parte.

De los muchos procesos que se llevaron a cabo, vamos a hablar un poco de tres de ellos: los dos primeros por lo curioso y el tercero de ellos por la repercusión política que acabó alcanzando. Quizá eches de menos algún otro proceso sonado, como el de las brujas de Zugarramurdi o el de Carranza... En cuanto al primero de ellos, podrás encontrarlo detallado en *Ver Jentilen Lurra*, pág. 57.

Respecto al segundo, baste decir que fue contra Bartolomé Carranza, arzobispo de Toledo, primado de las Españas y miembro de la Inquisición, calificador en Valladolid, encargado de leer y censurar los libros prohibidos, especialmente las Biblias.

El volumen total de los registros del proceso es de 24 volúmenes infolio con más de 1 000 hojas cada uno...

Un poco arduo de leer, ¿no?

Se le acusó de luteranismo, pero ahora sabemos que fue un claro caso de envidias de otros inquisidores colegas de él. Murió a los 72 años, tras 18 de reclusión.

La bruja Endregoto o "la ciegucecita de Viana"

Aunque este mismo relato aparece ya en el *Jentilen Lurra* referido de forma más breve, lo retomo por lo curioso del caso e incluyo más detalles que nos ayudarán a saber algunas cosas más sobre cómo transcurrió este suceso y cómo actuó el Santo Oficio. Sirva como ejemplo este hecho acaecido en el pueblo de Viana (Logroño) de lo que se decía anteriormente al hablar de brujos y brujas y de la opinión popular y de la Inquisición al respecto.

Siempre salía a oscuras, sin necesidad de candel o fanal: la ceguera los hacía inútiles. Las gentes oían el resonar de los pasos de alguien que, en la oscuridad de la noche, se paseaba frente a las puertas de sus casas.

Entonces, se tapaban más aún con las mantas y esperaban en silencio a que las pisadas pasaran de largo. Es la bruja Endregoto, pensaban.

Otras veces se podían ver algunas siluetas que se acercaban furtivamente hasta la casa de la bruja y picaban a la puerta...

El dolor y la necesidad suelen vencer al miedo, así que algunas veces la gente aquejada de males se acercaba a la casa, llena de temor, pero espolada por la necesidad de alivio. Y así, según se supo después, muchas gentes se acercaron y entraron allí: la chimenea, como única luz, arrancaba luces y sombras a la cara de la bruja, surcada de infinidad de arrugas, señal evidente de la larga vida de la anciana. Sus ojos ciegos se clavaban entonces en los recién llegados y les preguntaba qué querían.

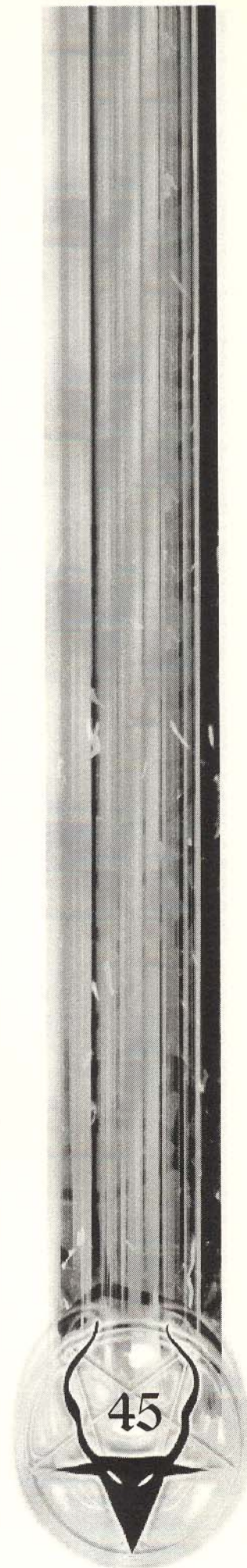
Luego, la anciana aplicaba extraños ungüentos, a los que llamaba "mágica pomada", sobre espaldas o piernas o cuello de los que hasta ella venían aquejados de gran dolor. A los pocos días, como predecía la ciegucecita, el dolor desaparecía por completo.

Los rumores se extendían por todo el pueblo. Unos hablaban de curas milagrosas realizadas por la bruja, con filtros y ungüentos, bálsamos y aceites, ceras y sebo de carnero. Otros no veían en la anciana más que a una bruja y afirmaban que en su casa se celebraban conjuros, invocaciones al diablo y actos de magia y aún de necromancia. Tanto corrieron los rumores que finalmente llegaron a oídos de el Conde de Aguilar, que vivía en una lujosa casa en la plaza de San Miguel de Viana. Un personaje de familia noble, como atestiguaban los escudos heráldicos que lucía en la entrada de su casa. Era el anciano una persona muy agradable y humilde, de pelo cano, no muy alto, pero con el atractivo que le confería su porte distinguido, su forma impecable de vestir y su vara de madera... El conde era hombre de Dios, pero le intrigaba la magia y otros saberes, y estaba afligido por una tremenda nostalgia de los tiempos pasados, cuando era más joven y fuerte, por la tristeza de ver pasar los años y por la prisión de la vejez. Una mixtura natural, aunque ponzoñosa, la cual se hizo más letal al añadir a esta receta la ciegucecita de Viana...

Pero volvamos al señor de Aguilar: era muy caritativo y siempre tenía las puertas abiertas para los necesitados, daba comida, consejos y hasta lecho en caso de necesidad. De esta forma conoció a la ciegucecita, la cual, muy de vez en cuando, se presentaba en su casa en busca de caridad. Como el conde no tenía reparos en ayudar a los necesitados, también lo hizo con la anciana, por la cual, pese a oír tan extraños rumores de las gentes del pueblo, sentía gran curiosidad y afecto: las conversaciones que tenía con ella le resultaban muy interesantes y sentía mucha pena porque ella era ciega y no podía ver las maravillas del mundo. —¡Que Dios os ampare! —le dijo un día la ciegucecita—. Vuestra merced recibirá la recompensa de Nuestro Señor... Qué bueno sois conmigo, con esta pobre anciana.

El conde le quitó importancia al asunto, pero se encontró sorprendido ante lo que la ciegucecita le avanzó a continuación:

—Quisiera corresponder a todo cuanto hacéis por mí, algún día os daré una sorpresa.



—¿Una sorpresa? ¡Qué decís!
—Sí, mi señor: mucho escuché hablar de vos. He levantado la mirada hacia un cielo que no puedo contemplar... Pedí a mi dios que os haga vivir eternamente...

El conde, enterado como estaba de los poderes que se le atribuían, no salía de su asombro y aún la reprendió:
—¡Bien sabéis que nuestra vida no es eterna!... De polvo hemos nacido y en polvo nos convertiremos... Debemos afrontar la muerte como voluntad de Dios.

—¡No, no...! —le replicó la anciana—. Si el Hijo de Dios volvió a la vida, muchos muertos pudieron hacerlo antes de Su resurrección.

—¿Qué decís?

—Os digo, señor, que los muertos pueden volver a la vida. ¡Es que Elías y Lázaro no volvieron a la vida y no eran hijos de Dios...! ¡Y no resucitaron muchos santos difuntos!

—Estáis ofendiendo a Nuestro Señor —le cortó con dureza el conde que, por un momento, se sintió muy ofendido—. Estáis olvidando los poderes y misterios de Dios Todopoderoso.

—¡Aaah...! —exclamó burlona la anciana al tiempo que parecía adivinarse una sonrisa en sus labios, ¡acaso le estaba mirando ahora fijamente! — ¡Los poderes de Dios!... Yo os descubriré otros poderes.

—¡Oh Dios, perdona a esta anciana que no sabe lo que dice! —pero el mal ya estaba hecho, puesto que algo se había encendido en lo más profundo del conde, aunque tan sólo fuera curiosidad— ¡De qué poderes y misterios pretendéis hablarme!

—Recibí de Satán brebajes, conjuros y filtros mágicos que os darán la juventud eterna; sí, del Rey de las Tinieblas, que ha podido lograr secretos tan poderosos como los que invocáis... Y de sus santos y ángeles... Debo salvaros... Debo salvaros con mis conjuros y ungüentos para daros una eterna juventud, que por vuestras ayudas tanto os debe esta pobre ciega.

El conde se sintió consternado y bajó la mirada. Cuando la alzó de nuevo la bruja Endregoto se había esfumado.

Así pasó largo tiempo. Y un día el conde desapareció. Según el criado que fue hasta el aposento del conde, extrañado por el pasar de las horas y que su señor no se levantara, se encontró con la habitación vacía. La noticia llegó a todos los puntos de la región. No se reparó en gastos para la búsqueda del buen conde. Una persona tan querida atrajo a muchas gentes para participar en la batida. Así, numerosos grupos partieron en diferentes direcciones para buscar algún tipo de rastro o encontrar cualquier prueba que aportara algo de luz sobre el asunto. No tardaron en aparecer los primeros rumores involucrando a la bruja Endregoto y a Johanés "el de Bargota", del cual se hablará más adelante. Cuando los rumores vagos se convirtieron en sólidas sospechas, se decidió llamar al tribunal del Santo Oficio para que interviniera.

Una vez los inquisidores llegaron al pueblo, dispusieron la detención de los supuestos brujos y unos tranquilizadores. Uno de estos tranquilizadores incriminados, que mantuvo silencio durante los primeros interrogatorios bajo tortura, no resistió el tormento y habló así:

—Es cierto, yo estaba con Juan "el peleire" y la bruja nos dijo que nos daría muchas monedas si la ayudábamos en la faena de "picar" al noble conde para que "viviera después". Estaba muerto en una silla muy grande. Lo bajamos a la cueva, lo colocamos en el suelo... y lo hicimos "tajadillas".
—¡Desgraciado! —gritó uno de los religiosos— ¡Que Dios os tenga en confesión!

Se le instó a proseguir su relato, el cual continuó balbuceando:
—La bruja hizo una masa que movía... y movía con un hueso de lobo. Cuando terminó, desparramó el ungüento en la cara y el pecho del difunto... Hizo muchos conjuros, pronunciando muchas palabras que nos llenaron de terror y repetía que, al amanecer cuando cantara el gallo, volvería a la vida.

Le preguntaron sobre las palabras que decía la ciega. Al parecer, canturreaba ensalmos destinados a algún ser poderoso del reino de las tinieblas, alguien con grandes poderes que, al amanecer con el canto del gallo, haría que el difunto volviese a la vida.

También fue interrogado "el de Bargota", el cual reconoció haber estado presente, pues en su declaración se recoge que: "Allí le hablaron de los prodigiosos aquelarres, de la misa que en ellos se celebra, apariciones que en ellos tenían lugar y que en aquel antro escuchó con espanto un conjuro, a seguido del cual, tembló la casa y se sintieron ruidos como de cien batallas y parecía que el firmamento se hundía sobre la nocturna asamblea. Lo pronunció con increíble serenidad, aunque con voz trémula, la ciegueta, de esta manera: «Conjúrote Plutón, señor de la profundidad infernal, Emperador de la corte dañada, capitán de los condenados ángeles, señor de los sulfúreos fuegos que los hirvientes étneos montes manan, gobernador y veedor de los tormentos... de las pecadoras ánimas... Yo, Endregoto la ciega, tu más conocida cliéntula, te conjuro por la virtud y fuerza de estas bermejas letras... por la áspera ponzoña de las víboras, que en este papel se contiene... por el aceite negro con que untada estás... y por el hilado de túnica mortuoria en que aparece envuelto... que vengas sin tardanza a obedecer la mía voluntad». Entonces, diciendo ¡Vade retró!, Johanés escapó prometiéndome no volver más a esta casa."

Todos los dedos acusatorios señalaban a Endregoto. Cuando finalmente fue apresada e interrogada, se le preguntó por qué le quería un mal al conde y por qué lo mató. Parecía muy confusa y repitió en varias ocasiones que ella no quería hacerle daño alguno y que:
"El señor de las profundidades del infierno atrapó mi alma"

Confesó que realizó una serie de conjuros y aplicó unos ungüentos para otorgar un gran bien al conde y que:
"Satán que estaba oculto en el sótano presenciaba mi trabajo"

Los inquisidores la exhortaron a gritos a que dijera si no se daba cuenta de qué estaba diciendo y de que había actuado engañada por el Diablo. Pero ella no era consciente de ello, estaba incluso convencida de que Satán no hizo más que ayudar:

"Con la ayuda de Satán senté al honorable en la silla de cuero, tenía que darle la eterna juventud y él confiaba en mis conjuros".

Reconoció, sin el menor atisbo de arrepentimiento, que preparó la cueva y que, a la hora concretada, los tranquilizadores llevaron al difunto a este lugar y que Johanés tuvo miedo y no quiso intervenir. Dijo que le hicieron entonces "picadillo", que con la carne y los huesos prepararon los ungüentos y que, con el canto del gallo, volvería a la vida para disfrutar entonces de la vida eterna. Pero algo salió mal, dijo la bruja con voz apenas audible: "No cantó el gallo".

La bruja fue encarcelada. Todos los implicados fueron llevados a Logroño e ingresados en los calabozos que la Inquisición tenía allí. Dice Martínez Alegría que:

"Los carceleros reconocieron bien pronto a la ciegucecita que, ya en otras dos ocasiones, había ocupado aquellas celdas oscuras y en dos autos de fe había sido llevada entre dos entumecidos con un sambenito largo, hasta los pies."

El auto de fe que se celebró en Logroño en 1610, dio lugar a un voluminoso proceso, en el cual aparece la siguiente declaración:

"La ciegucecita de Viana condenada al último suplicio, de orden del Santo tribunal en esta ciudad de Logroño, no fue castigada por bruja, sino por haber usado de engaños y venenos y haber dado espantosa muerte a un anciano venerable de la nobleza de la ciudad de Viana y porque no hubo diligencia humana que bastase a hacerla retractar de sus errores de superstición y nigromancia, en los cuales se obstinó con tal pertinacia, que mereció ser declarada «hereje formal»".

Finalmente, el proceso acabó con la ciegucecita de Viana derecha a la hoguera. Se la condenó por haber dado una terrible muerte a un pobre anciano noble de Viana.

En cuanto a los tranquilizadores, todos fueron enviados a galeras. La reticencia de la Suprema a usar palabras como "condenada por bruja" hizo que finalmente dichos cargos fueran los imputados; aunque, claro, para el resto del mundo aquel día se había quemado a una terrible bruja.

Nota de Ricard: Pese a lo que pueda parecer, Endregoto no estaba loca, o si lo estaba, por lo menos creía saber lo que hacía. El hechizo del caldero tiene antecedentes galéses, y (con muchas variantes) era bien conocido en la España del siglo XVI:

Las versiones más antiguas de la leyenda hablan de un "vaso dorado" que concedía la inmortalidad a los dioses gaelicos. (Posiblemente ese sea el origen de la búsqueda del Santo Grial por los caballeros de la tabla redonda) Pero el dios del Mal lo robó, y lo utilizó para crear un ejército de muertos sin corazón, que sin embargo caminaban como si estuvieran vivos.

Posteriormente, el vaso dorado se convirtió en un caldero, que los Mabinogion, dioses maléficos, usaron para crear un ejército de muertos vivientes llamados "esclavos del caldero": Se descuartizaba (preferentemente, viva) a la víctima, y los trozos se cocían en el caldero hasta formar una pulpa grasienta del que luego, con la poderosa hechicería de los Mabinogion, surgía un hombre nuevo, sometido por completo a la voluntad de su creador. No me busquen el caldero, que un héroe galés lo destruyó hace mucho de la única manera posible: arrojándose dentro. Pues solamente albergando un cuerpo vivo podía romperse tan maléfico objeto...

Y vamos a España: Se dice que, en 1434, sintiendo próxima su muerte, Enrique de Aragón, marqués de Villena, gentil cortesano, buen poeta, notable astrólogo y alquimista secreto, dio instrucciones precisas a su hombre de confianza para que bajase su cadáver al laboratorio alquímico que escondía en los sótanos de su casa, y que allí lo trocase y lo depositase todo en un gran botellón de cristal, lleno a medias de un misterioso líquido. Luego, tenía que enterrar el botellón en los establos, bajo estiércol, y desenterrarlo al cabo de nueve meses exactos. El criado cumplió al punto las órdenes de su amo, pero para su desgracia (quizá para la de ambos) a los pocos meses del macabro ritual la prolongada ausencia de tan

famoso gentilhombre llamó la atención de las autoridades, que ante las balbuceantes excusas del criado decidieron registrar la casa. Y bajo la mugre caliente del estiércol encontraron lo que parecía una especie de embrión humano, flotando en un extraño líquido. Horrorizados, lo destruyeron allí mismo, rompiendo el recipiente y pisoteando el "homúnculo".

Se dice también que se levantó acta del hecho, y que se guardó en los archivos inquisitoriales de Toledo durante más de cien años, hasta que desapareció, sin más...

No deja de ser una coincidencia (ejem) que poco tiempo después Lope de Vega, Familiar de la Inquisición, escribiera una comedia titulada "El mágico prodigioso", en la que cuenta, vaya casualidad, la historia anterior con muy pocas variantes...

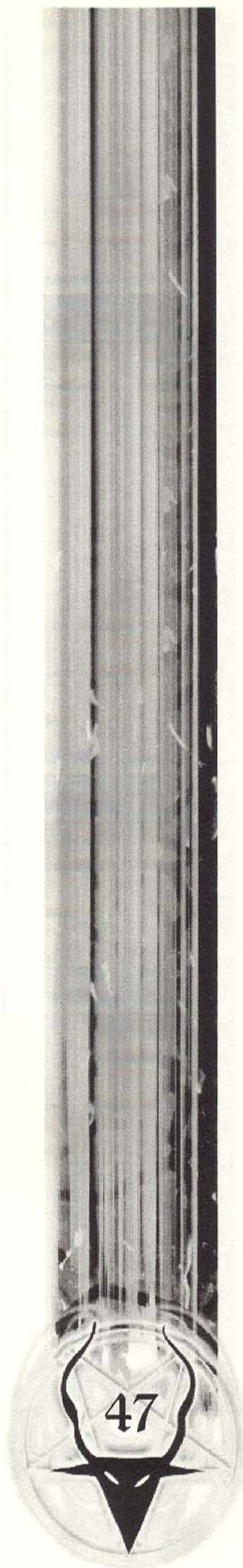
Ideas de aventuras

► Los personajes pertenecen a la Inquisición, en concreto al tribunal de Logroño. Hasta aquí han llegado noticias de una bruja que se encuentra, al parecer, en el cercano pueblo de Viana. Según informan las autoridades locales, ésta ha secuestrado al señor del lugar con algún oscuro propósito. Se ha decidido enviar a un grupo numeroso y bien preparado (los sufridos Pjs, claro) hasta este pueblo. Se espera de ellos que la atrapen para "su posterior interrogatorio y enjuiciamiento si procediere".

► Se podría plantear también una aventura en solitario en la cual el Pj es un familiar de la Inquisición. Desde hace tiempo sabe de la existencia de la bruja, pero ahora con la historia de la desaparición del conde de Aguilar, las cosas han cambiado: el Pj tendrá que colaborar en las labores de búsqueda de éste y, si lo estimase necesario, avisar incluso a la Suprema, con la que colaborará estrechamente.

► Los personajes son buscavidas y busca aventuras de cualquier profesión que, enterados de cierta recompensa ofrecida en un pueblo de Logroño por la captura de una bruja y el rescate de un conde, se han aventurado hasta allí. ¿Cuánto les puede costar atrapar a una bruja que dicen que es capaz de contactar con el mismísimo Diabolo? Y que se vayan con ojo, porque en poco tiempo aparecerá la Inquisición sospechando de todo el mundo en el pueblo. Cuidado con los Pjs de pasado incierto o con raíces heréticas.

► Los Pjs podrían estar disfrutando de la hospitalidad del conde, cuando, de repente, se encuentran en medio del secuestro del anciano. La bruja y sus colaboradores podrían ponérselo verdaderamente difícil. Si finalmente se les escapan, la persecución podría llevarles a una oscura cueva. Cuando lleguen los Pjs, se encontrarán con el problema añadido de las posibles criaturas que puedan rondar por allí abajo sueltas. Por no hablar de que quizás el mismísimo Satán esté participando en el ritual...



Por el poder de Dios... y del Diablo

Anteriormente ya me había referido al protagonista de esta historia. Ver La ciegucecita de Viana, pág 45, su nombre era Johanés, el clérigo de la iglesia parroquial de Bargota.

Era un tipo muy extraño, de silueta enjuta, solía vestir con un sombrero de ala ancha, aunque los mismos vecinos contaban que a menudo lo habían visto de noche, por las calles, vistiendo pieles de lobo o incluso ropajes horribles que causaba temor mirar. Pertenecía o, mejor dicho, descendía de una familia acomodada, pero aún así muchas veces se dirigía, sin necesidad aparente de ello, a Viana y a tierras cercanas al Ebro, donde trabajaba algunos huertos de su propiedad.

Johanés estudiaba, en una época en que esto era muy peligroso, algunas ciencias entonces prohibidas y las gentes del pueblo tenían conocimiento de ello. Había estudiado en Salamanca y allí fue donde se despertó su gran interés por temas como las ciencias ocultas, la nigromancia y la brujería... De esta manera muchos se mostraban contrarios a Johanés, mientras que muchos otros no lo tenían más que por un loco o descerebrado.

Las historias que corrían de boca en boca acerca de él eran, por lo menos, curiosas; aunque en aquella época éste no era precisamente el adjetivo utilizado. Se contaban leyendas de todo tipo, una de ellas era la que decía que alguna vez se lo habían encontrado a la vera del camino, con restos de nieve en el ala del sombrero y, al preguntarle por esta, él contestó tranquilamente que era nieve de los Montes de Oca y que allí hacía mucho frío.

Otra historia era la que contaba un hombre que decía que, conduciendo su carro, se lo encontró un día a un lado del camino y, tras decirle si quería que lo llevara a algún sitio, Johanés le contestó que no, señalando a unos nubarrones que se acercaban, y éste afirmó convencido que, cuando llegaran aquellas nubes, se subiría en ellas y lo llevarían a sus cultivos. Ese mismo hombre juró en su declaración que, cuando siguió el camino, miró hacia atrás y Johanés ya no estaba.

El mismo Johanés contaba el motivo por el cual lo llamaban también "Juan sin sombra": cierto día se le apareció un hombre en un camino poco concurrido y le ofreció un negocio muy turbio. Johanés, convencido de que se trataba del mismísimo Diablo, le gritó que se apartara de su camino. Según la historia, este hombre (Satanás), le saltó encima diciéndole que era suyo, pero el brujo pudo esquivarlo:

"Di un salto evitando su cuerpo y, en su impulso, abrazó mi sombra, huyendo con ella".

Johanés afirmaba que ni en los días de más sol tenía sombra. Extraña relación guardaba así con Satán, puesto que también corrían rumores que lo asociaban con grandes aquelarres donde el señor del infierno se presentaba... Pese a ello, como ya se ha dicho, no todo el mundo cargaba contra él: muchos lo tenían por un majadero completamente inofensivo, que lo único que tenía de malo era que él mismo se creía toda esa sarta de bulas que contaba. Aunque la chispa saltó finalmente cuando la cofradía de arcabuceros de Torralba preparó una emboscada contra

Juan Lobo y sus secuaces, una banda muy peligrosa de bandoleros que operaba por la zona de Logroño. Según cuentan, los arcabuceros iniciaron el ataque y, entre disparo y disparo, apareció Johanés y, con un manto de invisibilidad, fue sacando uno a uno a todos los bandidos. En cuanto a Juan Lobo, cuentan que lo transformó en un gato negro y lustroso y que de esta forma escapó. No hace falta decir cómo se quedaron los arcabuceros...

Por cierto, con el tiempo cambiaron el nombre a la calle donde vivía el brujo y, hasta la actualidad, se llama calle de Juan Lobo. ¡Casualidad!

Pero volvamos a los arcabuceros, esta cofradía se decidió finalmente a llamar al Santo Oficio para que diera buena cuenta del brujo de Bargota. Así, en abril de 1599, la Inquisición de Logroño envió a dos de sus ministros con instrucciones de apresarlos y llevarlos directamente a las prisiones de la ciudad. Según cuenta la historia, cuando Johanés recibió, bien entrada la noche, a los dos ministros, se puso muy nervioso, aunque los pudo engañar mediante a algún truco de ilusionismo: tuvieron que saltar sobre Johanés para apresarlos y lo agarraron por la pierna y entonces vieron horrorizados como ésta se desprendía del cuerpo entre un montón de sangre. Johanés, y su ama sesentona que cuidaba de él, cayeron inertes.

Los dos ministros, temiendo acabar en la cárcel por este hecho, cogieron los cuerpos y los dejaron en sus camas y se perdieron rápidamente entre las sombras de la noche, llevándose con ellos la pierna como prueba del fin del brujo de Bargota. La sorpresa fue mayúscula cuando, ya muy lejos del pueblo y con la luz del amanecer, descubrieron que la pierna no era más que:

"un tronco curvado cubierto con medio zaragüel de paño negro y con una vieja calceta de lana blanca, agujereada como una criba".

Pese a estas artes, la suerte para Johanés acabó la segunda vez que fueron a por él. Esta vez sí que lo apresaron y llevaron a la sede de la Inquisición en Logroño. Según se desprende de las transcripciones de los interrogatorios, Johanés, muy nervioso en todo momento, negó en un principio todas las acusaciones, pero, con el tiempo, no tardó en reconocer que sí, que era cierto lo que decían sobre que el Diablo le robó la sombra, no negó que pudiera subir a las nubes para viajar ni que pudiera transportarse instantáneamente a lugares como los Montes de Oca. Adornó además su confesión con relatos que hacían que los mismos inquisidores se llevaran las manos a la cabeza.

Según contó, él y su ama viajaron sobre una nube a Madrid, a una corrida de toros que se celebraba como parte de los festejos por las bodas reales entre Felipe II y Margarita de Austria, y del Archiduque Alberto y la princesa Isabel. También contó con total naturalidad que hizo que al Marqués de Villena le salieran unos cuernos retorcidos y largos en la frente, pero que luego se los quitó. Lo único que continuó negando fue su intervención directa en el asunto del asesinato del Conde de Aguilar.

Finalmente, fue encarcelado y parecía claro cuál iba a ser su destino... Consciente del castigo que le podía caer, en la cárcel se volvió muy debilitado y frágil y tenían que llevarlo entre varios soldados siempre que debía desplazarse a algún sitio. No paraba de repetir que cómo era posible que lo relacionaran con el demonio si él siempre había sido devoto de Dios.

Su castigo se llevó a cabo en el mismo auto de fe de otro proceso muy sonado, el de las brujas de Zurragamurdi, durante los días 7 y 8 de noviembre de 1610.

En la procesión de la Cruz, cubierto con una piel de lobo y una capa negra hasta las rodillas (como decían que vestía), portaba un sambenito y en él una inscripción muy clara en la que todo el mundo podía leer: "Señor, perdona al nigromante". Se le consideraba sospechoso de realizar actos de magia y encantamiento, de asistir a aquelarres, de estudios y practicante de artes oscuras y de haber estado en el lugar donde se llevó a cabo el horrible asesinato del Conde de Aguilar...

Pero su condena, siguiendo con el espíritu racional de principios del siglo XVII que gobernaba en gran parte de los inquisidores, fue llevar durante un año el sambenito. Finalmente, el de Bargota regresó a su pueblo. Se dice que sufrió un cambio muy notable, se mostraba siempre derrotado y afligido. Se volvió silencioso y sus ojos siempre estaban hundidos y gachos.

Al poco tiempo, fue llamado de nuevo por la Inquisición para asistir a la quema de todos sus libros y pergaminos, de todo aquello que le había apartado del camino y que, a ojos de muchos, le había sorbido el entendimiento. Permaneció en silencio mientras todo ardía hasta quedar reducido a cenizas, pero se dice que alguien le oyó musitar, dando las gracias a Dios porque, a la vez que se quemaban esos libros, se quemaba su alma embrujada y se sentía en paz otra vez.

Desde entonces, el nuevo Johannes se dedicó exclusivamente a la misericordia, a ayudar a los necesitados y a otras obras de caridad. Se convirtió en alguien muy bondadoso al que todo el pueblo acabó por querer. Y así acabó sus días, a los sesenta y cinco años, muriendo en paz.

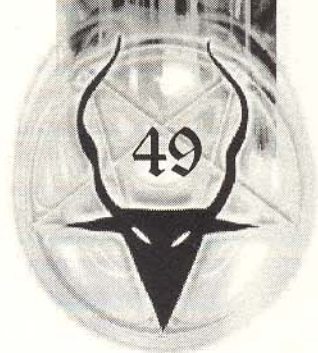
Aunque también se dice que, estando todo el mundo en su entierro, alguien miró a lo alto y, al ver una sombra sentada sobre una nube que se alejaba, juró que era el mismísimo Johannes que se alejaba para siempre.

Ideas de aventuras

► El séquito inquisitorial (es decir, los Pjs) se encuentran en Logroño, donde se les informa de las actividades de un brujo en un pueblo cercano. Según dijeron en la cofradía de arcabuceros de Torralba, el citado brujo ha llegado incluso a usar sus artes para ayudar a escapar a una peligrosa banda de bandidos liderada por un tal Juan Lobo. Les informarán de que ya se envió en su búsqueda y detención a un inquisidor y una pequeña escolta; pero, al parecer, mediante el uso de trucos e ilusiones, logró engañarles escapándose. Ahora los envían a ellos para su apresamiento definitivo y posterior enjuiciamiento. A los problemas que pudieran encontrarse los Pjs por ir a apresar a un brujo, quizá se añada la ayuda que puede recibir éste por parte de Juan Lobo y sus secuaces.

► Cabe plantear una aventura en solitario, en la cual el Pj, haciendo de inquisidor o fraile y con una escolta de dos soldados (Pnjs), reciba la orden desde el tribunal de Logroño de presentarse en el pueblecito de Bargota, donde al parecer un brujo ha colaborado con una banda de desalmados liderados por un desarrapado llamado Juan Lobo. El Pj llega por la noche y es víctima de los encantamientos (¿?) del brujo. ¿Regresará a la sede del tribunal reconociendo haber sido engañado o volverá a por Johannes? En este caso, quizás el brujo aún esté mejor preparado y lo reciba de otra manera.

► Los Pjs forman parte de la cofradía de arcabuceros de Torralba. De momento, sus batidas se cuentan por éxitos. Han puesto punto y final a diversos grupos de bandidos que operaban libremente por la zona. Un buen día deciden ir a detener a Juan Lobo y sus compinches, bien refugiados en las montañas. Todo parece una expedición normal hasta que empiezan a pasar cosas raras: el brujo de Bargota está del lado de los bandidos.



El famoso caso de un tal Antonio Pérez

Antonio Pérez aparece como protagonista de uno de los episodios más oscuros, si no el que más, de la historia de Felipe II. Debido a unos falsos informes entregados por Antonio Pérez, Felipe II hizo matar al arzobispo Escobedo, a la sazón antiguo secretario del monarca. Tiempo después se descubrió la falsedad de estos informes y se ordenó detener y encarcelar a Pérez, cosa que se hizo casi en el acto.

Nota de Ricard: Los detalles son bastante escabrosos, y no tienen nada que envidiar a nuestros modernos culebrones o los rollos amorosos de la prensa rosa:

En 1568, siendo Antonio Pérez secretario personal y hombre de máxima confianza del rey Felipe II, es asesinado el arzobispo Escobedo. Al año siguiente, cuando se descubre que Antonio Pérez tiene relaciones íntimas con la princesa de Éboli, amante del rey (una mujer muy hermosa, pese al hecho de llevar un parche en el ojo debido a un accidente de caza) se le acusa de los cargos de llevar una vida demasiado lujosa, no acorde con su posición social (pues no era noble) y tener "relaciones deshonestas" con una noble dama. Se le condena a dos años de cárcel y a pagar una multa de 12 millones de maravedíes. Habiendo perdido el favor del rey (¡y de qué modo!) la familia de Escobedo aprovecha para acusarlo también del asesinato del Arzobispo, aportando pruebas escritas de que la orden partió del ex secretario del rey, y argumentando que Escobedo sabía los amores de Pérez con la de Éboli, motivo por el cual el secretario lo hizo matar. Antonio entonces "tira de la manta" y afirma que la orden de matar a Escobedo procedió del mismísimo rey. Escobedo había sido secretario de Juan de Austria, hermano bastardo del rey. Pero Escobedo era también un espía secreto de Felipe, que no se fiaba de las hazañas militares de su hermano y temía que conspirara contra él. El Arciprestazgo concedido a Escobedo había sido el pago de sus "buenos servicios", pero al parecer el hombre quería más, o quizá sabía demasiado para su buena salud... Evidentemente, Felipe II negó indignadísimo todo ello... Y se tomó el destino de su exsecretario como algo personal, como a continuación se verá...

Hasta que un 18 de abril de 1590 logró escapar.

Antonio fue localizado tiempo después en Calatayud, donde es apresado de nuevo, mientras clama al cielo y apela a los fueros de Aragón. Pero es llevado a Zaragoza, donde es de nuevo encerrado. Sin embargo, ha conseguido que el Justicia de Aragón (que tiene potestad en los casos de acusación injusta, aún frente al mismísimo rey) se fije en él e intente interceder ante el monarca, aunque oponiéndose en todo momento a las peticiones reales de entregar inmediatamente al acusado.

No se llega a ningún acuerdo y el rey envía el expediente del caso a Zaragoza; según se demuestra en éste, Pérez ha falsificado informes y cartas oficiales, además de difundir secretos de estado. Pese a todo, no consigue la extradición. Mientras, Antonio Pérez declara que, si la investigación continúa, hará públicas algunas cartas secretas que obran en su poder. Se abandona la investigación. Visto lo que hay, Antonio Pérez solicita al regente la libertad bajo fianza, pero ésta le es denegada.

Antonio entonces comete un error: organiza su propia fuga, pero es descubierto y apresado. Pérez alega que no tenía nada que ver con el plan y que todo había sido una estratagema para inculparlo.

El fracaso acaba de sacar de sus casillas al regente (representante de Felipe II en estas tierras) y éste lo acusa por su cuenta ante la Inquisición de intento de reunión con un tal Enrique de Bearn, hereje declarado (recordemos que tratar con herejes te convertía en hereje). Así, dos Inquisidores son enviados a estudiar el caso. El Inquisidor General don Gaspar de Quiroga, tras recibir los informes y examinarlos, dictamina que hay indicios de herejía y ordena que se abra el proceso.

Antonio Pérez es interrogado, pero claro, desconoce cuál es el motivo real de la acusación. Entre los interrogados se encuentra también un tal Marzorini, compañero de fuga. Al parecer éste tenía la imprudente costumbre de mentar a Cristo y a su madre cuando jugaba a cartas... Con eso ya tiene suficiente la Inquisición: tamaño hereje no puede ser obviada y Antonio Pérez es condenado a acabar con sus huesos en la prisión secreta del Santo Oficio.

Pero, al parecer, el gran alguacil de la Inquisición, muy maño él, se negó a aceptar a esos presos: según dijo, no quería contravenir a los fueros de Aragón. La Inquisición, irritada, amenaza de excomunión al lugarteniente del justicia si en tres horas, como límite, no entrega al acusado.

Y Antonio Pérez es entregado.

Aunque, para malestar de la Inquisición y de Felipe II, un número considerable de nobles aragoneses se entera del caso y se rebela contra lo sucedido. Así, cuando Antonio está siendo trasladado, estalla un motín. Gritos del estilo de "¡Traición!", "¡Viva la libertad!" o "¡Vivan los fueros!" son los que la muchedumbre entona mientras el ambiente se caldea y se llega a intentar el linchamiento del mismísimo Marqués de Almenara, el hombre del rey (el cual, por cierto, muere dos semanas después a causa de las heridas sufridas). Al arzobispo le gritan que le van a quemar el palacio, el virrey se salva por los pelos de seguir los pasos del marqués y, aprovechando la fiesta, mientras miles de personas echadas a la calle no paran de gritar, le pegan fuego al antiguo palacio de los reyes moros.

La Inquisición no cede, pero con hábil destreza consiente en que el preso no sea trasladado y en vez de ello sea encerrado en la prisión del reino. El gentío finalmente se calma ante esta noticia. Antonio Pérez quedará, por el momento, lejos de la mano del Santo Oficio. El rey es informado de todo lo sucedido y se reúne urgentemente con sus jurisconsultos.

Finalmente se llega a una determinación que no tarda en volver a levantar a las masas: se dictamina que, mientras dure el proceso de Antonio Pérez, se suspenden los fueros de Aragón. Pese a que el rey escribe a

gentes notables y de peso en la ciudad para solicitar su apoyo, no lo recibe en ningún momento. Mientras tanto, sabedor de todos estos sucesos, Antonio Pérez prepara su huida. Pero uno de sus cómplices lo delata pensando en obtener algún favor del virrey.

La noticia del intento de fuga llega hasta la Suprema. Y ésta, harta de andarse con miramientos, organiza y lanza contra Zaragoza una gran fuerza de familiares junto a tres mil soldados. ¡La que se lia...!

La ciudad entera responde a la provocación y en la lucha mueren cientos de personas. Entre el jaleo, la prisión es tomada y Antonio Pérez y su compañero son sacados de la cárcel como los toreros, a hombros entre el gentío. Pero la batalla en la ciudad continúa y Pérez huye de ella aprovechando la confusión. Pretende llegar a Francia por el Valle del Roncal, aunque hay patrullas en los pasos y caminos, así que furtivamente regresa a Zaragoza y se esconde una temporada en casa de un amigo.

El rey por su parte, "realmente encabritado", lanza contra Zaragoza a su ejército, pues tiene la certeza de que Antonio Pérez está todavía en la ciudad y de una forma u otra se dará con él. Casi a la vez, Pérez sale a hurtadillas de la ciudad y se encamina a Saltén (Pirineos). Desde este lugar pide asilo por carta a Catalina de Borbón. Es acogido y finalmente pasa a Bearn y de allí a París. Mientras tanto, en Zaragoza el ejército real ha tomado la ciudad y el Justicia es apresado, obligado a capitular y encerrado en las cárceles de la Inquisición junto a más de doscientas personas entre ciudadanos, nobles, sacerdotes y magistrados... Los inquisidores lanzan a Antonio Pérez ordenes obligándole a volver, pero, sabedor de lo ocurrido, se cuida mucho de regresar.

Éste se ha enterado de que, entre otras cosas, el rey ha prometido su gracia a cualquiera (aunque sea un criminal condenado a muerte) que lo traiga vivo o muerto a España, además de recompensas y honores. Antonio Pérez jamás regresó a España, donde dejó a su mujer y siete hijos, obligados por decreto a no poder abandonar el reino. El Santo oficio, para rematar la faena, condenó a Pérez por judío, alegando que esta familia, los Pérez, provenían de un linaje de judíos ya acusados de judaizantes hacía "algún" tiempo (la friolera de un siglo). Por tanto, Antonio Pérez fue condenado por "*hereje formal, hugonote convencido e impenitente obstinado*" a la relajación en efígie. Y así se le quema, con sambenito y todo. Por supuesto, sus bienes fueron también confiscados.

En cuanto al Justicia, don Juan de Larusa, fue decapitado y todos los que fueron reconocidos como defensores de Antonio Pérez fueron ejecutados también. Más tarde, ya en 1612, debido a los esfuerzos de la mujer e hijos y por lo injusto de las acusaciones, la Inquisición rehabilitó finalmente a Antonio Pérez. Felipe II ya había muerto, claro, pero aquel tal Antonio Pérez también... Hay quien dice, y razones no le faltan, que el tal Antonio Pérez no era trigo limpio precisamente: la falsificación antes mencionada, que comportó la desaparición de uno de sus rivales, turbias maniobras que llevaron a la independencia de Holanda; y, sobre todo, el hecho de "levantarle" al rey una de sus favoritas, la princesa de Éboli, hacen pensar en él como en todo un Maquiavelo que picaba muy alto... La huida Aragón sería, así, la última de sus tretas donde, para salvar el pellejo, casi llevó a la perdición a todo un reino.

Fuera como fuese, lo cierto es que lo más destacable del caso es el gran rendimiento político que Felipe II sacó de este *casus belli*: la ejecución del Justicia Mayor, la abolición de ese cargo y, sobre todo, la reducción hasta casi la nulidad de los privilegios y fueros de la corte aragonesa, lo que en la práctica significó la pérdida de su autogobierno durante más de tres siglos.

Ideas de aventuras

► Un grupo reducido formado por un inquisidor y un fraile son enviados a Calatayud a investigar a "un tal Antonio Pérez". Al parecer, el regente le acusa de tener trato con herejes, en concreto, el llamado Enrique de Bearn, hereje declarado. Se les pide a los Pjs máxima discreción en este asunto. Así los personajes recibirán presiones para dictaminar que el proceso debe llevarse adelante. Los Pjs pueden verse envueltos en una amplia trama de coacciones e intereses por un lado (el del regente) y el otro (el del Justicia de Aragón). Tendrán que sacar sus propias conclusiones y andarse con cuidado, ya que la sangre puede llegar al río.

► Los Pjs, como séquito inquisitorial, son enviados hasta la zona para encargarse de un asunto de trato con herejes en Zaragoza. Se les informa de que ya se envió por delante a un calificador para que evaluara el caso y que éste ha dado su visto bueno para iniciar el proceso, así que entran en acción directamente. En su investigación, los Pjs quizá descubran las presiones que hay de uno y otro lado y puede que se encuentren en medio del motín que tomará las calles cuando se traslade al prisionero.

► Los Pjs, como familiares de la Suprema, reciben una carta en la cual se les ordena que se reúnan inmediatamente con una gran fuerza de familiares para lanzarse contra Zaragoza. Tendrán, además, el apoyo de 3000 soldados (¿algún Pj más?). Tomarán la ciudad e intentarán sacar a Antonio Pérez vivo de la prisión. Se deberá utilizar las reglas de combate de masas y tener en cuenta algunos modificadores. Todos los nobles de la ciudad estarán en contra de los Pjs y dispondrán de la guardia de la ciudad. Además, todos los habitantes de Zaragoza también les harán frente. Durante la lucha, la prisión será tomada por los ciudadanos para liberar a Pérez.

► Más heroico todavía: los Pjs son unos maños que los tienen bien puestos y resistirán el asalto de 3 000 soldados, 1 500 familiares de la Inquisición y el ejército real casi al completo (esas reglas de combate de masas otra vez...). Además, deberán tomar la prisión y sacar a Antonio Pérez de ella, liberándolo y esquivando todas las fuerzas anteriormente mencionadas. A partir de aquí tendrán que hacerle de escolta, sacarlo de la ciudad sitiada y, por los caminos, esquivar los destacamentos de soldados, las patrullas reales y ya puestos, sentir en todo momento el aliento de la Inquisición tras ellos, siguiéndoles el rastro.

Galería de retratos

En este apartado encontrarás una larga serie de personajes reales o imaginarios: algunos son el resultado de tiradas de dados y otros han sido extraídos de algunos libros e incluidos aquí para ser utilizados en las aventuras, ya sea jugando con ellos en séquitos inquisitoriales o como Pnjs de refuerzo a los que el Director de Juego pueda echar mano siempre que precise de ellos.

Seguro que a muchos les sonarán algunos de los nombres que aquí aparecen, ya que he usado como base el apartado *Magos, brujas e inquisidores* que apareció allá por el año 1993 en el suplemento *Rinascita*, aunque se le han añadido unos cuantos más y se ha incluido aquí porque coincide en parte con la época de la que trata este suplemento y es indudable que será de gran utilidad.

Ni pueblo sin brujas,
ni herbos sin burbujas,
ni cesta de brevas sin papandujas

Nigromantes y endemoniados

Enrico Cornelio Agrippa



FUE	5	Altura	1'65 m.
AGI	8	Peso	60 kg.
HAB	10	Apariencia	12 (Mediocre)
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	15	RR	5 %
CUL	25	IRR	95 %

Armadura: Carece

Armas: Carece

Competencias: Alquimia 75%, Con. mágico 90%, Elocuencia 70%, Prim. aux. 90%, Medicina 90%, Teología 75%

Nota: Médico y filósofo, nacido en Colonia en 1486. Se decía que practicaba la magia negra, el uso de la cual fue deformando sus rasgos y miembros hasta darle una apariencia casi monstruosa. Tuvo que huir de su país natal acusado de brujería y recorrió toda Europa hasta que, viejo, enfermo y arruinado, fue recogido de limosna en casa del receptor general de Grenoble, donde murió en 1583.

Hernando Alonso



FUE	10	Altura	1'55 m.
AGI	12	Peso	78 kg.
HAB	10	Apariencia	15 (Normal)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	20	RR	15 %
CUL	15	IRR	85 %

Armadura: Carece

Armas: Carece

Competencias: Con. mágico 70%, Elocuencia 90%, Teología 95%

Hechizos: ¿?

Poderes Especiales: ¿?

Nota: Sacerdote de la aldea de El Viso, en la provincia de Toledo, que vivió en la segunda mitad del siglo XV. Había aprendido magia de un fraile apóstata, del que se decía que realizaba milagrosas curaciones auxiliado por una legión de demonios familiares.

Este fraile murió en 1494, víctima de la peste y sin confesión, por lo cual su alma fue irremediablemente al infierno. Este hecho marcó profundamente a Hernando, que se dedicó desde entonces a hacer el bien y ayudar a sus amigos y vecinos, auxiliado por siete demonios familiares que guardaba encerrados en siete calaveras de cera en el sótano de la iglesia.

Esto no le impidió ser un gran pecador en vida, ya que tenía dos grandes debilidades: las mujeres (de todos era sabido que mantenía a una barragana en el vecino pueblo de El Cedillo) y la gula (en su mesa siempre estaban presentes los más caros y exóticos manjares, aunque se tratara de frutas fuera de temporada).

Sea como fuere, fue un individuo querido y respetado por la comunidad y nunca fue denunciado:

La Inquisición descubrió los hechos referentes a su vida con posterioridad a su muerte.

Eugenio de Torralba



FUE	5	Altura	1'73 m.
AGI	12	Peso	67 kg.
HAB	15	Apariencia	15 (Normal)
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	15	RR	5 %
CUL	21	IRR	95 %

Armadura: Carece

Armas: Carece

Competencias: Con. Mágico 90%, Elocuencia 70%, Medicina 75%, Psicología 95%, Teología 75%

Hechizos: ¿?

Poderes Especiales: ¿?

Nota: Nacido en Cuenca en 1485, de origen hidalgo. En el año 1500 viaja a Roma, donde se pone al servicio del obispo Francesco Soderini, el cual será nombrado cardenal en 1505. En Roma, Eugenio estudia filosofía, teología y medicina, pero también ciencias mágicas, al parecer gracias a un misterioso mentor llamado Maestre Alonso, un judío falso converso.

En 1507 conoce a un dominico español llamado Fray Pedro, el cual le enseña a contactar con espíritus y demonios, ayudándole a invocar y dominar a un "espíritu" llamado Zaquiel. Éste, según dicen, aparecía siempre que su amo lo llamaba bajo la apariencia de un hombre joven y atractivo, vestido con ropas blancas, rojas y negras.

Zaquiel realizó para Torralba numerosos servicios: le protegió mágicamente contra sus innumerables enemigos, le enseñó muchos oscuros secretos de la alquimia, lo trasladó mediante conjuros a lugares que hombre alguno pisó jamás y le describió numerosos acontecimientos futuros, entre ellos cantidad de hechos de política internacional (resultado de batallas, muertes de reyes, nombramientos y destituciones de personalidades importantes).

Eugenio transmitía dicha información a su protector, el Cardenal Soderini, y a un reducido grupo de personalidades que conocían su secreto, entre los que destacaban Gonzalo Fernández de Córdoba ("el Gran Capitán") y el Cardenal Cisneros.

Muerto Soderini cuando estaba a punto de ser nombrado papa, Torralba regresó a la península, fijando su residencia en Valladolid. Sin protector, fue apresado por la Inquisición en enero de 1528. Al parecer la denuncia la realizó un viejo amigo suyo, un mercenario llamado Diego de Zúñiga. El proceso duró tres años, en los cuales se alternaron los interrogatorios con las torturas. Torralba nunca negó su relación con Zaquiel, pero afirmaba que dicho espíritu "era de naturaleza celestial y no infernal".

Por fin, en marzo de 1531, admitió la naturaleza demoníaca de Zaquiel, solicitando el perdón y la absolución. Fue condenado a permanecer encerrado en un convento hasta el fin de sus días.

Sin embargo, según los textos, fue indultado apenas cuatro años más tarde por el Inquisidor General Alonso de Manrique, sin que se sepan los motivos por los cuales se procedió a ello. Lo último que sabemos de Eugenio de Torralba es que en 1536 se encontraba al servicio de Fadrique Enríquez, almirante de Castilla.

Parcelso

	FUE	10	Altura	1'65 m.
	AGI	12	Peso	60 kg.
	HAB	20	Apariencia	12 (Mediocre)
	RES	10	Armadura Nat.	Carece
	PER	20		
	COM	20	RR	10 %
	CUL	20	IRR	90 %

Armadura: Carece

Armas: Espada 95% (2d6+1)

Competencias: Alquimia 90%, Con. mágico 90%, Medicina 95% Prim. Aux. 75%, Psicología 80%

Hechizos: ¿?

Poderes Especiales: ¿?

Nota: Médico nacido en Zurich, en 1493, bajo el nombre real de Teophrastus Bombastu Von Hoenheim.

Reformador de la medicina medieval, criticaba los métodos usados por sus colegas.

Según se dice, fue uno de los primeros galenos que usó con eficacia las drogas opiáceas para aliviar el dolor y las sales químicas para tratar los males. Se contaba de él que tenía un demonio encerrado en la empuñadura de su espada, la cual manejaba con suprema habilidad.

Asimismo, se le atribuía haber descubierto el secreto de la piedra filosofal. Murió en Salzburgo en 1541.

Michael Nostradamus

	FUE	6	Altura	1'60 m.
	AGI	10	Peso	60 kg.
	HAB	15	Apariencia	10 (Mediocre)
	RES	10	Armadura Nat.	Carece
	PER	15		
	COM	12	RR	5 %
	CUL	20	IRR	95 %

Armadura: Carece

Armas: Carece

Competencias: Astrología 90%, Elocuencia 60%, Medicina 90%

Hechizos: ¿?

Poderes Especiales: ¿?

Nota: Médico y astrólogo judío, nacido en 1503 en Saint-Remi (Francia). Estudió medicina en Montpellier, instalándose posteriormente en Agen, donde se casó.

Al cabo de unos años, sin embargo, perdió a su mujer y a sus dos hijos en un incendio. Este hecho le conmovió profundamente, haciéndole viajar durante 12 años por toda Europa, aprendiendo astrología y ciencias ocultas para no ser nunca más sorprendido por el destino.

Durante estos años se hizo famoso por combatir eficazmente, mediante remedios secretos, la peste en Aix y en Lyon.

En 1555 publicó sus "centurias", predicciones en verso sobre el porvenir de la humanidad. Gracias a ellas tuvo fama y fortuna y fue recibido por reyes y personajes ilustres, los cuales le pagaban para que les hiciera su horóscopo.

Murió, como él mismo había predicho, en 1566.

Antonio Rodríguez

	FUE	12	Altura	1'77 m.
	AGI	15	Peso	66 kg.
	HAB	15	Apariencia	15 (Normal)
	RES	12	Armadura Nat.	Carece
	PER	20		
	COM	20	RR	50 %
	CUL	10	IRR	50 %

Armadura: Carece

Armas: Cuchillo 60% (1d6+1d4)

Competencias: Correr 60%, Elocuencia 85%, Robar 70%

Hechizos: Carece

Poderes Especiales: Carece

Nota: Pícaro y embaucador, nacido en 1526 en Medina del Campo. Era hijo de campesinos, los cuales murieron poco después de su nacimiento. Antonio se crió con un sobrino de su padre, sastre de profesión.

A los doce años se puso a trabajar como criado doméstico en León y posteriormente en Ávila, sirviendo a diferentes amos. Su amor hacia las mujeres y el vino lo llevaron a sisar alguna que otra cosa a sus amos, lo cual le ocasionó no pocos problemas, hasta que a los 19 años tuvo que huir precipitadamente de la residencia de su último amo, al parecer acusado de robo.

Resolvió irse en peregrinación hasta Guadalupe, para enderezar su pecadora vida. Por el camino vivía de la limosna de las gentes y pronto se dio cuenta que el oficio de peregrino santo era lucrativo y descansado.

En Guadalupe conoció a un francés llamado Pierre, un individuo alto y de poca barba, que se dedicaba, como él, a vivir de la limosna que le daban los ingenuos.

Juntos viajaron hasta Toledo y por el camino idearon un plan para aumentar su fuente de ingresos: Antonio se haría pasar por "Juan de espera en Dios", uno de los nombres con los que se conocía a Ahasvero, el judío errante, al cual se le atribuía la facultad de absolver todos los pecados.

Así estuvieron un tiempo, viviendo de la buena fe de las gentes sencillas, hasta que en octubre de 1546 la Inquisición lo prendió en la localidad de el Molinillo.

Dirigió la investigación el inquisidor Maese Valtodano, el cual, tras algunos interrogatorios y torturas, lo condenó el 8 de febrero de 1547 a 100 azotes, condena que se cumplió el 15 del mismo mes.

Las actas consultadas no dicen nada sobre su compañero, Pierre, el cual al parecer se escapó de forma prácticamente milagrosa de las garras inquisitoriales.

Johanes de Bargota

	FUE	10	Altura	1'70 m.
	AGI	12	Peso	68 kg.
	HAB	12	Apariencia	15 (Normal)
	RES	15	Armadura Nat.	Carece
	PER	15		
	COM	15	RR	15 %
	CUL	20	IRR	85 %

Armadura: Carece

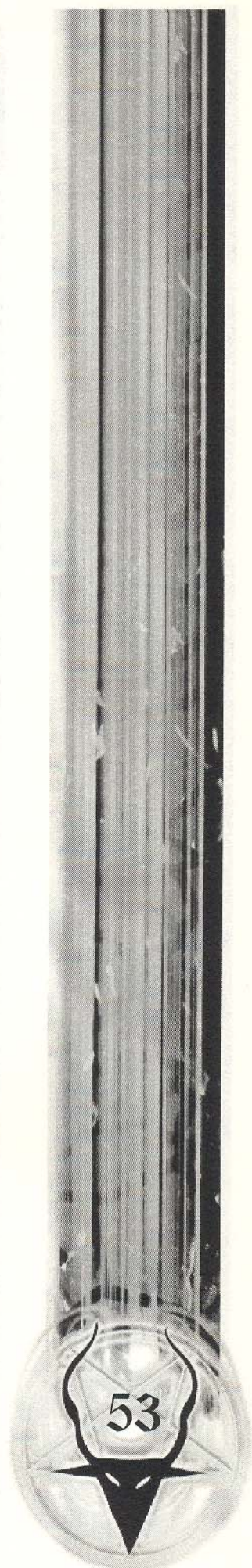
Armas: Carece

Competencias: Con. mágico 90%, Teología 75%

Hechizos: ¿?

Poderes especiales: ¿?

Nota: La historia de este personaje ya se explica en otro apartado de éste mismo libro *Ver Por el poder de Dios... y del Diablo, pag 48*



Amador de Velasco



FUE	7	Altura	1'75 m.
AGI	10	Peso	67 kg.
HAB	12	Apariencia	8 (Mediocre)
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	12		
COM	15	RR	15 %
CUL	18	IRR	85 %

Armadura: Carece

Armas: Carece

Competencias: Alquimia 70%, Con. mágico 90%, Elocuencia 90%, Medicina 65%, Prim. auxilios 65%, Teología 90%

Hechizos: ¿?

Nota: Curandero morisco, nacido en 1540 en tierras aragonesas. Era hijo de campesinos criptomahometanos (es decir, musulmanes convertidos al catolicismo). Román fue criado por su abuelo, Juan de Luna, el cual era un famoso curandero. Igualmente practicaba la magia negra y, al morir, le "cedió" a su nieto los servicios de su demonio familiar, un tal Liarde, del cual se desconoce su apariencia física.

Gracias a los servicios de dicho demonio, Ramírez era capaz de llevar a cabo curaciones casi milagrosas e incluso se le atribuyeron varias resurrecciones.

Asimismo, tenía una prodigiosa memoria, fruto de un experimento de su abuelo, que a los seis años le había "disecado el cerebro" con una poción secreta. Esa misma poción, sin embargo, le quebrantó la salud de manera irremediable, dándole según sus contemporáneos "una naturaleza asmática y física".

En 1590 conoció a un esclavo turco llamado Muçali, el cual lo convirtió al islamismo (religión que siempre le había atraído, por ser la de su abuelo).

Durante los cinco años siguientes recorrió la comarca como si fuera un mesías, realizando numerosas conversiones de criptomahometanos como él.

En octubre de 1595 fue capturado por los hombres del corregidor, Diego de Orozco, que desde hacía tiempo andaban tras su pista: Fue acusado de brujería y llevado ante la Inquisición. Dirigió el proceso el inquisidor González Palencia.

Las malas condiciones del calabozo donde se le encerró empeoraron la mala salud de Ramírez, el cual murió en prisión en 1599. Su proceso no se detuvo por ello.

En marzo de 1600 fue declarado culpable y sus restos se quemaron públicamente. Al parecer, poco antes de morir había abjurado de su demonio familiar, al darse cuenta de que Liarde quería que muriera para así quedar libre. Los inquisidores sospechaban que, al liberar al demonio, éste lo había asesinado. Según los miembros del Santo Oficio, las malas condiciones del encierro y la pésima comida no tuvieron nada que ver en la muerte de Ramírez.

Román de Ramírez



FUE	5	Altura	1'65 m.
AGI	10	Peso	50 kg.
HAB	18	Apariencia	10 (Mediocre)
RES	07	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	25	RR	10 %
CUL	15	IRR	90 %

Armadura: Carece

Armas: Carece

Competencias: Alquimia 80%, Con. mágico 75%, Astrología 95%, Teología 65%

Hechizos: ¿?

Poderes especiales: ¿?

Nota: Nacido en Grijalva en 1543, en una familia de campesinos. Era hijo bastardo de un goliardo amante de su madre, la cual estaba casada con un escudero.

Amador estudió teología en Salamanca y, posteriormente, astrología en Granada. Más tarde residió en Burgos, Valladolid y Madrid, en donde consiguió una gran fama como astrólogo y adivino. Se decía que sus predicciones nunca erraban. Igualmente practicaba algo de magia, vendiendo ungüentos y pociones (principalmente amorosas) a quien se las encargaba.

Fue denunciado a la Inquisición en el año 1576 por sus discípulos Juan Alonso Contreras, Sancho de la Torre y Miguel Heredia. Se encargó del proceso el inquisidor de Toledo, Juan de Llano de Valdés. Dichos discípulos presentaron al Santo Oficio fragmentos de un libro de magia que estaban transcribiendo por orden de Velasco. Su lectura los había horrorizado y afirmaban que se trataba de magia negra. El proceso duró dos años, al cabo de los cuales Amador de Velasco abjuró de sus acciones y creencias y solicitó el perdón.

Fue condenado a ser desterrado del reino por un periodo de seis años. Todas sus posesiones fueron confiscadas. Por cierto, parece que sus discípulos le robaron la mayor parte de sus libros y manuscritos...

Hechiceras

Teresa Prieto



FUE	5	Altura	1'57 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	12	Apariencia	10 (Mediocre)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	15	RR	30 %
CUL	10	IRR	70 %

Armadura: Carece

Armas: Carece

Competencias: Elocuencia 95%, Con. plantas 40%

Hechizos: ¿?

Poderes especiales: ¿?

Nota: Vecina de la aldea de Jove, junto a Gijón, condenada en el año 1460 a morir en la hoguera. Según su acusador, don Juan de Acebal, Teresa recorría por la noche los caminos, chupando la sangre de los buenos cristianos.

El bachiller Bercianos, teniente corregidor del principado de Asturias, la condenó a ser ahorcada, decapitada y quemada públicamente. Sin embargo la sentencia nunca se llevó a cabo, ya que Teresa Prieto logró fugarse (hay quien dice que mediante artes diabólicas) de la mazmorra en la que estaba encerrada.

Veinte años después se entregó voluntariamente a la Inquisición, exigiendo una revisión del proceso, cosa que inexplicablemente se llevó a cabo.

Durante el mismo se demostró que la acusación se había basado en la única declaración de un testigo que era enemigo personal de Teresa, la cual fue obligada a confesar mediante tortura sin que en ningún momento tuviera un letrado que la defendiera.

Al parecer, Teresa había logrado reunir a algunos amigos influyentes, ya que fue absuelta de todas las acusaciones y se le restituyeron sus bienes, sin tener que pagar las habituales costas de cárcel y juicio.

Constanza Alfonso

	FUE	10	Altura	1'75 m.
	AGI	12	Peso	67 kg.
	HAB	15	Apariencia	15 (Normal)
	RES	15	Armadura Nat.	Carece
	PER	18		
	COM	20	RR	35 %
	CUL	10	IRR	65 %

Armadura: Carece

Armas: Carece

Competencias: Conocimiento de plantas 60%, Primeros auxilios 70%

Hechizos: ¡!

Poderes especiales: ¡!

Nota: Curandera vecina del pueblo de Argamasilla, casada con un tal Fernando Mano.

Fue detenida el 20 de septiembre de 1513, acusada por sus convecinos de usar en sus curaciones rezos paganos y falsas reliquias. El proceso fue asombrosamente rápido, condenándose, en noviembre del mismo año, a ser expulsada de la localidad a latigazos, no pudiendo volver, so pena de muerte, a pisar la provincia.

Inés Alonso "La manjirona"

	FUE	5	Altura	1'52 m.
	AGI	8	Peso	55 kg.
	HAB	12	Apariencia	1 (¡Uff!)
	RES	10	Armadura Nat.	Carece
	PER	15		
	COM	12	RR	30 %
	CUL	15	IRR	70 %

Armadura: Carece

Armas: Carece

Competencias: Conocimiento mágico 75%, Conocimiento de plantas 75%, Medicina 65%

Nota: Vieja solterona, vecina de la localidad de Puebla de Montalbán, acusada ante la Inquisición en el año 1524 por el alcalde de la localidad, Pedro Palacios.

Según este personaje, Inés practicaba la brujería y había provocado la muerte a varios hombres y mujeres, siendo su última víctima una tal Juana Ruiz.

Inés se defendió con energía, afirmando que había sido llamada por el marido de Juana, Bernabé Sánchez, para curar a su esposa y que ella había destruido el hechizo que la estaba matando, aunque no lo suficientemente rápido como para salvarle la vida.

Aunque tenía (según ella) más de 90 años, fue torturada y, aunque en un principio siguió negando su culpabilidad, terminó confesando lo que quisieron.

Fue condenada a morir en la hoguera. Sin embargo, en los documentos del proceso aparece una nota final en la que se indica que la sentencia nunca se llevó a cabo. Se ignora el motivo de tal hecho.

La bruja Endregoto "la ciegucecita de Viana"

	FUE	5	Altura	1'63 m.
	AGI	10	Peso	58 kg.
	HAB	16	Apariencia	8 (Mediocre)
	RES	10	Armadura Nat.	Carece
	PER	10		
	COM	15	RR	14 %
	CUL	17	IRR	86 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Con. mágico 83%, Con. plantas 65%, Medicina 35%, Psicología 45%

Hechizos: ¡!

Nota: Su historia ya se explica en otro apartado de este mismo libro. Ver *Algunos procesos verídicos*, pág. 45

Mari Fernández de Madrilejos

	FUE	12	Altura	1'72 m.
	AGI	10	Peso	65 kg.
	HAB	15	Apariencia	10 (Mediocre)
	RES	12	Armadura Nat.	Carece
	PER	15		
	COM	10	RR	50 %
	CUL	5	IRR	50 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Con. plantas 45%

Nota: Denunciada por sus vecinas Teresa Vila, Mari Álvarez y Quiteria Martínez, acusada de practicar hechicerías contra ellas mismas y contra su marido, Francisco Sánchez, al cual, según palabras de las actas, "volvió medio idiota".

Su proceso duró cuatro años hasta que, en 1535, fue condenada a sufrir la vergüenza pública de recibir 100 azotes en la plaza del pueblo y ser desterrada desnuda del mismo. Nunca más se la volvió a ver, pero, según parece, sus acusadoras murieron de forma horrible durante el año siguiente al cumplimiento de la condena.

Juana Núñez Dientes

	FUE	9	Altura	1'78 m.
	AGI	12	Peso	69 kg.
	HAB	12	Apariencia	12 (Normal)
	RES	15	Armadura Nat.	Carece
	PER	15		
	COM	10	RR	15 %
	CUL	10	IRR	85 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Con. plantas 45%, Psicología 50%

Hechizos: ¡!

Algo más sobre Juana Núñez Dientes

Mujer de Bartolomé Martínez, nacida en el año 1504 en la localidad de Priorazgo de San Juan.

En 1537 acusó a un vecino suyo, llamado Gómez de Galán, de ser un judío secreto y de escarnecer en privado la imagen de Cristo. Pero Gómez era muy amigo del alcalde de la localidad y el caso no solamente fue sobreseído, sino que Juana tuvo que pagar una multa de cinco ducados de oro por calumniadora.

En 1548, viuda ya de su marido, fue detenida por orden de los Inquisidores Ortiz y Valtodano (el mismo que se había encargado del caso de Antonio Rodríguez), los cuales acumularon contra ella 26 cargos diferentes.

Según la acusación, había hechizado a un joven estudiante llamado Diego de Pinar para que éste satisficiera su lujuria.

Asimismo, la acusaban de haber usado las artes diabólicas para castigar a diversas personas hacia las que guardaba rencor como Gómez Galán o su suegro. Al parecer, había aprendido brujería de una vieja llamada Mari González "la boquineta", la cual había sido quemada por bruja unos meses antes, denunciando a Juana bajo los efectos de la tortura. Inexplicablemente, Juana no murió en la hoguera. Solamente tuvo que sufrir destierro por cuatro años. Según parece, ni siquiera llegó a administrársele ningún tipo de tortura física.

Leonor Barzana



FUE	5	Altura	1'72 m.
AGI	12	Peso	67 kg.
HAB	15	Apariencia	18(l-hermosa)
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	18		
COM	12	RR	50 %
CUL	10	IRR	50 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Con. mágico 60%, Astrología 65%

Nota: Hija de Garci Vázquez, quemado por falso converso. Fue acusada de hechicería en 1530 por dos vecinas suyas, Catalina Carrillo y Leonor Maldonado. lSe encargaron de la investigación, que duró siete años, los inquisidores Mexía y Vaguer.

Se acusó a la joven Leonor, que apenas tenía quince años, de hacer diversos conjuros e invocaciones para adivinar el futuro, de realizar misteriosos rezos y de tener visiones proféticas con las que respondía las consultas que le hacían las personas que iban a verla.

Fue condenada a recibir 100 azotes y a ser encerrada de por vida en un monasterio.

Juana Ruiz



FUE	12	Altura	1'62 m.
AGI	5	Peso	55 kg.
HAB	10	Apariencia	8(Fea)
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	10	RR	50 %
CUL	12	IRR	50 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Con. plantas 40%

Nota: Esposa de Juan Gómez de Valdelomar, vecina de Daimiel. A la edad de 60 años fue acusada de brujería por el licenciado Juan Yáñez, el cual realizaba una visita de inspección del pueblo por cuenta de la Inquisición. Yáñez basó su acusación en las murmuraciones de los vecinos, según los cuales Juana practicaba secretamente aquelarres en el bosque y era capaz de hablar con los muertos. Sin embargo, el proceso se detuvo bruscamente, al parecer sin que se llegara a detener oficialmente a Juana: ésta fue absuelta de los cargos y Juan Yáñez expulsado de la Inquisición, aunque siguió en el mundo eclesiástico, llegando a ser obispo de Calahorra.



Fray Tomás de Torquemada

Inquisidores

Fray Antonio de Guevara



FUE	10	Altura	1'70 m.
AGI	12	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	15 (Normal)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	20	Fe:	14
COM	10	RR	70 %
CUL	20	IRR	30 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 45%, Leer/escribir 75%, Inquirir 45%, Psicología 90%, Teología 65%

Hechizos: Carece

Poderes de la Fe: Absolución y Bendición.

Nota: Fraile franciscano, según sus contemporáneos de carácter moralista, gran predicador, hábil diplomático y buen cortesano, durante un tiempo confesor de Carlos V.

Fue inquisidor durante el primer tercio del siglo XVI, efectuando diferentes investigaciones en Toledo, Valencia, Granada y Navarra.

Según se dice, acabó asqueado de los procedimientos inquisitoriales, renunció a su cargo y terminó sus días como obispo de Mondoñedo, dedicándose a escribir obras didácticas, que alcanzaron gran difusión en Europa, en especial Inglaterra.

De algunas cartas de él que han llegado hasta nuestros días se deduce que era un hombre de carácter racionalista, poco dado a creer en supersticiones y aficionado a buscar respuestas lógicas a los casos que investigaba.

A diferencia de sus colegas, repudiaba el uso de la tortura, ya que afirmaba que no conducía a la verdad, puesto que el torturado terminaba diciendo lo que el torturador quería oír. Nació en 1480, murió en 1548.

Pedro de Arbués



FUE	12	Altura	1'72 m.
AGI	10	Peso	67 kg.
HAB	14	Apariencia	15(Normal)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	15	Fe:	10
COM	10	RR	50 %
CUL	20	IRR	50 %

Armas: Cuchillo 35% (1d6)

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 60%, Inquirir 45%, Leer/escribir 60%, Psicología 50%, Teología 75%

Hechizos: Carece

Poderes de la Fe: Absolución y Bendición.

Nota: Inquisidor de Aragón, nacido en Epila en 1411. Investido en el cargo por Torquemada en 1483, actuó con dureza contra los judíos conversos, los cuales formaban un grupo de gran influencia en la capital aragonesa, y resolvieron finalmente acabar con su vida. Arbués fue asesinado por un grupo de matones a sueldo en la catedral de Zaragoza la noche del 15 de septiembre de 1485, mientras rezaba ante el altar de La Seo.

Torquemada manipuló el hecho para sus propios fines, excitando el furor popular, que realizó varios asaltos a la aljama de la ciudad y a las casas de los conversos. Se llevó a cabo una larga investigación, en la que fueron capturados, torturados y finalmente decapitados, los promotores del crimen. Las acusaciones salpicaron a toda la sociedad judeoconversa de la ciudad, ocasionando el exterminio de familias enteras, muchas de ellas muy poderosas, como los Santángel y los Santa Fe, y terminando, en la práctica, con la influencia judía sobre la ciudad.

Pedro de Arbués fue considerado mártir de su fe, siendo canonizado rápidamente. Docto teólogo, había escrito varios tratados sobre el tema, entre los que destacan *Libro de Sermones* y *El rezo de la corona de nuestra señora*.

Fray Tomás de Torquemada

	FUE	05	Altura	1'65 m.
	AGI	10	Peso	50 kg.
	HAB	12	Apariencia	12 (Mediocre)
	RES	12	Armadura Nat.	Carece
	PER	18	Fe:	5
	COM	10	RR	25 %
	CUL	15	IRR	75 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Inquirir 85%, Leer/escribir 80%,

Psicología 90%, Teología 75%

Hechizos: Carece

Poderes de la Fe: Absolución y Bendición.

Nota: Nació en Torquemada, Palencia, en 1420. Era hijo del regidor Pedro Fernández y de Mencía Ortega.

Estudió teología, llegando a ser bachiller, y en 1440 tomó los hábitos dominicanos bajo los auspicios de su tío, el cardenal Juan de Torquemada.

En 1460 fue nombrado prior del convento de Santa Cruz de Segovia, cargo que ocupó durante 22 años.

Fue confesor de los Reyes Católicos y, en 1482, el Papa Sixto IV le nombró inquisidor. Un año más tarde era nombrado Inquisidor General de Castilla y Aragón, recayendo sobre sus hombros la tarea de estructurar la recién creada organización. Para ello hizo elaborar las llamadas *Instrucciones* inquisitoriales, una especie de manual de inquisidores, y centralizó las actividades de la Inquisición a través de un Consejo Supremo presidido por él mismo; con lo cual, durante unos años, fue una de las personas más poderosas del reino. Persiguió incansablemente a los que consideraba enemigos de su fe, en especial a los herejes, a los que odiaba a muerte desde niño, al parecer sin razón concreta.

El periodo de su gobierno es uno de los más sangrientos de la historia de la Inquisición: solamente el tribunal de Toledo procesó durante dicho periodo a 1 250 personas, de las cuales aproximadamente un 40% murieron en la hoguera. Prácticamente todos los condenados eran conversos judaizantes.

Viejo y enfermo, se retiró al monasterio de Santo Tomás de Ávila en 1496, monasterio que él mismo había fundado en 1482. Allí murió el 16 de septiembre de 1496. Siendo, quizás, el inquisidor más importante, sino el más famoso, que haya existido, explicaremos más detalles de su vida y obra más adelante. [Ver Semblanza de Torquemada, pág. 60.](#)

Pedro Sánchez Ciruelo

	FUE	08	Altura	1'67 m.
	AGI	10	Peso	70 kg.
	HAB	10	Apariencia	12 (Mediocre)
	RES	12	Armadura Nat.	Carece
	PER	15	Fe:	18
	COM	15	RR	90 %
	CUL	20	IRR	10 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Astrología 90%, Inquirir 65%, Conocimiento mágico 70%, Leer/escribir 55% Psicología 65%, Teología 80%

Hechizos: Carece

Poderes de la Fe: Absolución, Bendición y Consagración.

Nota: Inquisidor, matemático y astrólogo, nacido en 1475. Estudió teología en Salamanca para acabar interesándose más tarde por el estudio de la magia y la astrología.

Llegó a la conclusión que gran parte de la hechicería se basaba en la ignorancia y la superstición y así lo expuso en su libro *Reprobación de las supersticiones y hechicerías* (1539). Por el contrario, afirmaba que la astrología era una ciencia, como las matemáticas, y llegó a exponer sus tesis ante los teólogos de la Sorbona.

Fue, asimismo, inquisidor en Zaragoza, aunque se granjeó bastantes enemigos dentro del Santo Oficio, ya que, en su opinión, los acusados de brujería deberían ser juzgados por tribunales civiles, no eclesiásticos.

Fray Malaquías de Rávena

	FUE	05	Altura	1'62 m.
	AGI	06	Peso	58 kg.
	HAB	15	Apariencia	10 (Mediocre)
	RES	15	Armadura Nat.	Carece
	PER	10	Fe:	12
	COM	20	RR	60 %
	CUL	20	IRR	40 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Inquirir 60%, Psicología 75%, Teología 85%, Tortura 45%

Hechizos: Carece

Poderes de la Fe: Absolución, Bendición y Consagración

Nota: Fraile dominico de origen italiano. Actuó como inquisidor para la Inquisición Romana durante la última fase de la guerra contra los cátaros, actuando de forma estricta y muy duramente contra estos herejes. Según cuentan los historiadores de la época "su dureza y crueldad andaban a la par que su absoluta Fe".

Sus acciones contra los albigenses fueron a más todavía desde que escapó milagrosamente con vida a la noche del 28 al 29 de mayo del 1242 en Avignonet, donde el inquisidor Guillermo Amaud y once dominicos y franciscanos fueron asesinados a hachazos por un grupo de 30 hombres que vinieron desde Montsegur, dirigidos por Raimundo de Alfaro, yerno de Raimundo VI.

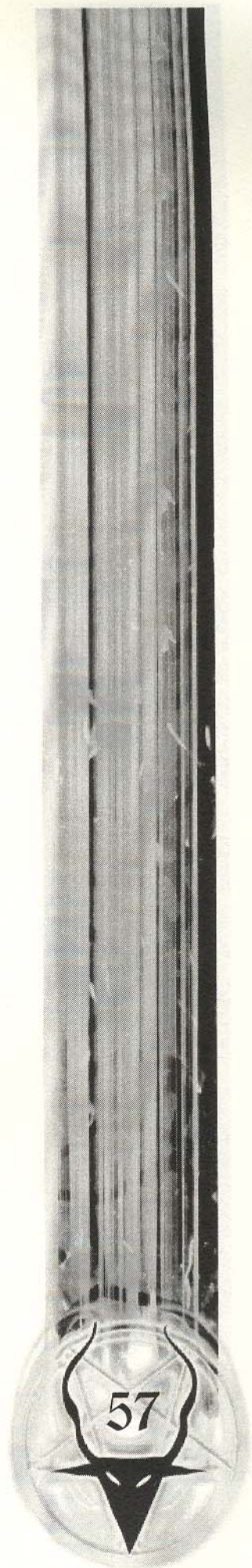
Estuvo presente y fue parte decisiva en la orden final, tras la toma de Montsegur, de la quema de más de doscientos perfectos cátaros, el 16 de mayo de 1244.

Su caza contra la herejía no se limitó al catarismo, se sabe que estuvo involucrado en diversas cazas de brujas por Europa e incluso una persecución, a la que dedicó mucho tiempo y que casi le cuesta la vida, de unos supuestos upiros que aparecieron al norte de Cataluña y Francia. Finalmente desapareció sin dejar ni rastro, ya a los 72 años, mientras llevaba a cabo una visita para la Inquisición.

Hay quien dice que sufrió un ataque de un lobisome que acabó con toda su escolta e hizo añicos su carruaje, pero el cuerpo de Malaquías de Rávena nunca apareció.

Nos ha dejado como herencia un tratado sobre sus experiencias personales y estudios de los encuentros que tuvo en su vida, llamado *Fuscum Iter*.

Lamentablemente, la Fraternitas Vera Lucis logró hacerse con el original y todas las copias existentes y los hicieron desaparecer, pues al parecer los consideraban contrarios a sus intereses.



Fray Alonso de Hojeda

	FUE	10	Altura	1'63 m.
	AGI	05	Peso	82 kg.
	HAB	15	Apariencia	15 (Normal)
	RES	10	Armadura Nat.	Carece
	PER	20	Fe:	13
	COM	20	RR	63 %
	CUL	15	IRR	37 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Inquirir 51%, Psicología 65%, Teología 70%, Elocuencia 73%

Hechizos: Carece

Poderes de la Fe: Absolución y Bendición

Nota: Dominico y prior de Sevilla. Mediante investigaciones, presiones y la colaboración de Pedro González de Mendoza, arzobispo de Sevilla y la de Tomás de Torquemada, por entonces prior de un convento dominico en Segovia, convenció a Fernando e Isabel de que la presencia falso conversa en toda Andalucía y Castilla era más que evidente, argumentando esto con numerosos informes fruto de sus pesquisas.

Por esto, los reyes consintieron en introducir a la Inquisición en Castilla y pidieron a Roma que se procediera con la bula que finalmente el Papa Sixto IV promulgaría.

Alonso de Hojeda dirigió el primer auto de fe de la Inquisición española, donde se quemaron a seis personas. El mismo fue quién leyó el sermón.

Poco después, mientras saboreaba todavía su triunfo, una epidemia, que azotaba Sevilla por aquel entonces, se lo llevó de entre los vivos entre sus primeras víctimas.

Fray Emilio Bocanegra

	FUE	05	Altura	1'65 m.
	AGI	10	Peso	58 kg.
	HAB	15	Apariencia	09 (Feo)
	RES	10	Armadura Nat.	Carece
	PER	15	Fe:	16
	COM	20	RR	82 %
	CUL	20	IRR	18 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Inquirir 66%, Psicología 60%, Teología 85%, Elocuencia 65%, Tortura 57%

Hechizos: Carece

Poderes de la Fe: Absolución, Bendición y Consagración.

Nota: Fue presidente del Santo Tribunal de la Inquisición y actuó sobre todo en la capital hacia el 1620.

Según se contaba de él:

"Fray Emilio Bocanegra es un personaje de aspecto enjuto, viste siempre con el severo hábito religioso negro y blanco de los dominicos.

Su rostro es flaco y ascético, al que los ojos relucientes le confieren una expresión de fanática firmeza. De cabello gris, corto, en forma de casquete alrededor de las sienes, con una gran y marcada tonsura en la parte superior. Sus manos, secas y descamadas, igual que las de un cadáver, tienen aspecto de ser heladas y duras como la mismísima muerte."

Era un dominico de fe inquebrantable, como su voluntad, y así se desprende de sus propias palabras:

"El poder que Dios ha puesto en mis manos basta para aniquilar en el acto a cualquier enemigo de la Santa Madre Iglesia y de su Católica Majestad, el Rey de las Españas."

Diego de Deza

	FUE	12	Altura	1'68 m.
	AGI	10	Peso	85 kg.
	HAB	15	Apariencia	13 (Normal)
	RES	10	Armadura Nat.	Carece
	PER	15	Fe:	13
	COM	20	RR	65 %
	CUL	15	IRR	35 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Inquirir 80%, Leer/escribir 45%, Psicología 70%, Teología 80%, Elocuencia 65%, Memoria 50%

Hechizos: Carece

Poderes de la Fe: Absolución, Bendición y Consagración.

Nota: Tras la muerte de Torquemada, Fernando el Católico eligió a este dominico, catedrático de la universidad de Salamanca, como obispo de Zamora, Salamanca y, finalmente, de Palencia.

Luego fue confesor del mismo rey y preceptor en su tiempo de Don Juan, príncipe de Asturias, y se hizo cargo de la Suprema y Santa Inquisición desde el año 1498. Deza también ocupó el puesto de Gran Inquisidor de Aragón desde el 1500 al 1507.

Hombre de fuerte espíritu de unificación, lo primero que hizo fue extender la Inquisición hasta el reino de Granada. Más concretamente, fueron los inquisidores de Córdoba los que vieron su campo de acción ampliado hasta estos territorios.

Hay quien ve en este acto un gran error, ya que, dando su apoyo a la Inquisición de Córdoba, y por tanto, a Diego Rodríguez Lucero "el tenebroso" -inquisidor de Córdoba y conocido fanático perseguidor de judíos-, le dio luz verde a éste para iniciar una terrible campaña antisemita.

Entre los hechos más destacables de éste, encontramos detenciones a importantes cristianos nuevos, como el propio arzobispo de Granada o el tesorero de Castilla.

Con el tiempo, y ya para acabar de hablar de los desmanes de Diego Rodríguez, se ha de decir que acabó atacando incluso al mismísimo Diego de Deza.

Deza intentó establecer tribunales en Nápoles y Sicilia para que cayeran bajo la jurisdicción del tribunal Español, no del tribunal de Roma, como era el caso hasta entonces.

Esto se logró en parte, ya que, si bien se impuso en Sicilia, las revueltas le impidieron imponerse en Nápoles.

Deza promulgó, además, algunos cambios importantes en los juicios, como permitir que los defensores de los acusados conocieran a los acusadores. Y también apoyó con gran fuerza al tribunal de Canarias, sobre todo desde que se descubrió América.

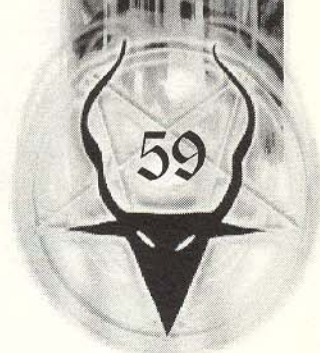
Sus años en el cargo de Gran Inquisidor de Aragón dieron como resultado a 2 592 condenados a la hoguera, 829 quemados en efígie y 32 952 penitenciados (generalmente prisión perpetua y confiscación de bienes).

Como muestra del fanatismo de Diego de Deza, cabe destacar la ejemplarizante condena que hizo recaer sobre un hereje catalán, impresor de libros prohibidos y falso judío converso, Salvador Tintorer de nombre, al que condenó por sus pecados y faltas a ser quemado en la hoguera varias veces... ¡y de forma consecutiva!



Listado de los Grandes Inquisidores de España

FECHA	NÚMERO	NOMBRE	TÍTULO/COMENTARIO
1481-1498	I	Tomás de Torquemada	Prior de los Dominicos de Segovia
1498-1506	II	Diego Deza	Obispo de Palencia
1506-1517	III	Francisco Jiménez de Cisneros	Arzobispo de Toledo
1517-1522	IV	Adriano de Utrecht	Luego elegido Papa con el nombre de Adriano VI
1523-1538	V	Alfonso Manrique	Cardenal-Arzobispo de Sevilla
1538-1538	VI	Juan Pardo de Tavera	Cardenal-Arzobispo de Toledo
1538-1546	VII	Fray García de Loaisa	Cardenal. Ex-confesor de Carlos V, prior de Dominicos.
1546-1566	VIII	Fernando Valdés	
1566-1571	IX	Diego Espinosa	Cardenal Obis. de Sigüenza y Pres. del Con. de Castilla
1571-1573	X	Pedro Ponce de León	Obispo de Plasencia
1573-1594	XI	Gaspar de Quiroga	Arzobispo de Toledo
1594-1595	XII	Jerónimo Manrique de Lara	
1595-1599	XIII	Pedro de Portocarrero	Obispo de Córdoba
1599-1602	XIV	Fernando Niño de Guevara	Cardenal Arzobispo de Sevilla
1602-1603	XV	Juan de Zúñiga	Obispo de Cartagena
1603-1607	XVI	Juan Bautista de Acebedo	Patriarca de las Indias
1607-1618	XVII	Bernardo de Sandoval y Roxas	Cardenal arzobispo de Toledo y Con. de Estado
1618-1625	XVIII	Luis de Aliaga	Dominico confesor de Felipe III
1621-1625	XIX	Andrés Pacheco	
1626-1643	XX	Antonio de Zapata	Cardenal-Arzobispo de Burgos y Patriarca de las Indias
1632-1643	XXI	Antonio de Sotomayor	Dominico confesor del Rey
1643-1665	XXII	Diego de Arce y Reinoso	
1665-1666	XXIII	Pascual de Aragón	Cardenal-Arzobispo de Toledo
1666-1669	XXIV	Juan Everardo Nithard (Nitardo)	Jesuita alemán confesor de la Reina regente
1669-1694	XXV	Diego Sarmiento de Valladares	Arzobispo y Gobernador del Consejo de Castilla
1694-1699	XXVI	Juan Tomás de Rocabertí	General de los Dominicos y Arzobispo de Valencia
1699-1699	XXVII	Alfonso F. de Córdoba y Aguilar	
1699-1705	XXVIII	B. de Mendoza y Sandoval	Obispo de Segovia
1705-1709	XXIX	Vidal Marín	Obispo de Ceuta
1709-1710	XXX	A. Ibáñez de la Riva Herrera	Arzobispo de Zaragoza
1710-1716	XXXI	Francesco Giudice	Italiano
1717-1720	XXXII	José de Molines	Auditor de la Rota, en Roma
1720-1720	XXXIII	Juan de Arzemendi	Consejero de la Inquisición
1720-1720	XXXIV	Diego de Astorga y Céspedes	Obispo de Barcelona
1720-1733	XXXV	Juan de Camargo	Obispo de Pamplona
1733-1740	XXXVI	Andrés de Orbe y Larrañaga	Arzobispo de Valencia y Gob. del Consejo de Castilla
1742-1758	XXXVII	M. Isidro Manrique de Lara	Arzobispo de Santiago
1745-1758	XXXVIII	Fco. Pérez de Prado y Cuesta	Obispo de Teruel
1758-1761	XXXIX	Manuel Quintano Bonifaz,	Arzobispo de Farsalia
1761-1783	XL	Felipe Beltrán	Obispo de Salamanca
1783-1792	XLI	Agustín Rubín de Cevallos	Obispo de Jaén
1792-1794	XLII	Manuel Abada y la Sierra	Arzobispo de Selimbria
1794-1797	XLIII	Fco. Antonio de Lorenzana	Cardenal-Arzobispo de Toledo
1797-1808	XLIV	Ramón José de Arce	Patr. de las Indias. Napoleón I suprime el T. del S. Oficio
1814-1820	XLV	Fco. de Mier y Campillo	Revolución liberal. Segunda supresión de la Inquisición.



Breve semblanza de Torquemada

Si bien no vamos a contar la historia de todos los grandes inquisidores habidos, sí que vamos a hacer un pequeño alto para dirigir la mirada a tan notable figura. Se puede decir de él que fue el creador de la nueva Inquisición, la Inquisición moderna. Tomás de Torquemada, primer Gran Inquisidor de España, fue quien forjó esta institución haciéndola diferente no solo de su predecesora (la que actuó contra cátaros y valdenses), sino completamente original. El oscuro legado de su obra ha perdurado a través del tiempo y ha llegado hasta nuestro siglo. Nació en Palencia, más concretamente en la aldea de Torquemada, en 1420, y era sobrino del célebre teólogo y cardenal Juan de Torquemada (a la sazón, judío converso). Ingresó muy joven en el convento de San Pablo, en Valladolid. Pese a ser de familia noble, desde muy joven rechazó todo tipo de comodidades y en absoluta austeridad pasó los años en este convento; hasta que, finalmente, hacia 1460, fue nombrado prior del convento de Santa Cruz, en Segovia. Pero persistió en su austeridad: serio y moderado, comía poco y nunca carne, dormía sin sábanas y sobre una tabla, vestía humildemente, severo consigo mismo y con los que le rodeaban, así era Torquemada. Alto delgado, con una presencia turbadora y una mirada de fuego que, cuando se lo proponía, era capaz de ahondar en la misma alma.

También fue confesor de la infanta Isabel, ocupando el lugar de fray Hernando de Talavera. Según el cronista Juan de la Cruz, se le escogió porque *"fue informada de su prudencia, rectitud y santidad"*. Cuando la infanta subió al trono, Torquemada se convirtió en su más influyente consejero. Fue merced a esta posición por lo que medió con la reina para que ésta pidiera al Papa Sixto IV, por medio de su embajador, una bula que autorizara establecer en Castilla el tribunal de la Inquisición. Y así fue concedido en la famosa bula del 7 de noviembre de 1478: fray Tomás y el cardenal de España fueron los depositarios de los poderes para el nombramiento de inquisidores en Castilla. Desde esta posición privilegiada, Torquemada influyó notablemente sobre la reina para que aceptara que se realizaran los primeros autos de fe. En cuanto empezó a funcionar la Inquisición, la aparición de las *Instrucciones* de Torquemada provocó una queja absoluta y los reyes decidieron al final entregar a un solo hombre el poder absoluto sobre esta organización y propusieron al papa el nombre de su confesor. El pontífice aceptó y Torquemada fue nombrado inquisidor de Castilla, más tarde de Aragón y, finalmente, Gran Inquisidor de España. Nada más ser nombrado, organizó toda la estructura de la Inquisición; designó a jueces que recorrerían España con libertad de crear tribunales y juzgar y ejecutar si fuese necesario y, a los que dieron muestras de independencia, los depuso rápidamente; y estableció varios tribunales permanentes en Sevilla, Córdoba, Jaén y Villa Real.

Fray Tomás no se detuvo aquí y pidió insistentemente y, finalmente, logró que se añadiera a los consejos de asuntos públicos en la corte uno nuevo para las cuestiones inquisitoriales. Era el Consejo Supremo de la Inquisición (llamado también "la Suprema"). Estaba formado por tres consejeros reales, dos asesores dominicos y el mismo fray Tomás como cabeza. Con el tiempo, esta organización sufrió algunas variaciones, como se explica en el apartado *Organigrama de la Inquisición*. Por esas fechas Torquemada nombró a veintiséis inquisidores más.

Fray Tomás amplió notoriamente las primera normas de la Inquisición, que se venían usando desde la época de los cátaros: en 1485 escribió sus *Instrucciones* y en los años 88 y 98 añadió nuevas entradas a éstas. Diego de Deza, ya en el 1500, añadió alguna más. Estas instrucciones concretaban los poderes y obligaciones de los inquisidores, la organización de los tribunales y los sistemas a emplear en los interrogatorios. Pero no se limitaba a un mero manual de procedimiento: en él detallaba todo lo relacionado con la prisión, la tortura, penas... y declaraba abiertamente sus objetivos principales: los judaizantes, los árabes falsos conversos, la bigamia, la sodomía, brujos, adivinos, astrólogos, alquimistas e iluminados, ya que de estos últimos pensaba que no podían obtener sus logros sin pactar con fuerzas superiores. También persiguió a los blasfemos y/o profanadores de cosas santas, los provocadores de abortos y un largo etc. En concreto, pensaba de judíos y árabes que eran peores, si cabía, cuando intentaban convertir al cristiano a su religión. Mucho se ha escrito sobre la crueldad de Torquemada.

Llorente cifra en 8 800 los quemados bajo su mandato (1481-1498), 6 500 en efigie, y 9 654 los castigados de diferentes formas. El historiador judío Graetz baja la cifra a 2 000 quemados. Sirva para este tema lo que Sebastián de Olmedo, cronista español, dijo de él cantando sus excelencias: *"El martillo de los herejes, la luz de España, el salvador de su país, el honor de su orden"*.

Durante su carrera, fray Tomás siguió sin ambicionar fortuna alguna, no obstante sí que se encargó de costear diferentes construcciones y hacer diversas reparaciones. Construyó un puente en Torquemada, reconstruyó el convento de los dominicos en Segovia, hizo construir la iglesia principal de su pueblo natal y destaca, ante todo, la construcción de la iglesia y del monasterio de Santo Tomás de Ávila: la obra duró once años y acabó en 1493. Con el tiempo, y con los fondos que fue recibiendo después, siguió ampliando este mismo convento con varios claustros magníficos. Allí es donde residía normalmente.

Siempre que abandonaba este lugar y se dirigía a otras regiones, por los motivos que fuera, le seguía su séquito, que en algunas ocasiones era superior al del mismo rey. Esto se fue haciendo más habitual hacia el final de su carrera, cuando más temía posibles conspiraciones. Se dice que en esta época siempre ponía en la mesa, junto a su comida, un cuerno de licornio que, según creía, tenía la virtud de revelar la presencia de venenos. Este séquito estaba formado por nueve mulas, una escolta de cincuenta familiares del Santo Oficio a caballo y no menos de doscientos peones armados, señal inequívoca de su posición y estatus; aunque, como se ha dicho antes, continuaba mostrándose como alguien muy humilde en el resto de aspectos. Nunca vestía de forma ostentosa, como otros compañeros eclesiásticos. Y en esta línea continuó hasta su muerte. Ésta le llegó en Ávila el 16 de septiembre de 1498, tras diez años como Inquisidor General, quizá los de más dureza de toda la historia de la Inquisición española. Fue sucedido en el cargo por fray Diego de Deza. Pese a lo oscuro de su leyenda se cuenta que "cuando se abrió su tumba para el traslado de sus restos, los que se hallaban presentes contaron que sintieron un especial olor dulce y grato [...] el pueblo comenzó a rezar ante su tumba".

Cazadores de brujas

Jerónimo de Pasamonte



FUE	12	Altura	1'90 m.
AGI	15	Peso	60 kg.
HAB	20	Apariencia	12 (Mediocre)
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	18		
COM	10	RR	40 %
CUL	15	IRR	60 %

Armas: Espada 90% (1d8+1d6+1),
Arma de fuego 40%

Armadura: Ropas de cuero (prot 3)

Competencias: Conocimiento mágico 60%, Leyendas 40%, Teología 75%

Nota: Este curioso personaje nació en Maluenda (Aragón) en 1550. Sus padres, de origen hidalgo, murieron al poco de su nacimiento. Se crió con un amigo de su padre, de profesión médico. Tuvo una infancia triste, sufriendo varias enfermedades graves, entre ellas la viruela, que le estropearon la salud para siempre.

El mismo se describiría un tanto irónicamente como "...desgarbado, alto, no muy sano y corto de vista...".

Profundamente religioso, su vocación era ingresar en un monasterio. Sin embargo, la falta de dinero con la que pagar la dote de ingreso le obligó a enrolarse en los tercios castellanos. Luchó valientemente en la batalla de Lepanto y participó en diversas incursiones contra los turcos.

Finalmente, fue hecho prisionero ante las costas tunecinas en 1574, no consiguiendo su libertad hasta 1592. Se ignora que hizo durante su periodo de esclavitud, pero lo cierto es que viajó mucho: visitó Bizerta, Alejandría, Mixisto, Argel y Rodas, localidad donde un grupo de jesuitas pagaron su rescate. Ya libre, regresó a España, solo para enterarse que nada lo retenía allí, ni amigos ni familia. Así pues volvió a Italia, donde se hizo soldado de fortuna, sirviendo a las órdenes del capitán Aguirre de Gaeta.

En 1594 se hizo amigo de un compañero de armas, Aparicio de Almagro, el cual lo invitó a pasar una temporada en su casa de Nápoles. Allí Jerónimo descubrió por casualidad que la mujer de su amigo practicaba la brujería y que planeaba matar o hechizar a su amigo. Intentó avisarle, pero Aparicio se negó a escucharlo, expulsándolo de su casa y contándose todo a su mujer. Ésta, al verse descubierta, decidió matar a ambos.

Jerónimo resistió los hechizos de la bruja como pudo, hasta que Aparicio entró en razón y mató a su mujer. Por temor a posibles represalias diabólicas, ambos decidieron huir de Nápoles, separándose al salir de la ciudad. Sin embargo, la bruja formaba parte de un poderoso cónclave bruñil, cuyos miembros resolvieron vengarla.

Aunque Aparicio fue eliminado en Roma unos meses más tarde, las brujas tardaron en localizar a Jerónimo, ya que había vuelto a la península. Por fin lo descubrieron en Cuenca en 1599, cuando estaba a punto de casarse con una doncella llamada Ana de Trigueros, de la cual estaba profundamente enamorado. Sin embargo, el viejo soldado no había permanecido ocioso y se había estado preparando para ese momento desde que tuviera noticias de la extraña muerte de Aparicio.

Con la ayuda de "algunos amigos fieles" se enfrentó otra vez a la brujería, volvió a Nápoles para "terminar lo empezado" y eliminó a sus enemigos a sangre y fuego.

En 1605, a instancias de su confesor, escribió el relato de su vida, muriendo poco después. El manuscrito fue confiscado por la Inquisición y no se publicó hasta 1922.

Andrés Mascarón



FUE	12	Altura	1'80 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	12	Apariencia	4 (Horrible)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	20	RR	60 %
CUL	12	IRR	40 %

Armas: Espada 60% (1d8+1d4+1)

Armadura: Ropa acolchada (prot. 2)

Competencias: Psicología 90%, Teología 65%, Elocuencia 90%, Desconfiar 76 %.

Nota: Cazador profesional de brujas del siglo XVII. Vivió y ejerció su "honrado" oficio en el alto Aragón.

Según afirmaba, poseía un don especial para reconocer a las brujas y los endemoniados, muchas veces a simple vista.

Solía cobrar 25 libras por bruja que denunciara o apresara.

Las gentes tenían tal fe en sus poderes que la mayor parte de las veces sus víctimas eran ahorcadas o quemadas sin juicio.



Ilustración: Vázquez

Aventuras

*Salvos fac servos tuos
Deus meus sperantes in te(*)*

El camino del diablo

Por Iván Mata

Aventura preparada para un grupo de cuatro jugadores y ambientada en la parte del norte de Cataluña; una zona montañosa y llena de peligros: animales salvajes, criaturas mágicas, misteriosos enemigos ocultos...

Los personajes empezarán esta aventura cada uno por separado. Tendrán un inicio personalizado en el que ninguno conocerá al resto de personajes que intervendrán en el desarrollo del argumento. Un sabio, un inquisidor, un campesino y un fraile son los Pjs recomendados; en el caso de que haya más jugadores, siempre pueden ser incorporados como habitantes de los pueblos de la zona involucrados en los acontecimientos.

Es vital para el buen desarrollo de la historia que el DJ enfatice el ambiente de misterio que envuelve los acontecimientos y el temor a lo maligno que parece flotar en el aire, especialmente entre los habitantes de Escaló y sus alrededores.

La visita

La acción se inicia en el año de nuestro señor de 1255 en la ciudad francesa de Carcasona. En esta población es donde vive uno de los Pjs involucrados, concretamente el dedicado al estudio de la magia y las ciencias ocultas.

Antecedentes

El Pj tiene un hermano mayor llamado Claude, un sacerdote dominico. Hace ya unos seis años que no tiene noticias de él; el último contacto se produjo cuando Claude partió hacia la ciudad de Tolosa. En realidad Claude se dirigía hacia esta ciudad para participar en la limpieza que estaba efectuando la Iglesia en toda la zona pirenaica. Miembro de la Inquisición papal, Claude formaba parte de un grupo enviado para acabar con la supuesta presencia de criaturas extrañas en la zona, algunas de las cuales corre el rumor que habían estado relacionadas con la herejía cátara existente en la región.

Los inquisidores, el propio Claude y los hermanos Marçal y Finio tuvieron noticias de la existencia de una de estas criaturas que rondaba por la comarca. Finalmente, consiguieron descubrir su refugio, pero un sirviente de este ser —que resultó ser un upiro— acabó con los otros dos hermanos. Claude se refugió en una posada, desde donde escribió la carta que le será entregada al Pj. Durante la noche el upiro entró en la habitación del sacerdote y, después de una breve lucha, le dio muerte. Al día siguiente, el amo de la posada encontró el cadáver y la carta. Conocedor de donde era natural el sacerdote, el cual se hacía llamar Claude de (Poner aquí el nombre del pueblo de donde es originario el Pj) decidió entregar la carta a un comerciante que iba de paso para que la llevase a sus familiares.

Mientras, la Inquisición, preocupada por la falta de noticias de los tres hermanos, decide enviar un nuevo sacerdote a la zona, en este caso el Pj inquisidor. En este punto es cuando entra en acción el Pj sabio.

Últimas palabras de un hermano

El Pj se encuentra en su casa, sentado tranquilamente, leyendo algún libro o tratado de secretos arcanos, cuando tres golpes resuenan en la puerta de madera.

Si el Pj la abre (y si no, insistirán unas veces más) verá que quien llama es un hombre de mediana edad (unos cuarenta años, aproximadamente) de baja estatura y ropas de buena calidad, el cual lleva un paquete en su mano. Detrás de él un caballo atado está pastando calmamente unos hierbajos crecidos al lado de la casa mientras carga con un par de bolsas de cuero.

El hombre saludará al Pj y le dirá:

"Encantado señor. Mi nombre es Lucien. Preguntando a los vecinos me han indicado que aquí vivía cierto familiar de Claude, un sacerdote dominico. ¿Es correcto eso, señor! ¿Sois vos?"

Si el Pj contesta afirmativamente, Lucien le pedirá permiso para pasar, pues tiene algo que explicarle. Ya más tranquilos, sentados al lado del fuego, Lucien le explicará los motivos de su visita:

"Lo siento mucho, señor, pero el motivo de mi presencia aquí no será causa de vuestra alegría. Lamento comunicarles que vuestro hermano Claude... ha fallecido. Yo no llegué a conocerlo, pero quiso la suerte que me encontrase en la misma posada que él la noche en que falleció. El posadero, hombre juicioso y conocedor del nombre de vuestro hermano, Claude de (de nuevo el nombre de la localidad), me consultó sobre mi trayecto, preguntándome si supondría alguna molestia para mí el realizar un pequeño desvío y venir aquí, para ver si algún familiar suyo aún vivía y darle las malas nuevas, además de entregarle esta carta. Parece que vuestro hermano la escribió la misma noche de su muerte. En cuanto a las circunstancias de ésta, el posadero lo encontró por la mañana estirado en la cama, como si hubiera muerto durante el sueño, pero con un aspecto terriblemente pálido, como si algo le hubiera provocado un ataque de terror, sin duda la inminencia del fatal desenlace. La ventana estaba rota, seguramente a causa de la terrible tormenta que se desató durante la noche dejando en la estancia un halo de extraña inquietud, no sé cómo explicarlo mejor. En fin, tomad, ésta es la carta que escribió vuestro hermano".

Lucien le entregará al Pj un pergamino enrollado y atado con una cinta de color rojo. El Pj reconocerá rápidamente la letra de su hermano Claude al primer vistazo.

El texto de la carta es el del cuadro adjunto.

Lucien se marchará antes que el Pj lea la carta o bien después si éste lo invita a quedarse. Si le pregunta, le explicará que la posada donde murió su hermano es la posada de Bert y que el cuerpo lo enterraron en el cementerio del pueblo.

Está a punto de llegar la primavera, de modo que, si el Pj decide trasladarse a Belcaire (y si no, se acabó la aventura para él), los caminos ya son transitables.

De desearlo el DJ, aquél siempre podría tener un viaje un poco más accidentado gracias a los bandidos o alguna tormenta de nieve que llegue con retraso.

(*) Señor, salva a tus siervos. Dios mío, salva a los que esperan en Ti.

"A mi estimado hermano,

Si finalmente estás leyendo esta carta es que no he tenido suerte y mi vida se ha extinguido. Siento mucho todo este tiempo —óseis años ya?— en que no me he puesto en contacto contigo, pero la verdad es que no he tenido tiempo prácticamente ni para descansar. Como debes recordar, yo, en mi calidad de sacerdote dominico, me dirigía hacia la ciudad de Tolosa, según te dije para supervisar el estado de la zona transcurridos ya unos años desde la extinción de la herejía cátara. Esta, por así decirlo, era la excusa. La verdad es mucho más sombría e inquietante. En este punto, y recordando tus aficiones de antaño, he de apelar a una cierta libertad de mente —no se me ocurre otra forma de expresarlo— para que comprendas la verdad que te voy a explicar y no me tomes por un loco. Me dirigía hacia la zona situada a los alrededores de Tolosa, es cierto, pero no con los fines que te dije. En realidad, Marçal, Finio y yo mismo somos enviados especiales de la Inquisición en la zona. Como bien sabes, los herejes cátaros fueron exterminados poco después de la toma de la fortaleza de Montsegur. Pero nuestros superiores, conocedores de algunos extraños rumores que circulaban por la comarca, nos enviaron para su verificación o desmentido. Estos rumores consistían en la afirmación —ignoro a partir de qué fuentes— de que en las inmediaciones de la ciudad de Tolosa habitaban unas extrañas criaturas de apariencia humana, pero sin ningún otro lazo de unión con nosotros, criaturas de Dios. Es más, parecía ser que estos enviados del infierno estaban dotados de extraños poderes —fuerza sobrenatural, cambiar de forma y otros más aterradores aún— por lo que representaban una gran amenaza para todos los buenos habitantes de la región.

Pero volviendo a mi misión, durante los primeros años, no encontramos prueba alguna de la existencia de estos seres. Pensábamos ya que se trataba de eso, rumores infundados, sencillamente eso, cuando, cerca de Belcaire, población cercana a Aux-les-Thermes, nos enteramos de la existencia de una especie de enfermedad mortal que los campesinos calificaban de "castigo del Señor". Las víctimas aparecían por las mañanas tumbadas en sus lechos, mortalmente pálidas, sin que la noche anterior presentaran ningún tipo de signo que indujera a pensar que la persona se encontraba enferma. Bueno, esto no es totalmente cierto. Algunos habían comentado durante las últimas semanas encontrarse débiles físicamente, sin motivo aparente para ello. Mis hermanos y yo no dudamos en ningún momento sobre los orígenes de las muertes, así que decidimos quedarnos en la zona de Belcaire hasta lograr exterminar la causa de ese mal. Encontrar su pista nos llevó bastante tiempo, pero una noche tuvimos suerte, pues, después de varias semanas de vigilancia y espera, vimos salir un hombre de una casa a través de la ventana y, deslizándose sigilosamente, tomar el sendero que conduce al castillo cercano. Seguros de que la víctima de su ataque no necesitaba de nuestra ayuda, pues ya estaría muerta, lo seguimos a través del camino, ocultos entre las sombras y protegidos por los ruidos nocturnos del bosque. Lo vimos en la lejanía acompañado de otro hombre. Creímos que habíamos sido lo suficientemente discretos como para que no notasen nuestra presencia, pero la criatura se detuvo en seco, se volvió y se nos quedó mirando. En ese momento creí perder el mundo de vista. El ser que teníamos delante nuestro, a pocas decenas de metros, nos clavaba unos terribles ojos rojos de color sangre. Si tenía alguna duda sobre si se trataba de una criatura del Averno, ésta se disipó enseguida dejando paso a un terror como no había sentido nunca. El hombre que lo acompañaba —digo hombre porque actuó como tal, a diferencia del otro— empezó a montar su ballesta, pero el ser lo detuvo con un gesto y, lanzando un horrible rugido, se abalanzó sobre nosotros. Recorrió la distancia que nos separaba en menos tiempo del que creí posible y agarró a Finio por el cuello. Entonces Marçal blandió el crucifijo ante él mientras le ordenaba retroceder. Su Fe era poderosa y el ser soltó un rugido mientras mostraba una mueca de rabia. Marçal apoyó con firmeza el crucifijo sobre el antebrazo del monstruo.

Inmediatamente la criatura soltó otro rugido, mientras soltaba a Finio y se sujetaba el lugar que la Santísima Cruz le había tocado, de donde salía una especie de humo y en ese momento pude oír claramente un crepitar que venía de allí, como si su carne se estuviese cociendo. Sin duda, le dolió. Marçal empezó a avanzar hacia él, mientras éste retrocedía y le lanzaba horribles rugidos de odio. Pero nos habíamos olvidado del otro, el cual disparó una flecha que alcanzó a Marçal en el brazo y le hizo soltar la Cruz, que cayó al suelo. La criatura soltó un bramido de alegría y se abalanzó sobre Marçal.

No me tomes por un cobarde, pero, viéndolo todo perdido y presa del pánico, abandoné a mis dos compañeros y corrí de vuelta a Belcaire, con los gritos de dolor de mis hermanos aún resonando en mis oídos. Ahora me encuentro en la posada, sabedor de que vendrá a buscarme, pues este mediodía el posadero vino diciéndome que un hombre, que coincide en su descripción con el que llevaba la ballesta, vino preguntando si alguno de los tres monjes aún se encontraba en la posada. Sé que no tengo escapatoria y por eso estoy decidido a no huir como hice la otra noche. Debe de estar a punto de llegar, pues los lobos, que cada noche a estas horas de oscuridad nos habían deleitado con su cántico, acaban de callar, sintiendo sin duda como la muerte ronda por los alrededores, tal y como yo la noto en estos momentos.

Se despide de ti, tu hermano, que te quiere

Claude

Primera parte: Una desaparición, una aparición y un encuentro

Parte de la acción tiene lugar en el pequeño término de La Guingueta d'Àneu, pueblecito situado al norte de la población de Sort y que se extiende sobre los dos márgenes del río Noguera Pallaresa, dominando los pueblos de Jou, Unarre, Escaló, Dorre, Bernós, Cèrbí, Gavàs, Burgo, Escalarre, Escart y Estaron. Casi la mitad del territorio está cubierta de bosques de pinos y robles. La capital de la zona es La Guingueta, pero destacan la torre, el castillo y el monasterio románico de Sant Pere de Burgal, en Escaló, el otro lugar donde transcurrirá el resto de la acción.

Antecedentes

En este punto no sólo puede entrar un Pj, sino dos diferentes y puede que más. Uno es un campesino, habitante del pueblo de Jou. El Pj está casado desde hace poco tiempo y todavía no ha tenido hijos o, como mucho, uno. Cultiva una pequeña parcela de tierra, pero se dedica a cuidar de su ganado principalmente. El otro Pj posible sería el capellán encargado del monasterio de Sant Pere de Burgal, en el pueblo de Escaló. Se trata de un hombre tranquilo y sencillo (si no lo lleva un Pj, claro: en ese caso que lo interprete como más le plazca) encargado de guiar espiritualmente a los habitantes del término de La Guingueta. El monasterio depende eclesiásticamente del obispado de la Seu d'Urgell, aunque políticamente esté bajo el arbitrio del Barón Ramón II d'Escaló, el cual tiene el castillo en una montaña desde donde se domina la zona. En cuanto a los demás Pjs, pueden ser vecinos, cazadores o amigos que ayuden al Pj campesino en un desesperado y urgente rastreo.

Una desaparición

Todo empieza durante un anochecer cualquiera. Después de una agotadora jornada de trabajo, el Pj regresa a casa. Allí lo espera su mujer, que está preparando la cena. Mientras están comiendo, con una tirada de Escuchar, el Pj oír ruidos provenientes del establo. En el caso que la falle, su mujer comentará el hecho. Parece como si los animales estuvieran inquietos. Fuera, la oscuridad es total. Hace poco que ha pasado lo mejor del verano y el frío en el exterior ya es considerable. Cuando el Pj salga, oír claramente los ruidos que hacen los animales. El establo tiene las puertas abiertas, pero con una tirada de Otear el Pj no verá a nadie por los alrededores: la oscuridad es casi total, pues esa noche la luna se esconde tras las nubes.

En cuanto el Pj se acerque al establo a comprobar si todo marcha en orden, el upiro —que es la causa de la inquietud de los animales— entrará en la casa por una ventana. Allí atacará a la mujer del Pj, la cual chillará de terror en cuanto lo vea. Para oír el grito, el Pj deberá hacer una tirada de Escuchar con un bonus del 25%. En caso de sacarla, oír los gritos de terror de su mujer cruzando el espacio que lo separa de la casa; pero, cuando vaya a entrar, la puerta se cerrará en sus narices. Deberá vencer una tirada de FUE x2. Si lo consigue, se precipitará en el interior. La casa estará completamente a oscuras y no habrá nadie: su mujer ha desaparecido.

Cuando vea la ventana rota, si mira y saca una tirada de Otear, verá —o le parecerá ver— algo que se pierde entre los árboles. Si lo sigue, deberá realizar una serie de tiradas de Rastrear. Un fallo impide volver a tirar más y significará que ha perdido definitivamente el rastro. Cada éxito, por eso, repercute en un bonus de un 25% para la siguiente tirada. Para la primera tirada, el Pj también obtiene el bonus si llegó a ver la figura que se perdía entre los arbustos. En caso contrario, el bonus desaparece y deberá realizar una primera tirada también de Rastrear para saber en qué dirección huyó el asaltante.

1 éxito:

El rastro es confuso y parece ir hacia el este, pero a los pocos metros se pierde. Está oscuro y el terreno se encuentra lleno de arbustos y matojos que dificultan seguir la pista.

2 éxitos:

El rastro parece ir claramente hacia el este, aunque el atacante no sigue una ruta en línea recta, como si quisiese despistar a posibles perseguidores.

3 éxitos:

El rastro se adentra claramente en el lugar conocido como la Serra dels Encantats.

4 éxitos:

El rastro cruza completamente la Serra dels Encantats.

5 éxitos:

Las huellas se dirigen hacia la zona en la que se sitúa el pueblo de Escaló. Lamentablemente, al cruzar una zona rocosa, se pierde definitivamente y ya no es posible recuperarlo.

En caso de perder la pista sólo se puede seguir el rastro durante las cinco o seis horas siguientes, después de eso ya será del todo imposible. El Pj podría recurrir a algún vecino cazador (por ejemplo, otro Pj, para lo cual el DJ le habría de preparar una introducción) que viva en los alrededores y que pueda echarle una mano.

En el supuesto caso que utilizasen perros, la pista también se perdería después de cruzar la Serra del Encantats, pues tras el terreno rocoso se encuentra un arroyo donde los canes confundirían el rastro.

El Pj acabará perdiendo la pista tarde o pronto. Si ha tenido suerte, habrá tomado el camino hacia Escaló. Sea como sea, lo más seguro es que acabe pidiendo ayuda a los vecinos para buscar, pero, como decíamos antes, los indicios llevarán como mucho en esa dirección.

Si baja hasta el pueblo de Escaló, entrará en contacto con el párroco local, un modesto sacerdote que puede ser iinterpretado por otro de los Pj.

Una aparición

La parte del fraile se inicia un poco antes de la desaparición de la mujer del Pj campesino. El párroco se encuentra en el monasterio de Sant Pere de Burgal realizando las plegarias pertinentes. En ese sagrado momento será interrumpido por uno de los hermanos llamado Marc, presa de gran agitación y nerviosismo, el cual le dirá lo siguiente con la voz entrecortada por la agitación y sin esperar que el Pj finalice sus tareas:

"Padre (pon aquí el nombre del Pj), os traigo un mensaje urgente de Sixte, el médico del pueblo. Os ruega que vayáis lo más rápidamente posible a su casa, pues un paciente de él requiere que le dispenséis los últimos sacramentos".

El trayecto entre Escaló y el monasterio lo acostumbran a realizar montados en burro.

El hermano Marco le comentará que éste ya está preparado y que, si al Pj no le importa, a él le gustaría acompañarlo. El viaje, a través de un terreno bastante escarpado, no durará más de diez minutos.

Después de llegar al pueblo, verán que una docena de vecinos se han reunido alrededor de la casa del médico. Cuando consigan entrar (la gente al verles se apartará para dejarles paso) se darán cuenta de que el médico está atendiendo a alguien que está estirado en la cama. El interior de la casa está muy oscuro, con las ventanas cerradas y tan solo iluminado por unas velas. A su lado está Pere, un vecino. Los dos le darán la bienvenida y le mostrarán al enfermo. Sixte le dirá:

"Siento haberos hecho venir para nada, pero ha muerto hace apenas unos minutos. Aunque, aparte de llamaros para que le dieseis los últimos sacramentos, hay otro motivo para requerir vuestra presencia y no es otro que las circunstancias de su hallazgo y sus extrañas murmuraciones. Aquí está Pere, el fue quien encontró al infortunado. Adelante, Pere, explicaselo todo al padre".

"Veréis, padre —el tal Pere, visiblemente nervioso empezará su relato—. Me encontraba yo recorriendo mi huerto en compañía de mi perro. Como bien sabéis, la noche anterior se había producido una tormenta bastante violenta y decidí ir a echar un vistazo a mis plantas y árboles para ver en qué estado habían quedado tras el temporal. Me encontraba en el límite más al norte de mis tierras cuando Nak, ya sabéis, mi perro, empezó a olfatear el aire y a mostrar signos de nerviosismo acompañados de violentos gruñidos. No soy hombre cobarde por naturaleza, como bien sabéis, así que me dirigí hacia el lugar donde señalaba mi perro. A poca distancia del lindero del bosque oí una especie de gemido. Me agaché y cogí una piedra del suelo mientras intentaba acercarme sin hacer ruido. Empecé a adentrarme en el bosque y entonces vi una figura estirada en el suelo, medio oculta entre los arbustos. Era un hombre, con la ropa medio desgarrada y lleno de arañazos; parecía como si se hubiera arrastrado por todo el bosque. Estaba medio inconsciente, y murmuraba algo así como «sus ojos...sus ojos...» y también «manos como garras». Entonces levantó la vista de pronto y me agarró la muñeca y con los ojos desorbitados me dijo: «Era el diablo en persona». Y entonces se desmayó. Yo lo recogí y lo traje hasta aquí. En fin, padre, ésta es la historia".

Si preguntan al médico por el estado del cuerpo, les comentará que presenta bastantes heridas, algunas muy graves, y que estaba prácticamente desangrado. El hermano Marc se pondrá de pie y, cogiendo de la manga al Pj, dirá:

"Creo que deberíamos hablar inmediatamente con el Padre Claudi".

El médico, Sixte será de la opinión de que se debería hablar también con el Barón Ramón II, pero Pere puntualizará que pudiera ser que se tratara únicamente de un animal y de que el hombre delirara. Además, cree que el barón ha bajado a Sort, pues hace dos o tres días le pareció verlo en una comitiva. El médico se encargará de enterrar el cuerpo, aunque espera que el Pj diga las oraciones pertinentes. En este momento entrará Lluçà. Se trata de un campesino, un anciano de unos cincuenta años y el hombre más respetado de todo el pueblo por sus consejos y su sabiduría:

"Acaban de avisarme de que habéis encontrado un hombre moribundo. ¿Qué es lo que ha sucedido?"

Si el Pj presente decide no explicar nada de lo ocurrido, lo harán Sixte o Marc por él.

"Bueno —concluirá Lluçà—, si, como dice Pere, el barón no está y, por tanto, sus guardias sin sus órdenes no nos ayudarán, tendremos que organizar una batida para encontrar a esa...cosa antes que mate a alguien más. Bueno, padre, si estáis de acuerdo".

Si no hay problemas, Lluçà dirá que él se encarga de todo y que, mientras lo hace, los hermanos vayan a encontrarse con el padre Claudi.

Después de desandar el camino y una vez lleguen al monasterio, podrán hablar allí con Claudi. Éste les escuchará atentamente mientras se explican, y después de pensar unos minutos dirá:

"Aquí, según veo, nos encontramos con dos posibilidades: primera, que el hombre delirase y confundiese a cualquier animal con el diablo o un representante suyo; o que, segunda, fuese verdaderamente atacado por alguna criatura infernal. Los hombres de Escaló, según me decís, han decidido organizar una batida para encontrar a la criatura o lo que sea. Esperaremos a ver qué es lo que encuentran y si su búsqueda no da resultado recurriremos al barón".

En caso que algún Pj comente que éste se encuentra en Sort, Claudi se lo mirará extrañado y dirá:

"Es raro, hoy mandó un mensajero para decirme que estaba indispuerto y que no podría asistir a la misa de mañana domingo. Pero, si el asunto se complica, yo mismo iré a pedirle audiencia".

Y un encuentro

Mientras tanto, Lluçà ha organizado una batida con los hombres de Escaló. Ésta empezará a las seis de la tarde y finalizará sobre la medianoche.

Ésta es la noche en que el upiro ataca y secuestra a la mujer del Pj campesino. Al día siguiente por la mañana, si el Pj campesino sigue buscando a su esposa por los alrededores de Escaló, podría entrar en contacto con la batida organizada por los habitantes de éste, más concretamente en la Serra dels Encantats. Para encontrarse, los Pjs de cada grupo tirarán por Otear y Escuchar —suponiendo que haya Pjs en ambos— de forma que, o bien oirán los ruidos que hace el otro grupo o bien lo verán a través de la espesura. En el supuesto que sendos grupos se acaben encontrando, el Pj campesino será acompañado hasta Lluçà para que le explique lo que sabe, el cual lo llevará hasta el pueblo para hablar con los clérigos.

Mientras el Pj y Lluçà se dirigen hacia el monasterio, el padre Claudi estará oficiando la misa en la que pedirá ayuda divina para acabar con la criatura que ha provocado la muerte del hombre y para que no muera nadie más.

La sala está medio llena, ocupada por todos los habitantes del pueblo —niños, mujeres y ancianos— excepto los hombres, que participan en la batida en el bosque. Lluçà y el Pj llegarán cuando acabe la misa. Claudi, acompañado del hermano Marc y del Pj sacerdote, los recibirá en una pequeña sala, donde podrán hablar en privado:

"Y bien, ¿caso traéis alguna nueva de la misteriosa criatura o tal vez alguna explicación de lo que vio el moribundo? —preguntará Claudi dirigiéndose al campesino. Una vez haya este explicado su historia Claudi preguntará de nuevo—. Pero, entonces, ¿no llegasteis a ver lo que se llevó a vuestra esposa?"



En este momento serán interrumpidos por unos gritos que vienen del corredor:

"¡Padre Claudi! ¡Padre Claudi!"—la figura de un hermano entrará en la sala con el rostro completamente pálido. Claudi preguntará qué ocurre, a lo que el hermano contestará—. *Han encontrado otro cadáver. Esta vez ha sido cerca del camino de Sort*".

Todos se levantarán rápidamente y saldrán al exterior. Allí los espera un vecino de Escaló, el cual se ofrecerá para guiarlos hasta el lugar del hallazgo. A pesar de ir todo lo rápido que puedan, las dificultades del terreno harán que no lleguen hasta pasados bien veinte minutos. El hombre, de nombre Francesc, los hará desviarse del camino unas decenas de metros. En medio de los árboles encontrarán unas diez o doce personas de pie, todas quietas. El médico, Sixte, se encuentra de rodillas examinando un cuerpo estirado entre los arbustos.

Si se acercan, verán que el cuerpo está rígido además de presentar una gran palidez. Aunque lo que más llama la atención es que lleva las ropas de uno de los guardias del barón Ramón II, pero éstas presentan un estado lamentable: están horriblemente destrozadas, principalmente en el pecho, donde se ven los restos de una gran herida. Sixte acabará de examinarlo y, poniéndose en pie, dirá:

—Bueno, éste es Carles, uno de los hombres del barón. Llevará muerto entre tres y cinco días, calculo yo. Tiene un gran desgarró en el pecho, causado por las garras de un oso posiblemente, además de otros golpes y arañazos, pero además le han roto el cuello. Lo más curioso es la poca sangre que hay en el suelo y él, en cambio, está seco, por así decirlo. Lo han desangrado, igual que el moribundo que encontró Pere. Aunque, sea lo que sea que lo atacó, esta vez sí que hizo bien su trabajo.

En caso de realizar unas tiradas de Medicina, los Pjs llegarán a la misma conclusión. Si además sacan una tirada de Buscar, se darán cuenta de que la espada del cadáver está un poco desenvainada, como si lo que lo atacase, fuese quien fuese, lo hiciera con gran rapidez y sin darle tiempo a reaccionar.

El padre Claudi, en el caso de que nadie lo proponga, dirá: *"Hay que ir inmediatamente a hablar con el barón. Iréis vos, [nombre del Pj sacerdote], mientras, yo me dirigiré a la Seu para hablar con el obispo"*.

Obviamente, el Pj sacerdote puede cambiar los papeles con Claudi si lo prefiere. Además, Llucà puede proponer que sean tres los que vayan a visitar al barón: un representante del clero (Claudi o el Pj sacerdote), uno de los pueblos circundantes (el Pj campesino) y él mismo como portavoz de Escaló.

A esta comitiva pueden añadirse nuevos Pjs, como un médico u otro campesino "de escolta", ya que es un buen momento para ello.

En cualquier caso, todo queda en manos de los jugadores y del director de juego.

Llegada a Belcaire

Retomamos aquí la historia del Pj sabio, el cual viajaba desde su casa, donde recibió la nota enviada por su hermano, hasta Belcaire, donde murió éste. El tiempo es agradable y con esta grata compañía el Pj llegará a la entrada del pueblo. Es un asentamiento de un tamaño respetable. La fuente de riqueza es la ganadería, además de algunas plantaciones de árboles frutales. El camino principal atraviesa el pueblo por el centro y, en la entrada, desde donde viene él, se encuentra la posada de Bert.

Se trata de un edificio de piedra y madera de dos plantas y con un establo a su lado. Como su mismo nombre indica, la posada está regentada por Bert en compañía de su mujer Louise. Ella se encarga de la cocina.

Les ayudan una chica llamada Marie para servir y, en las faenas del establo, un jovenzuelo de nombre Pierre. Si quiere interrogar a Pierre, Marie o Laurie deberá pasar una tirada de Elocuencia. En caso de ser la tirada satisfactoria, obtendrá lo siguiente:

► De Pierre, que recuerda a un cura que murió en su habitación, más concretamente en la planta de arriba.

► De Marie, que lo encontraron muy pálido, como otros habitantes del pueblo.

► De Louise, que la ventana estaba rota y que fue el último muerto en Belcaire en estas extrañas circunstancias. Desde su muerte no ha fallecido nadie más por idénticas ni similares causas.

► Si habla con Bert después de identificarse como el hermano de Claude, éste le comentará lo que se dice en los párrafos que siguen. Si no dice quién es, lo único que conseguirá, después de pasar también la tirada de Elocuencia, es la información que le podían dar los otros tres por separado, pero condensada en una sola.

"Lamento mucho la muerte de vuestro hermano, señor. Recuerdo que llegó aquí acompañado de otros dos frailes, de nombres Marçal y Finio. Buena gente todos ellos. Se instalaron en dos habitaciones. Pidieron una única, pero no había sitio para dos camas más, así que aceptaron dormir separados, en una vuestro hermano y en la otra, los dos restantes. Al llegar parecían bastante interesados en las extrañas muertes que se habían producido en los últimos tiempos en Belcaire. Preguntaron a los familiares de los fallecidos, es decir, Jean Baptiste, Louis, Alain—el herrero— y Marie, pero después se quedaron en sus habitaciones, aunque dejaron de preguntar, y sólo salían de una forma que yo diría más estudiada, todo menos al azar; es decir: durante el día se iban alternando, pero de noche salían en pareja como mínimo, si no los tres juntos. Así estuvieron bastantes días, hasta que una noche salieron y volvió solamente Claude. Se pasó todo el día en su habitación encerrado. Entonces, hacia mediodía, si no recuerdo mal, vino un hombre preguntando por alguno de los monjes. Yo le contesté que sólo había uno y que estaba en su habitación, pero dijo que no lo molestara, que ya vendría en otro momento."

Yo subí a informar a vuestro hermano y éste no pareció sorprenderse. Le pregunté por sus dos hermanos, pero dijo que habían partido y que él no tardaría en acompañarlos. Cuando quise saber a dónde se dirigiría, me dijo que no pensaba moverse de allí. Me extrañé mucho de su respuesta, pero en ese momento no lo comprendí. No pasó nada durante todo el día y, a la mañana siguiente, extrañado de que no bajase a desayunar, subí a su cuarto. Allí lo encontré muerto, terriblemente pálido, tumbado en la cama. Murió igual que las personas que os he mencionado antes. En la mesilla encontré una carta sellada. Entonces, recordando de dónde procedía, le pedí a un comerciante que pasaba bastante cerca si sería tan amable de hacer un pequeño desvío y ver si había algún familiar al cual pudiese hacerle entrega de la carta. Lo más curioso es que, tras la muerte de vuestro hermano los extraños fallecimientos, por así llamarlos, han finalizado. No se ha producido ninguno más desde entonces. Enterramos a vuestro hermano aquí, en el cementerio local. Por cierto, lo había olvidado. La Iglesia envió a otro sacerdote, parece ser que para averiguar que ocurrió con vuestro hermano y con Marçal y Finio. Está hospedado aquí precisamente".

Al finalizar esta conversación, el rumbo de los acontecimientos dependerá de lo que haya hecho el Pj inquisidor y si los dos deciden encontrarse a través de Bert, el cual los pondrá en contacto a ambos.

El inquisidor

A ser posible de ascendencia catalana, el Pj se encuentra en Roma, sede oficial de la Inquisición papal. Su parte se inicia estando él repasando una serie de escritos en la sala de lectura. Una quietud flota en el ambiente, reina el silencio más absoluto: paredes repletas de libros, los hermanos escribas copian y repasan bajo la débil luz de unas grandes velas. En ese momento el Pj será llamado a la sala del padre Antelo. Éste, superior de él, lo recibirá y, tras hacerle algunas preguntas sin interés, pasará a explicarle el asunto por el cual lo ha llamado:

Veréis hermano (nombre del Pj), voy a confiaros un asunto para el que creo que sois el más capacitado de todos los que aquí hay. Sois natural de la zona de Urgel y esto hace que seáis el candidato idóneo, pues nadie aún en su persona las capacidades que vos poseéis y el dominio del lenguaje que allí se habla. Como bien sabéis, nuestra santa institución fue constituida con el fin de suprimir las diversas herejías que se extendían por Europa durante esos años, principalmente la herejía cátara del sur de Francia y norte de la península itálica. El propio Papa Inocencio IV aprobó el uso de la tortura para que pudiésemos llevar a buen término nuestra sagrada misión. Existen relatos que parecen indicar que estas herejías obtuvieron el apoyo de extrañas criaturas disfrazadas bajo forma humana, criaturas sin duda salidas del infierno. Aunque esta explicación es innecesaria, pues ya conocéis los hechos, así que iré a lo que nos interesa. Hace ahora unos años mandamos un grupo de tres hermanos dominicos, Marçal, Claude y Finio, a investigar el tema en los alrededores de la ciudad de Tolosa.

Pasaron cinco años sin encontrar ningún indicio de la existencia de estas criaturas, pero parece ser que finalmente hallaron algo.

Desgraciadamente, algo les ha sucedido. Las últimas noticias que tenemos es que se encontraban en el pueblo de Belcaire, donde creían poder encontrar a algún ser demoníaco. Os pondréis inmediatamente en camino

hacia la zona, averiguaréis qué ha ocurrido con nuestros hermanos y acabaréis su tarea allá donde ellos la dejaron, si es que efectivamente, tal y como nos tememos, algo les ha ocurrido. Os acompañará un guardia y además os entregaré un salvoconducto que os concede todos los beneficios de un enviado especial de la Iglesia por los territorios donde crucéis. ¿Queréis hacerme alguna pregunta antes de ir a prepararos!.

Antes de partir, el Pj recibirá la visita del guardia que lo acompañará, un hombre llamado Francesco, hijo de comerciante catalán natural de Barcelona y que, por tanto, también domina la lengua catalana. En caso necesario, este Pnj podría ser sustituido por otro Pj.

El viaje será tranquilo y sin ningún tipo de incidente. Por los caminos irán encontrando comerciantes, ganaderos, soldados, mendigos y cualquier persona típica de un camino medieval. El tiempo se muestra apacible durante todo el recorrido. Finalmente, tras largas jornadas de viaje, el grupo llegará al pequeño pueblo de Belcaire, que es un lugar perdido entre las montañas, rodeado de bosques y terrenos escarpados, profundos acantilados y animales salvajes... y quizás de algo más.

De pesquisas en el pueblo

Cuando hagan la entrada en el pueblo, lo primero que pueden hacer es dirigirse a una posada donde hospedarse. Como la única que hay es la de Bert, este hecho les puede ahorrar trabajo. El pueblo no consta más que de una treintena de casas desperdigadas en una amplia zona de terreno, con campos de cultivo alrededor y grandes explanadas donde pastan los animales.

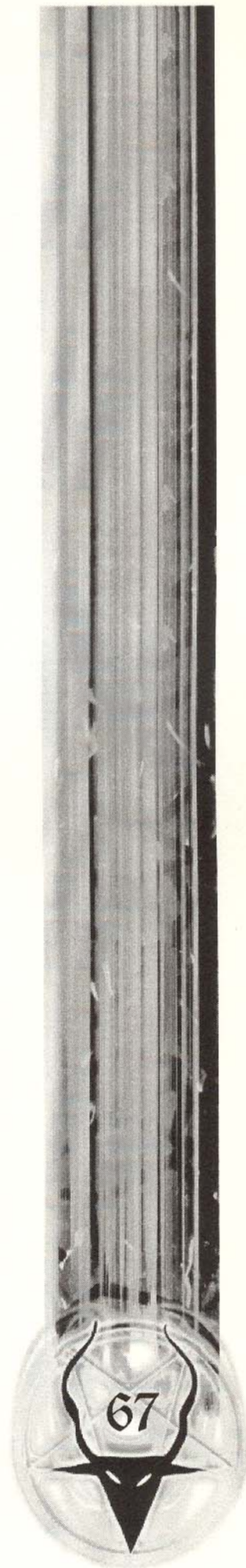
Los espesos bosques de los alrededores proporcionan además abundante caza, hecho que hace que los cazadores sean numerosos por la zona.

El posadero

En el caso de que decidan preguntar a los habitantes de Belcaire, con las pertinentes tiradas de Elocuencia descubrirán que lo único que recuerda la gente es la muerte de un fraile que había llegado acompañado de dos más, los cuales se fueron del pueblo antes de la muerte del primero.



Ilustración: Frad



La mayor fuente de información que podrán encontrar es en la posada. Allí todas las respuestas serán iguales que las que obtiene el sabio, excepto en el caso del propio Bert, el cual explicará lo siguiente:

"Llegaron aquí tres hermanos vuestros, Claude, Marçal y Finio recuerdo que se llamaban, instalándose en dos habitaciones del piso superior. Los primeros días preguntaron sobre todo por las muertes extrañas acaecidas en el pueblo antes de su llegada.

Siempre aparecían los cuerpos estirados en la cama, como si hubieran muerto durante el sueño. Estaban todos mortalmente pálidos, aunque el día anterior todos se habían encontrado perfectamente, sin dar ninguna sensación de estar enfermos. Bueno, creo que Louis se había quejado días antes de encontrarse mal, aunque de eso no estoy seguro. Para ello debería hablar con Paul, el médico. En fin, que tras preguntar, se quedaron aquí varias semanas. Parecía como si esperasen algo, pues nunca salían menos de dos a recorrer los alrededores durante el día y, a veces, los tres, cuando lo hacían por la noche vigilando las casas y las calles. Entonces salieron los tres una noche, pero sólo volvió Claude, que se encerró en su habitación. Al mediodía siguiente vino un hombre preguntando por los monjes, pero, tras saber que sólo había uno, se marchó. Se lo dije a Claude, pero éste no se sorprendió ni nada. Dijo que pronto iría a reunirse con sus hermanos. A la mañana siguiente subí y lo encontré estirado en la cama, muerto como los otros. Encontré una carta que envié a su hermano a través de un comerciante. ¡Ah!, ¡sabéis...! Desde entonces no ha muerto nadie más en iguales circunstancias. No sé, ignoro dónde fueron aquella noche, pero, a tenor de sus palabras, temo que algo terrible les ocurrió. Si murieron, nunca encontramos sus cuerpos, pero a Claude lo enterramos en el cementerio".



Ilustración: Jacobo

El médico

En el caso de que los Pjs (o el Pj) decidan hablar con el médico, de nombre Paul, lo encontrarán con su mujer en una pequeña casa de madera situada prácticamente en el centro de Belcaire.

Para hablar con él deberán sacar una tirada de Elocuencia, aunque el inquisidor recibirá un bonus del 25%, o realizar correctamente una tirada de Inquirir. Se trata de un hombre bajo, ya mayor, rondando los cincuenta años. Sus cabellos blancos le llegan hasta los hombros, mientras una especie de temblor constante hace agitar todo su cuerpo. Más que un médico, sería lo que llamaríamos un brujo curandero, aunque cualquiera del pueblo se guardará mucho de decirle qué es exactamente, sobre todo al inquisidor.

En caso de sacar la tirada, les explicará lo siguiente:

"Recuerdo perfectamente los hechos. El primer fallecido fue Jean Baptiste, un agricultor que, antes de su muerte, vino a verme por encontrarse muy débil, especialmente por las mañanas. Luego fue Louis, el cual apareció muerto repentinamente en su cama.

Una muerte inexplicable, al igual que la de Alain.

Éste era el herrero del pueblo, un hombre fuerte y robusto por naturaleza. Nunca había tenido ningún problema de salud ni nada parecido, así que el encontrarlo muerto fue algo... extraño, por así decirlo, inexplicable. Estaba pálido, como si no tuviera sangre o como si algo se la hubiera quitado. Busqué alguna herida por donde pudiera haberse desangrado, pero no encontré nada.

Luego cayó Marie. Su muerte fue idéntica a la de Jean Baptiste, habiéndose quejado antes de cierta debilidad y pesadillas. Finalmente está la de... Claude, creo, el sacerdote: muerte repentina en su lecho, sin haber dado señales antes de los problemas. En fin, esto es todo lo que recuerdo. ¿Queréis preguntarme algo más?"

El cementerio

Se encuentra situado fuera del pueblo, a unos trescientos metros. Se llega a él a través de un camino que va ascendiendo lentamente, pues se halla en una zona bastante escarpada, en la parte superior de una pequeña colina.

El cementerio está rodeado de una pequeña valla de madera de un metro de altura aproximadamente. Su interior está pelado, no hay ni un solo árbol. Lo único visible son las cruces que lo adornan. Cada una es de madera y tiene un nombre grabado en ella.

Si no han preguntado dónde está enterrado Claude, lo encontrarán pasando una tirada de Buscar. En caso de fallar, querrá decir que tardan bastante más de la cuenta, quizás una hora, aunque al final acabarán haciéndolo.

Si la examinan no encontrarán nada especial en ella. En el caso de querer desenterrar el cuerpo —¡¡profanación!!— encontrarían el cadáver, pero nada más que les llame la atención excepto si lo examinan bien: con una tirada de Buscar encontrarán en la base del cuello lo que parece ser una pequeña herida, aunque no se puede sacar ninguna conclusión de esto.

Si decidiesen desenterrar el resto de muertos en circunstancias misteriosamente parecidas, primero de todo deberán tener un buen estómago y, segundo, enfrentarse a la ira de la gente del pueblo por violar el descanso de sus seres queridos... Y es harto posible que no se atiendan a razones: Roma queda muy lejos para proteger a un inquisidor o un sabio de las iras de todo un pueblo.

El c...
En B...
a pe...
dade...
párr...
trein...
con...
falle...
exp...
"En...
Ven...
com...
ma...
per...
sab...
Est...
pue...
des...
ent...
llan...
pag...
en...
al...
Sup...
inc...
la...
pe...
qu...
en...
ña...
ha...
su...
no...
de...
Si...
El...

El capellán

En Belcaire hay una pequeña iglesia de piedra, que basta, a pesar de su pequeño tamaño, para satisfacer las necesidades de la población. El templo está regido por un sacerdote, el hermano Giscard, un hombre joven de unos treinta y cinco años. Se mostrará muy amable con los Pjs, pero sólo hasta que saquen el tema de los fallecimientos. Entonces, su semblante cambiará a una expresión seria y adusta:

Entiendo. Así que éste es el motivo de su visita.

Verán, yo no sé qué les han contado o lo que les van a contar aquí en Belcaire, pero mi opinión es que algo maligno estuvo habitando entre nosotros; ignoro que era, pero sí creo que aquellos tres hermanos que vinieron sabían qué buscaban y cómo acabar con ello.

Estuvieron preguntando sobre las muertes acaecidas en el pueblo en extrañas circunstancias, luego dos de ellos desaparecieron y el otro murió igual que el resto, pero entonces todo se acaba. Yo creo que Claude, que así se llamaba, consiguió acabar con lo que perseguía, pero que pago con su vida el hacerlo. La suya fue la última muerte en ocurrir y eso sin duda no puede significar otra cosa; o al menos eso pienso".

Supondremos que a estas alturas el Pj sabio y el Pj investigador ya habrán entrado en contacto, lo más seguro en la misma posada de Bert. Tienen mucho que explicarse, pero lo más importante es que decidan seguir el camino que lleva al castillo, donde, según la carta que Claude envió a su hermano, encontraron al upiro y su acompañante. Si quieren saber dónde se encuentra y cómo llegar hasta él, con que pregunten a la gente del pueblo será suficiente; aunque si sacan una tirada de Psicología, notarán que hay algo que no les han dicho, una sensación de extraño nerviosismo al hablar del sendero.

Si preguntan y sacan las correspondientes tiradas de Elocuencia, descubrirán lo siguiente:

1ª tirada:

El camino es bastante peligroso.

2ª tirada:

Por él han desaparecido algunas personas.

3ª tirada:

A veces se oyen los gemidos de los lobos, provenientes de la zona del castillo.

4ª tirada:

Una vez vieron un ermitaño o algo parecido por los bosques que rodean el castillo.

5ª tirada:

Se rumorea que los dos sacerdotes desaparecidos murieron en el castillo y que no fueron a ninguna parte.

El castillo de Belcaire

Se trata de una antigua fortaleza construida en medio de bosques frondosos, profundos y peligrosos que rodean a Belcaire. Su estado de abandono ha hecho que los árboles y matorros hayan avanzado cubriendo las paredes de vegetación y el patio de arbustos y matorros. Algunas de las paredes y muros se han derrumbado, el estado de deterioro es muy avanzado en todo el edificio y, muy especialmente, en los subterráneos. El primer problema antes de llegar es no encontrarse con el lobisome que por allí habita y que ha convertido la zona boscosa en su hábitat, acechando a viajeros incautos, que, de vez en cuando, se adentran imprudentemente. La posibilidad de encontrarlo en las cercanías del castillo es de un 25% y siempre antes que al grupo se le aparezca el espíritu del ermitaño.

El ermitaño

Se trata del espíritu de un hombre que vivía en la zona del castillo y que fue muerto por el upiro, siendo su primera víctima en la zona. Fue también una de las personas que mejor se enfrentó a la criatura y éste se lo agradeció maldiciéndolo y condenándolo a vagar por los alrededores del castillo hasta que alguien entierre sus restos en un cementerio y, además, mate al upiro.

Lamentablemente, le está vedado decir qué es en realidad y cómo puede levantarse la maldición, y está obligado a pasar por un humano normal.

Mientras vayan avanzando por el camino, deberán pasar una tirada de Rastrear con un +25%. El sendero es muy difícil de seguir, pues está medio escondido por los arbustos que crecen en él debido a lo poco transitado que está en la actualidad. Cuando lleven una media hora caminando, verán una figura encorvada sentada en una roca. Si se acercan, descubrirán un anciano cubierto con una especie de capucha y que sujeta con una delgada mano un nudoso bastón que le sirve de apoyo:

"Bienvenidos viajeros. ¿Puedo preguntaros qué motivo os ha traído hasta estos oscuros caminos perdidos en las montañas? ¿Acaso os dirigís al castillo?"

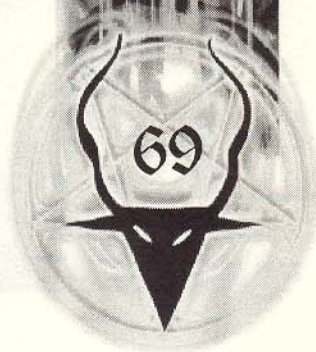
Si los Pjs contestan afirmativamente, el hombre, llamado Lucien por si los Pjs le preguntan su nombre, se ofrecerá a acompañarlos. Si además pasan una tirada de Buscar, se darán cuenta de que las ropas del anciano parecen los restos de un hábito de dominico. En el supuesto que le pregunten por dicho asunto, éste les contestará que efectivamente, eso son. Les explicará que él antes era un clérigo, pero que se vio obligado a abandonar el monasterio, sin que quiera añadir nada más. Mientras vayan avanzando por el sendero, con una tirada de Escuchar se darán cuenta que no se oye ningún animal por los alrededores.

Tras avanzar otros diez minutos, con una nueva tirada de Otear les parecerá ver algo a un lado del sendero. Se trata de una pequeña cruz en el camino. Si buscan por la zona, verán que la cruz se encuentra clavada sobre un pequeño promontorio de tierra.

Si deciden desenterrar lo que haya, se encontrarán con los restos de dos hermanos, sin duda, Marçal y Finio. Uno está desnudo, pero el otro tiene aún los restos del hábito. Con una tirada de Medicina, observarán que los dos cadáveres presentan señales de múltiples fracturas por todo el cuerpo, incluso uno de ellos tiene las vértebras del cuello aplastadas. Es posible que, tras este descubrimiento, los Pjs sospechen de Lucien, pero él seguirá manteniendo su historia a menos que los Pjs saquen una tirada de Psicología, notando así que hay algo en su actitud que denota un excesivo nerviosismo.

Una tirada exitosa de Elocuencia hará que el ermitaño les explique lo siguiente:

"No podéis estar más equivocados si creéis que yo los maté. Encontré los cuerpos de estos dos hombres tirados en el camino, totalmente desangrados. Supe inmediatamente quién había sido, pero, creedme, mejor que lo ignoréis por vuestro bien. Los aparté del sendero y decidí enterrarlos, pero me quedé con las ropas de uno de ellos. Si os interesa, puedo llevaros hasta el lugar donde los hallé, pero allí ya no encontraréis nada. Y otra cosa: aquello que los mató ya no se encuentra por los alrededores. Marchó al sur, hacia las montañas".



Si insisten saber "lo que los mató", el ermitaño les dirá únicamente que se trata de algo que está más allá de su alcance.

Si también quieren ver el lugar donde los encontró, tal y como les había dicho, no encontrarán absolutamente nada, tan solo un poco de sangre seca en la corteza de un árbol.

La sombra de un pasado

Como ya se ha adelantado, el estado de deterioro que presenta es muy lamentable: los muros están medio derruidos y la vegetación recubre los que aún se mantienen en pie; en definitiva un auténtico desastre que hace olvidar lo que una vez el castillo fue.

El bosque ha avanzado hasta que los árboles tocan prácticamente las murallas exteriores y sus ramas pasan por encima, adentrándose en el patio principal. El mismo patio está lleno de matojos. En él, los únicos edificios que quedan en pie son las caballerizas y la torre del homenaje. En la esquina nordeste, si escarban entre los escombros y pasan una tirada de Buscar, encontrarán, oculto entre vigas de madera y trozos de pared, lo que parece unas escaleras de piedra que descienden bajo tierra.

El agujero despidе un fuerte olor a humedad y a lugar que ha estado cerrado durante años. Las escaleras, después de bajar sus quince peldaños, acaban en una amplia sala, seguramente un cuarto de guardia: aquí están los restos de una mesa y unas sillas cubiertas por grandes capas de polvo y tierra. Al fondo, una arcada da paso a un corredor oscuro, de dos metros de alto por tres de ancho y veinte de largo. A lo largo de él, el grupo podrá encontrar tres puertas a cada lado. Un vistazo a cada habitación les hará concluir que están delante las mazmorras.

El mayor peligro que aquí encontrarán es el de derrumbe. A menos que todo el grupo pase una tirada de Suerte x2, la actividad de los Pjs en el corredor provocará que parte del techo se venga abajo.

Para ser conscientes de ello, una tirada de Escuchar les permitirá oír un leve rumor, fácilmente identificable y que proporcionará al grupo el tiempo suficiente para echarse atrás antes que todo se venga abajo.

En caso de no oírlo, aún podrán evitar la caída de los escombros con una tirada exitosa de Esquivar cuando todo se desmorone. Quien falle esta última, quedará aplastado entre quilos y quilos de piedras, recibiendo el daño correspondiente a una tirada de 6D6: mala suerte para el que resulte desafortunado.

En el caso de que consigan evitar el peligro, o bien que el derrumbe no se produzca, podrán examinar con total tranquilidad las celdas. Éstas no tienen salida alguna al exterior, ni una mísera ventana.

En el suelo aún hay restos de paja y lo único destacable son los grilletes enganchados a las paredes. Aparte de esto, nada más que llame la atención. Bueno, quizás un grupo de ratas asustadas o enfadadas por esta intromisión en su hogar y que decidan obsequiar con algunos mordiscos a los molestos visitantes, con la posibilidad de que éstos se contagien de alguna enfermedad...

Tras la visita al castillo, cuando el grupo haya regresado al pueblo y mientras estén comiendo —o cenando— hará su entrada un jinete que trae un mensaje para el Pj inquisidor.

Su texto reza lo que viene a continuación.

Lo más lógico sería que el Pj resolviera dirigirse hacia la Seu d'Urgell junto a su escolta y permitiera, además, que el Pj sabio se les uniese en el viaje (suponiendo que ambos estén vivos y hayan hecho buenas migas).

Por lo demás, el viaje transcurrirá sin incidentes notables y el grupo llegará a su destino aproximadamente al mismo tiempo que el padre Claudi —sí es que fue él quien finalmente viajó desde Escaló— con lo cual podrán establecer contacto con él en la sede del obispado.

Estimado

(nombre del Pj),

Respecto a la misión encomendada, creo que tengo noticias que os pueden llegar a ser de alguna utilidad...

Al poco de vuestra partida llegó a mí una notificación del Obispo de la Seu d'Urgell pidiéndome el envío de alguien experto en el trato con entidades demoníacas.

Por los detalles expuestos en su carta, todo parece indicar que se trata supuestamente de algo de las mismas características que lo acaecido en Belcaire y que, como sabéis, investigaba el hermano Claude.

Os sugiero que, en caso que hayáis finalizado ya vuestra investigación o bien hayáis llegado a un punto muerto, os dirijáis al pueblo de la Seu como mi enviado para entrevistarnos con el Obispo y os pongáis a su entera disposición.

Comunicad vuestro propósito al mensajero y que éste vuelva a informarme.

Antelo.



Ilustración: Vero

Segunda parte: El Barón Ramón II

Tal y como había decidido el hermano Claudi (a menos que los Pjs no estuvieran de acuerdo y propusieran otra cosa) el Pj sacerdote se dirigirá al castillo del barón con la finalidad de pedirle ayuda para encontrar a la criatura que está matando por la zona y que se ha llevado a la mujer del Pj campesino. También hay que recordar que, para ir a visitar al barón, Lluçà había propuesto a su vez que fuera un representante de la Iglesia (el Pj sacerdote mencionado), el campesino que había perdido la mujer (otro Pj), el médico (un posible Pj más) y él mismo, como vecino de Escaló. Si alguien tenía otra propuesta, podría ser perfectamente aceptada. Mientras, el padre Claudi se dirigirá hacia la Seu d'Urgell para entrevistarse con el obispo, o, como decíamos antes, puede que sea el Pj sacerdote quien vaya mientras Claudi va con el grupo a hablar con el barón. En cualquier caso, un Pj o más llega al castillo.

Esta fortificación está situada en la cima de una pequeña colina, desde donde se domina perfectamente el pueblo de Escaló, además de gozar de una vista privilegiada de toda la zona. El camino es bastante estrecho, pero permite el paso de dos o tres personas apretaditas, un carro o dos jinetes. Hay una ligera pendiente que no es más pronunciada gracias a la forma de «S» que adopta el camino. Cuando los hombres lleguen al castillo, serán detenidos por uno de los guardianes, el cual les comentará que el barón estuvo enfermo y no sabe si podrá recibirlos, pero que, en cualquier caso, lo sigan.

Allí, en el interior, en el patio de armas, el soldado avisará al alguacil llamado Robert y le explicará que los Pjs quieren ser recibidos por el barón. Éste dudará, pero, por una de las ventanas, saldrá la cabeza de un criado del barón diciendo que éste ordena que los dejen subir, que ya se encuentra mejor y puede recibirlos. Serán conducidos hasta el salón de la torre del homenaje.

Entonces entrará el barón, vestido con unas ropas normales —para él, claro— y se sentará en la silla que preside la sala. Lo acompañan Robert, su consejero Jordi y un ballestero llamado Jacques, éste último situado a entre el portal de entrada y donde se sienta Ramón II. El barón dirá con un hilillo de voz:

"Me alegra que hayáis venido. He pasado unos días enfermo por una fiebre que me han dejado muy débil, pero ya me he recuperado. Decidme, ¿a qué se debe vuestra visita?"

En el caso de que los Pjs tengan la osadía de preguntarle qué fue hacer a Sort, el barón les contestará que efectivamente fue allí y, concretamente, a discutir con su hermano Miquel sobre temas de política, pero que empezó a encontrarse mal y tuvo que volver apresuradamente. Si le preguntan sobre el hombre desaparecido, al cual encontraron muerto, contestará que, en efecto, ya hace unos días, no sabría decir exactamente cuántos, que un guardia llamado Carles se esfumó sin dejar ni rastro. Se alarmará mucho si le dicen que lo han encontrado muerto. Si los Pjs pasan una tirada de Psicología, les parecerá que su preocupación es auténtica, aunque los motivos de ésta ya son otro asunto: "quizá sea porque lo han encontrado" pensarán acaso... Sobre las desapariciones y muertes, ordenará a diez de sus hombres que ayuden en las tareas de búsqueda.

La Seu d'Urgell

El Pj sabio y el inquisidor llegarán a la ciudad de la Seu después de pasar la noche en una posada que habrán encontrado en el camino, a unos kilómetros de la ciudad. Ya es otoño prácticamente y el tiempo hace días que ha empezado a refrescar de manera notable.

Llegarán a la ciudad sobre el mediodía más o menos. Las calles son estrechas y sucias y, además, están llenas de gente: vendedores, niños, mujeres, algún soldado. Entre ese bullicio se hace difícil avanzar... Pero, eso sí, por donde pase el inquisidor y su escolta, la gente irá abriendo paso. Con una tirada de Elocuencia encontrarán a alguien que les indique exactamente dónde encontrar la sede episcopal. Siguiendo las indicaciones, llegarán sin problemas.

Nada más entrar serán recibidos por el hermano Miquel, el cual les preguntará quiénes son y en qué les puede ayudar. Si le comentan que el obispo los espera, se quedará pensativo unos instantes y les pedirá que lo sigan.

Miquel conducirá al grupo a través del patio interior y, una vez cruzado éste, entrarán en una especie de corredor débilmente iluminado por la luz que entra a través de unos grandes ventanales, allí se parará, justo delante de una gran puerta de madera de doble hoja.

Lamará dos veces y, acto seguido, se abrirán las dos puertas y entrará diciendo:

"Señor Obispo, aquí hay dos personas que afirman que los esperabais... Bien, podéis pasar".

El grupo entrará en una gran sala cuadrada, de doce por doce metros y diez de alto, iluminada por una gran vidriera bellamente decorada con motivos del Antiguo Testamento. El centro de la habitación está ocupada por una gran mesa rectangular rodeada por diez sillas. A su alrededor hay dos hombres, ambos de unos cincuenta años de edad. El que preside la mesa se presentará como el obispo de la Seu, Claudi, y el otro como el hermano Nicolás. Si no se han presentado, les pedirá su nombre y después les invitará a sentarse. Les preguntará por su experiencia con entidades demoníacas (qué directo, ¿no!) y a continuación les explicará lo siguiente:

"Como ya sabéis, envié un mensaje a Roma solicitando la ayuda de alguien especialmente versado en combatir las oscuras artes del maligno sobre la tierra.

No sé si estáis al corriente de los trágicos hechos por los que he solicitado vuestra presencia. Como bien sabéis, la tierra aún está recuperándose del desastre que supuso la epidemia de peste que nos asoló hace ahora unos años. Duro fue el castigo y muchos los pueblos que prácticamente desaparecieron. Cuando ya creíamos que no podíamos ser víctimas de ninguna nueva desgracia, parece que una criatura salida del infierno asola ahora el país; o, como mínimo, una parte de él.

Hace ahora poco más de un mes, fue encontrado en el camino que lleva hasta Alp un hombre moribundo. Fue llevado a Arséguel, el pueblo más cercano a donde lo encontraron. Lamentablemente, su estado era muy precario y murió a las pocas horas, pero no sin contar su historia. Al parecer, era un habitante de Cars, pequeño pueblo situado a unos cinco kilómetros al norte de Arséguel. Según sus palabras, una criatura demoníaca se había instalado en la zona y fue diezmando poco a poco el pueblo. La última noche descubrieron a la criatura, que había penetrado en la casa de uno de los habitantes. Contó que intentaron matarla, pero incluso después de herirla huyó, no sin antes acabar con algunos de sus

atacantes. Organizaron grupos para perseguirla por el bosque. El hombre formaba parte de uno de estos grupos. Siguieron al monstruo con la esperanza de matarlo o, como mínimo, ahuyentarlo para siempre; pero el ser surgió de repente, esta vez —según el moribundo— acompañado de otro monstruo y los mataron a todos, excepto a él, a quien debieron dar por muerto.

En realidad sólo estaba inconsciente, y por la mañana volvió en sí, poco después del amanecer, rodeado de los cadáveres de sus compañeros y, al no poder andar a causa de las heridas, se arrastró a través del bosque hasta que llegó a un camino donde lo encontraron dos viajeros que lo llevaron hasta Arseguell, lugar donde murió.

El párroco de allí, un buen hombre llamado Pau, alarmado por el extraño relato del hombre, decidió mandarme un mensaje. Me sentí terriblemente preocupado, así que solicité al Comte [conde] que enviase alguien a Cars para verificar su historia. Desgraciadamente, parece ser que el Comte se encuentra enfrascado en importantes negociaciones de índole política, ignora cuáles por supuesto, y sólo gracias a mi insistencia envió dos soldados para comprobar la veracidad del relato. Ambos desaparecieron y no sabemos la causa. A mi entender, y así se lo dije al Comte, esto era prueba suficiente de que la historia era cierta; pero, para él, los dos hombres fueron víctimas de los salteadores, muy comunes en estos días, y se negó a creer en la existencia de la criatura. En vista todo lo ocurrido, envié un mensaje lo más urgente posible a la Inquisición solicitando su ayuda. En fin, ésa es la historia. ¿Qué es lo que opinan?"

El obispo intentará contestar todo lo que le pregunten como buenamente pueda y proporcionará al grupo todo aquello que pueda necesitar en su viaje. Lo que no hará es enviar a nadie excepto, como mucho, al hermano Miquel y, en caso que el soldado que acompañaba al inquisidor esté muerto o gravemente herido, a alguien que pueda suplir su falta.

El pueblo de Arséguel

Esta localidad se encuentra situada a poco más de quince kilómetros de la Seu. Su población no supera el centenar de habitantes. Dispone de una pequeña taberna donde incluso se puede descansar, pues hace las veces de posada. En ella hay cuatro habitaciones individuales, además de un pequeño establo adosado.

El camino hasta el pueblo lo deberán hacer bajo una intensa lluvia que los acompañará durante todo el viaje. El sendero es muy estrecho, típico de camino montañoso retorcido y escarpado, con una pronunciada pendiente que dificulta el avance de caballos y mulas y ya no digamos de cualquier tipo de vehículo, como podría ser un carro o carruaje.

La persona que más los puede ayudar cuando lleguen es Pau, el párroco local. Se trata de un hombre de unos cuarenta años, de aspecto muy envejecido, cojo de la pierna izquierda a causa de una fractura mal curada y que camina ayudándose de un bastón. Sobre la historia, nada puede añadir, excepto que nadie más ha tratado de acercarse a Cars desde entonces.

Si pasan una tirada de Elocuencia, les explicará que un día le pareció que alguien venía por el camino, pero que únicamente era un hombre armado con una ballesta.

Si le preguntan al respecto, les comentará que fue después que pasasen los dos hombres del Comte. Además —este detalle no tienen por qué saberlo— era de día.

Si interrogan a cualquier habitante de Arséguel, podrán averiguar que Cars no tendrá más de treinta habitantes, cuarenta a lo sumo. El pueblo está situado a cuatro kilómetros de donde se encuentran ahora, siguiendo un estrecho sendero muy empinado que da paso a una explanada detrás de la cual se encuentra Cars.

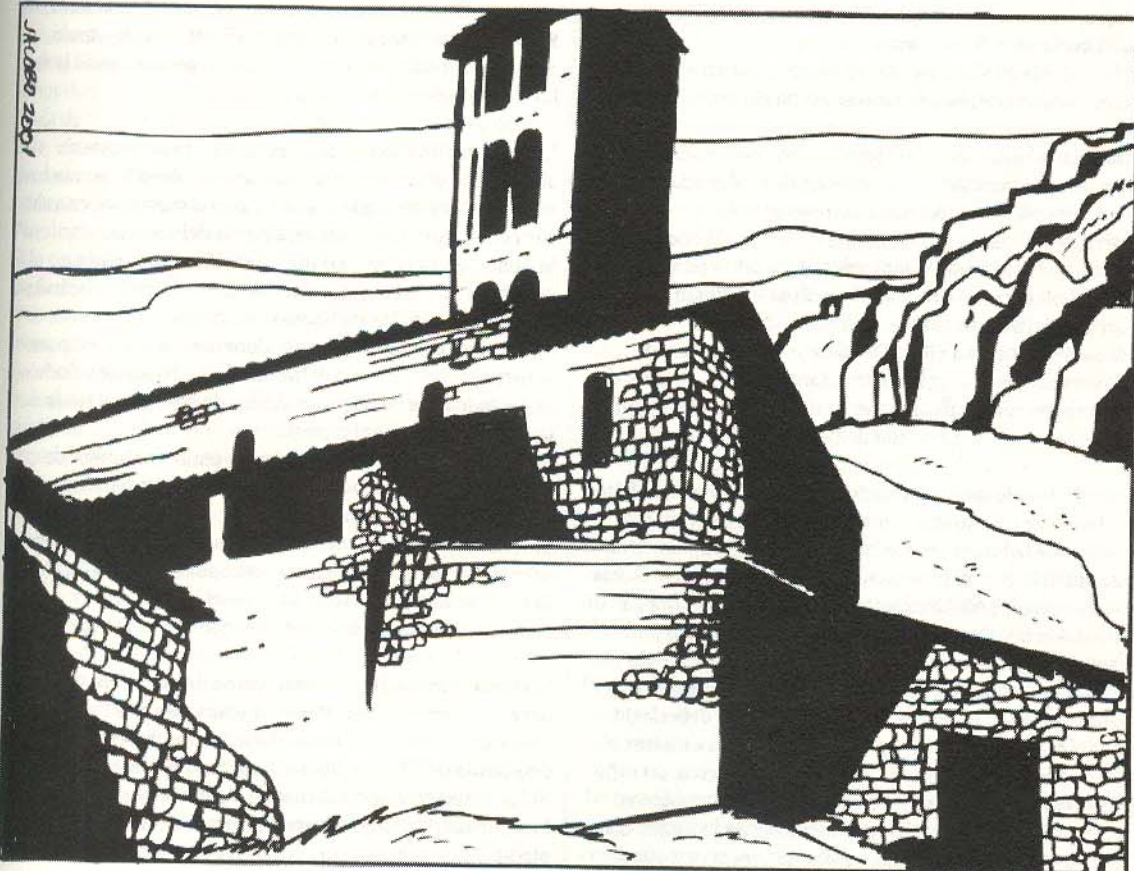


Ilustración: Jacobo

El pueblo fantasma

Saliendo de Arséguel se ha de seguir un pequeño camino de menos de dos metros de anchura, aunque después se amplía ligeramente. La pendiente, poco a poco, se va volviendo más y más pronunciada. Cuando salgan de Arséguel, el cielo estará completamente encapotado, con unas nubes negras que amenazan una fuerte tormenta. A medida que vayan ascendiendo, una espesa niebla que parece salir del suelo mismo, irá espesando el aire y dificultando la visión. Los árboles cubren ambos lados del camino con sus retorcidas formas, dando la impresión de abalanzarse sobre el grupo que trabajosamente avanza por la pronunciada pendiente. El silencio es total, absoluto, pero después de un rato de caminar bajo estas condiciones, empezarán a sentir cómo sopla el aire, produciendo el efecto sonoro de tratarse de gemidos humanos a todo aquel que saque una tirada de Escuchar. En todo momento, tendrán la sensación que ahí fuera hay algo que los está vigilando, aunque no verán absolutamente nada más allá de los tres o cuatro metros que permite la niebla. A quien saque una tirada de Otear le parecerá que a un lado del camino hay algo que se mueve. Si se acercan a inspeccionar, lo único que verán serán unas ramas agitándose y, con una tirada de Rastrear exitosa, concluirán que allí no había nadie. Seguirán avanzando y el extraño ulular ya será perfectamente audible por todos.

De repente, tras dar la vuelta a un recodo del camino, una súbita y violenta ráfaga de viento se levantará golpeando al grupo. Todos deberán hacer una tirada de FUE x3 o serán arrastrados por el viento; si alguno iba a caballo, deberá pasar además otra tirada, esta vez de Cabalgar. No sufrirán daños, pero sí que ayudará a ponerlos más nerviosos. Después de esto, el viento cesará, pero la niebla se cerrará aún más sin permitir ver más allá de unos dos metros. O los Pjs van cogidos o es muy posible que alguno de ellos se separe del resto. En ese caso, y si se adentra en el bosque, es muy posible que el DJ decida obsequiarlo con algún encuentro de su propia cosecha. Todo esto ralentizará aún más su marcha, aunque finalmente conseguirán llegar adonde acaba el camino.

Entonces, la niebla se abrirá ligeramente, permitiéndoles ver que se encuentran en una especie de explanada cubierta de matojos, donde antes había terreno de cultivo. La temperatura aquí es notablemente más baja que en el camino que acaban de seguir, poco debe faltar para que el agua de sus odres se congele. A medida que sigan avanzando, deberán realizar una tirada de Otear. Si la sacan, bien para ellos. De fallarla, encontrarán el cadáver cuando lo tengan justo delante sus pies: se trata de un cuerpo humano, de una mujer más concretamente, que presenta un avanzado estado de descomposición.

El nauseabundo olor es insoportable y todo aquel que falle una tirada de RES sufrirá inmediatamente unas violentas arcadas que le harán arrojar hasta la primera papilla. Una vez pasada la primera sensación, y cuando no tengan nada más que echar, podrán examinar el cuerpo: la mujer va vestida con unas ropas normales, pero desgarradas por diferentes sitios. La cabeza la tiene girada en un ángulo imposible. Por su posición parece que corriese en dirección al pueblo. Cuando la muerte la alcanzó, debería de rondar los veinte años. Si avanzan una decena de pasos más, se encontrarán ante un espectáculo dantesco: un niño de no más de seis meses estirado en el suelo, también en un estado de descomposición parecido al de la mujer, con el cráneo abierto, machacado contra una roca que aún

presenta restos de una sustancia ya reseca, mezcla de sangre y materia gris. Numerosos gusanos recorren el cuerpo. En este punto volverán a oír los extraños gemidos que parecían producidos por el viento, siempre en el caso que pasen una tirada de Escuchar. Unos treinta pasos más adelante verán, si consiguen Otear, otro cadáver medio oculto entre unos matojos. Está en idéntico estado de putrefacción que los anteriores, pero las causas de su muerte parecen ser diferentes.

El cuerpo pertenece a un hombre de unos treinta años, fuerte y robusto. De su cuello sobresale el asta de una flecha, sin duda la que lo mató. De hecho, se trata de un virote, la flecha de una ballesta, y hay otro clavado en su costado, a la altura del hígado. Las ropas están todas llenas de sangre reseca. A un palmo escaso de su mano derecha hay una hacha de leñador, que no le debió de servir de mucho, pues en ella no hay ningún resto. El hombre corría, como puede deducirse de su posición, en dirección al niño y a la muchacha encontrados unos metros atrás. Será el último cuerpo que hallen antes de llegar al pueblo. Unos cincuenta metros después llegarán a la primera casa. Las calles están todas enfangadas. En algunas de las paredes verán incluso restos de sangre seca. Si empiezan a registrar los edificios, curiosamente no encontrarán más cuerpos. Cuando estén en alguna de las casas, de repente la puerta se cerrará de golpe con gran estrépito. Las voces volverán a gimotear—ahora las oirán todos—hasta unos niveles casi insoportables: todo aquel que falle una tirada de RR quedará aturrido durante un turno por cada 10 puntos por los que fallase la tirada.

Mientras, las ventanas empezarán a vibrar hasta romperse finalmente en mil pedazos. La puerta empezará a resonar como si alguien gigantesco la estuviera aporreando.

Si a algún insensato le da por abrirla, se encontrará de frente con centenares de piedras que vuelan hacia él. En el caso de que no cierre la puerta inmediatamente, recibirá 1D10 impactos por turno, causando cada uno 2D4 de daño; para ver si cierra primero o es alcanzado, se realizarán unas tiradas de iniciativa, considerando la de las piedras como 15.

Justo en ese momento, una puerta trasera de la casa se abrirá y los que estén cerca podrán ver cómo la espesa niebla se abre, dejando vislumbrar una especie de estrecho corredor en dirección a la otra punta del pueblo.

Si dudan entre seguirlo o no, las piedras empezarán a entrar por la ventana (para acabar de decidirles), atacándolos según las pautas explicadas anteriormente.

Para seguir el camino abierto, deberán ir corriendo, pues la niebla se va cerrando detrás de ellos a bastante velocidad y todo aquel que quede dentro de ésta será atacado inmediatamente por las piedras.

Si quieren salvar la niebla, deberán pasar dos tiradas de Correr seguidas: todo aquel que falle será engullido (con los efectos antes comentados).

Solo conseguirá salir sacando una nueva tirada de Correr después de ganar la iniciativa correspondiente, eso sí. El camino sale del pueblo, lo circunda por la parte posterior y acaba en una valla de madera.

Si entran y avanzan, se darán cuenta de que se encuentran dentro del cementerio. Aquí las voces son más lastimosas y fuertes que nunca. Para avanzar, los Pjs deberán pasar una tirada de RR (con un +25% si pasaron esta tirada al oírlas antes) o se serán incapaces de moverse.

Los que no puedan moverse no serán atacados por la piedras, simplemente no podrán seguir avanzando.

Si consiguen seguir adelante

Notarán que la temperatura ha bajado todavía más (PER x2): las aguas de sus odres ya se habrán helado. La niebla empezará a tomar extrañas formas, vagamente humanas (tirada de IRR o ganancia de 1 punto si se tiene 40 o menos) y algunos de los árboles parecerán tener vida propia, moviendo sus retorcidas ramas como si intentasen cogerlos.

En caso de pasar una tirada de Escuchar, les dará la impresión que de unas cuantas tumbas salen ruidos; y, si se fijan y sacan otra de Otear, se darán cuenta de que profundas grietas las recorren, como si estuviesen a punto de abrirse.

Cuando acaben de cruzar el cementerio, la niebla todavía seguirá un corto trecho, pero repentinamente se abrirá, formando un claro en el centro del cual hay una pequeña iglesia. Un absoluto silencio se adueñará del lugar, proporcionando una merecida calma sólo a los que hayan llegado. Los que fallaron la segunda tirada de RR e, incapaces de avanzar o retroceder, se encuentran en el interior del cementerio, verán, tal y como se temían, que las tumbas empezarán a abrirse y de ellas surgirán los cuerpos descompuestos o los esqueletos que allí yacían enterrados (tiradas de IRR, por favor) dirigiéndose hacia ellos con nefastas intenciones. Afortunadamente, son lentos y no van armados, pero su verdadero peligro radica en su número y en sus características especiales: ignoran heridas y lucharán incluso aunque queden desmembrados. Los que consigan llegar a la iglesia (o que ya lo hayan hecho antes) podrán entrar sin más problemas por la puerta de doble hoja. Ésta se abrirá con un chirrido, dando paso a un interior débilmente iluminado por unas velas encendidas que le dan un aspecto lúgubre. Dos hileras de sencillos bancos de madera conducen hasta un altar.

Con una tirada de Otear descubrirán una sombra, al parecer humana, que intenta huir por una puerta lateral. El hombre no corre mucho, así que, si los Pjs pasan una tirada de Correr x2, lo atraparán fácilmente. Se trata de Iscle, el único superviviente de todo Cars. El pobre ha quedado muy tocado y, para lograr extraerle algo de información, deberán pasar primero una tirada de Psicología y después una de Elocuencia. Si lo consiguen, entre jadeos y miradas furtivas, les explicará los hechos como sigue.

"No estoy seguro de cómo ni cuándo empezó todo, pero creo que fue en pleno verano. Primero, algunos de los hombres empezaron a quejarse. Parecían incapaces de trabajar el campo, como siempre lo habían hecho, o de cuidar su ganado, como era costumbre.

Según explicaban, dormían mal y se levantaban por las mañanas terriblemente cansados, sin fuerzas ni para sostener la azada o ir a cortar leña. Luego, un día, encontraron muerta a la pequeña Irene. Estaba pálida, blanca como la leche. Ella fue la primera, pero luego la siguieron otros... En pocas semanas, de las cuarenta y cinco personas que formábamos el pueblo, no quedamos más de treinta. El párroco, Ricard, dijo que el diablo había venido de nuevo a la tierra para castigarnos, que nos arrepintiéramos y purgáramos nuestros pecados, que eso nos salvaría. Al día siguiente lo encontramos muerto.

Lo habían crucificado, clavándolo en un árbol y atravesándole las muñecas con unas estacas hechas de madera. Le habían vaciado los ojos y a sus pies tenía un crucifijo aplastado por una roca.

Nadie lo tocó, aún sigue ahí, pudriéndose...

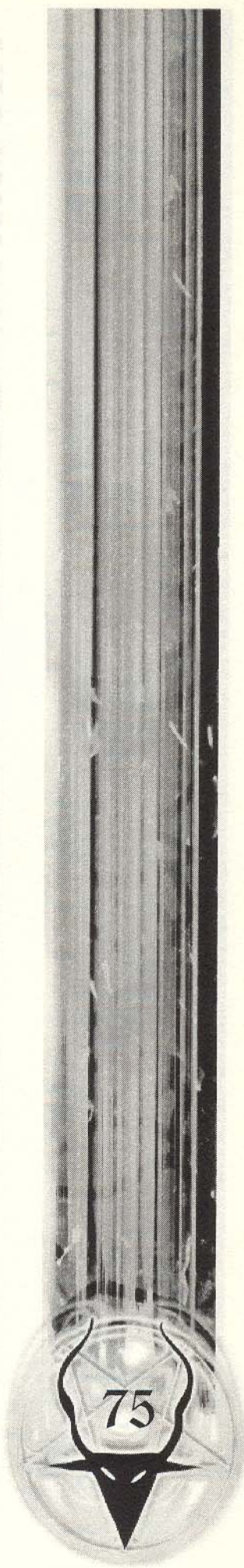
Después de Ricard murieron algunos más, entre ellos mi mujer. Empezó a encontrarse enferma y un día ya no se despertó. Entonces, una noche descubrimos a un tipo que se colaba dentro de una casa, la de Pere.

Fuimos allí y, al entrar, encontramos a un hombre de pie junto a la cama, donde Pere dormía. No pensamos en nada y nos abalanzamos sobre él, pero antes que pudiéramos siquiera tocarlo, saltó por la ventana huyendo hacia el bosque sin que llegásemos a alcanzarlo. Despertamos a todo el mundo, organizamos grupos y salimos en su persecución. Yo iba con otros cuatro cuando, de pronto, oímos un grito horrible. Corrimos hacia allí y entonces nos encontramos con una visión horrenda: cinco de nuestros compañeros yacían muertos, tirados sobre el barro. Dos de ellos tenían clavadas algunas flechas, pero los otros tres parecían haber sido víctimas de alguna criatura, aunque no conozco a ningún animal creado por el Todopoderoso capaz de semejante carnicería. Los hombres no sólo estaban muertos, estaban destrozados. Sólo un ser salido de lo más profundo del infierno sería capaz de hacer algo semejante... Estábamos todos paralizados por el horror, cuando una flecha surgida de la oscuridad atravesó la garganta de uno de los nuestros. Nos giramos y vimos algo monstruoso: un par de ojos rojos brillaban a no más de cinco metros de donde estábamos. Con una velocidad más allá de lo imaginable, lo que fuera cogió a otro por el cuello y, alzándolo con una mano, lo ensartó en una de las ramas de un árbol, la cual le entró por la espalda y le salió por el vientre. Era un espectáculo más allá de lo que podía soportar y, cuando el tercero de nosotros cayó desapareciendo bajo la horrible forma de la criatura, fue cuando enloquecí y huí del lugar, corriendo como nunca lo había hecho en mi vida. Perdí el mundo de vista y, a partir de ese momento, mis recuerdos son borrosos. Sé que, al volver al pueblo días después, no encontré a nadie y me escondí aquí, en la iglesia. Entonces fue cuando llegaron esos dos hombres, soldados o algo parecido.

Me preguntaron algo, creo, aunque no sé lo que les dije. Supongo que me preguntarían por el padre Ricard y yo los conduje hasta el árbol. Allí estaba el cuerpo, clavado tal y como lo encontramos, aunque los gusanos ya empezaban a devorarlo. Cuando los soldados se disponían a bajarlo, dos flechas disparadas a traición silbaron detrás suyo para clavarseles en la espalda. Aunque intentaron volverse, los dos cayeron ensartados por otro par de saetas. Fue entonces cuando se levantó ese horrible viento. El sol fue tapado por una nube negra y se desató una terrible tormenta. El hombre de la ballesta huyó hacia el bosque mientras el cuerpo de Ricard era agitado como por una mano invisible y se empezaron a oír unos terribles lamentos. Yo corrí hacia la iglesia para guarecerme de la lluvia, asustado por los hechos que veía. La tormenta duró un día entero casi y fue sustituida por esta espesa niebla que ha durado hasta hoy y que a veces parece tener vida propia".

Iscle ha ido sobreviviendo gracias al agua de la lluvia y la comida que el sacerdote guardaba en la iglesia, aunque casi no le queda y actualmente se le ve bastante delgado. Obviamente, no ha vuelto a salir del templo y no lo piensa hacer mientras persista la niebla. En este punto, todo aquel Pj que pase una tirada de Conocimiento mágico se dará cuenta de qué es lo que sucede: Quien está causando todos esos extraños fenómenos es el espíritu del padre Ricard.

Torturado y asesinado por el upiro, su espíritu permanece en la tierra esperando que alguien lo entierre de forma cristiana, según las creencias que poseyó en vida.



Mientras su cuerpo esté clavado en el tronco, utilizará algún extraño poder de su alma en pena para conducirlos hasta el árbol. Éste está situado a medio camino entre la iglesia y los márgenes del bosque.

Si van hacia allí, notarán que la niebla se vuelve más y más espesa, impidiendo la visión más allá de un par de metros. La temperatura, que ya había congelado el agua, bajará aún más. Empezarán a oír los gemidos de nuevo, los cuales serán apagados por una especie de temblor, como si algo muy pesado caminase por la tierra.

A través de la niebla, tras el consabido Otear, les parecerá ver unas figuras extrañas que avanzan hacia ellos.

Pasando una tirada de RR con un +25% serán capaces de seguir avanzando, mientras ven como las figuras parecen deshacerse en la nada.

Entonces se darán cuenta de que se trata de dos árboles. Unos metros más allá encontrarán los cuerpos de los dos soldados, siempre y cuando pasen otra tirada de Otear. Dos flechas clavadas tiene cada uno.

Diez pasos después llegarán al árbol, donde verán el cuerpo del padre Ricard. Cuando lo descuelguen, la niebla se abrirá, dejará de hacer frío y cesarán los gemidos. Los muertos, que atacaban a cualquier Pj que estuviera en el cementerio, volverán a sus tumbas.

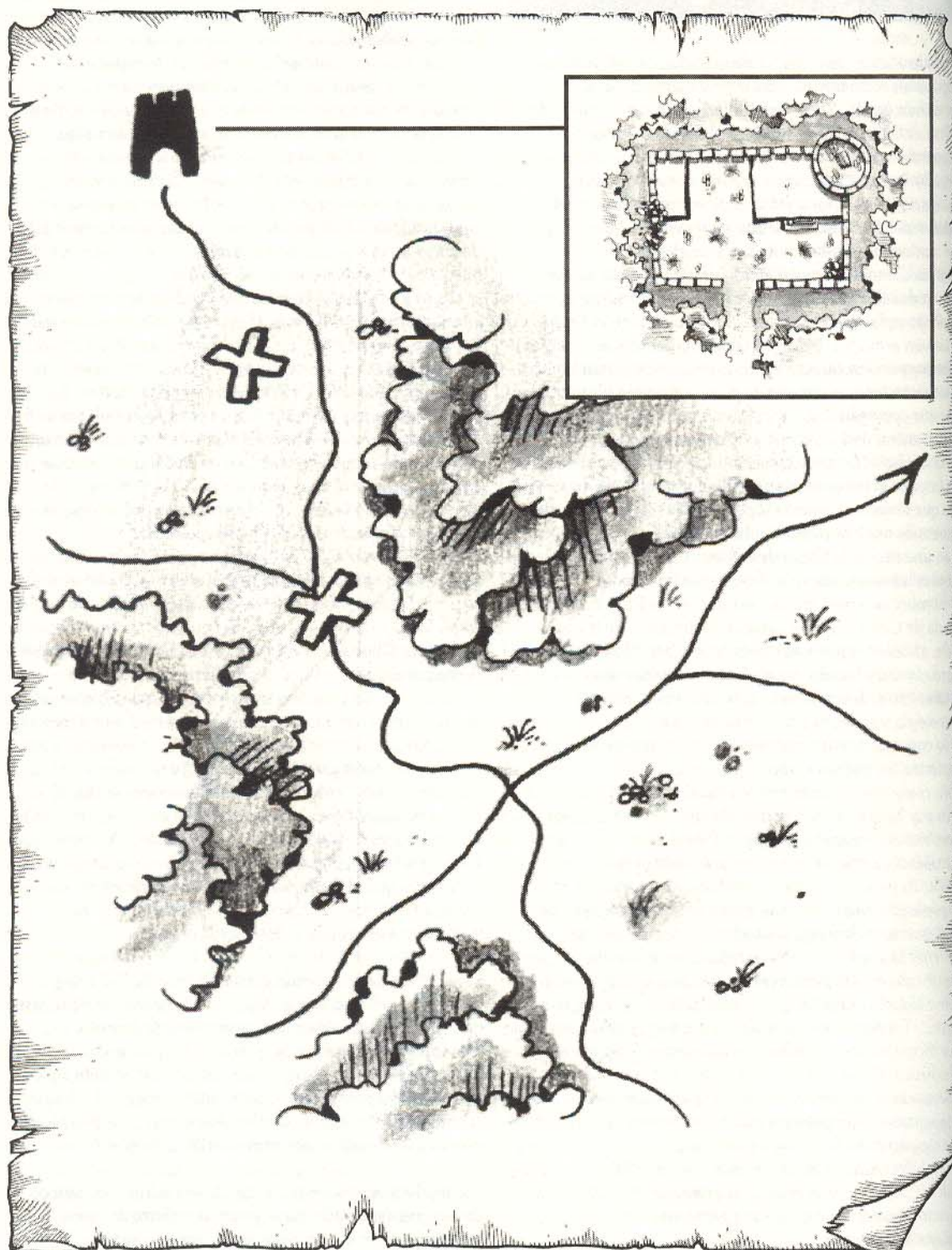


Ilustración: Pedro García

Eso sí, el cielo seguirá encapotado y amenazando lluvia. Iscle, una vez desaparecidas las condiciones adversas que reinaban en el lugar, decidirá bajar hasta el pueblo de Arséguel con los Pjs, si éstos se lo comentan, claro; si no, lo hará solo.

Lo que sí que es obvio es que el upiro y el ballestero marcharon del pueblo hace días.
En el caso de que los Pjs decidan registrar los bosques que rodean Cars, encontrarán, después de mucho buscar, los cuerpos de 28 habitantes del pueblo.

El resto

El padre Claudi, o bien el Pj sacerdote según decidiesen, llegará a la Seu cuando los otros Pjs ya hayan marchado hacia el pueblo de Arséguel.

Si es Claudi quien ha ido, se acercará hasta dicho pueblo para esperar la vuelta de los Pj.

En caso de tratarse del Pj el que viaje, dependerá de cuándo haya salido de Escaló el momento en que llegue a la Seu d'Urgell. Aunque al aparecer en el obispado, el sabio y el inquisidor ya habrán partido.

El Pj será recibido por uno de los frailes, que se mostrará interesado por los motivos de la visita al obispo, y deberá esperar media hora aproximadamente.

Finalmente, lo harán pasar a la misma sala descrita anteriormente. Allí lo recibirá el obispo mientras se despide de otro sacerdote:

"Estoy encantado de veros, hermano... Decidme, ¿Cómo andan las cosas por Escaló?"

Si el Pj le explica todos los hechos, el obispo se mostrará muy preocupado y le comentará lo siguiente:

"Hace poco me llegó un mensaje procedente del pueblo de Arséguel. Según parece, encontraron a un hombre moribundo que contó que en Cars, un pueblo vecino, se habían producido una serie de muertes y que una criatura demoníaca andaba suelta por la zona. Hablé con el Comte y, aunque éste no le concedió mayor importancia, envió dos hombres.

Nunca volvieron. Solicité ayuda a Roma para que enviaran a alguien experto en el trato con tales seres. Llegaron unos hombres de nombre (pon aquí los nombres de los Pjs), preguntando lo mismo que vos y que partieron en dirección a Cars cuando les expliqué lo mismo que a vos".

Si los otros Pjs mencionaron los hechos de Belcaire, el obispo mandará traer un mapa de la zona. Después de quedarse pensativo unos momentos comentará:

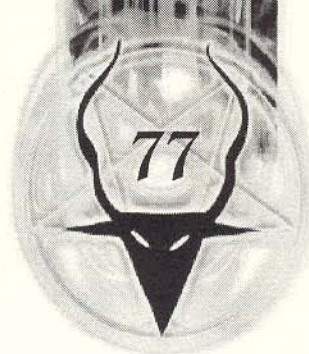
"Fijaos. Aquí Belcaire. Luego Cars y ahora Escaló. Si resultase que en Cars la criatura ya no está, podría ser que se tratase de la misma".

Ahora el Pj debe decidir si esperar al grupo en la Seu, dirigirse a Arséguel o bien intentar alcanzarlos en Cars o camino de allí.

De él dependerá, pero ha de tener en cuenta que, como poco, le llevarán un par de horas de ventaja, aunque, si los otros se entretuvieron en Arséguel, aún puede atraparlos allí.



Ilustración: Jacobo



Tercera parte: El diablo visita Escaló

Esta parte comienza poco después de que los Pjs hayan ido a ver al Barón Ramón II. Los habitantes del pueblo, junto con los guardias que el noble les haya cedido, han organizado grupos para una batida por los bosques cercanos en busca de la criatura. El día acabará sin hacer ningún encuentro. Lluçia invitará al Pj (o Pjs) a que se quede a pernoctar en su casa y ahorrarse así el viaje hasta Jou. En el caso de que no acepte, se enterará el día siguiente de los acontecimientos que se narran a continuación.

Cuando sean sobre las cinco de la mañana, el Pj deberá tirar por Escuchar si está en el pueblo. En caso de sacarla, lo despertarán unos gritos provenientes del exterior.

Si sale a la calle (puede avisar a Lluçia), verá que la casa de Tomeu tiene luz en el interior. Otros vecinos también han oído los gritos y se dirigen hacia allí. La puerta de cal (casa del) Tomeu está cerrada, aunque, si llaman, el mismo Tomeu les abrirá. Con una tirada de Psicología se darán cuenta de que su aspecto es el de un hombre totalmente deshecho, pero, aunque fallen la tirada, ya notarán por su semblante que algo grave ha sucedido. El hombre no para de murmurar: "Mi hija...". Los acompañará hasta la habitación de la Carmeta. Allí está su esposa, la Carme, llorando sobre el cuerpo de su hija, que tiene una palidez cadavérica. La ventana está abierta y a través de ella entra un viento helado. Tomeu, con la voz entrecortada por las lágrimas y el dolor, les explicará:

"Oí un extraño ruido, un crujir de madera y unas pisadas. Me extrañó que alguien estuviese despierto a estas horas. Mi mujer no era, pues estaba durmiendo a mi lado, así que pensé que era la Carmeta. No suele levantarse tan temprano, así que fui a ver si se encontraba bien. Por la ranura de la puerta vi que tenía la habitación a oscuras, pero volví a oír el crujido que me había despertado, así que decidí entrar. El ruido era de la ventana que, efectivamente, estaba abierta. Pero no fue el frío que entraba lo que me dejó helado. Fue una forma oscura en la ventana, a punto de salir por ella, y que, al oírme entrar, se giró y me miró con un par de ojos rojos, brillantes como sangre. La criatura me sonrió y vi sus fauces, con colmillos como los de un animal. Y eso era sin duda. Saltó por la ventana y desapareció. Entonces me recobré y pensé en mi hija. Allí estaba, pálida y muerta. Decidme, ¿puede ser eso lo que se llevó a tu mujer y que mató a los dos hombres aquellos!"

Suponiendo que sea el Pj campesino el que entre, preguntará esto último; si no, no lo hará.

Si el Pj sale al exterior y busca bajo la ventana, deberá pasar una tirada de Rastrear para encontrar lo que parecen ser unas huellas, bastante confusas; y eso suponiendo que esté buscando con unas antorchas, pues aún es de noche y la luz es muy escasa. Seguir las pisadas requiere de una tirada exitosa de Rastrear. Éstas se dirigen hacia el bosque, adentrándose en él profundamente y en dirección norte. Para continuar, será necesaria una nueva tirada con un malus de 25%, aunque, si lo consiguen, lo único que descubrirán es que las huellas se acaban justo delante de un árbol.

Lluçia propondrá separarse e ir en parejas, para cubrir mayor terreno. Si aceptan, él irá con el Pj. Después de rastrear un rato en la oscuridad, si sacan una tirada de Escuchar, se darán cuenta de que no se oye ruido alguno de animales. Minutos después, con una nueva tirada de la misma competencia, oirán un grito proveniente de más al norte. Si corren hacia allí, llegarán más o menos al mismo tiempo que lo hacen otros vecinos. En el suelo está el cuerpo de Clots, otro vecino. Tiene una gran herida en el cuello, producida por lo que parecen garras. Su mano derecha aún sujeta una hoz que, evidentemente, no le sirvió de nada. Si nadie cae en la cuenta, Lluçia recordará que iban en parejas y que aquí falta Joan. Si buscan por los alrededores, no encontrarán a nadie. Con un Rastrear sí que verán unas ramas rotas, posiblemente pisadas por alguien, y nada más en absoluto. Siguiendo la ruta que parece llevar la criatura después de matar a Clots se llega a una profunda cañada, donde perderán cualquier posible rastro. Cuando lo hagan, será cuando empiece a salir el sol.

Lo que ha sucedido

El upiro, después de matar a Clots, ha dejado inconsciente a Joan y se lo ha llevado a su escondrijo. Una vez allí, y utilizando un hechizo de Dominación, hará que mate al padre Claudi.

Durante la jornada siguiente, los Pjs pueden formar, en compañía de los habitantes de los pueblos vecinos, grupos de batida por el bosque. El día se levanta ventoso, con el cielo amenazando lluvia, y una temperatura muy baja. La tormenta empezará a descargar a mediodía, haciendo muy difícil continuar la búsqueda. Mientras ésta dure, se tirará un dado en la siguiente tabla para determinar el tipo de encuentro que pueden tener mientras estén en el bosque. Se hará una tirada cada dos horas y, una vez se saque un resultado de 1 a 6, ya no se harán más tiradas.

Tabla de encuentros (D10)

Resultado	Encuentro
1	Grupo de lobos
2	Oso
3	Jabalí
4	Cubil abandonado
5	Lince
6	Serpiente venenosa
7-10	Nada

La muerte del padre Claudi

Mientras realizan la búsqueda, estallará la tormenta. Si los Pjs y acompañantes regresan al pueblo, Joan llegará a éste a última hora de la tarde, cuando ya empiece a irse la luz del sol. Si deciden continuar, con las oportunas tiradas de Otear, verán una figura que se mueve a través de la espesura. Se trata de Joan. Presenta algunas rascadas y heridas leves, sangre seca en la frente como consecuencia de algún golpe y su estado en general es lamentable. Si lo acompañan al pueblo y lo sientan al lado de un buen fuego, les contará lo que vio:

"Estábamos en el bosque buscando a esa cosa. Yo iba con Clots. Llevábamos ya un rato y pensábamos que, fuese lo que fuese, no íbamos a encontrarlo, cuando, creo que los dos al mismo tiempo, nos dimos cuenta de lo mismo: no se oía ningún ruido. Eso no es normal en un bosque y empezamos a ponernos nerviosos. Entonces oímos unas ramas romperse detrás nuestro y nos giramos. Allí había algo con dos brillantes ojos rojos. Parecía humano, pero

no llegamos a verlo bien. Intentamos reaccionar, pero él fue más rápido y, abalanzándose sobre Clots, le clavó sus garras en el cuello. Yo grité de horror y hui, corriendo sin saber hacia dónde, sólo quería estar lo más lejos posible de él. Estaba enloquecido por lo que había visto y lo último que recuerdo es esto. Debí tropezar con alguna piedra y, al caer, golpearme la cabeza. Cuando me recuperé estaba tendido en el suelo, en medio del bosque. Me levanté y empecé a caminar hacia donde creí que estaba Escaló. Fue entonces cuando me encontrasteis”.

El “pobre” Joan parece bastante afectado y sería buena idea dejarlo descansar.

La siguiente escena sólo tendrá lugar si el padre Claudi fue a ver él al barón (y, por tanto, está en el pueblo) y el PJ sacerdote viajó hasta la Seu. En caso contrario, Joan no atacará hasta que Claudi haya vuelto.

Cuando llegue la noche, Joan se irá a dormir a su casa y, aunque alguien lo vigile, intentará salir por todos los medios, ya sea utilizando una excusa o la fuerza incluso. Cuando lo consiga, se dirigirá hacia donde esté el padre Claudi para matarlo. Aunque alguien lo vea o trate de seguirlo, le será prácticamente imposible impedirselo. Lo más natural sería que el padre Claudi estuviese en el monasterio de Sant Pere de Burgal. Allí llegará Joan y, armado con una hoz, procederá a eliminar a todo aquel que se ponga en su camino hasta llegar donde se aloja el responsable del monasterio. Si éste —es decir, Claudi— se encuentra allí, la gente del pueblo será despertada por el repicar de la campana en señal de alarma. Cuando lleguen al monasterio encontrarán los cuerpos tirados por el suelo de cuatro hermanos, todos muertos a causa de las terribles heridas causadas por la hoja de la hoz.

Finalmente, llegarán a la habitación de Claudi, el cual estará tirado en el suelo, vestido con sus hábitos y la cabeza separada cuatro palmos del cuerpo, limpiamente cercenada del tronco. Sus ojos abiertos miran directamente a los Pjs y sus compañeros —si los hay— mientras de pie y a su lado se encuentra Joan, con la hoz ensangrentada en la mano, sobre un charco de sangre y la mirada perdida. Soltará una risa de loco y saltará encima del grupo dispuesto a seguir su trabajo a menos que alguien se lo impida.

Mientras todo esto sucede, el upiro aprovechará y se dirigirá a casa del Tomeu, el cual también habrá subido al monasterio al oír las campanas. En la casa atacará a la Carme, la mujer de éste. Durante el día siguiente, Tomeu mostrará su preocupación por la debilidad de su esposa, pues empieza a temerse lo peor.

Cuando se haga de día, en el pueblo se celebrarán los entierros por los fallecidos. Hará acto de presencia el Barón Ramón II, acompañado de un séquito que incluye al consejero Jordi, el ballestero Jacques, ocho soldados y dos ayudantes más. El alguacil Robert se habrá quedado a cargo del castillo.

La ceremonia será oficiada por el hermano Marco. Cuando finalice, Ramón II hablará con los Pjs y con Lluçia, interesándose por lo que hayan podido averiguar sobre la criatura. Les pedirá que le informen de cualquier novedad, después de lo cual volverá al castillo con su séquito.

Durante el día no sucederán nuevos hechos extraños, ni tampoco durante la noche, así que una posibilidad es seguir con su batida en el bosque. Ahora bien, ha de ser durante este día, o el anterior a lo sumo, cuando se produzca la vuelta al pueblo del PJ sacerdote —o el padre Claudi— junto con el sabio y el inquisidor.

Cuando los dos grupos se reúnan e intercambien sus respectivas informaciones, deberían de ser capaces de establecer la relación entre el nuevo ballestero del barón, de nombre francés y al cual no habían visto nunca, y el que parece ser que acompañaba a la extraña criatura. Si les quedaba alguna duda, la misma noche de su llegada tendrán la prueba definitiva.

Apocalipsis final en Escaló

Sea lo que sea lo que estén haciendo sobre las once de la noche, los Pjs que saquen una tirada de Escuchar —o bien de Otear si están en los alrededores de Escaló o en el mismo pueblo— oirán gritos y verán una repentina claridad que ilumina una zona de la población.

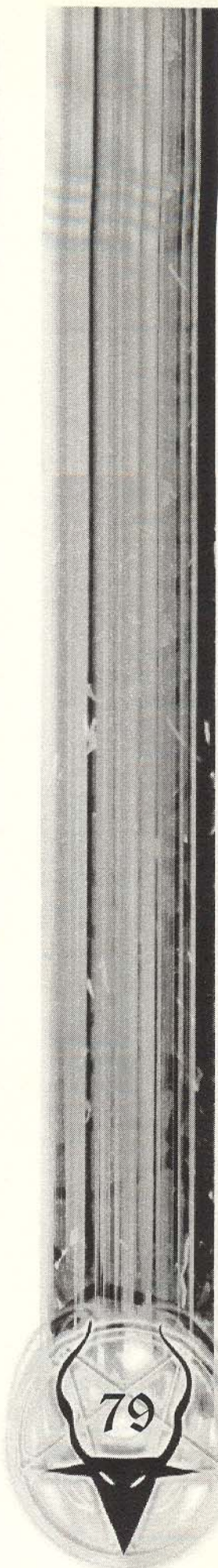
Si salen, verán que se trata de la casa de Tomeu que se está quemando. Cuando vayan hacia allí, verán que el edificio está completamente envuelto por el fuego.

Con un nuevo Escuchar oirán gritos provenientes del interior y entonces verán salir una figura en llamas que caerá a los pocos metros dando unos pasos vacilantes... Se trata de Tomeu. En el mismo momento verán salir detrás de éste a su mujer, Carme, llevando en las manos una azada. Todo el pueblo está contemplando la escena, incluso los hombres del barón que ayudaron en las tareas de búsqueda. En ese momento oirán un grito, si pasan una tirada de Escuchar: se trata de Rafel, a quien su hijo Ros le acaba de cortar el cuello delante la mirada aterrorizada de la madre. Unos momentos después, si sacan una tirada de Otear, verán unas figuras que se acercan por el camino que lleva al cementerio. Si no la sacan es igual: segundos más tarde las verán claramente.

En cualquier caso, se trata de los muertos del cementerio que han sido levantados por el upiro y se dirigen hacia los habitantes que aún quedan vivos (tiradas de IRR a tutiplén). Todos van armados con palos, aunque aquellos que vayan matando a los aldeanos que traten de defenderse les cogerán sus armas y las utilizarán para seguir atacando.

Cuando los Pjs vean esto, los que hayan sacado la tirada de Otear para ver aparecer los muertos tendrán derecho a realizar una segunda tirada. Todo aquel que también la saque verá una figura que corre en dirección al camino del castillo, aunque está demasiado lejos para ser vista con claridad. Hay un total de quince muertos y el número de aldeanos que se defenderá será similar; el resto correrá a esconderse en las casas o huirá presa del pánico en dirección al bosque. Mientras, otras casas empezarán a arder también.

Tras acabar con los muertos levantados o incluso dejando a las gentes del pueblo que se ocupen de ellos, si los Pjs vieron la misteriosa figura correr en dirección al castillo, podrán dirigirse allí para descubrir que sucede. Una vez recorrido el camino, llegarán a las puertas del castillo. Allí hay dos guardias. En un principio, no dejarán pasar a los Pjs, pero se mostrarán preocupados porque dos compañeros fueron a avisar al barón de lo que estaba sucediendo y aún no han vuelto. El grupo no necesitará mucho para convencerlos: con una tirada de Elocuencia de +50% les dejarán pasar; es más, ellos mismos los acompañarán para ver qué sucede, aunque dejen las puertas sin vigilancia. Eso sí, antes de ir bajarán el rastrillo.



En cuanto el grupo entre en la torre de homenaje, se encontrará con el cuerpo tirado en el suelo de uno de los soldados con un tajo mortal en la espalda. Por su postura, parece que huía de algo que hay más adelante. Si siguen avanzando, llegarán a la sala principal. Allí, las antorchas encendidas iluminan una escena dantesca: sentado en el trono del barón está su cadáver, clavado a él por una gran hacha que le parte la cabeza. Sus ropas están empapadas en la sangre que le mana a borbotones de la herida brutal que ha sufrido. A su lado verán una figura, la del ballestero Jacques, que sonríe. El suelo de la sala está cubierto con los cadáveres de cinco hombres del barón que, cuando los Pjs entren (nuevas tiradas de IRR), se levantarán y se enfrentarán a ellos. Mientras, con una tirada de Escuchar, oirán una gran risotada que resuena por la torre.

Si dan media vuelta, se encontrarán con el soldado muerto que vieron antes. En el caso de que consigan acabar con todos, podrán seguir avanzando por el castillo en busca del upiro. A éste lo encontrarán en las habitaciones del barón, con la mujer de ése desangrada mientras la sujeta por la cabeza. Cuando los vea aparecer, soltará de nuevo una risotada, les arrojará el cadáver inerte y después se lanzará contra los Pjs, suponiendo que ellos no lo hayan hecho antes. En el caso de que haya llegado hasta aquí el fraile o el inquisidor, es posible que, valiéndose de su fe, decida intentar "expulsarlo".

Si esto llegase a suceder, aplica las reglas de Confrontación pertinentes *Ver Ultreya*, teniendo en cuenta todos los modificadores oportunos. De conseguirlo, el resultado variará en función del total obtenido: que el upiro empiece a consumirse entre terribles convulsiones, quemándose en una especie de "fuego sagrado" y aumentando de paso la satisfacción y el ego del Pj ante tal hazaña; que el monstruo se retuerza de dolor y poco más; o, simplemente, que se limite a agarrar la mano con la que el Pj que sostiene la cruz y la convierta en un amasijo sanguinolento (resultado que no gustará a todos, pero sí al que escribe esto y que la encuentra mucho más divertida).

En todo caso, siempre les quedará "el viejo estilo": el combate puro y duro.

Mientras, abajo, en Escaló, las gentes del pueblo acabarán con sus muertos levantados y apagarán el fuego. El que el upiro quede vivo o no ya sólo depende de los Pjs.

Epílogo y recompensas

Tras la tempestad llega la calma y, si todo ha ido bien, la amenaza que asolaba el pueblo de Escaló habrá sido ya vencida. Las gentes del pueblo habrán quedado mermadas en número y afligidas en espíritu, pero son personas fuertes e intentarán seguir adelante.

El *Comte d'Urgell* enviará ayuda, mientras que la Iglesia llevará a cabo una serie de rituales en el cementerio y en el castillo para evitar que lo que una vez estuvo vivo pueda regresar de nuevo, como si todo eso fuese a servir para algo a estas alturas...

Por su parte, recibirán la bonita cifra de 60 Puntos de Aprendizaje todos los Pjs que hayan conseguido salir sanos y salvos de este infierno.

Entonces se alzó la bestia de siete cabezas y nueve cuernos

Dramatis personae

El upiro



FUE	50	Altura	1'78 m.
AGI	18	Peso	77 kg.
HAB	18	Apariencia	-
RES	30	Armadura Nat.	Carece
PER	18		
COM	10	RR	0 %
CUL	16	IRR	185 %

Armadura: Cota de malla.

Armas: Mordisco 77% (1D8 + succión).
Espadón 99% (1D10+2D6+2).
Pelea 80% (3D6).

Competencias: Correr 80%, Escondarse 95%, Escuchar 75%, Esquivar 90%, Otear 80%, Rastrear 80%, Sigilo 90%.

Hechizos: Aceleración, Amuleto, Arma invencible, Arma irrompible, Concentración, Conmoción, Despertar a los muertos, Detección de hechizos, Dominación (versión especial, ver más bajo), Inmunidad al fuego, Invulnerabilidad, Liberación, Parálisis, Protección mágica, Suerte, Ungüento de bruja, Valor.

Poderes especiales: Convertirse en bruma, Convertirse en lobo, Succionar sangre (para más detalles, *Ver AQUELARRE*, páginas 172 y 173).

Dominación (especial para upiros)

Maleficio (Magia Goética) Nivel 3

Es habitual en las leyendas que los upiros dominen a sus víctimas con el poder de la mente. Para ello, hemos adaptado el conjuro Dominación que puedes *Ver en AQUELARRE* con algunas especialidades:

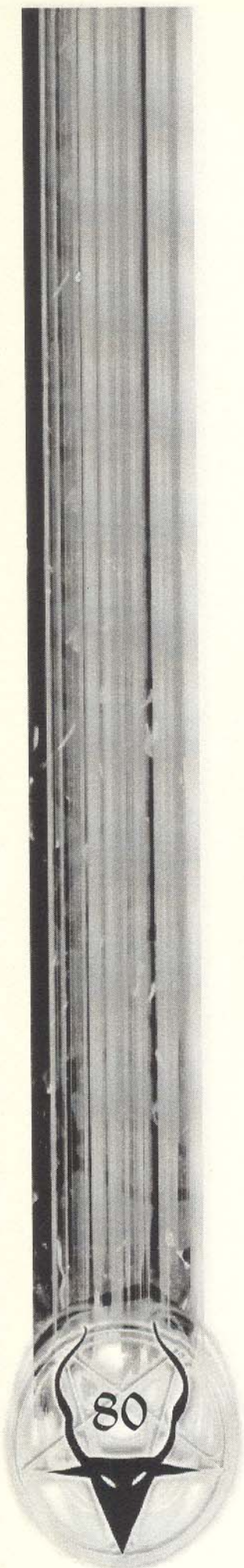
Componentes: sangre de la víctima, que el upiro debe succionar directamente. Contacto visual con los ojos de la víctima en cuanto acabe la succión.

Caducidad: la sangre debe beberse en cuanto salga del cuerpo de la víctima.

Duración: 1D3x10 días/eterno, ver *Descripción*. El maleficio también se acaba si matan al upiro o la víctima es exorcizada o confrontada.

Descripción: este maleficio sólo puede realizarlo un upiro, sea hombre o mujer. Tras beber la sangre y clavar la mirada en su víctima (y si ésta falla su tirada de RR), hará que se sienta atada al upiro y le obedezca en todo lo que le ordene, comportándose por lo demás con toda normalidad (aparte de los efectos correspondientes por pérdida de RR).

Nota: Si el upiro saca una pifia en su tirada, la víctima morirá (el monstruo no ha podido contener su ansia y la desangra por completo). Si saca un crítico, el control será eterno (mientras viva el upiro o la víctima no sea exorcizada o confrontada).



Jacques, el ballestero (servidor del upiro)



FUE	20	Altura	1'65 m.
AGI	20	Peso	68 kg.
HAB	20		
RES	25	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	10	RR	0 %
CUL	10	IRR	110 %

Armadura: Cota de mallá.

Armas: Ballesta 100% (1D10+1D6).
Espadón 95% (1D10+1D6+2).

Competencias: Correr 60%, Escondarse 80%, Esquivar 70%, Otear 65%, Rastrear 70%, Sigilo 80%.

Hechizos: Aceleración, Amuleto, Arma invencible, Aumentar la fuerza, Curación de heridas graves, Protección mágica, Ungüento de bruja.

francesco, guardaespaldas del inquisidor



FUE	15	Altura	1'66 m.
AGI	14	Peso	70 kg.
HAB	20		
RES	20	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	9	RR	80 %
CUL	12	IRR	20 %

Armadura: Cota con refuerzos.

Armas: Espada normal 85 % (1D8+1D6+1).
Escudo 88%.
Pelea 70%

Competencias: Cabalgar 65%, Escuchar 35 %, Esquivar 66 %, Mando 45%, Otear 50%, Primeros auxilios 50%, Sigilo 30%, Tortura 40%.

Ilucià



FUE	8	Altura	1'68 m.
AGI	8	Peso	64 kg.
HAB	12		
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	20	RR	24 %
CUL	15	IRR	76 %

Armas: Hoz 60% (1D6+2).

Armadura: Carece.

Competencias: Conducir carro 40%, Conocimiento animal 60%, Conocimiento vegetal 50%, Elocuencia 65%, Leyendas 40%, Medicina 35%, Primeros auxilios 40%, Psicología 60%.

Soldados del barón



FUE	16	Altura	1'70 m.
AGI	15	Peso	73 kg.
HAB	18		
RES	17	Armadura Nat.	Carece
PER	14		
COM	11	RR	70 %
CUL	9	IRR	30 %

Armadura: Cota con refuerzos.

Armas: Espada normal 75% (1D8+1D4+1).
Escudo 75%.
Daga 60% (2D3+1D4).

Competencias: Escuchar 45%, Esquivar 50%, Otear 40%.

Aldeanos normales



FUE	15	Altura	1'60-70 m.
AGI	17	Peso	65-80 kg.
HAB	17		
RES	18	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	10	RR	50 %
CUL	8	IRR	50 %

Armas: Hacha de leñador 50% (1D8+1D4+2).
Palo 35% (2D4+1).
Pelea 30% (1D4+1D3).

Competencias: Correr 25 %, Esquivar 25 %, Escuchar 35%. Otear 40%.

Muertos levantados



FUE	15	Altura	1'68 m.
AGI	10	Peso	70 kg.
HAB	10		
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	5		
COM	1	RR	0 %
CUL	5	IRR	100 %

Armadura: Carecen.

Armas: Hacha de leñador 50% (1D8+2).
Palo 35% (1D4+1).
Pelea 30% (1D3).

Competencias: Carecen

Capacidades: No se desmayan por efecto de las heridas. Combaten hasta que su RES sea negativa, momento en el que caen al suelo para no volver a levantarse.

Lobos



FUE	13		
AGI	18		
HAB	--		
RES	14	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	--	RR	50 %
CUL	--	IRR	50 %

Armadura: Carecen.

Armas: Mordisco 60% (1D6).

Competencias: Escuchar 50%, Rastrear 75%. Aullar 99%

Oso



FUE	32		
AGI	10		
HAB	--		
RES	37	Armadura Nat.	Carece
PER	11		
COM	--	RR	50 %
CUL	--	IRR	50 %

Armadura: Carece.

Armas: Mordisco 35 % (1D4+3D6).
Garra 45% (4D6).

Competencias: Escondarse 35%, Rastrear 75%.

Lince



FUE	14		
AGI	34		
HAB	--		
RES	25	Armadura Nat.	Carece
PER	38		
COM	--	RR	50 %
CUL	--	IRR	50 %

Armadura: Carece.

Armas: Mordisco 85% (3D8).
Garra 75% (1D8+4D4+2).

Competencias: Correr 55 %, Escondarse 40%, Escuchar 90%, Otear 60%, Rastrear 70%.

Serpiente venenosa



FUE	2		
AGI	5		
HAB	--		
RES	8	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	--	RR	50 %
CUL	--	IRR	50 %

Armadura: Carece.

Armas: Mordisco 60% (1D3 +veneno*).

Competencias: Escondarse 60%, Sigilo 70%.

* Veneno: tirada de RES x 2 o en 5 minutos se producen náuseas y mareos. Si se falla: -50% a todo durante 1D4 días. Con una pifia, el Pj morirá en 10 horribles asaltos.

El mal barón

10 de diciembre de 1575, Galicia...

Es altamente recomendable que se respeten para esta aventura las profesiones recomendadas para los módulos de este suplemento: es decir, Inquisidores, Frailes (Dominicos, Franciscanos o Jesuitas), Verdugos, Notarios, Soldados y Médicos. Si deseas añadir cualquier otra profesión, puedes camuflarla como si fueran familiares, siempre de acuerdo a las restricciones y el espíritu que la profesión conlleve.

Un pueblo perdido de la mano de Dios

El séquito se dirige hacia el pequeño pueblecito de Foz, en Galicia; vienen desde Santiago, sede central de la Inquisición en esta zona. Ya hace varios días que están en camino. La ruta se ha vuelto más dura últimamente debido a las inclemencias del tiempo. La fuerte lluvia ha convertido este camino, ya de por sí abrupto, en un auténtico barrizal que hace que el vetusto carruaje donde viajan los Pjs vaya dando tumbos constantemente. Sólo uno de los faroles de aceite permanece aún encendido en un costado del carruaje, desprende una pobre luz que, por otra parte, es la única que se ve en mucha distancia a los alrededores en esta oscura y fría noche. Los Pjs que no sean religiosos y que, por tanto, viajen a pie o caballo, deberán hacer una tirada de CON x3 ó x2 si no van convenientemente abrigados. Caso de fallar ésta tirada, sufrirán en sus carnes una buena pulmonía, pues viajan a la intemperie, directamente bajo la lluvia, y son azotados continuamente por un viento gélido. Al girar un recodo, descubrirán que el camino serpentea hacia un profundo y estrecho valle. Con una tirada de Otear, con un -25% debido al mal tiempo y la oscuridad, descubrirán que, detrás y un poco elevada, hay una pequeña fortificación de roca que se supone debe pertenecer al barón de estas tierras. En el interior del carro, iluminados por un pequeño farol y al calor de varias mantas, los Pjs del clero serán informados, ya sea por los compañeros de viaje o por el cochero, de que al fin se avista el pueblo. Una ojeada al pergamino, enrollado y con el sello de lacre roto, les recordará el motivo del viaje que les ha traído hasta este desolado lugar.



Ilustración: Jacobo

Nota para el DJ: Entrégales ahora a los Pjs el pergamino que se adjunta a continuación.

En Santiago de Compostela, en el día 8 de Diciembre del año de Nuestro Señor de 1575. Estamos pasando una época de pesares y herejías sin fin. Nuestra lucha constante contra el mal esta vez nos va a llevar hasta un pueblo pequeño que precisa de nuestra guía espiritual y mano dura si se terciara, el pequeño pueblo de Foz, donde, al parecer y según una carta enviada por las gentes de dicho pueblo, están pasando algún tipo de penurias con su Barón, un tal Don Francisco Jiménez. En nuestra obligación constante de llevar la Fe donde fuere necesario, deberán viajar hasta este pueblo y poner algo de luz en las mentes del populacho. La carta desde Foz viene firmada por el alcalde, Don Daniel Vivero. Insiste en que se encuentren en una fonda del lugar llamada "A posada do Lisardo".

Hermanos, ruego a Dios para que les ilumine y hallen pronta solución al problema en cuestión. Ténganme informado.

Padre Bonifacio de Lugo.

Fiscal Magistrado
de la Sede Inquisitorial
de Santiago de Compostela.

Tras una hora más de camino, acompañados del fuerte ulular del viento, y a altas horas de la madrugada, entrarán en el pueblo. Un pueblo que se antoja aparentemente vacío. Con una tirada de Otear con un -25% (-50% los que estén dentro del carro), descubrirán unas cuantas miradas furtivas que se les dirige desde algunas ventanas, ojos que enseguida se vuelven a esconder.

Nota para el DJ: en este momento se efectuará una tirada de Inquirir para ver qué tal es la reacción de los lugareños. Recordemos que la tirada es oculta y los modificadores a aplicar son: por región (Galicia) +5%, además de un +20% debido a que en este pueblo están esperando impacientemente a los religiosos. Asimismo, se ha de recordar que, en el caso de que sean varios religiosos, la tirada deberá ser conjunta; es decir, sumando los valores en esta competencia de cada uno de ellos y dividiéndolo entre el total de religiosos. Se redondea hacia abajo.

Finalmente llegarán ante la posada. El cartel de gruesa madera se balancea bajo las argollas que la unen a una barra de hierro clavada en la pared, con un chirriar constante. Un relámpago cae e ilumina por un momento el cartel: "A Posada do Lisardo". Es de suponer que algún Pj saldrá a avisar de la llegada del séquito. Si no fuera así, el cochero (o su ayudante, si cabe) lo hará. Correrá por el barrizal en que se han convertido las calles y, apretándose con un mano el sombrero contra la cabeza, con la otra mano golpeará la puerta. Pasará un rato y volverá a picar, y aún otra vez más. Entonces, en el piso de arriba se encenderá una tenue luz que desaparecerá al poco rato.

—¡Quién va! —gritará una voz instantes después desde el otro lado de la puerta.

—¡Los enviados por el Consejo General de la Suprema y Santa Inquisición!! ¡¡Abra!! —gritará el cochero como respuesta. Si en su lugar va un Pj, déjale hacer a éste...

Entonces, tras varios chasquidos metálicos, la doble puerta se abrirá. La luz proveniente del interior, en concreto de un farol de aceite que porta un tipo envuelto en una manta, orondo y sonrosado, iluminará al Pj o cochero.

—Dios mío... Sí... claro... Pasen, pasen... ¡Oh, qué torpe!... Los caballos... claro, claro... —el posadero tiene los ojos como platos, si no por lo que le han dicho, porque acaba de reconocer en la portezuela del carruaje el imponente escudo de la Suprema.

Lamará a gritos a sus hijos y a su mujer para que lleven los caballos a las cuadras y acompañen a los Pjs al interior, donde aún está encendida la chimenea central.

Les proporcionarán mantas y la señora calentará cena para los nuevos huéspedes. Es de suponer que, viendo lo rápido que actúa toda la familia, la tartamudez repentina del posadero y demás tics, no hará falta una tirada de Psicología para darse cuenta de lo nerviosos que están. Aunque, si lo desean, que hagan la tirada con un bonus de +50%. Al poco les servirán cena caliente, un buen plato de gachas con champiñones y vino. Como es de suponer, al día siguiente empezarán las investigaciones.

Una visita inesperada

Al día siguiente la lluvia ya habrá cesado, aunque hará mucho frío. El cielo estará encapotado y seguirá haciendo un viento helado. La gente, desde el amanecer, ya está reunida en las calles, la noticia de que la Inquisición ha llegado la noche anterior, con la tormenta, ha corrido como la pólvora.

El posadero se dirigirá hasta la puerta tras la cual descansan los Pjs religiosos y picará:

—Eminencias, el alcalde desea verles... Está... Bueno... Estamos todos interesados... Verá... quiero decir... Abajo... —al parecer el hombre no puede dejar de tartamudear ante los Pjs.

Con una tirada de Escuchar, éstos oirán el jaleo de una multitud congregada en la planta baja. Entre la algarabía se oyen algunas palabras sueltas, como "justicia", "brujo" y poca cosa más.

Al final, y ante la mirada atónita de todo el pueblo que abarrota la planta inferior de la posada y se agolpa tras las ventanas, los Pjs descenderán las escaleras de madera. El silencio que se hará será absoluto. El alcalde se adelantará y, arrodillándose, besará las manos de los religiosos. Se presentará como el Alcalde Daniel Vivero.

—Eminencias, tenemos mucho de que hablar...

Si prefieren hablar allí mismo o ir a la alcaldía, es irrelevante. En todo caso, la conversación será más o menos así:

—Eminencias, en primer lugar desearíamos darles la bienvenida a nuestro humilde pueblo, sin duda nuestras plegarias han sido... —en definitiva, soltará una gran parralada, con grandes dosis de coba y diplomacia, que puedes alargar tanto como desees, hasta que los Pjs lo hagan callar. Seguirá hablando— Nos ha costado mucho decidimos a enviar la carta a la Santa Sede en Santiago, ya que quizá nos tomarían por malos vecinos o hijos desagradecidos, pero la situación ya es insostenible. El pueblo ya lleva muchos años quejándose, aunque por miedo a las posibles represalias nunca nos hemos

decidido a actuar. Pero finalmente, lo hemos hecho y gracias a Dios ya están ustedes aquí.

»Como expliqué en la carta, denunciemos al Barón Francisco Ximénez. De siempre ha sido un señor muy duro, sus impuestos son más que abusivos, rige este pueblo con mano de hierro y no duda en castigar con la muerte a quienquiera que ose levantar la mano o la voz contra él. El otro día, sin ir más lejos, hizo que su guardia ahorcara a una familia entera sólo porque Antonio, el hijo mayor de ésta, se atrevió a decirle esto mismo que les estoy diciendo, que estaba asfixiándonos con sus impuestos. Pero, claro... no hemos hecho uso de la Suprema por estos motivos, lo que nos impulsó fue el hecho de que de siempre se le ha sospechado de brujo. Algunas noches se pueden ver extrañas luces sobre la mansión del barón. Siempre nos amenaza diciendo que hará que horribles tormentas azoten nuestras casas... en fin.

»Nosotros no nos atrevemos a enfrentarnos a él, tememos su ira, pero claro... contando con la ayuda de sus eminencias...

Con una tirada de CUL x3, los Pjs religiosos sabrán que, si logran demostrar todo esto que asegura el alcalde, la totalidad de los bienes del barón —tierras posesiones y demás— pasará a formar parte de los bienes de la Suprema. Recordemos que ésta era, además, una de las fórmulas habituales de ingresos de la Santa Inquisición. Pero, por favor... que no se les note en la cara.

Llegados a este punto, una tirada de Escuchar les permitirá darse cuenta de que fuera, en las calles, se oyen cascos de caballos y algunas voces gritando.

Entonces, las puertas se abren e irrumpen dos soldados que se sitúan a cada lado de la puerta; tras ellos, una figura enjuta y cubierta de una gruesa capa de piel sobre sus hombros se abre paso hacia los Pjs.

El alcalde se levanta apresuradamente y baja la mirada al cruzarla con la del recién llegado. Esta figura mueve la cabeza de un lado a otro y finalmente se acerca hasta los religiosos. Se arrodilla y besa sus manos:

—Eminencias —dirá con voz suave, pero firme.

Una tirada de Psicología les hará notar en sus ojos una fuerte rabia contenida.

—Sean bienvenidos a mis tierras, mi nombre es Don Francisco Ximénez, barón de estas heredades. Quedan invitados a alojarse en mi modesta mansión y disfrutar de mi hospitalidad.

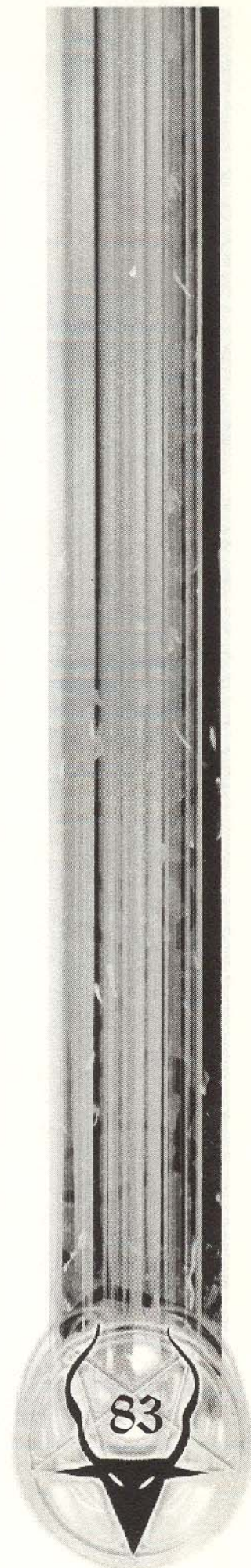
Por cierto, el barón lleva activado, desde antes de venir, el hechizo de Carisma. Así que, aparte de la funesta mirada anterior que no ha podido reprimir, cualquier otra que quieran saber respecto a si miente, su estado de ánimo, qué tal les cae y demás, será modificada por el efecto del hechizo en cuestión.

Los Pjs podrán ver de reojo que muchos de los presentes se empiezan a escabullir, haciendo mutis por el foro. El barón hará una señal a uno de sus hombres y, al poco rato, los Pjs verán como se detiene ante la puerta el carruaje en el que vinieron al pueblo.

—Si son tan amables —señalará en dirección al coche.

Los Pjs tendrán dos opciones como mínimo: o se van con él o se quedan. En el primer caso, ve al apartado siguiente. Pero, en el caso de que decidan quedarse, explícales que el barón pone cara de circunstancias y, haciendo una nueva reverencia, se va.

Si ahora deciden hacer más averiguaciones respecto al noble, consulta el apartado *Otras pistas*.



Un barón intachable

Una vez que se pongan en marcha, no tardarán más de media hora en llegar a la mansión.

Se trata de una pequeña fortaleza de roca de planta cuadrada en lo alto de una pequeña colina. Desde allí arriba se tiene una vista privilegiada de todo el valle y, lógicamente, de todo el pueblo.

Tras cruzar el arco de roca de entrada y atravesar el patio de entrada acompañados por el repiquetear de las ruedas y los cascos de los caballos sobre el empedrado, dos criados se apresurarán en llevarse equinos y carruajes a las cuadras. El barón acompañará a los Pjs religiosos hasta una amplia sala que debe hacer las veces de salón de actos, comedor, etc.

—Y bien, eminencias —dirá mientras todos ocupan su asiento—, en primer lugar, déjenme excusarme por todo lo sucedido, comprendo que es una irregularidad que se hayan portado así de descorteses con ustedes; pero, ya se sabe, el populacho... ¿Qué puedo hacer por vuestras mercedes?

Éstas son algunas de las respuestas que puede dar el barón Don Francisco Ximénez:

► ¿Practica la brujería?

—¡Ja, ja, ja! ¡Paparruchas! Ya se sabe, la plebe: uno se porta bien con ellos, no les agobia como ocurre en otras tierras y ¿qué recibe a cambio? ¡INGRATITUD!

► ¿es en realidad judío?

—Sí, claro. ¡Por favor, un linaje como el mío! Sepan que soy cristiano viejo. ¡No les han dicho también que tengo un tronante en los calabozos? Ja, ja, ja... —y su risa inicial se convertirá en una sonora carcajada.

► ¿Luces o ruidos raros en su casa?

—Claro, como todo el mundo. Si me tengo que desplazar cuando ya no luce el sol, he de prender un candil. Y en cuanto a los ruidos... ¡Serán las cuadras o qué se yo! ¡Es que también vienen a espiarme a mi casa!

► ¿Y todos esos rumores, entonces...?

—Eminencias, díganme... ¿Qué puedo hacer? Intento ser bueno con ellos y, cuando me despisto, incomodan a vuestras mercedes haciéndolas venir hasta aquí. Mis excusas de nuevo. Estoy muy dolido con mis hijos y hermanos —dirá esto apretando un puño y mirando con tristeza por la ventana.

Tras unos segundos parecerá recobrase y volverá a mirar a los Pjs diciéndoles:

—Pero parece que todo ha sido una equivocación, así que siento que hayan venido en tan largo viaje para nada. Si les parece, les ofrezco mi hospitalidad por esta noche, les aprovisionaremos y, cuando lo deseen, podrán regresar de nuevo a sus tierras.

¿Qué hacen los Pjs ahora?

Ante ellos se abren diversas opciones:

► ¿Pasan noche y se van por donde han venido? ¡Pero qué sagaces son! Pues nada, que les vaya bien. Cierra el módulo y saca el parchís. No ganan puntos de experiencia.

► ¿Permocan en la mansión y al día siguiente acusan a todo el pueblo de conspiración y herejía! ¡Éstos son mis muchachos! Pues nada, llevan todo el juicio adelante: el barón no se meterá para nada. Así que, si la cosa acaba en una inmensa hoguera, nada que objetar...

Cinco puntos de experiencia por barba y en la sede de la Santa Inquisición se les tendrá en gran consideración, casi puedo verlo: "¡Caramba, si son aquellos, los que purificaron un pueblo entero!"

► Y como última acción posible... ¿Aprovechan la invitación del barón para investigar en su morada? Bueno, pues sigamos adelante...

Una mansión con historia

Bien cuando empiecen a estudiar mejor la composición del edificio o bien nada más entrar y verlo (el tipo de construcción, la planta de la fortaleza...) podrán hacer una tirada de Artesanía para conjeturar que quizá sea de una antigua edificación templaria. El barón lo confirmará si le preguntan. De interesarse más por el tema, les informará de que, en efecto, esto era un puesto del Temple hace muchos años, pero que se abandonó y los sótanos de la casa son los antiguos calabozos.

—Pero yo no tengo nada que ver con esa escoria —se apresurará en decir el barón, sabedor de que fue mediante la Inquisición que se acabó con esa orden—. Simplemente, fue comprada por mis antepasados a los hermanos de la orden de Montesa. Ellos se desprendieron de la fortificación por su lejanía con las tierras donde esta orden se encuentra, Valencia.

Tras esto, el barón les acompañará hasta sus habitaciones, les invitará a reunirse más tarde para cenar con él y les dejará.

A continuación se describen una por una todas las habitaciones que encontrarán los Pjs. Puedes consultar los mapas adjuntos para acabar de situarlo todo.

En todo caso, es importante que, si fueran con el barón cuando descubran la zona secreta de los sótanos, el noble disimulará poniendo ojos como platos y diciendo algo así como «¡Jamás había visto esto!». Pero, en cuanto lleguen a la zona donde se encuentran algunas criaturas, don Francisco se unirá a ellas en el combate contra los Pjs y sólo se rendirá si la cosa se pone muy fea.

Es decir: o mata a los Pjs (y se acaba la aventura) o se rinde. De todas formas, el barón lo tiene todo preparado para el caso en que le tocara ser juzgado y finalmente condenado a morir en la hoguera, como se verá un poco más adelante. Sin embargo, es muy importante que el noble no muera a estas alturas de la aventura: resérvalo para más tarde.

La mansión del barón

1. Portón de entrada

Una arcada de roca —material del que está hecho todo el edificio— muy amplia y con grandes portones.

Éstos cuentan con una puertecilla cada uno para que no sea necesario abrirlos si se tiene que entrar a pie.

2. Patio

Un espacio adoquinado que da la impresión de no estar todo lo cuidado que debiera: en la base de los edificios pueden verse arbustos.

3. Sala de guardia

Aquí duermen y cohabitan todos los guardias de la casa. Hay literas, una pequeña chimenea, cacharros de cocina, en definitiva, todos los enseres típicos de la vida cuartelaria. Desde una mirilla se puede ver el exterior del edificio.

4. Cuadras

Establos donde se guardan los caballos y los carruajes. Se pueden ver grandes fardos de alfalfa, varios abrevaderos, etc... Hay un total de siete caballos.

5. Letrinas

Como se puede decir: llenas de lo que tienen que estar llenas...

6. Cocina y alacena

Aquí se preparan todas las comidas de la casa (excepto las de los guardias). Se pueden encontrar los aperos típicos y provisiones como sacos de grano, legumbres y hortalizas.

7. Salón comedor

Se trata de una amplia sala bien adornada con armaduras (una de ellas luce la cruz del Temple en el pecho, detectable con un Otear), varios tapices con escenas de caza, etc. Hay una gran mesa en el centro.

Aquí se llevan a cabo las reuniones importantes, las comidas con invitados de honor, etc.

8. Pasillo

Es de roca, como toda la casa. En lo demás, nada a destacar.

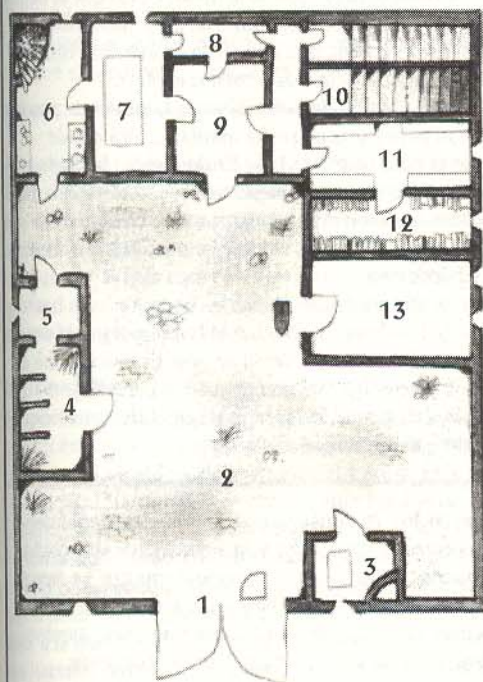
9. Sala de recepción

Otra sala muy amplia, ésta decorada con grandes retratos. Si preguntan al barón, dirá que se trata de algunos familiares queridos: su padre y unos tíos.

10. Escaleras

También son de roca tallada y están iluminadas por pequeñas lámparas de aceite prendidas a las paredes mediante cadenas. Unas escaleras suben y las otras bajan. Cada una se encuentra tras un grueso portón de madera claveteada. El portón que guarda la escalera descendente permanece cerrado siempre, y sólo el barón tiene el juego de llaves que permite abrirlo (también se puede llegar a abrir con una tirada de Forzar mecanismo con un -25%). El portón que lleva al tramo de peldaños que asciende sólo se cierra de noche y la guardia posee un juego de llaves para éste (aunque también se puede abrir con una tirada de Forzar mecanismo con -25%).

La mansión del barón



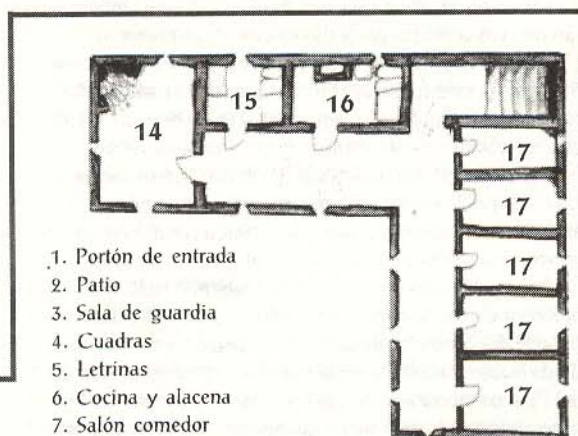
11. Sala de armas

Una estancia llena de vitrinas con todo tipo de armas de filo y contundentes, blasones y tapices con escenas de batallas. Con una tirada de Otear se darán cuenta de que un tapiz es la representación de un templario que, armado con un crucifijo, hace retroceder a un enorme dragón. Entre las armas podrán encontrar también una buena pistola de pedernal y una bolsita de cuero que contiene munición y pólvora para cinco disparos.

12. Biblioteca

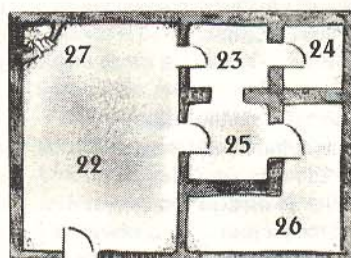
La puerta de acceso está cerrada; para abrirla será necesario o la llave (que sólo tiene el barón) o una tirada de Forzar mecanismos con un -25%.

En su interior, no demasiado grande, encontrarán varios libros de caballería, un par de atlas humanos de varias zonas de la península (uno se llama *Fogar de Breogán* y ojeándolo se averiguará que habla de Galicia, el otro, llamado *Jentilen Lurra*, habla de Euskal Herria). Además, con una tirada de Buscar con un -15% encontrarán un libro en latín (tirada de Leer/escribir) que se llama *De botanica naturae*: para leerlo, además de la tirada de rigor, se necesitará 1D4 semanas tras las cuales se ganará 1d20+10 en la competencia de Conocimiento de plantas.



1. Portón de entrada
2. Patio
3. Sala de guardia
4. Cuadras
5. Letrinas
6. Cocina y alacena
7. Salón comedor
8. Pasillo
9. Sala de recepción
10. Escaleras
11. Sala de armas
12. Biblioteca
13. Herrería
14. Hab. de huéspedes

15. Hab. invitados de honor
16. Hab. del barón
17. Hab. de los criados
18. Sala
19. Sala de tortura
20. Calabozos



21. Puerta secreta
22. Entrada
23. Habitación
24. Habitación
25. Sala vacía
26. Laboratorio
27. Chimenea

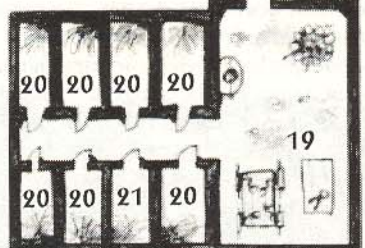
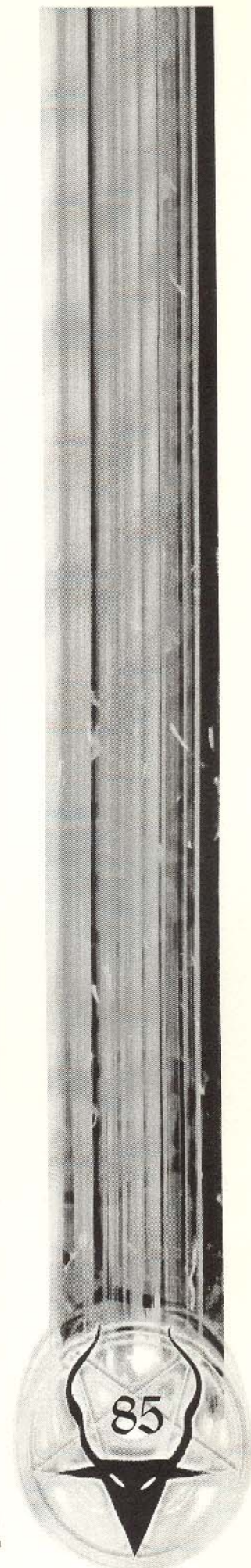


Ilustración: Pedro García



13. Herrería

Está de puertas abiertas al patio principal y es el lugar donde se reponen las herraduras y se realizan operaciones de reparación de armas, armaduras y demás aperos. Obviamente, se trata de una herrería particular y no tiene nada en venta. El yunque está frente a la puerta.

14. Habitaciones de los huéspedes

Aquí descansarán los Pjs que no pertenezcan al clero o a la nobleza. Una cama litera, una mesa pequeña y un austero armario es todo lo que encontrarán.

15. Habitaciones de los invitados de honor

Aquí descansarán los nobles o miembros del clero. Las dependencias están lujosamente adornadas: candelabros de plata, tapices, cuadros y una chimenea que caldea perfectamente la habitación.

16. Habitación del barón

Siempre estará custodiada por dos soldados. Además, la puerta está cerrada, adivina quién tiene la llave (sí, también en este caso hay que aplicar un -25% a la tirada de Forzar mecanismos).

En el interior de la habitación, además de una chimenea, encontrarán más tapices, cuadros de retratos y varios armarios. Si pasan una tirada de Buscar, encontrarán una copia del juego de llaves de toda la mansión. Con otra tirada de lo mismo, pero con un -25%, encontrarán en el interior de la chimenea, entre el carbón y las cenizas, bajo una marmita que esta vacía, restos de algo que ha sido quemado, como si fuera una parte de un pequeño saco. Pasar una tirada de Conocimiento animal revelará que se trata de alguna materia extraída de un animal, como cuero o... piel. Si la tirada resultó en un crítico, descubrirán que se trata de una vejiga de animal. De haber obtenido el crítico y pasar, además, una tirada posterior de Conocimiento mágico, sabrán que puede tratarse del componente de algún hechizo. Si esta última tirada hubiera resultado ser la mitad o menos del porcentaje del Pj, reconocerá este pellejo como uno de los elementos necesarios para la realización del hechizo de Teleportación.

17. Habitación de los criados

Aquí descansa el servicio. Hay tres literas y poco más.

18. Sala

Como toda la parte inferior, está cavada en roca viva. Hay una fuerte humedad. Un par de ratas correrán rápidamente nada más ver aparecer a los Pjs. Una mesa vacía al fondo y un par de sillas es todo lo que encontrarán.

19. Sala de tortura

En esta amplia sala, fría y húmeda, donde brillan pobremente seis candiles, encontrarán varias mesas y algunos aparatos de tortura: cadenas y grilletes, un brasero apagado y varias sillas de madera con correas de cuero. Los Pjs se sentirán como en casa... En concreto, si hubiera algún Pj verdugo, reconocerá que los útiles de tormento aquí dispuestos son algo antiguos... como los usados por la orden del Temple. En las mesas y en el suelo, bajo los grilletes, encontrarán manchas oscuras ¿Quizá sangre? Ahora sólo falta por detallar las clásicas telarañas e insectos propios de estos lugares...

20. Calabozos

En algún tiempo no muy lejano aquí estuvieron encerrados los presos de los templarios. Ya hace mucho que no hay nada más que camastros de paja infestados de pulgas,

chinchas, garrapatas y demás fauna... En cada uno de los calabozos hay una argolla fija a la pared y con una gruesa cadena que cuelga de ella.

21. Calabozo con pasaje secreto

Aparentemente no hay nada en especial aquí. Pero, si efectúan correctamente una tirada de Buscar, descubrirán que la argolla tiene mucha movilidad. De hecho, al ponerla en posición vertical, un panel se abrirá con un chasquido agudo y metálico dejando a la vista una zona secreta mal iluminada por un par de viejos faroles. Una rata chillar y sale corriendo al ver a los Pjs.

22. Sala de entrada

Además de lo dicho anteriormente, encontrarán dos antorchas apagadas y cubiertas de polvo y telarañas y una amplia aunque también sucia chimenea.

23. Habitáculo

Aquí hay un camastro de paja, donde descansa el tronante. Ver *Fogar de Breogán*, páginas 34 y 35. Así que es posible que se lo encuentren, produciéndose el consiguiente combate, si es que no está como se describe más adelante: provocando una tormenta sobre el pueblo.

24. Habitáculo

En este sucio rincón descansan normalmente un par de carantoñas, pero esta noche en concreto no han tomado su ración habitual de vino y, en consecuencia, están sedientas de sangre de Pj. Si te conviene, puedes hacer que, al oír el jaleo de la habitación anterior, se apunten a la fiesta.

25. Sala vacía

Es difícil saber qué hubo aquí hace años, pero ahora, además de la acostumbrada suciedad, no hay absolutamente nada.

26. Laboratorio

En esta sala repleta de estantes y tubos de ensayo destacan un alambique, pequeñas marmitas y, además, multitud de extraños líquidos burbujeantes, espumosos y de extraños colores acompañados del clásico gorgoteo que produce todo esto. También se encuentran algunos libros de contabilidad sobre una mesa, en los que se detalla adónde ha ido a parar el sobrante de las recaudaciones hechas. Es decir, toda una larga lista de extraños componentes de procedencia más o menos exótica. Con una tirada de Otear descubrirán también un pequeño cajón con paja y una pequeña manta. Quizá donde duerme el gato negro de todo brujo, pero... lo cierto es que no se ve a quién puede pertenecer. Ver *La mano de la justicia, la mano de la venganza*, pág. 88.

27. Chimenea

Mediante ella están conectados los hogares de los tres niveles. Si los Pjs se fijan, deberán hacer una tirada de Otear -25% para darse cuenta de esto. Es una manera de saber los niveles que realmente quedan por debajo. Además, ésta es una de las formas que el tronante tiene para salir y entrar inmediatamente.

Nota: Si los Pj consiguen examinar las dependencias secretas del barón y la cosa no acaba como el rosario de la aurora... evidentemente ya tienen indicios más que suficientes para detener, juzgar y ejecutar si fuera preciso a Don Francisco Ximénez. Sobre todo si éste participó en el combate.

la verdad

Don Francisco Ximénez, no es judío, como le pueden acusar al pueblo, ni un descendiente del Temple, como pueden sospechar los Pjs. Lo que sí es es un brujo. Su linaje está limpio de toda sospecha, pero un día se apartó del buen camino y desde entonces se preocupa sólo de aprender más y más, gracias sobre todo a un tronante que un día cayó de las nubes y se encontró con el noble. Fue a raíz de esto, y a cambio de la ayuda prestada, cuando don Francisco inició su interés e investigación en los temas arcanos guiado por esta naturaleza. Por esto exprime a los habitantes del pueblo y sus impuestos son elevadísimos, ya que tiene que pagar la gran cantidad de componentes mágicos necesarios para sus experimentos. Todo ello, acompañado de la mala reputación de la que goza (recordemos que ha llegado a ahorcar a una familia entera por atacarle verbalmente en público), ha hecho que finalmente el pueblo se decidiera a mandar esa carta a la sede de la Suprema en Santiago, con el alcalde Vivero al frente. Para postres, piensa vengarse de esos malditos pueblerinos y, si hace falta, acabar con estos traidores. Ya veremos cómo lo hace...

Otras pistas

Si antes de decidirse por investigar en la casa del barón (o después, si no encuentran nada), prefieren regresar al pueblo ha hacer algunas preguntas, esto es todo lo que sacarán:

► "El barón es un falso converso. No tiene derecho alguno a ostentar el cargo que ocupa." (Falso).

► "Siempre que alguien se ha levantado contra él, ha hecho que la guardia ajusticiara en la horca al culpable y a toda su familia. Como hizo recientemente con un padre, su mujer e hijo." (Verdadero).

► "El barón nos amenaza siempre con grandes tormentas y calamidades del cielo, tal es su maldad que prefiere perder todas las cosechas con tal de castigarnos." (Verdadero, de hecho recordemos que tiene un tronante a su servicio).

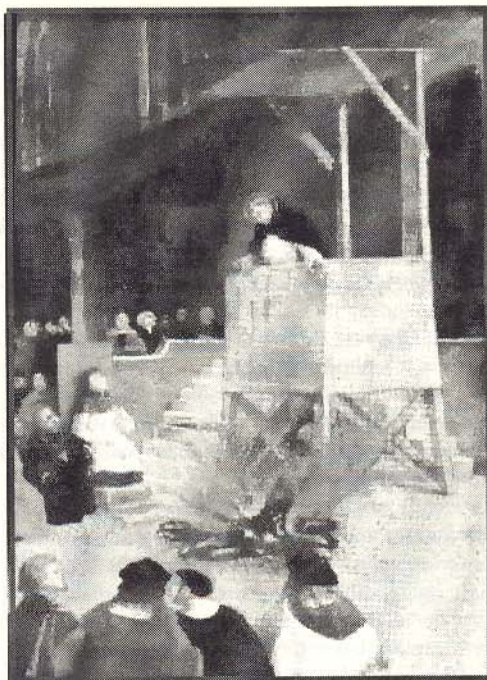
► "El barón se ha reunido con otros brujos en el claro del bosque, ahí llegaron otras meigas de los alrededores y juntos bailaron alrededor del demonio que se apareció." (Falso: es brujo pero no bruja).

Si tiene éxito en el registro de la mansión, a los Pjs no les costará mucho reunir los datos para inculpar al barón y, de paso, conseguir más tierras para las arcas de la Suprema. En cuanto a si quieres que el noble se resista más o menos, haz lo que creas más conveniente; pero en aras de la aventura; don Francisco no debería morir en otro sitio que no fuera la hoguera: encárgate de que sea así.

Represalias

Recapitulemos: los Pjs llegaron la noche anterior, pasaron ésta en la posada y al día siguiente tuvieron la charla con el alcalde y después con el barón. Éste les invitó a pasar la noche y se supone que los Pjs la habrán aprovechado para investigar...

Sea como sea, el Barón ha quedado extremadamente molesto con el pueblo, tanto es así que piensa soltar esa misma noche al tronante para que haga de las suyas. Por tanto, a la que tenga un momento, bajará a las mazmorras para hacerlo, cerrando a su paso la puerta que baja de la zona donde descansarán los Pjs al nivel secreto.



La tormenta que se desatará será sobrecogedora: los truenos y relámpagos sacudirán violentamente el poblado... hasta que los Pjs se entrometan en las mazmorras, en ese momento el tronante regresará para esperarlos (y, de paso, animar un poco esta aventura...). El resultado de la tormenta será el completo arrasamiento de las tierras de cultivos del pueblo, el derrumbe de una casa y la creación de un barrizal enorme, mayor si cabe al ya existente.

Juicios y amenazas

Desde el momento en que tengan todo claro, los Pjs podrán montar el auto de fe como y cuando quieran. Mientras, el prisionero podrá ser encerrado tanto en los calabozos de su propia mansión como donde ellos decidan.

Como corre de manos de los Pjs, no vamos a entrar mucho en ello, basta con que se basen en lo que se dice de los autos de fe en el apartado correspondiente de este *Codex Inquisitorius*.

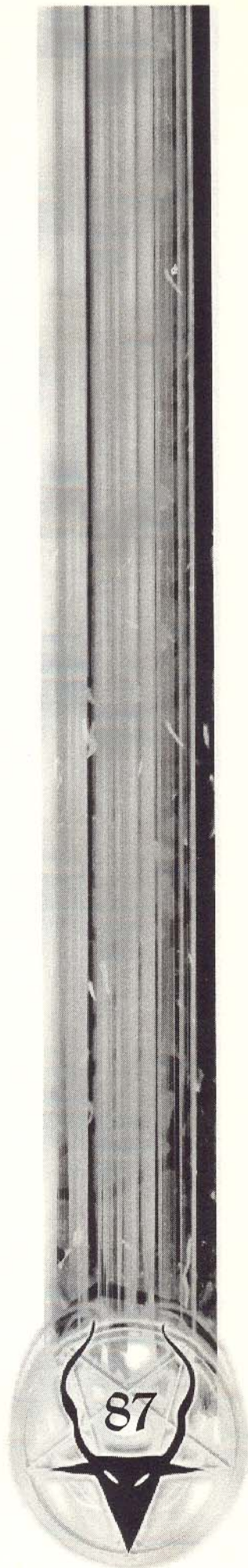
En resumen: tendrán que hacer la llamada a todo el pueblo, montar la tarima y preparar la pira. Hacer el auto de fe en sí, es decir, portar al prisionero con el sambenito, lectura de los cargos y de la sentencia, declararlo culpable y conducirlo a la pira. Con todo ello habrá transcurrido el día...

Una vez el barón esté atado en la estaca, se le preguntará si abjura de sus pecados *in extremis*... Y él, sobre la pira y a voz en grito, reirá a carcajadas y se negará:

—¡No podréis conmigo, al contrario, volveré! Juro que volveré y entonces seré yo quien os condene a vosotros. Uno a uno, a todos los que me habéis hecho esto. ¡Ja, ja, ja, ja!— no parará de reír.

La respuesta de la muchedumbre será variopinta: desde el que se santigüe y grite "¡Estamos perdidos!" hasta el que le lance estiércol mientras no para de insultarle hasta desgañarse. Finalmente, y cuando lo ordenen los Pjs, se encenderá la pira...

Nota para el DJ: por cierto, si no hubieran acabado con el tronante, éste podría ser un problema, ya que quizá podría provocar una fuerte lluvia que no dejara arder la pira. Tú mismo...



Al principio y debido a las lluvias caídas, costará un poco que la pira se encienda; pero, tras insistir un rato, una fina columna de humo dará paso a las primeras llamas. Al poco, éstas estarán cubriendo toda la base de la pira y el poste donde está atado el reo. Mientras, el barón no dejará de reírse a carcajadas cada vez más desquiciadas. Cuando las llamas finalmente se levanten, las carcajadas se romperán y en su lugar se oirán fuertes gritos. Entonces, la víctima, envuelta en llamas, alzará su mano derecha con el índice apuntando hacia la muchedumbre y varios lugareños se desmayarán:

—¡Fijaos bien en mi mano acusadora, porque será por ella por la que seréis juzgados todos!

La pira se desmoronará en ese momento debido a la acción del fuego y hacia el cielo se elevarán cientos de pequeñas brasas. Pero no dejará de arder hasta que quede todo completamente consumido...

Poco a poco la gente se retirará y, justo entonces, empezará a caer una fina lluvia otra vez y se verá un relámpago en la lejanía. Los Pjs, con una tirada de Escuchar, podrán oír entre los que se van, algunas frases del estilo de "Ahora sí hemos despertado su furia" o "Volverá para acabar con todos nosotros".

El único que se quedará con los Pjs en el claro de la pira, casi apagada, será el alcalde Vivero.

Si los Pjs decidieran rebuscar entre los restos de la pira, para ver si están o no los restos, caben dos posibilidades, a discreción del DJ:

► **Sí** se encuentran los restos calcinados del barón, previa tirada de Buscar debido a que la pira se desmoronó y todo ha quedado reducido a un amasijo de troncos ennegrecidos (¿o son huesos?) y cenizas. De esta manera, y en principio, ya no se sabrá más del don Francisco Ximénez.

► **No** lo encuentran. ¿Cómo es posible? Como los Pjs quizá descubrieron, había en la habitación del noble una parte de los componentes de cierto hechizo, el de Teleportación, así que mediante éste (y previo uso de otro hechizo llamado Inmunidad al fuego), el barón ha desaparecido. De esta manera, te acabas de proveer de un villano que podrás utilizar cuando quieras contra los Pjs: los perseguirá por lejos que viajen y procurará fastidiarlos cuanto pueda. Sin embargo, el hechizo no habrá conseguido protegerle la cabeza y, a partir de este momento, el barón se tapaná con una capucha cuando viaje, pues ha sufrido horribles quemaduras y ha perdido un ojo. Un motivo más para odiar a los personajes...

La mano de la justicia, la mano de la venganza

Los Pjs ahora se sentirán con la satisfacción de la faena bien hecha ¡no! Al parecer, ya no queda nada por hacer aquí, a excepción de los farragosos trámites burocráticos: rellenar las actas y los formularios de las acciones realizadas, contabilizar ganancias adquiridas, presupuesto del material gastado y del personal empleado... También tendrán que hacer una carta o escrito al rey para ponerle al corriente de lo ocurrido aquí. El monarca debería enviar a alguien para hacerse cargo del pueblo. En definitiva, habrá mucha faena para el notario del grupo (de haberlo), que tendrá que pasarse toda la noche con los miembros del Santo Oficio y el alcalde para que, al día siguiente, cuando partan, tener todos los papeles a punto.

Esa noche todo el mundo se habrá ido a descansar rápidamente: el miedo ha hecho que en las calles del pequeño pueblo de Foz no se vea un alma. Todo ha quedado vacío.

Solamente habrá luz en la habitación de los Pjs, si siguen trabajando. En el exterior, la lluvia es ahora más fuerte.

Un trueno resuena casi directamente sobre la casa...

A la mañana siguiente, cuando los Pjs (en principio) tengan todo preparado para partir, si es que durmieron en la posada o en algún lugar del pueblo, vendrán algunos hombres y mujeres (algunos llorando) a buscarles.

Si descansaron en la mansión, será un jinete el que cabalgará veloz hacia ellos desde el pueblo.

En todo caso, sonará un solo grito:

—¡La venganza del barón se ha cumplido!

Esta mañana seis vecinos del pueblo no han despertado. Dos matrimonios y dos personas que vivían solas. A todos ellos los encontraron estrangulados en su cama.

Cuando los Pjs se decidan a investigar en las respectivas casas, por muchas tiradas que hagan no encontrarán huellas ni ventanas abiertas (salvo una, pero fue un vecino que la abrió para que se aireara la casa, como reconocerá).

Un vistazo a los cuerpos les hará descubrir que están con una expresión horrible de absoluto terror: los ojos abiertos y casi fuera de las órbitas.

Una tirada de Medicina lograda con éxito les hará saber que la muerte fue por asfixia; si los Pjs no la sacan, será el médico del pueblo quien lo diga. Si pasan otra de Otear, descubrirán las marcas de una gran mano que apretó el cuello hasta matar a la víctima. Otra tiradita más de Otear, pero con -25, (o PER x2, como prefieran los Pjs), les hará notar que sólo hay la huella de una mano...

Sí, efectivamente la misma con la que el barón señaló a los presentes mientras era consumido por el fuego: la derecha.

Con una tirada de Memoria reconocerán que una de estas primeras víctimas era aquél vecino que le lanzaba estiércol y le insultaba tan fervientemente.

No hace falta que se detalle lo rápido que correrá la voz por el pueblo y el estupor que causará la noticia de que el barón está cumpliendo su amenaza. Se hará el caos y se oirán gritos de todo tipo por el pueblo:

"¡Aaaargh! ¡Es la amenaza!"

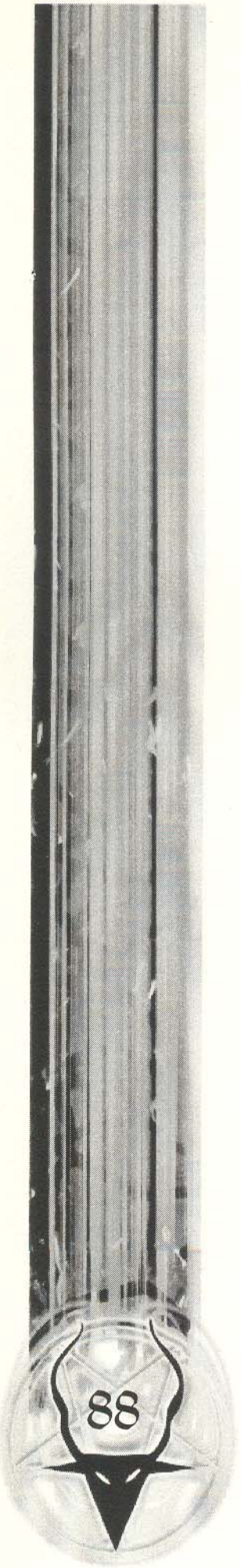
"¡¡Todos seremos juzgados por el baróóón!!"

"¡¡¡Estamos perdidooooos, oh, Dios, ayúdanooooos!!!"

La jornada, nada más empezar, ya promete ser movidita: la manona, que es la culpable de todo esto, no parará de trabajar día y noche hasta cumplir la amenaza de su amo. (Respecto a esta nueva criatura, *Ver el Anexo a este módulo, pág. 92*).

¿Te acuerdas de aquel pequeño cajón con paja y una manta que encontraron en el laboratorio de la mansión del barón? ¡Sí! Pues era donde descansaba esta pequeña aunque peligrosa y temible criatura.

Así que, como pactó con su amo, piensa eliminar a todo el pueblo y prenderle fuego, como éstos hicieron con aquél.



¡Esto prométele!

Plántalo como desees: mientras investigan por un lado, la manona matará a uno más que estaba durmiendo todavía; cuando se acerquen a mirar este nuevo asesinato, el monstruo prenderá fuego a una casa en el lado contrario.

En fin, que no decaiga la fiesta. Lo que está más claro es que, durante todo este día, la manona no parará. Cuando llegue la noche, por lo menos la mitad del pueblo estará ardiendo y las víctimas se multiplicarán, ya sea estranguladas en sus camas o quemadas en sus casas.

Habrán quienes decidan marcharse del pueblo, al que ya considerarán maldito, en busca de la protección de las grandes ciudades.

La noche siguiente

Sí es que los Pjs no se han ido también, en cuyo caso se acabó la aventura, al anochecer ya pocos quedarán en el pueblo. Por cierto, el alcalde no se separará de ellos...

¿Y qué hacen los Pjs?

¡Duermen! ¡Hacen guardias! Sea como sea, esta noche la manona seguirá haciendo de las suyas.

Para ser más exactos, decidirá atacar al grupo. Entrará en la habitación de algún Pj que duerma (porque todo el mundo duerme tarde o temprano) y, cogiéndose al cuello de éste, actuará como se detalla en sus poderes especiales. Si el Pj está solo (infeliz) esto puede ser muy peligroso, ya que nadie podrá oír su respiración dificultosa, y muy presumiblemente, morirá.

Si existe la posibilidad de que alguien le oiga, que efectúe una tirada de Escuchar, modificada por la proximidad. En el caso de sacarla, oír la respiración ruidosa y dificultosa de la víctima... Y, al mirar, por fin verá la mano.

Con las sombras de la habitación quizá parezca una horrible araña; pero, al fijarse o aproximando una luz, verá que se trata de una mano de grandes dimensiones agarrada al cuello de su compañero.

Nota irónica para el DJ: ¡No me lo digas! Ahora el Pj agarra su espadón y lanza un único y mortal ataque de arriba abajo directamente sobre la manona. ¡Ja, ja, ja! Sí, efectivamente, es mortal... por lo menos para el Pj dormido.

El combate consiguiente será todo lo que quede por hacer: la manona, viéndose sorprendida y sabiendo que éstos son los que directamente mataron a su amo, habiendo quemado más de medio pueblo y matado a una parte importante de éste, ya no se detendrá.

Monta el combate como desees, puede ser una persecución por toda la casa, huyendo de las llamas que empiezan a aparecer en una habitación de la casa (¿quién ha prendido el fuego...?); muebles que caen entre la manona y el Pj, haciendo que tengan que saltar o esquivar mientras continúa la persecución; puertas que se cierran; una horrible mano que salta desde la oscuridad de una habitación directamente hacia el cuello del Pj...

Todo lo que se te ocurra para acabar de adornar tal como se merece la escena final de esta aventura.

Cenizas a las cenizas...

Se supone que acabarán con esta criatura y, si no es mucho suponer, habrán resuelto así el misterio de la venganza del barón. Aunque parece que ésta se ha consumado totalmente: las llamas en Foz casi han consumido el pueblo entero y, de hecho, siguen iluminando esta negra noche; hay gente que ha muerto quemada viva, ahogada por el humo o por la Manona y, los que se libraron de lo anterior, abandonaron sus tierras en busca de un lugar más seguro donde vivir.

Todos en el pueblo han sufrido de un modo u otro la venganza del barón... ¿Todos! ¿Y el alcalde?

Efectivamente, para cuando se acuerden de él y vayan a buscarlo a su casa o habitación (en el caso de que estuviera en casa del barón con los Pjs), lo encontrarán estrangulado en la cama, con una expresión de terror en su semblante. Si se fijan en el cuello, verán unas marcas de estrangulación, pero diferentes. Para empezar, ahora son las marcas de dos manos que aprietan; además, han quedado manchas de cenizas en su cuello, manos y uñas. Al parecer intentó soltarse agarrándose a lo que sea que le ahogaba. Sea lo que sea esto, estaba cubierto de cenizas, como si estuviera quemado...

Y otro trueno resuena en la lejanía...

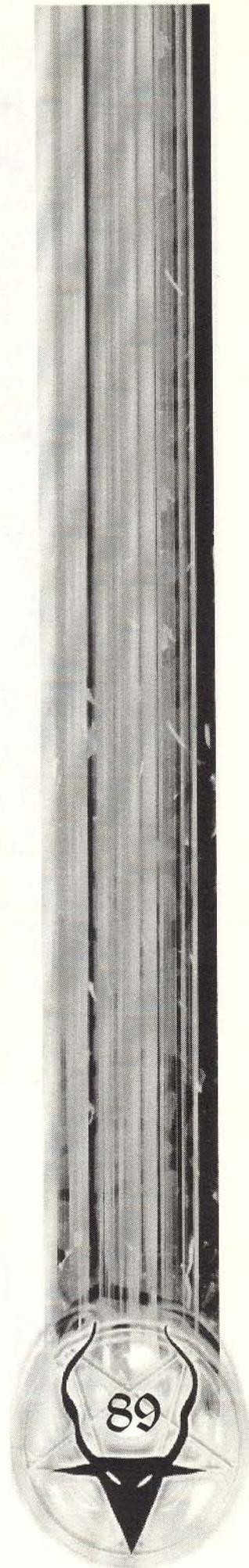
De acuerdo a lo que decidieras hacer con el barón, encontrarán algo más: si el noble aún vive, con una tirada de Otear o Rastrear descubrirán que hay unas huellas que entran y salen de la habitación. Éstas han dejado rastros de cenizas a su paso. Si deciden seguirlas, verán que salen de la casa y desaparecen en el exterior, siendo imposible ir tras ellas.

Si, por otra parte, el barón finalmente murió, con la misma tirada de Otear o Rastrear encontrarán un pequeño montoncito de cenizas pisoteadas junto a la cama.

Nota final: Tanto si decidiste que el barón muriera como si no, su venganza se habrá consumado: ya sea en persona, encargándose personalmente del que llamó a la Inquisición; con la ayuda de su leal sirviente, la Manona; o, si decidiste que muriera, quizá fuera espectro el que vino desde el otro lado a poner punto y final a su obra.

Recompensas

Todos los personajes que desenmascaren al barón, lo juzguen, quemen y sobrevivan a su venganza, recibirán 45 Puntos de Aprendizaje y grandes elogios de sus superiores de la Santa Inquisición.



Dramatis personae

Barón Don Francisco Ximénez



FUE	15	Altura	1'60 m.
AGI	10	Peso	58 kg.
HAB	20	Apariencia	19 (Hermoso)
RES	20	Armadura Nat.	Carece
PER	5		
COM	10	RR	0 %
CUL	20	IRR	110 %

Armadura: Ropas de cuero (protección 3)

Armas: Espada ropera 85% (1D8 +1 +1D6)

Competencias: Alquimia 65%, Cabalgar 70%, Con. mágico 60%, Elocuencia 50%, Esquivar 45%, Etiqueta 70%, Seducción 69%, Táctica 40%.

Hechizos: Arma irrompible, Carisma, Curación de heridas graves, Inmunidad al fuego, Maldición, Racionalidad, Recuperar energía.

Poderes especiales: el barón conoce y usa siempre en combate las reglas aparecidas en *Villa y Corte* referentes a la esgrima. Sobra decir que si desconoces estas reglas o simplemente no te convienen, solo tienes que ignorarlas o adaptarlas a tus necesidades argumentales.

Alcalde Don Daniel Vivero



FUE	10	Altura	1'65 m.
AGI	15	Peso	60 kg.
HAB	15	Apariencia	14 (Normal)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	15	RR	45 %
CUL	10	IRR	55 %

Armadura: Ropa acolchada. (Protección 2)

Armas: Cuchillo 55% (1D6 +1D4)

Competencias: Escuchar 55%, Con. plantas 45%, Leer/ escribir 60%, Instrumento 80% (Don Daniel es un apasionado de la guitarra).

Hechizos: Carece

poderes especiales: Carece

Figurantes



FUE	15	Altura	1'60 a 1'75 m.
AGI	12	Peso	60 a 90 kg.
HAB	15	Apariencia	10 a 15
RES	15	Armadura Nat.	Carecen
PER	15		
COM	5	RR	40 %
CUL	5	IRR	60 %

Armaduras: Sólo los soldados, Cuero (protección 3).

Armas: Aperos de labranza 45% (1D6 +1D4)
Cuchillo 35% (1D6 + 1D4)
[para los habitantes de Foz y el servicio],
Espada 55% (1D8 +1 +1D4)
[para los soldados].

Competencias: Escuchar 50%, Lanzar 45%, Con. vegetal 50%, Leyendas 25%, (sólo soldados) Esquivar 45%.

Nota: La ficha de "figurante" se puede emplear para el grueso de los habitantes de Foz (unos 300), los soldados (unos 15) y el servicio del barón (unos 6).

Tronante



FUE	5	Altura	1'20 m.
AGI	5	Peso	80 kg.
HAB	15	Apariencia	9
RES	15	Armadura Nat.	Carecen
PER	20		
COM	5	RR	0 %
CUL	15	IRR	150 %

Armas: Tenazas 40% (1D6 +1D4 + especial)

Competencias: Alquimia 75%, Con. mágico 50%, Leyendas 70%.

Hechizos: Los que quieras, pero solo de Goecia.

Poderes especiales:

Tenazas:

Las heridas provocadas con ellas solo sanarán si se mojan con agua bendita. Tampoco sirve la magia.

Zuecos:

tienen el poder de llevar al portador, pasando una tirada de IRR con un malus de -50% (no se puede usar Suerte), de un extremo a otro del horizonte, adonde alcance la vista. De fallar la tirada, el Pj morirá partido en dos, un trozo en donde esté y el otro en el horizonte.

Conviene tener en cuenta que los zuecos pierden todos sus poderes si pisan tierra sagrada o si su portador reza o nombra a Dios, la Virgen o los Santos.

Carantoña



FUE	10	Altura	0'90 m.
AGI	25	Peso	25 kg.
HAB	18	Apariencia	8 (Medioocre)
RES	10	Armadura Nat.	Aura mágica (prot. 5)
PER	20		
COM	15	RR	0 %
CUL	15	IRR	250 %

Armadura: Carece (aparte del aura mágica)

Armas: Mordisco 85% (2D8)

Competencias: Buscar 65%, Con. mágico 75%, Discreción 45%, Elocuencia 85%

Hechizos: Una carantoña puede disponer de los hechizos que quieras, pero evitando siempre los que sean de Goecia, ya que no los puede usar.

Nota: a continuación, se incluye la ficha de la manona en concreto que forma parte del reparto de esta aventura, pero justo después en el anexo, se explican más detalladamente la historia y características de esta nueva criatura para que la puedas incluir en tus aventuras de AQUELARRE, LA TENTACIÓN.

Manona (en forma de duende)



FUE	5	Altura	0'15 m.
AGI	25	Peso	250 g.
HAB	15	Apariencia	9 (Medioocre)
RES	25	Armadura Nat.	Aura mágica (prot. 1)
PER	15		
COM	5	RR	0 %
CUL	5	IRR	200 %

Armadura: Carece (aparte del aura mágica)

Armas: Mordisco 55% (1D8)

Competencias: Discreción 65%, Escuchar 45%, Escondarse 75%, Esquivar 75%, Tregar 40%.

Hechizos: Carece.

Poderes especiales: Metamorfosis en perro negro, en mano y Estrangulación (*Ver Anexo, pág. 92*)

Manona (en forma de mano)



FUE	27	Altura	0'50 m.
AGI	25	Peso	500 g.
HAB	25	Apariencia	-
RES	25	Armadura Nat.	Aura mágica (prot. 1)
PER	10		
COM	0	RR	0 %
CUL	5	IRR	200 %

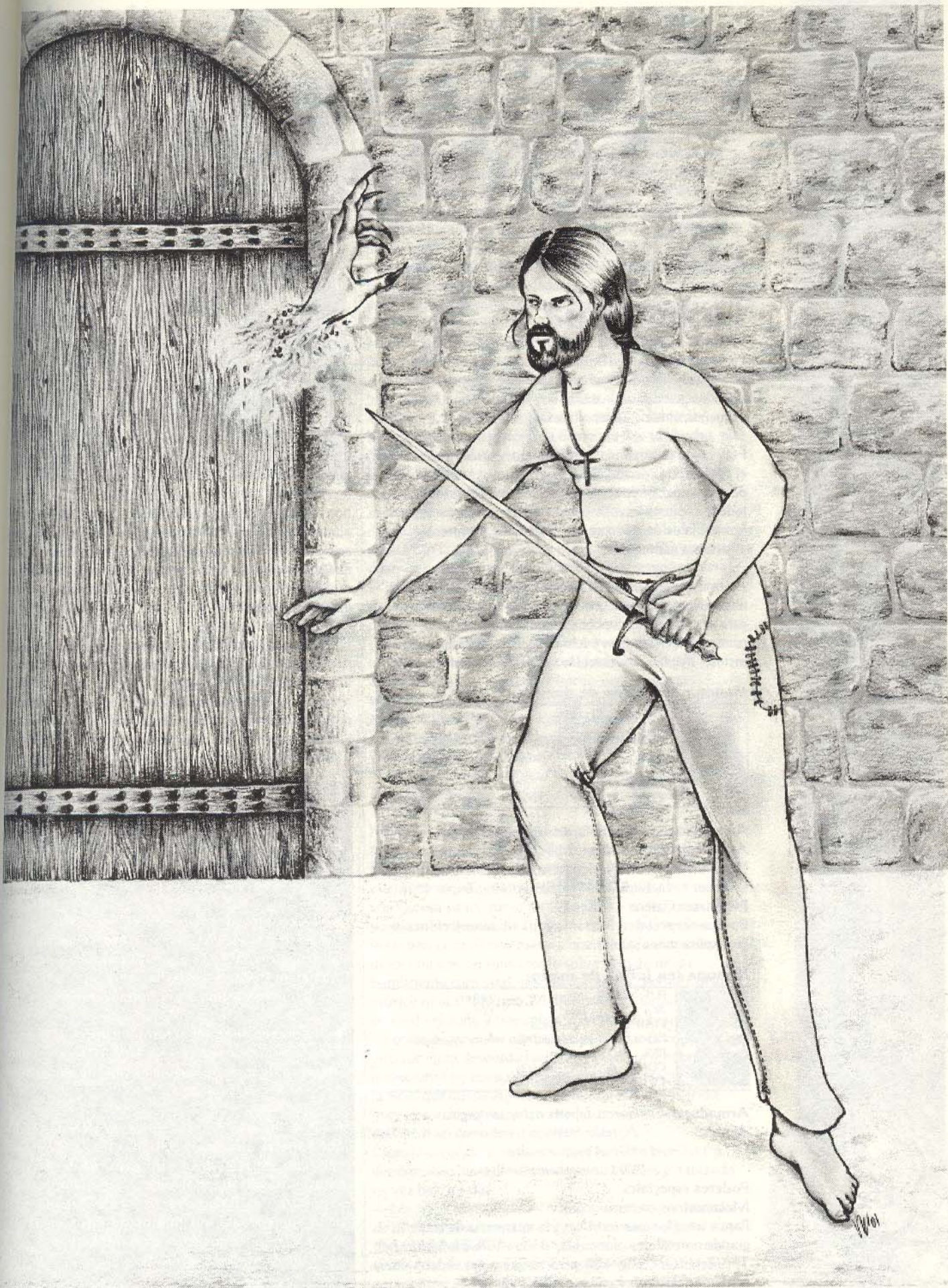
Armadura: Carece (aparte del aura mágica)

Armas: Apretón 80% (*Ver Anexo, pág. 92*)

Competencias: Discreción 65%, Escuchar 45%, Escondarse 75%, Esquivar 75%, Tregar 40%.

Hechizos: Carece.

Poderes especiales: Igual que arriba.





Anexo: nueva criatura

La manona

La manona es un tipo de duende que puede encontrarse principalmente en Asturias, Castilla y Extremadura. Evita los grandes centros urbanos y sólo visita pueblos pequeños, aldeas y casas solitarias.

Hay quien la emparenta lejanamente con los *tardos* o con el *pesadiellu* asturiano. Su forma natural es la de un pequeño duende de unos quince centímetros que carece de todo tipo de vestimenta, pero es capaz de adoptar otras dos formas: la de un perro negro y la de una horrorosa y gigantesca mano peluda.

Además de provocar el caos por donde aparece, también disfruta apretando el cuello o el pecho de los durmientes para perturbarles el sueño: con su frío tacto le gusta recorrer una a una las vértebras de su víctima dormida o, incluso, llegar a provocarle la muerte por estrangulación.

Manona (en forma de duende)



FUE	5/10	Altura	0'15 m.
AGI	20/25	Peso	250 g.
HAB	10/15	Apariencia	9 (Mediocre)
RES	25	Armadura Nat.	Aura mágica (prot. 1)
PER	15/20		
COM	5/10	RR	0 %
CUL	5/10	IRR	200 %

Armadura: Carece (aparte del aura mágica)

Armas: Mordisco 55% (1D8).

Competencias: Discreción 65%, Escondarse 75%, Escuchar 45%, Esquivar 75%, Saltar 70%, Tregar 40%

Hechizos: Carece

Poderes especiales: Metamorfosis en perro y en mano (Se explica más abajo).

Manona (en forma de mano)



FUE	25/50	Altura	0'50 m.
AGI	25	Peso	500 g.
HAB	20/25	Apariencia	-
RES	25	Armadura Nat.	Aura mágica (prot. 1)
PER	10/15		
COM	0	RR	0 %
CUL	5/10	IRR	200 %

Armadura: Carece (aparte del aura mágica)

Armas: Apretón 80%

1D6 el primer asalto

1D4 los siguientes asaltos.

Poderes especiales:

Metamorfosis en perro negro:

Pasa a tener las características y la apariencia de un perro grande normal de color negro. Ver **AQUELLARRE, LA TENTACIÓN**, pág. 122, pero conserva sus poderes de Metamorfosis, como en las otras formas.

Metamorfosis en mano:

se convierte en una mano gigantesca y peluda, similar a una amputada de un gigantón. Sólo con esta forma puede usar su ataque de apretón o el poder especial de Estrangulación. Obviamente, de esta forma le viene su nombre.

Estrangulación:

Si la manona consigue colocarse sobre una víctima que duerma y se agarra a su cuello, ésta deberá realizar una tirada de RR cada asalto.

A partir del momento en que falle esta tirada, la Manona le "absorberá" 1D6 puntos de RES cada asalto y sufrirá horribles pesadillas que le harán el sueño muy pesado, aunque lo que en verdad está pasando es que se está asfixiando. Por ello, si hay alguien cerca de una víctima que la manona esté matando así, podrá escuchar como el durmiente emite ruidos muy audibles de asfixia o dificultad al respirar.

La víctima solo se librará si, cuando ya está perdiendo puntos de RES, saca un crítico en RR o bien alguien la despierta. En cualquiera de los dos casos, de despertarse, recuperará los puntos perdidos rápidamente, a un ritmo de 5 por turno, pues no se trata de heridas reales. Si, por el contrario, la manona logra reducir los puntos de RES a 0 ó negativos, la víctima morirá asfixiada.

El apretón de la manona

► Para efectuar el ataque de apretón, además de tener que estar en forma de mano, deberá pasar una tirada de Saltar para agarrarse a su víctima.

► La criatura, además, deberá conseguir atacar con éxito y la víctima, por su parte, tendrá que fallar una tirada de Esquivar. Si todo esto ocurre, la criatura quedará agarrada sobre su objetivo (se determina localización normalmente).

► El primer turno, el apretón infligirá 1D6 de daño y, si mantiene la presa, hará 1D4 cada turno siguiente, ignorando cualquier tipo de armadura de que llevara la víctima.

► Para librarse de esta presa, la víctima tendrá que superar una tirada de FUE x1 o la manona fallar una de FUE x3. En este caso, es decir si estuviera agarrada a alguien y algún iluminado le lanzara un ataque directo y con la tirada de daño sobrepasara sus puntos de Resistencia, todos los sobrantes irían directamente a la parte de la víctima apresada.

El chantaje

Por Iván Mata

Aventura para un grupo de 4 a 6 Pjs, a ser posible hombres de armas o bribones de profesiones de aquellas que podríamos tachar de "mal vistas", con poco dinero en los bolsillos, algo de ingenio y mejor habilidad con la espada que, por un motivo u otro, hayan ido a parar a la Madrid, villa y corte, del XVII. No hace falta que se conozcan ni que sean amigos; pero, eso sí, empezarán en una taberna... En ella se les encomendará un "trabajito" aparentemente sin ningún tipo de peligro y bien remunerado. Pero no es oro todo lo que reluce: lo que parecía pan comido puede acabar convirtiéndose en una pesadilla para cualquier PJ que decida no cambiar de aires cuando las cosas empiecen a torcerse y el color dorado de las monedas vaya ennegreciéndose tanto como su futuro. Este módulo sirve perfectamente como introducción para una posterior campaña militar con los tercios de Flandes o Italia.

Antecedentes

Remontémonos al año 1492, momento en que tuvieron lugar muchos hechos importantes y que cambiarían el curso de la historia, aunque nosotros centraremos nuestra atención en uno solo: la expulsión de los judíos de España. Muchos de ellos se dirigieron —o, mejor dicho, huyeron— a la vecina Portugal. A consecuencia de ello, la comunidad judía en ese país creció asombrosamente, llegando a representar un veinte por ciento del total de la población. A pesar de diversos contratiempos, dicha comunidad pudo vivir relativamente tranquila hasta el año 1532, cuando el rey Juan II decidió introducir una Inquisición similar a la española, aunque ésta no entró plenamente en funcionamiento hasta el 1547. Poco cambiarían las cosas, pero en el año 1580 Felipe II se anexionó Portugal y gran número de hebreos decidieron regresar a España. La Inquisición española, entonces tomó cartas en el asunto y el número de judaizantes presentes —no a voluntad, seguro— en los autos de fe fue en aumento. Los judíos portugueses reaccionaron y, a cambio de una donación de 1 860 000 ducados a las maltrechas arcas reales, consiguieron un perdón general, ratificado por el papa el 23 de agosto de 1605. Pero la Inquisición volvió a la carga y prosiguió sus actividades. El Conde Duque de Olivares, primer ministro de Felipe IV, intentó persuadir a los judíos emigrados a Oriente Próximo y África de que regresaran, pero fue inútil. El 1628, el rey garantizó a los banqueros portugueses la libertad para establecerse y comerciar sin trabas, pero muchos siguieron sufriendo los rigores inquisitoriales. A partir de 1640, con la caída de Olivares, su posición se complicó aún más. Unos cuantos años después y algo más lejos comienza nuestra aventura...

Una trifulca en "La taberna del toledano" y un fructífero negocio

Nos encontramos en Madrid, en el caluroso mes de mayo del año de Nuestro Señor de 1632. Reina en España Felipe IV y el imperio es una sombra, o empieza a serlo, de aquello que fue una vez, tan sólo unas décadas antes. No hace falta que los Pjs se conozcan, pero sí que estén en la Villa y Corte, ellos sabrán por qué.

Cuando se esté haciendo de noche, tras asistir a una corrida, echar una siesta o dar una vuelta por las calles admirando las damas que por ellas pasean, seguramente sentirán la necesidad acuciante de llenar el estómago y aplacar la sed que reseca sus gástricos. Una buena idea sería dirigirse al bodegón de costumbre, un antro situado en pleno barrio de la Germania, donde se reúnen algunos de los personajes más pintorescos de todo Madrid a la búsqueda de alguna oferta que remiende momentáneamente sus deshilachadas bolsas y que les permita una semana más de holgazanería o, quién sabe, en un golpe de buena fortuna los retire para siempre... O de mala suerte, si ésta consiste en medio metro de acero entre las costillas. Sea como sea, acabarán dirigiéndose a dicho bodegón, de nombre "La taberna del toledano", llamado así por ser su propietario de la antigua capital, un hombre llamado Toribio, grande y peludo, sudoroso a todas horas, de acento extremeño, voz potente y locuaz en el habla como pocos en toda la villa y conocedor de todos los habituales, a los que trata con jovial compañerismo. A medida que los Pjs vayan haciendo su entrada en el local, Tomás, el ayudante de Toribio —un chico que ronda la veintena y que bien podría ser cualquier cosa menos su hijo (de hecho, no lo es)— se acercará a ellos para servirlos. Delgado y barbilampiño, con los dos dientes frontales rotos, partidos de un jarazo recibido en una de las habituales trifulcas que suelen darse en el tugurio y en la que tuvo la mala suerte de cruzarse en la trayectoria de la jarra, la cual le dejó la piñata con la guisa que todos pueden comprobar y con un dolor de cabeza que le duró bien bien una semana entera. El ambiente es el habitual, los Pjs —si se conocen seguramente estarán juntos, si no, sí que se habrán visto más de una vez a menos que sean unos recién llegados a la ciudad— cenarán, reirán y a lo mejor se emborracharán como es norma no escrita de cualquier habitual de bodegones que se precie. Esa noche, pero, hay una novedad. Un músico ha venido a dar con sus maltrechos huesos al local de Toribio. Los Pjs serán conscientes de ello cuando en la zona que están se haga el silencio, roto únicamente por un soez:

—*Callaos, brutos, que aquí tenemos a uno de esos que se llaman a sí mismos "artistas".*

Numerosas risas corean la frase mientras una vacilante figura emerge de la multitud para subirse a una de las tablas utilizadas como mesas. El hombre, con cara de oveja que se sabe camino del matadero, afina con mano temblorosa su instrumento y empieza a recitar unos poemas. El silencio dura poco, el tiempo que tarda en volar una jarra de una mano a una cara, y el artista se desploma con un ruido sordo sobre el plato de un hambriento comensal, insulto que éste no permite ni al músico ni al Guillermo Tell que arrojó la jarra; así que, cerrando el puño y tras aplastar la cara del pobre infeliz aprendiz de trovador contra el suelo, se lanza contra el otro con furia desbordada. La pelea ya está montada y transcurrirá un buen rato hasta que alguien logre detenerla (si es que queda alguien en pie, claro). Los Pjs serán muy libres de participar en ella hasta que ellos o su posible rival consideren oportuno.

Cuando las cosas se vayan tranquilizando o bien los Pjs decidan marcharse, Toribio se acercará a ellos y hablando en voz baja les dirá:

—*Un señor desea hablar con vosotros; parece que estáis de suerte, por sus ropas parece el enviado de alguien cuya bolsa no pasa penurias si es que puede permitirse criados como éste. El solo ya tiene más clase que todos los de aquí juntos, lo cual tampoco es decir demasiado.*



A un lado del local, de pie en una de las esquinas menos iluminadas de toda la taberna, los Pjs verán a un hombre de unos cuarenta años, delgado, pelo moreno y un fino bigote que le cubre el labio. Tal como dijo Toribio, sus ropas delatan una buena posición social y económica y se le ve tan fuera de lugar como a los personajes en el Palacio Real. Sus ojos miran a los Pjs fijamente, esperando que éstos se acerquen. Su nombre es Victoriano y sus modales demuestran ser exquisitos.

Si los Pjs se acercan donde está, su talante se mostrará reservado. Les comentará que viene enviado por su señor, del que bajo ninguna circunstancia dará el nombre (tan solo un crítico en Elocuencia podría inducirlo a nombrarlo). Éste necesita de personas capaces de realizar un trabajo fácil y sencillo, en principio sin derramamiento de sangre, por el que se pagará una buena suma. Es un trabajo de seguimiento, nada más. Si desean recibir más detalles, deberán acompañarlo. Si aceptan, Victoriano dejará unas monedas de plata en la barra (no ha tomado nada: son en agradecimiento a Toribio por sus indicaciones, como podrán darse cuenta los Pjs si sacan una tirada de Percepción x3 o lo preguntan directamente) y saldrá por la puerta para llevar a los Pjs hasta la casa de sus señores.

"La taberna del toledano" se encuentra, como decíamos anteriormente, en la zona conocida como el barrio de la Germania, mientras que la casa de los hermanos Cardoso (allá donde van) se halla situada cerca del Real Sitio, en un vetusto palacete de una familia castellana caída en desgracia y cuyo último miembro murió hace ya algunos años.

Las calles por las cuales transita el grupo sufrirán un cambio bastante radical, pasando de unas callejas estrechas, empedradas y llenas de inmundicias, con casas pequeñas y sucias a otras calles un poco más anchas y limpias con casas que indican ya un rango social bastante más elevado. Pocas personas salen ya en estas horas oscuras.

Después de un buen rato de andar llegarán a una casa de dos pisos, grande, rodeada por un pequeño jardín: sin duda pertenece a alguien de muchos posibles. Cuando entren, Victoriano los acompañará hasta la puerta principal del edificio. Allí, después de llamar, saldrá a recibirlos otro criado que los hará pasar a un amplio salón, mientras Victoriano desaparece por una puerta lateral. Tras hacerlos esperar un par de minutos, el mismo criado los acompañará hasta una pequeña salita donde una chimenea encendida mantiene una agradable temperatura. En la habitación hay dos hombres, ambos rondan la cincuentena, son de mediana altura y lucen una vestimenta acorde con la casa. Uno está sentado en un cómodo sillón mientras el otro sostiene en la mano un pequeño vaso con un poco de vino claro. Cuando entren los Pjs, harán retirarse al criado, el cual cerrará las puertas tras de sí. De los dos, el que está de pie y parece mayor tomará la palabra:

—Sean bienvenidos, caballeros. Mi nombre es Luis Cardoso y éste es mi hermano Alfredo —con una tirada de Cultura x3 o bien si dominan el idioma, los Pjs notarán un marcado acento portugués—. Ante todo y confiando en su palabra, espero de ustedes la más absoluta discreción y que de lo que aquí se hable en los próximos minutos no salga ni palabra que pudiese llegar a oídos no convenientes.

En caso que los Pjs den su palabra de confidencialidad, Luis Cardoso proseguirá:

—Como habrán imaginado a tenor de lo que han podido ver, somos dos personas a las cuales ha sonreído la fortuna. También habrán notado que no somos naturales de aquí. Nuestro origen hay que situarlo en Oporto,

aunque nos establecimos en España hace ya años. Nos dedicamos a nuestros negocios, centrando buena parte de nuestra vida a verlos florecer hasta llegar a nuestra situación actual de prosperidad. Con todo, y como es normal en cualquier persona que...

En este punto, Luis será interrumpido por su hermano Alfredo, el cual dará un golpetazo con el vaso en la mesilla situada a su lado, derramando parte del contenido sobre ésta. —¡Dejémonos de tonterías, Luis, y vayamos al grano! Ni nosotros ni estos señores estamos para perder el tiempo— y, dirigiéndose a los Pjs dirá:—. Les ruego disculpen mi rudeza, pero el asunto es delicado. Estamos siendo víctimas de un individuo que nos amenaza con hacernos chantaje. Hasta la fecha ha sido tan solo un anónimo sin indicar ni el motivo ni nada, tan sólo advirtiéndonos que recibiríamos la visita de un enviado suyo que nos expondría las condiciones para no hacer llegar a manos interesadas la información que supuestamente obra en su poder. Como ya sabrán ustedes, en los últimos tiempos han sido ya varios los problemas sufridos por algunos de nuestros compatriotas con el Tribunal Inquisitorial; recordemos a Saravia, por poner sólo un ejemplo. Es por eso que recurrimos a ustedes. Mañana a las diez recibiremos aquí al enviado de ese sujeto, que vendrá, como les dije antes, a exponernos sus condiciones. Queremos que esperen fuera y lo sigan, a ver quién es el sinvergüenza que le manda. En un principio sólo eso, queremos estar seguros antes de tomar otro tipo de medidas. Por ello les pagaremos una suma de 500 reales por cabeza.

Los Pjs son libres de negociar el precio, aunque, dado el alto nivel que poseen los Cardoso, podrían llegar a hacer que estos, ofendidos, rebajasen su oferta en caso que los Pjs pifiasen su tirada. Naturalmente, el dinero les será entregado cuando éstos obtengan su información, aunque sí que les podrían hacer un pequeño adelanto en el caso de que éstos se lo soliciten (la cuantía del cual queda ya a discreción del Director de Juego). Una vez acabe la reunión, los Pjs serán acompañados de nuevo hasta la salida por el mismo criado que les recibió en la entrada. Una vez en la calle, tendrán prácticamente un día entero para perder el tiempo en sus cosas. Si, por aquellas casualidades que ocurren de vez en cuando, decidiesen investigar un poco sobre los hermanos Cardoso, con unas tiradas exitosas de Elocuencia en los ambientes pertinentes (léase gente importante con contactos o relaciones en el mundo de las altas finanzas de la villa) descubrirán que, efectivamente, son de origen portugués, con una gran fortuna, según se comenta, obtenida a partir de sus negocios, principalmente del comercio aunque parece que sus inversiones están bastante repartidas en diferentes ámbitos. En cualquier caso, tarde o pronto llegará el momento en que el enviado ha de llegar a la casa de los Cardoso...

Unos hábiles espadachines y un chantajista misterioso

La noche es oscura y el tiempo ha refrescado en las últimas horas. La luna, oculta entre gruesas capas de nubes, sólo asoma muy esporádicamente, sumiendo a las solitarias calles de la capital en una oscuridad casi total, rota únicamente por una u otra vela situada en la hornacina de algún santo que, de tanto en tanto, asoma por algún triste callejón.

Si los Pjs deciden ocultarse entre las sombras, en algún umbrío portal, lo tendrán bastante fácil: las calles están completamente a oscuras y es noche cerrada, como ya se ha dicho. A menos que saquen una pifia en Esconderte y el visitante un éxito en Otear, no serán descubiertos.

Con un éxito en Otear, a su vez, los Pjs verán claramente al hombre; en caso de fallo, no serán capaces más que de discernir una figura que se dirige hacia la casa de los portugueses. Se trata de un hombre que rondará el metro sesenta, moreno, embozado en una capa, de rostro afilado y andar presuroso. Llegará a la puerta y, tras llamar y abrirse ésta, desaparecerá en su interior. Así transcurrirán unos diez minutos, hasta que vuelva a aparecer por la entrada principal. Con idéntico paso acelerado y larga zancada, el hombre marchará por la misma calle por la que llegó. Para seguirlo, ahora los Pjs deberán pasar una serie de tiradas de Esconderse y Discreción, dos de cada una, con un bonus en la primera del 25% por la oscuridad que los envuelve. En caso de fallar alguna de ellas, el perseguido —por cierto, de nombre Rodolfo— tendrá derecho a una tirada de o bien Escuchar o bien Otear (ésta última con un malus de 25%, por la consabida oscuridad), según haya sido el fallo de los Pjs. En el caso que los Pjs fueran descubiertos, Rodolfo no cambiará sus planes, dirigiéndose igualmente a “La jarra de plata”, pero dará aviso a los hombres que allí esperan de que, efectivamente, está siendo seguido por unos desconocidos.

¿Qué es lo que en realidad sucede?

Si estás tan perdido como los Pjs, aquí vamos a explicar brevemente qué es todo lo que se está cociendo alrededor de los hermanos portugueses. Tal y como comentaron los hermanos Cardoso, tienen algo con que chantajearlos: en realidad, los dos son lo que en ese tiempo y lugar llamaban judaizantes.

Un competidor de ellos, llamado Diego Torbada, miembro de una familia de gran reputación dentro de la antigua nobleza castellana, ha conseguido reunir pruebas de la condición de ambos; así que, pensando en sacar partido de su descubrimiento, ha decidido denunciarlos al Tribunal. Pero si Torbada es un lince en los negocios, su mujer, de nombre Carmen, le supera en ingenio y picardía. Poseedora de una mente retorcida, sugirió a su marido hacerles primero un chantaje —de forma anónima, no fuese el caso que se girasen las tornas y los pudieran acusar de ocultación de información o pruebas— y posteriormente denunciarlos. Así, aparte de eliminar un competidor, conseguirían sin esfuerzo una importante suma monetaria. Naturalmente, en caso de haber problemas y como último recurso, siempre podrían recurrir a los contactos que Diego posee en la corte y en la Suprema, los cuales sin duda darían más crédito a un miembro de una antigua familia noble castellana, de cristianos viejos y trayectoria intachable, que a unos “vulgares nuevos ricos” portugueses sin ninguna reputación. Para mantener el anonimato, decidieron mandar a un familiar de un antiguo criado, el cual accedió a cambio de una buena paga. Y a efecto de evitar precisamente lo que han hecho los Cardoso —es decir, contratar a alguien para averiguar quien está detrás de todo—, ellos hicieron lo mismo con un grupo de rufianes, los cuales se encuentran en “La jarra de plata” esperando la llegada de Rodolfo. Si éste los avisa de que está siendo seguido, se adelantarán para encargarse de los perseguidores.

En el caso de que Rodolfo no haya advertido nada, saldrán unos momentos antes para ocultarse en un callejón y poder comprobar que nadie sigue sus pasos. En el caso de que descubran a alguien, sus órdenes son claras: nadie ha de saber dónde se dirige el enviado, no importa los métodos que utilicen. La recompensa que les han ofrecido es grande y, a menos que se vean claramente en desventaja, intentarán cumplir su misión hasta las últimas consecuencias.

Hay que contar además con que ellos también viven de su reputación personal, así que un trabajo fallido podría significar el fin de sus oportunidades en la capital y tener que emigrar a otra ciudad con todo lo que ello significaría para sus ya desnutridas bolsas.

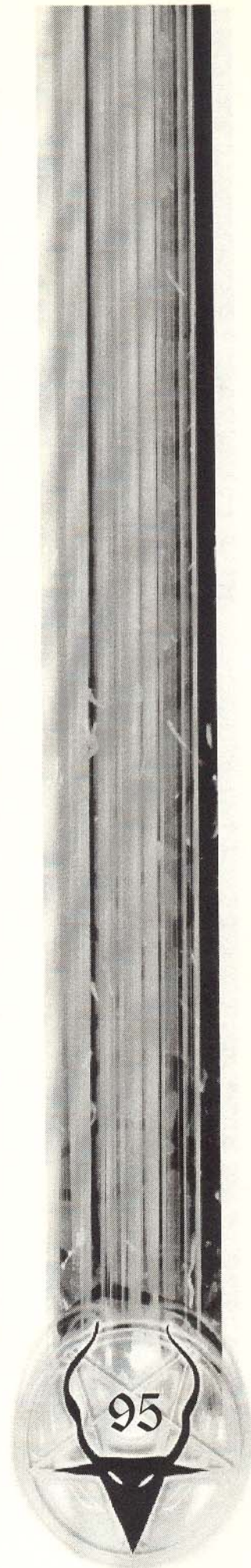
Retomemos ahora el hilo de las historia

Rodolfo entrará en la taberna unos instantes antes que los Pjs (en el caso de que éstos decidan entrar también), con el tiempo suficiente para dar aviso al grupo de rufianes que allí lo espera tanto si ha descubierto a los Pjs como si no. Por cierto, los rufianes serán tantos como el número de Pjs más uno. “La jarra de plata” recuerda bastante a “la taberna del toledano”, con la diferencia de que aquí no hay mesas donde sentarse y todos los clientes (unos veinte en esos momentos) han de permanecer de pie. El local está sucio y el ruido de las conversaciones y las carcajadas llena el ambiente, pero nada extraño llamará la atención del grupo.

Si entraron después de Rodolfo, una tirada de Otear les permitirá distinguirlo entre la multitud tomando un vaso de vino. Permanecerá aquí no más de cinco minutos, el tiempo suficiente para vaciar el contenido del vaso, pagar y volver a salir. Nadie parecerá reparar en los Pjs, tan sólo con un crítico en Otear serán conscientes de que un hombre que se encuentra hablando con un grupo repara en ellos unos instantes más de lo habitual (recordemos que los hombres contratados por Torbada son también profesionales y saben cómo se hacen estas cosas). Lo que harán los rufianes será salir unos momentos después que Rodolfo, ver si alguien lo sigue (en el caso de que los Pjs no entraran en el local o no hayan sido descubiertos por el emisario) y, conocedores de la ruta que éste seguirá, enfilar por un atajo para acortar camino y esperar en una calle oscura y poco transitada para tenderles una posible emboscada. Si los Pjs, con el crítico anterior, repararon en el grupo de hombres verán que estos salen poco después y toman una calle que va en otra dirección a la que siguió Rodolfo. Que desconfíen o no, ya es cosa suya, allá ellos.

A todo esto el susodicho Rodolfo proseguirá su camino, recorriendo las calles durante unos buenos diez minutos cruzando el barrio Libre y el del Mercadillo. Será aquí cuando los Pjs sufran la emboscada. Tras girar una esquina, los Pjs se encontrarán en una calle estrecha y maloliente, pero sin el perseguido. Un extraño y nada prometedor silencio reina en el ambiente, momento en el que los Pjs oirán un perro ladrar en las cercanías. Si sacan un Escuchar, les parecerá oír un ruido metálico, momento en que atacarán los asaltantes. Quien sacó el Escuchar podrá tirar iniciativa normal; los que no, serán víctimas de las sorpresas y estarán desprevenidos; aunque si iban arma en mano, podrán defenderse con los malus normales debido a las circunstancias. Los oponentes demostrarán ser hombres expertos y, como decíamos antes, pondrán las cosas difíciles a los Pjs, huyendo únicamente en el caso de que las cosas se pongan muy mal. Supondremos, por eso, que los Pjs consiguen evitar la trampa y aún están vivos para proseguir la aventura...

Para descubrir la identidad del misterioso chantajista sólo tienen dos posibilidades. La primera es que hayan conseguido capturar a uno de los asaltantes. Éste no dirá nada a menos que los Pjs consigan unas buenas tiradas en Tortura para hacerlo hablar: es un hombre duro, antiguo combatiente de los tercios y que sabe que, si habla, su vida no tiene ya ningún futuro, así que no dirá nada en circunstancias normales, a menos que los Pjs se muestren especialmente convincentes en el uso de sus competencias.



Lo que decidan hacer luego con él es ya asunto suyo; eso sí, si uno solo de los asaltantes consigue escapar con vida, los Pjs se habrán ganado un enemigo mortal para siempre.

La otra forma de conseguir descubrir quién está haciendo chantaje a los Cardoso es ni más ni menos que conseguir despachar lo más rápidamente posible a los hombres que los atacaron e intentar seguir la pista de Rodolfo. Para ello disponen únicamente de seis asaltos antes de que pierdan su pista definitivamente.

De conseguir librarse de los asaltantes en ese plazo y correr por la calle por donde supuestamente desapareció el hombre al que perseguían, tendrán derecho a una tirada de Escuchar (a voluntad, puedes darles un malus debido a la distancia, aunque el silencio que ahora les rodea puede facilitarles la tarea) que, en caso de sacarla, les permitirá oír el ruido de alguien que sale corriendo por las cercanías. Una nueva tirada de Escuchar más otra de Discreción para no hacer excesivo ruido y podrán calcular aproximadamente la dirección de las pisadas.

Los Pjs se darán cuenta con una tirada exitosa de Percepción x3 de que están regresando hacia la zona donde se encuentra la casa de los Cardoso, es decir, la parte más noble de la ciudad de Madrid.

Si han conseguido sacar las tiradas anteriores, volverán a encontrar a Rodolfo que camina en la lejanía en dirección a la casa de su señor. En el caso de que fallasen la tirada de Escuchar, la única opción que les queda es que alguna persona que aún circule por las calles sepa orientarlos si le preguntan si vio a alguien que encaje con la descripción de Rodolfo (aquí una tirada de Suerte sería aconsejable, aparte de una de Elocuencia para obtener la información). Si la tirada que fallaron fuese la de Discreción, Rodolfo seguirá corriendo hasta llegar a la casa de Diego Torbada despistándolos. Para alcanzarlo, los Pjs tendrán que realizar tiradas de Correr enfrentadas con Rodolfo, teniendo en cuenta que éste partirá con tres tiradas de ventaja.

Es necesario conseguir diez éxitos para que los Pjs alcancen al emisario o éste llegue a la casa de don Diego. Un crítico significa dos avances, una pifia significa que los Pjs pierden el rastro definitivamente. Una pifia para Rodolfo representa, simplemente, que equivocó una calle, descontándole uno de los éxitos acumulados; y si los Pjs consiguen colocarse a su altura, significará que consiguen tenerlo de nuevo a la vista.

En caso de volver a encontrarlo, deberán pasar unas tiradas de Discreción y Esconderse igual que las realizadas cuando lo seguían al salir de la casa de los hermanos Cardoso, siendo necesarios dos éxitos igualmente. En caso de fallar alguna, se solucionaría de la misma forma que en el caso anteriormente mencionado.

Si consiguen dar con él y seguirlo, descubrirán —en el caso de que no lo hicieran ya antes— que Rodolfo vuelve a dirigirse hacia el Real Sitio y, concretamente, a una de las casas más lujosas con las que de momento se habrán encontrado, sin duda un antiguo palacio perteneciente a una familia vieja castellana, aunque desconocerán a quién exactamente. El perseguido llamará a la puerta y desaparecerá en el interior de la casa tras abrirle un criado.

En estos momentos no hay nadie por la calle, pero quizá los Pjs (de haber llegado) quieran esperar a que pase alguien por allí para intentar averiguar quién vive en el palacete; aunque, si deciden ir a casa de los portugueses éstos sabrán decirles a quién pertenece.

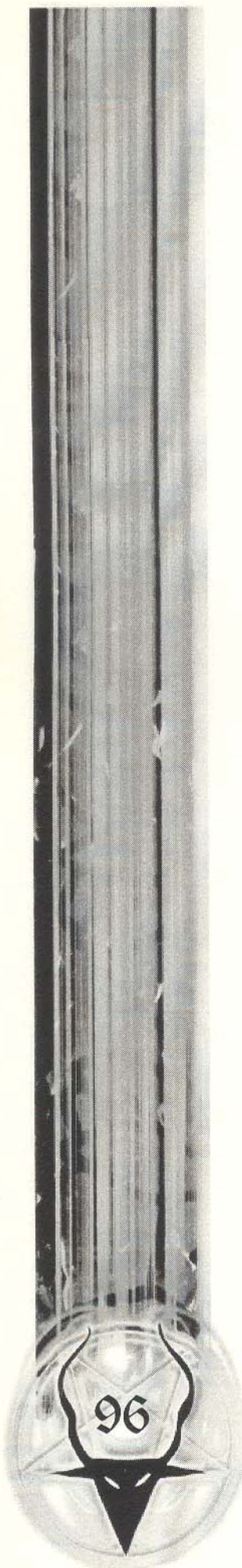
Los Pjs pueden ir la misma noche o bien al día siguiente (más que nada por lo avanzado de ésta). Escojan una u otra opción, en la casa de los Cardoso encontrarán únicamente a Luis, el cual, tras recibirlos y escuchar atentamente sus noticias, les dará la recompensa ofrecida más un extra de cien monedas a cada uno por la lucha que hubieron de sostener y que, en un principio, no habían previsto. Les comentará que esperará a que llegue su hermano, el cual ahora está fuera de Madrid atendiendo los negocios familiares, pero a quien espera para esa misma noche. Una vez se haya reunido con él y le haya explicado los hechos, decidirán lo que hacer. Luis preguntará a los Pjs si estarían disponibles en el caso de que decidieran tomar alguna medida desesperada —no comentará específicamente cuál puede ser, pero a buen entendedor...— y si los podrán encontrar en el mismo lugar que la otra noche. En caso afirmativo, Luis se despedirá de ellos y el criado habitual los conducirá al exterior.

La nueva oferta de los portugueses...

Cuando, a la noche siguiente, los Pjs se encuentren de nuevo en "la taberna del toledano", verán entrar por la puerta a Victoriano, el criado de los Cardoso. Éste los buscará con la mirada y, tras encontrarlos, se dirigirá hacia ellos (y si no, un amigo o recadero ya se encargará de avisarlos de que alguien los busca). Después de saludarlos con toda educación, les comentará que sus señores desean hablar con ellos en su casa sobre cierto asunto del cual los Pjs ya están, por así decirlo, al corriente... El enviado se dirigirá a la taberna sobre las siete de la tarde, esperando que los Pjs hagan su aparición. En caso que sea más de medianoche y todavía no hayan aparecido, siguiendo las órdenes recibidas, dejará el encargo a Toribio para que éste les comunique su visita y que les esperan la mañana siguiente sobre las nueve en la casa. En el supuesto de que tampoco entonces pasasen, Victoriano volvería la noche siguiente y lo intentaría por última vez. Si entonces tampoco hay noticias suyas, muy a su pesar los hermanos Cardoso finalmente optarán por contactar con un grupo nuevo para que realicen este trabajo.

Pero supongamos que los Pjs sí estaban o que la noticia de que los buscan llega finalmente a sus oídos. En ese caso serán recibidos nuevamente por los portugueses. Éstos no los estarán esperando en la salita, donde se encontraban la primera vez, sino que ahora los reciben en el salón principal de la casa. Con una buena tirada de Psicología, los Pjs se darán cuenta de que los dos son víctimas de un mal disimulado nerviosismo. Alfredo será esta vez el que primero se dirija a los Pjs:

—Bienvenidos de nuevo, señores. Lamento que sea en estas circunstancias, pero nos vemos obligados a recurrir de nuevo a sus servicios, aunque esta vez la situación sea mucho más delicada. Igual que en la anterior ocasión, confiamos en su discreción. Esta vez nos tememos que sea más que posible, por no decir seguro, que se produzca derramamiento de sangre. Si alguno no desea seguir adelante, les ruego nos lo comuniquen ahora y así nos ahorraremos posteriores malentendidos —si ningún Pj muestra tener demasiados escrúpulos, Alfredo proseguirá con su explicación—. A partir de sus indicaciones, hemos llegado a la siguiente conclusión: sabiendo que la casa hacia la que fue el hombre al que siguieron [habrá que modificar este punto si se da el caso que los Pjs obtuvieron la información a través de alguno de los asaltantes] pertenece a don Diego Toraba, mucho nos tememos que la cosa va bastante más en serio de lo que pudimos pensar en un principio. El tal Toraba es un competidor y, habiendo sufrido algunas pérdidas a causa de su enfrentamiento



comercial con nosotros, sospechamos, o más bien suponemos, que habrá reunido alguna información respecto a nuestras personas para hacernos caer en desgracia y así tener vía libre para sus negocios. Lo que deseamos de ustedes es que entren en su casa y se hagan con los documentos comprometedores que pueda haber recogido. Por lo que nos dijo la persona que estuvo aquí el otro día parece ser que tiene pruebas que nos incriminan como judaizantes. Queremos que se hagan con ellos y, si es posible, acaben también con la vida de Diego Toraba. Si se hacen con los documentos, les pagaremos la suma de dos mil reales a cada uno. Si, además, matan al chantajista, doblaremos la recompensa. Entiendo que esto quizá vaya más allá de lo que pudieron pensar en un primer momento y, si deciden rechazar el trabajo, lo entenderemos, aunque cierto es que la recompensa ofrecida es suficiente pago por tan delicado asunto. Ustedes tienen la palabra. Si quieren unos momentos para pensarlo...

Incluso los dos hermanos se ofrecerán a dejar a los Pjs durante unos instantes para que estos puedan discutirlo a solas, aunque considerando la falta de escrúpulos—que, esperamos los acompañen—no han de tener muchos remordimientos por aceptar la oferta. En el caso de querer discutir el precio, ya se sabe, tiradas de Comerciar: en caso de conseguir vencer los Pjs, los portugueses podrían llegar a aumentar la oferta en quinientos reales por cabeza, no más (ya dijimos que estos portugueses son muy hábiles negociantes!). Si finalmente acaban aceptando la oferta, los dos hermanos entregarán al grupo un pequeño anticipo, pero nada que haga que a éstos se les ocurra marcharse sin dejar terminado el trabajo.

Tras llegar a un acuerdo, los Pjs podrán marchar de la casa. Eso sí, Luis y Alfredo les pedirán que no tarden mucho en realizar el encargo, no fuese que las cosas se torcieran y finalmente Toraba se lo replantease y la información fuese a parar a manos de peores intenciones.

... y la vieja casa de los Toraba

Bueno, una vez estén todas las cartas sobre la mesa, a los Pjs no les quedará más camino que entrar en la mansión del supuesto chantajista. Ya descubrieron antes que dicha casa se encuentra situada bastante cerca de la de los Cardoso, en plena zona noble de Madrid.

Tal y como pudieron comprobar, la casa más parece un antiguo palacete—pues de eso se trata—que otra cosa; y, sin duda, habrá bastantes criados y quizá algún guardia, repartidos por el edificio. Tal vez esto ya lo piensen los Pjs. Mejor para ellos ser precavidos y desconfiados, pues Carmen—y no Diego—ha supuesto que tal vez los Cardoso hayan decidido algo parecido a lo que han hecho. Además, habiendo transcurrido más de un día del enfrentamiento entre los Pjs y los hombres encargados de vigilar que nadie siguiese a Rodolfo, la lucha habrá llegado a sus oídos y esto habrá hecho crecer su desconfianza. Debido a esto, Carmen habrá instigado a su marido a contratar algunos hombres que vigilen la mansión mientras ellos se trasladan unos días a la casa de un pariente que ella tiene en la misma ciudad, a no más de dos calles de su casa, pero a suficiente distancia de cualquier sorpresa desagradable.

A esas horas de la noche las calles se encuentran vacías, a excepción hecha de alguna ocasional figura que camina rápidamente, temerosa sin duda de encontrarse con alguna sombra furtiva que la aligere de su equipaje—léase la bolsa—y eso siendo generosos, pues más de una vez algún pobre viandante ha sufrido las iras de algún rufián,

al cual el escaso botín obtenido lo cegó por un instante, lo suficiente para dejarse llevar y obsequiar al desventurado con un certero tajo de espada, acabando allí mismo con la vida del infeliz. Afortunadamente, también de vez en cuando es posible observar un grupo de hombres reciamente armados: la guardia, aunque éstos son más fáciles de ver por las zonas importantes del Madrid dormido. Ya se sabe, así funcionan las cosas incluso en la España de los Austrias.

Pero vayamos a lo que nos interesa y esto hace referencia a un grupo de Pjs que discretamente se dirige hacia cierta casa situada en la zona noble de la capital, esa donde las calles son igual de oscuras que las otras pero un poco más anchas, menos sucias y menos malolientes. Cuando lleguen, y suponiendo que vayan de noche, ninguna luz iluminará ventana alguna. Todas estarán cerradas con portones desde el interior, haciendo imposible abrirlas desde fuera a menos de que no les importe forzarlas haciendo palanca o algo parecido, con todo el ruido que ello comporta. Hay dos opciones más para intentar entrar en la casa: la primera consiste en intentar, utilizando Forzar mecanismos, y entrar a través de la puerta principal; la segunda es hacer lo mismo pero a través de la entrada posterior de la casa, la que utiliza habitualmente el servicio. Para cualquiera de las dos opciones será necesario, eso sí, llevar un buen juego de ganzúas o algo similar, pues de lo contrario sería imposible realizar tal tarea.

La casa de los Toraba

Primera planta

1. Entrada principal

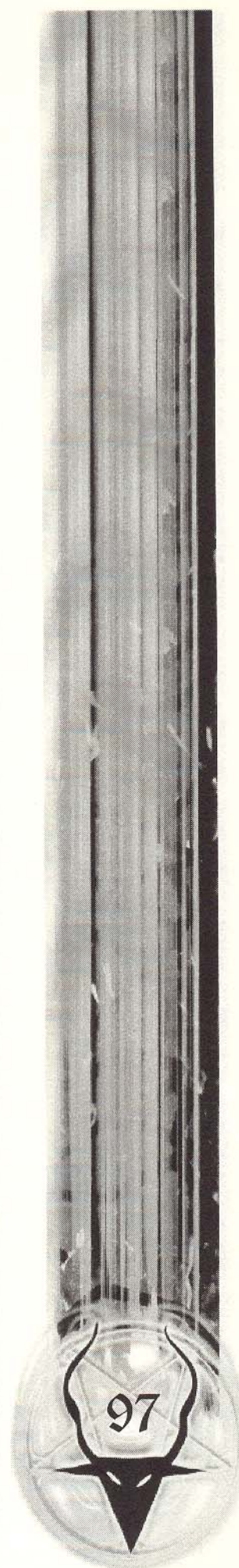
Una gran puerta de madera situada debajo un portal en el cual, labrado en la piedra, puede verse el escudo de armas de la antigua familia Toraba. La puerta es maciza, con una cerradura labrada en oro difícil de abrir incluso con el equipo adecuado (-10% a la tirada de Forzar mecanismos).

2. Recibidor

Si consiguen entrar por la puerta principal, los Pjs se encontrarán en una amplia sala presidida por una doble escalinata de madera que conduce al segundo piso. Una barandilla de un metro de altura permite apoyarse y subir con más facilidad; un detalle agradecido especialmente por la madre de don Diego, una anciana y respetable señora con una longevidad que ya quisieran para sí los personajes, puesto que ronda ya los ochenta años, conservando toda su percepción y lucidez, no así obviamente las aptitudes físicas. Las paredes de la sala están presididas por los retratos de los más antiguos y respetables miembros de la dinastía familiar, siendo todos ellos fácilmente reconocibles debido a la característica nariz aguileña de los Toraba, atributo del que no se encuentra exento el actual cabeza de la familia. A ambos lados de las escaleras, un pequeño pasillo conduce hasta la parte posterior de la casa. Asimismo se pueden encontrar tres puertas, una que lleva a la biblioteca, otra al comedor y otra más al salón, siendo estas dos últimas de una imponente doble hoja, también de madera.

3. Comedor

Una gran sala ocupada en gran parte por una mesa rectangular con ocho sillas alrededor. No hace falta decir que el lujo impera hasta en el más mínimo detalle: mesa, sillas, candelabros, aderezos... Todo denota una posición económica mucho más que simplemente desahogada. Al comedor se accede o bien a través de la puerta de doble hoja del recibidor o bien a través de la sencilla del salón.



4. Salón

La habitación preferida de los Toraba. Aquí es donde, una vez acabadas las comidas (normalmente cenas) se trasladan con los posibles invitados para hablar de los temas más interesantes, de política ellos y de sociedad ellas. Cabe decir que, no obstante la época en la que nos encontramos, la señora de Toraba constituye una rara excepción en el resto de mujeres de su círculo de amistades, pues se involucra más de lo habitual para la época en las conversaciones masculinas sobre política y economía, interpretando en la mayoría de las ocasiones un papel más que destacado. Varias cómodas sillas, mesillas y algún mueble tipo armario componen el mobiliario de la habitación.

5. Biblioteca

Un legado de Sancho, el padre de Diego Toraba, gran aficionado a la literatura que dedicó una parte importante de su tiempo y fortuna a reunir una colección impresionante de volúmenes que sería la envidia de la mayoría de estudiosos y escritores del país. Todas las paredes están ocupadas por muebles llenos hasta arriba de libros, legajos y manuscritos. Completan la habitación una mesilla con un candelabro y tres sillones que proporcionan un rato de lectura agradable. Por una pequeña puerta cerrada con llave puede accederse al despacho privado de Diego.

6. Despacho

Una pequeña habitación, lugar donde Diego despacha sus asuntos y conduce sus negocios. Cantidad ingente de papeles y correspondencia, lo más destacado de lo cual es, en caso que los Pjs registren aquí, una carta del Conde Duque de Olivares —pero cuyo texto no tiene ninguna importancia ni trascendencia para la aventura, pues trata sobre ciertos acuerdos comerciales— y otra proveniente del Inquisidor General sobre una próxima reunión, pero sin indicar ni fecha ni asunto a tratar. Si los Pjs registran a fondo —lo cual requerirá varias tiradas de Buscar y aproximadamente una hora— se darán cuenta de que aquí no hay ningún documento que haga referencia a los dos hermanos Cardoso.

7. Cocina

Nada que pueda llamar la atención del grupo. Aparte de los enseres habituales, hay una pequeña puerta que da paso a una despensa.

8. Habitación de la servidumbre

Si se entra por la puerta posterior, justo tras pasar las escaleras que dan acceso al sótano, uno se encuentra con las dependencias destinadas al servicio, vacías en ese momento, detalle que podría dar que pensar a los Pjs. Los criados de los Toraba están con estos en la casa del familiar vecino y volverán con ellos cuando éstos decidan hacerlo.

Segunda planta

9. Habitación de los Toraba

Una puerta de madera da acceso a la habitación del matrimonio. Ésta la ocupa una cama grande, posiblemente una de las más grandes que nunca hayan visto los Pjs, dos armarios y poca cosa más que les pueda interesar. Una pequeña puerta permite entrar en el armario ropero, una dependencia no demasiado grande donde los Toraba guardan todas sus ropas.

10. Salita

Habitación parecida al salón del piso de abajo. Éste es el lugar donde suele descansar doña Carmen los días que no sale a dar una vuelta con sus amigas para cotillear. Nada a destacar: tres sillas, dos mesillas y un pequeño mueble de madera donde hay una serie de vasos y jarras vacías.

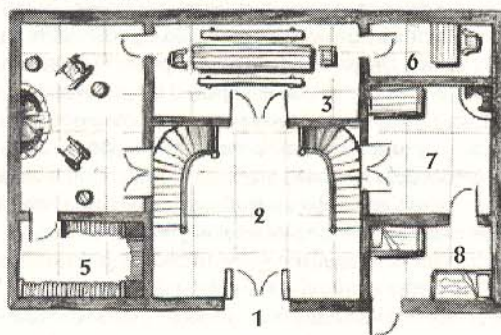
11. Habitaciones sin usar

Están vacías aparte de una cama sin hacer cada una y un armario sin nada. La única diferencia entre una habitación y otra es que la lateral da paso a una pequeña habitación que podría haber servido como trastero (11b) o algo parecido.

12. Sótano

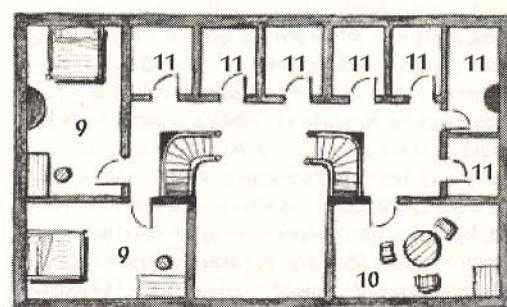
Aquí se guarda madera, cajas, herramientas y poca cosa más. Llena de polvo, alguna rata pasea de vez en cuando por el suelo, en búsqueda de algo que llevarse al estómago.

La casa de los Toraba



Planta

1. Entrada principal
2. Recibidor
3. Comedor
4. Salón
5. Biblioteca
6. Despacho
7. Cocina
8. Habitación de la servidumbre

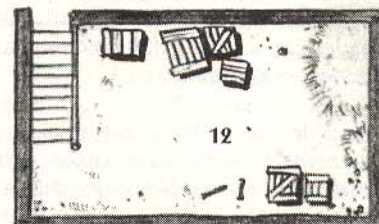


Segunda planta

9. Habitaciones de los Toraba
10. Salita
11. Habitaciones sin usar

Nivel inferior

12. Sótano



Cazador cazado

Cuando los Pjs entren en la casa, los hombres contratados por los Toraba los estarán esperando. No saben cuándo vendrán, ni tan sólo si van a hacerlo, pero a ellos les pagan por atrapar a aquellos que intenten robar en la casa y, si los que pagan piensan que alguien va a atreverse, pues ellos a esperar, a cobrar y, si se tercia, pues a repartir un poco, que nunca viene mal, especialmente si la noche es fría. En la casa hay tantos hombres como el doble de Pjs más dos, con un mínimo de cinco y un máximo de diez. De éstos, la mitad está arriba y la otra mitad abajo. Concretamente, hay uno oculto justo debajo de la escalinata, vigilando la puerta trasera a través de la que da acceso a la parte posterior de la casa. El otro se encuentra en el piso superior, vigilando desde la zona que se encuentra delante de la salita que nadie entre por la puerta delantera. Al mínimo ruido o a la que vean que una de las dos puertas está siendo forzada, darán el aviso.

La forma de actuar de éstos dependerá de por donde entren y de lo que hagan los Pjs, pero los matones van a intentar cortarles cualquier ruta de escape, rodeándolos y atacándolos desde delante y detrás y los que se encuentran en el piso superior usarán las armas de fuego.

Es decisión del Director de Juego la forma exacta en que desarrollarán sus acciones, pero a grandes rasgos éste será su comportamiento: intentarán capturar vivos a los Pjs, ofreciéndoles rendirse si su posición se vuelve difícil, pero en caso extremo pasarán por alto las órdenes y los matarán si no les queda más opción. Recordemos que son hombres expertos y que es muy posible que los Pjs reconozcan a alguno de ellos como compañeros en anteriores aventuras o en negocios parecidos a éste, hecho que puede hacerlos recapacitar—sobre todo si la situación se ha vuelto desesperada y los Pjs llevan las de perder—para acabar rindiéndose y salvar la vida de momento.

Si así lo hiciesen, los emboscados los atarán y avisarán a la guardia y a don Diego, los cuales se presentarán rápidamente en la casa. En el supuesto de que a algún Pjs se le pase por la cabeza apelar a alguna posible antigua amistad o algo parecido, nadie le haría caso: los negocios son los negocios y una mala reputación puede significar el fin de cualquier posible futuro trabajo. Si la lucha se alarga, el ruido alertará a la guardia que llegará para poner fin a la pelea y arrestar a todo el mundo hasta que se aclare qué es lo que ha sucedido, cosa que Diego Toraba dejará muy claro para desgracia de los Pjs.

En cualquier caso, el asalto finalizará con dos posibles resultados: o bien los Pjs huirán, si no todos si algunos, o bien serán hechos prisioneros por las tropas. La tercera posibilidad, que sería el hecho que acabaran con los vigilantes, ya damos por supuesto que no se dará, bien porque las tropas emboscadas sean demasiado para ellos, bien debido a la llegada de la guardia.

Si los Pjs huyen pero permanecen en Madrid...

...Las cosas tendrán un rápido desenlace: Cuando los hermanos Cardoso sepan que allí no había ningún documento, pero sí cartas de la Inquisición y del Conde Duque—aunque no tengan nada que ver con ellos—se negarán a pagar a los Pjs toda la recompensa ofrecida, aunque, si los presionan, acabarán pasando por el aro. Les dirán que vuelvan al día siguiente, que ellos irán a buscar el dinero, pero obviamente no se lo entregarán: cogerán sus cosas y huirán del país en vista del cariz que toman los acontecimientos.

Pensarán, acertadamente, que Toraba guardaba los papeles en otro sitio y que en la reunión con la Suprema aprovechará para hacerles entrega de dichos documentos. Si los Pjs no mencionan las dos cartas encontradas, los Cardoso permanecerán unos días más en Madrid, hecho que resultará fatal para ellos, pues serán hechos prisioneros por los soldados inquisitoriales. Inmediatamente denunciarán a los Pjs, los cuales correrán su misma suerte.

Nota para el Dj: Consideraremos además otro punto y es el hecho de que algunos de los hombres que los estaban esperando en la casa los conocen, aunque sea de vista y sabrían donde localizarlos. Es debido a esto que, en el caso que haya supervivientes, los Pjs recibirán una desagradable visita en el momento menos esperado (se encuentren donde se encuentren, ya sea durmiendo o comiendo) cuando los guardias vengán a buscarlos; esto suponiendo que queden supervivientes de los hombres de la casa que puedan reconocerlos y dar parte.

Ésta es la solución más interesante desde el punto de vista de la aventura, porque no hay nada más angustiante que tener a las tropas de la Inquisición pisándote los talones a por toda Madrid, con las consecuencias que pueda tener el que finalmente sean capturados. Animamos al Director a que enfatice este punto: soldados buscándolos, persecuciones, carreras, el galope de los caballos retumbando detrás suyo, escondiéndose en lugares vacíos y lúgubres a la espera que pasen los soldados y un largo etcétera que pueda dar la sensación de que los Pjs están vendidos. De todas formas, tarde o pronto tendrán que abandonar Madrid definitivamente o, de lo contrario, serán capturados irremisiblemente: el brazo de la Inquisición es demasiado largo para unos cómplices de herejes...

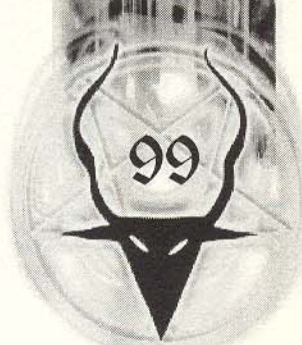
Si los Pjs huyen y abandonan Madrid...

...En el caso de que los Pjs decidan huir de la capital, vista la cadena negativa de acontecimientos que los acompaña de un tiempo a esta parte, pasaremos directamente al punto en que los soldados los persiguen y ellos acaban llegando a un pueblo donde se encuentra el centro de alistamiento para los tercios de Flandes. ¿Su última esperanza? *Ver el apartado Enrólate y verás mundo, pág. 100.*

Si los Pjs son capturados...

...Serán llevados a los calabozos de la Inquisición, donde permanecerán encerrados durante un par de semanas, privados de la luz del sol, con la única compañía ocasional de un rata que incluso podría atacarlos mientras duermen.

Naturalmente, estarán en celdas separadas: nada de mantenerlos juntos. En ese momento, hambrientos, cegados por la luz del sol que no ven desde hace días y asustados ante lo que les aguarda, serán encadenados y colocados en un carromato junto con otros presos, cinco más en total. Mientras los llevan hacia el carro, con una tirada de Escuchar los Pjs oirán la siguiente conversación entre un inquisidor y el alguacil encargado de la custodia: —Hay que partir cuanto antes, he de estar en Toledo con los prisioneros lo más rápidamente posible—comentará el Inquisidor.



—Lo siento, Ilustrísima, pero mis hombres aún no están listos. Tardaremos un buen rato todavía, hay un problema con uno de los caballos —responderá el alguacil.

—No puedo esperar. Saldré ahora con mi séquito y ya nos alcanzarán durante el viaje.

—No es una decisión que apruebe, señor. Me parece muy peligroso que os arriesguéis a viajar con un hatajo de rufianes aunque éstos se encuentren encadenados.

—No puedo quedarme aquí a discutir con vos. Haremos lo que he dicho y vos y vuestras tropas ya nos daréis alcance.

Tras oír esto, los Pjs serán arrojados sin contemplaciones dentro del carro: un vehículo de madera cerrado por todos lados, con tan solo unos agujeros para que entre el aire y donde los prisioneros viajan prácticamente unos encima de otros por la falta de espacio. Lo dirige un cochero y a pie irá un grupo de seis soldados, aparte de otro carro donde viaja el inquisidor, el consultor y el notario y otro cochero, claro. La comitiva abandonará Madrid en dirección a Toledo.

El viaje transcurrirá sin contratiempos hasta que, cuando sean aproximadamente las cuatro del mediodía y tras realizar una parada para comer —todos menos los presos—, al cruzar un terreno embarrado el carromato del inquisidor sufra un accidente y una de las ruedas se rompa, quedando el vehículo atrapado en el barrizal. Inmediatamente la comitiva se detiene y empiezan a reparar la rueda. Éste es el momento que estaban esperando los Pjs, si es que esperaban alguno. Con una tirada de Buscar descubrirán que una de las tablas del fondo del carro donde viajan está en muy mal estado. Realizando una tirada de Habilidad x1 conseguirán levantarla y verán el suelo. El agujero es demasiado estrecho para que pase nadie, pero colaborando entre todos podrían ser capaces de levantar la tabla adyacente a ésta y ensancharlo, permitiendo entonces que pase alguien a través de él. Unas tiradas de Discreción no vendrían mal, especialmente si el Director de Juego quiere ponérselo difícil a los Pjs.

Sea como sea, las tropas acabarán por darse cuenta de lo que sucede y atacarán a los presos. Deja que el combate se desarrolle durante un rato, hasta que lleguen unos visitantes inesperados. En medio de la lucha hará su aparición un grupo de soldados del tercio compuesto exactamente por veinte hombres fuertemente armados y al mando del capitán Herrando, hombre que levantó la compañía con la que acaban de tropezar los Pjs.

El tal Herrando, soldado con gran experiencia militar y duro como pocos, ordenará el fin de la lucha y, en caso de no ser obedecido, dará ordenes a sus hombres que acaben con todos. No escuchará las quejas del inquisidor, al contrario, ordenará a sus hombres que cojan a los prisioneros evadidos y que los conduzcan al campamento que se encuentra en el pequeño pueblo situado un par de kilómetros más adelante, donde se haya el centro de reclutamiento, pues tal y como él dice "cuanto más seamos, más reiremos". Las protestas no valdrán de nada. Cualquier preso que quede vivo tras el enfrentamiento con los soldados será llevado a la caja donde "voluntariamente" podrá alistarse en la nueva compañía del tercio que está levantando el capitán Herrando.

En el supuesto de que los Pjs no consigan evadirse del carromato, pues mala suerte para ellos. Acabarán sus días en la cárcel de Toledo, acusados de asesinato, protección y trato con judaizantes, conspiración y cualquier otro crimen que a un DJ malévolo se le ocurra.

Enrólate y verás mundo...

El enganche se efectuaba en lugares de diferentes ciudades, un tambor colgaba de la fachada para indicar que era lugar de alistamiento y, como al tambor se le llamaba "caja", quedó hasta nuestros días el nombre de "caja de recluta" para los centros de reclutamiento o enganche militar. También se podía efectuar la recluta por otro sistema: un soldado distinguido que hubiera acreditado durante varios años su valor y eficiencia, que hubiera ostentado los grados de sargento y alférez y estuviera provisto de certificados satisfactorios de sus jefes, solicitaba del rey licencia para "levantar" una compañía y, provisto de ella, quedaba convertido en capitán de la gente que reclutase, a cuyo efecto recorría pueblos y ciudades, consiguiendo reunir los hombres necesarios, con los cuales se dirigía a uno de los puertos señalados para, desde allí, ser enviado con su gente a unirse a un tercio en Italia, Flandes u otros lugares en donde éstos tenían sus acuartelamientos y guarnición. Éste último es el caso que nos ocupa, siendo el capitán Herrando el hombre que levanta la compañía donde han ido a parar para su desgracia —o fortuna— los Pjs. Pero esa ya es otra historia, claro...

Apunte histórico: los hermanos Cardoso

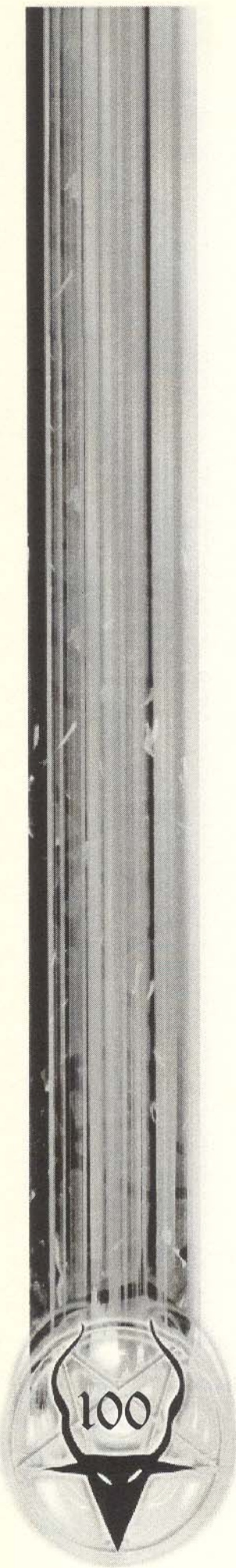
Existieron en verdad unos hermanos Cardoso. Éstos administraban la recaudación de impuestos en diferentes provincias. Fueron víctimas de un chantajista, el cual los amenazó con denunciarlos como judaizantes y, finalmente, decidieron huir a Amsterdam llevándose 200 000 ducados de lanas y 250 000 de oro a finales de mayo de 1655.

Recompensas

Todos los Pjs que acaben vivos esta aventura recibirán 15 Puntos de Aprendizaje y van servidos... Que en los tercios ya aprenderán lo que es experiencia, ya...



Ilustración: Frad



Dramatis personae

Luis Cardoso

	FUE	10	Altura	1'62 m.
	AGI	12	Peso	66 kg.
	HAB	14	Apariencia	13 (Normal)
	RES	12	Armadura Nat.	Carece
	PER	15		
	COM	20	RR	78 %
	CUL	17	IRR	22 %

Armadura: Carece

Armas: Pelea 22%

Competencias: Comerciar 86%, Elocuencia 70%, Escuchar 30%, Etiqueta 30%, Leer/escribir 95%, Hablar español 90%, Psicología 45%, Soborno 70%.

Alfredo Cardoso

	FUE	12	Altura	1'69 m.
	AGI	13	Peso	72 kg.
	HAB	15	Apariencia	16 (Agraciado)
	RES	13	Armadura Nat.	Carece
	PER	13		
	COM	20	RR	70 %
	CUL	14	IRR	30 %

Armadura: Carece

Armas: Pelea 45%

Daga 60%

Competencias: Comerciar 80%, Elocuencia 64%, Escuchar 55%, Etiqueta 25%, Hablar español 90%, Leer/escribir 95%, Psicología 50%, Soborno 61%.

Diego Toraba

	FUE	13	Altura	1'64 m.
	AGI	10	Peso	65 kg.
	HAB	12	Apariencia	11 (Mediocre)
	RES	15	Armadura Nat.	Carece
	PER	15		
	COM	20	RR	67 %
	CUL	15	IRR	33 %

Armadura: Carece

Armas: Pelea 40%

Espadín 55%

Competencias: Comerciar 75%, Elocuencia 85%, Etiqueta 60%, Leer/escribir 95%, Psicología 55%, Soborno 86%.

Carmen Toraba

	FUE	8	Altura	1'56 m.
	AGI	11	Peso	49 kg.
	HAB	12	Apariencia	20 (Bella)
	RES	10	Armadura Nat.	Carece
	PER	20		
	COM	20	RR	60 %
	CUL	19	IRR	40 %

Armas: Daga 35%

Armadura: Carece

Competencias: Cabalgar 30%, Discreción 84%, Disfraz 40%, Elocuencia 60%, Escuchar 40%, Etiqueta 84%, Leer/escribir 82%, Maquinar 70%, Ocultar 61%, Seducción 91%.

Emboscados (Ex-soldados)

	FUE	17	Altura	1'70 m.
	AGI	19	Peso	71 kg.
	HAB	18	Apariencia	12 (Mediocre)
	RES	18	Armadura Nat.	Carece
	PER	11		
	COM	10	RR	60 %
	CUL	9	IRR	40 %

Armadura: Ropa de cuero (Prot. 3)

Armas: Pelea 50% (1D3+1D4), Arcabuz 60% (2D6), Pistola de Silla 60% (1D10), Espada ropera 75% (1D8+1+1D4), Daga 60% (2D4+2).

Jefe de los emboscados (gentilhombre caído en desgracia)

	FUE	14	Altura	1'68 m.
	AGI	16	Peso	71 kg.
	HAB	20	Apariencia	12 (Mediocre)
	RES	15	Armadura Nat.	Carece
	PER	10		
	COM	10	RR	70 %
	CUL	15	IRR	30 %

Armadura: Ropa de cuero (Prot. 3)

Armas: Pelea 50% (1D3+1D4)

Arcabuz 60% (2D6)

Pistola de rueda 50% (1D8+1)

Espada ropera 75% (1D8+1+1D4)

Daga 60% (2D4+2)

Inquisidor

	FUE	8	Altura	1'62 m.
	AGI	12	Peso	68 kg.
	HAB	12	Apariencia	11 (Mediocre)
	RES	14	Armadura Nat.	Carece
	PER	20		
	COM	14	RR	70 %
	CUL	20	IRR	30 %

Armadura: Carece

Armas: Carece

Competencias: Elocuencia 61%, Inquirir 55%, Leer/escribir 60%, Psicología 70%, Teología 75%, Tortura 62%.

Soldados inquisitoriales

	FUE	16	Altura	1'70 m.
	AGI	16	Peso	71 kg.
	HAB	20	Apariencia	12 (Mediocre)
	RES	18	Armadura Nat.	Carece
	PER	10		
	COM	10	RR	70 %
	CUL	10	IRR	30 %

Armadura: Ropa de cuero (Prot. 3)

Armas: Pelea 50% (1D3+1D4)

Espada ropera 75% (1D8+1+1D6)

Daga 60% (2D4+2).

Capitán Herrando

	FUE	16	Altura	1'70 m.
	AGI	16	Peso	71 kg.
	HAB	20	Apariencia	12 (Mediocre)
	RES	18	Armadura Nat.	Carece
	PER	10		
	COM	10	RR	70 %
	CUL	10	IRR	30 %

Armadura: Ropa de cuero (Prot. 3)

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

Arcabuz 70% (2D6)

Pistola de silla 75% (1D10)

Espada ropera 95% (1D8+1+1D6)

Daga 80% (1D6+1D4+2)

Competencias: Buscar 55%, Cabalgar 80%, Escondarse 60%, Esquivar 70%, Oíear 55%, Tortura 60%.

Soldados del tercio

	FUE	17	Altura	1'70 m.
	AGI	19	Peso	71 kg.
	HAB	18	Apariencia	12 (Mediocre)
	RES	18	Armadura Nat.	Carece
	PER	11		
	COM	10	RR	70 %
	CUL	9	IRR	30 %

Armadura: Ropa de cuero (Prot. 3)

Armas: Pelea 50% (1D3+1D4)

Arcabuz 60% (2D6)

Espada ropera 75% (1D8+1+1D4)

Daga 60% (2D4+2).

Competencias: Cabalgar 70%, Esquivar 70%, Oíear 55%,



Ilustración: Gustavo Doré



Apéndices

Nuevas profesiones

Inquisidor

Clérigo encargado de descubrir la herejía y de castigar a quienes la practican. Dentro de la herejía, por supuesto, se incluye la magia de todo tipo, ya que la Inquisición no diferencia entre magia blanca o negra, considerándola toda brujería y, por lo tanto, signo de adoración al diablo.

Origen social

Baja nobleza o burguesía.

Mínimos de características

15 en Cultura y Percepción.

Limitación de armas y armaduras

Solamente pueden llevar armaduras de tipo 1, sin casco. Pueden usar armas de tipo 1 y armas de fuego de mano (a partir del s. XVI).

Competencias primarias

Leer/escribir
Psicología
Teología
Inquirir (nueva competencia, ver más abajo)

Competencias secundarias

Astrología
Conocimiento mágico
Elocuencia
Leyendas
Mando
Medicina
Memoria
Otear
Arma a elegir

Ingresos

Sus ingresos son de 30 monedas al mes.

Familiar

Ésta no es una profesión en sí, sino un añadido más a la que el Pj tenga. En términos de juego, un Pj puede decidir en cualquier momento pasar a ser un Familiar, sin olvidar ni abandonar su anterior profesión. El Familiar de la Inquisición es aquel civil que colabora con el tribunal inquisitorial del lugar. Lo hace recabando información y, en ocasiones, ejecutando las penas impuestas.

También asumen funciones de escolta y vigilancia según las necesidades. Contreras dijo de ellos: "Los Familiares son intermediarios entre el tribunal y el reo. Su labor es de pesquisa. Detectan la herejía, pero no la juzgan. Su misión principal no es delatar, sino provocar la delación." En otras palabras, son los ojos, las manos y los oídos de la Inquisición

Origen social

Cualquiera.

Mínimos de características/restricciones

Debido a su variopinto origen, no existen mínimos. El Pj tiene que ser civil, ningún militar puede acceder a esta profesión. De la misma manera, si, sobre el Pj recae o ha recaído algún tipo de condena, tampoco será aceptado (o se le expulsará). Por supuesto, tampoco podrán ser Pjs de este tipo ni Judíos ni Árabes ni Conversos.

Limitación de armas y armaduras, competencias...

Las de la profesión original.

Especial

Si porta los emblemas y distintivos del Santo Oficio, el Pj será reconocido automáticamente como un Familiar y, por consiguiente, como un Cristiano viejo, con todo lo que comporta para bien y para mal... En la población donde opere normalmente, no será necesario que porte dichos distintivos: los paisanos lo reconocerán inmediatamente.

Ingresos

El sueldo del Familiar son 15 monedas de plata al mes.



fraile

Esta profesión fue creada por David Gómez *Ver el suplemento Ultreya* para los Frailes o Sacerdotes en general. Aquí se describen, a modo de ampliación, los dos tipos que podremos utilizar con la Inquisición en las partidas ambientadas en Codex Inquisitorius. El religioso que quiera pertenecer al Santo Oficio tiene dos vías casi seguras de conseguirlo: o ser Dominicano o bien ser Franciscano. Ambas órdenes ya fueron elegidas, la primera sobre todo, para formar la primera Inquisición, la que luchaba en el Languedoc contra los cátaros y los valdenses. La elección de estas dos órdenes no fue casual, se debió según dice La historia del Languedoc, a que "el rigor de unos [los dominicos] fuere templado por la mansedumbre de otros [los franciscanos]".

Así que hemos decidido incluirlos como miembros de la Inquisición, pero de la "vieja". Un Pj con esta profesión será ese fraile ya mayor que sigue vinculado a la Inquisición moderna o, si se prefiere, puede ser jugado como si de un Calificador se tratase. Éste era un cargo ostentado principalmente por dominicos, franciscanos y, más tarde, también por jesuitas *Ver el suplemento Ultreya, pág. 87.*

Los calificadores eran a quienes se les enviaba la información recogida sobre los casos en cuestión y ellos dictaminaban si debían pasar a la Inquisición o no. Es decir, no había caso que llegara a ser juzgado por el Santo Oficio que no hubiera sido cotejado y aprobado antes por estos frailes. Cuando la Inquisición se encargó también del control de los libros, los Calificadores asumieron competencias para decidir sobre el contenido herético de una obra *Ver el apartado Un cerrojo al pensamiento, pág. 41.*

Dominicos

Orden fundada en España en 1215, eran mendicantes y tenían fama de fanáticos. Muchos dominicos predicaron cruzadas contra los infieles, azuzaron a las masas para saquear aljamas y juderías y formaron parte de la Inquisición. Además de servir como jueces, se encargaban de promulgar su fe, enseñando filosofía y teología. Por ello, los dominicos también son conocidos como "la orden de frailes predicadores". Visten hábitos blancos debajo de un sobreveste negro con capucha.

Franciscanos

Orden fundada en Italia en 1209. Eran mendicantes y, junto a los dominicos, fueron elegidos para formar la primera Inquisición. Les fue asignada la zona central y sur de Italia, incluida Roma. La misma orden sufrió una ruptura interna y se escindieron dos grupos: los llamados "espirituales", que pugnaban por una mayor humanización de la regla, y los franciscanos vagabundos, llamados fraticelli, que promulgaron la extrema pobreza.

Ambas escisiones llegaron a sufrir en sus propias carnes la persecución de la Inquisición.

Los que permanecieron fieles a la estricta observancia dominicana fueron llamados "conventuales".

Las prendas de todos ellos no eran más que un sencillo hábito marrón con capucha y ceñido con un cordón.

Un Franciscano Dominicano o Jesuita puede añadir a sus competencias secundarias la de Inquirir (detallada un poco más adelante) cuando pasa a ser miembro del Santo Oficio. Por lo demás, *Ver la profesión Fraile/Sacerdote referida en el suplemento Ultreya.*



Ilustración: Jacobo

Verdugo

Era la persona encargada del uso de los aparatos de tortura (en especial cuando trabajaba para la Inquisición) y, además, de llevar a cabo las ejecuciones (para órganos civiles y militares, recuérdese la relajación).

En definitiva, se trataba de trabajadores a sueldo de los diferentes tribunales. Normalmente ejercían sus funciones cubiertos con una capucha negra que sólo dejaba ver ojos y boca.

Origen social

Villano o campesino.

Mínimos de características

15 en FUE y en HAB.

Limitación de armas y armaduras

Armaduras tipo 1, 2, y 3 con casco y sin escudo. Puede usar armas de tipo 1, 2 y 3 y el látigo.

Competencias primarias

Tortura

Un grupo de armas a elegir

Látigo (nueva arma: ver más abajo)

Pelea

Competencias secundarias

Otear

Psicología

Juego

Un Idioma a elegir (entre Árabe o Hebreo)

Conducir carro

Escuchar

Primeros auxilios

Cabalgar

Ingresos

El sueldo del Verdugo es de 25 monedas de plata al mes.

Modificaciones a las tablas del juego básico

Si deseas sumar las nuevas profesiones a las ya existentes en el manual de AQUELARRE, LA TENTACIÓN se tendrán que hacer algunas modificaciones:

La tabla de la profesión paterna variará. En el apartado de los grupos Villano y Campesino, lanzaremos 1D12, añadiendo estos resultados:

11. Fraile.

Lanzaremos a continuación 1D6:

1-2 Dominicano

3-4 Franciscano

5-6 Jesuita

12. Verdugo

La siguiente modificación es en la Tabla del conocimiento mágico paterno. Añadiremos lo siguiente:

Fraile 25%

Verdugo 5%

La competencia de Inquirir

El séquito inquisitorial recorrió el abrupto camino embarrado por la fuerte lluvia que hacía horas que caía cadenciosa. En la oscuridad de la tarde empezaron a ver las primeras luces del pequeño pueblo. Al recorrer la sucia calle principal, miradas furtivas desde el interior de las casas se dirigen temerosas hacia el grupo que acaba de llegar. El carruaje, aunque mojado, oscuro y enfangado, no oculta el escudo de la Santa Inquisición. Cuatro jinetes flanquean el carro. Sólo se oye el viento, los cascos de los caballos, el ruido de las ruedas, chirridos y repiqueteos, y la lluvia constante. Seguro que mañana reunirán a todo el pueblo, en eso que ellos llaman edictos, para pesar nuestro... Vamos a saber lo que es el miedo.

¿Cuán efectivo es el discurso del Inquisidor?
¿Cuánto temor o respeto desprende la sola imagen del Pj que pertenece al Santo Oficio?

Bien, para reflejar estos aspectos en términos de juego, hemos creado una competencia nueva: Inquirir.

Esta competencia sirve para imponerse a través del miedo propiciado por la parafernalia inquisitorial con dos efectos importantes: la intimidación, con todo lo que conlleva, y la obtención de confesiones (o denuncias).

En cierto modo, viene a ser el equivalente al Mando en un personaje militar o la Seducción en una prostituta: es representativa de un grupo concreto. En este caso, los Inquisidores y los Frailes que pertenezcan a la Inquisición (Dominicos, Franciscanos y Jesuitas). Por ello, cualquier otro personaje religioso en particular (Frailes de otras hermandades o Cofrades) o con cualquier otro oficio en general (Alquimista, Almogávar, Marino...), no tendrá la competencia de Inquirir. Tampoco sabrán Inquirir Verdugos y Soldados, aunque formen parte del séquito inquisitorial.

Por último, hay que señalar que el objetivo de la competencia de Inquirir es el populacho en general...

Es decir, en términos de juego, la competencia de Inquirir sólo sirve para aplicarla contra Pnjs, los Pjs son bien libres de reaccionar como quieran: es labor del DJ, o del jugador cuyo Pj tenga la competencia, intimidar a los Pjs con otros métodos. En otras palabras, que se lo curren interpretando...

Cálculo del porcentaje inicial

La base de la competencia de Inquirir es igual a $RR/2 + la COM$ del personaje. (Téngase en cuenta que la RR puede variar, lo que también afecta al porcentaje base de la competencia).

Por ejemplo: Fray Anselmo posee un 60 en RR y tiene un 15 en su característica de COM. Por tanto empieza con un porcentaje de Inquirir de 45% (30, que es la mitad de su RR, más el 15 de su COM, así $30+15=45\%$).

Nota: en los Pnjs inquisidores que aparecen en este suplemento se indica su competencia en Inquirir. Ésta se ha calculado según estas reglas y su RR actual y se han añadido los bonus correspondientes a su experiencia (ver más abajo). Aún así, este porcentaje puede ir cambiando a lo largo de la partida.



Ilustración: Frad

Funcionamiento de Inquirir

La competencia de Inquirir se puede usar en los siguientes supuestos:

- ▶ Al llegar un séquito inquisitorial a una población.
- ▶ Al realizar la lectura de un edicto de fe o de gracia o la celebración de un auto.
- ▶ Al interactuar con todo tipo de Pnjs.

Sin embargo, no puede usarse:

- ▶ Con Pjs, por los motivos que se han adelantado.
- ▶ Con miembros de la Inquisición que tengan la competencia (sean Pjs o Pnjs).

El Pj o Pnj tira entonces el porcentaje (modificado por los bonus que se detallan más abajo) de manera oculta, sólo el DJ sabrá el resultado y explicará las reacciones en consecuencia a medida que se vaya inquiriendo.

Para esta tirada no es aplicable la Suerte. Tampoco se puede aumentar la competencia con el sistema de Aprendizaje normal, aunque sí que existe una "experiencia"

☞ *Ver Modificadores aplicables, más abajo.*

Únicamente se tendrá una oportunidad de éxito por población, auto, edicto o Pnj.

Si se fallara (recordemos que la tirada es oculta, así que el Pj no sabrá el resultado hasta empezar a ver las reacciones), no se podrá volver a tirar a menos que se realice otro auto o edicto o aparezca alguien con más competencia en Inquirir capaz de aumentar la media del séquito (ver funcionamiento combinado).

En definitiva, la gente estará nerviosa por la presencia del Inquisidor, pero no impresionada.

Asimismo, se ha de distinguir el efecto según el resultado:

- ▶ **Crítico:** todos los posibles informadores se acercarán a los usuarios de la competencia para hacer confesiones de cualquier tipo, aparecerán acusadores entre los mismos vecinos, muchos se autoinculparán de diferentes pecados, al auto de fe asistirá todo el pueblo, etc...

En definitiva, el miedo es tal que el nombre del Pj será recordado durante años en este pueblo.

Ya nadie podrá olvidar que ese tal Fray Anselmo estuvo allí investigando la presencia y la actividad de herejes (o directamente quemándolos).

- ▶ **Éxito:** se consigue la completa intimidación del Pnj o de la población (en caso de realizarse en autos o edictos). Nadie osará discutir con los que hayan usado la competencia y nadie atentará contra ellos (salvo profesionales contratados para la ocasión, claro).

No se conseguirán más confesiones o denuncias que las que estime el DJ.

- ▶ **Fallo:** no se podrá volver a tirar en él hasta que no se sume al grupo otro Fraile o Inquisidor que varíe el porcentaje (ver Funcionamiento combinado a continuación).

Por lo demás, la gente estará nerviosa, pero no colaborará con la Inquisición más de lo necesario para que no les acusen de obstrucción al Santo Oficio. Y que no les busquen las cosquillas...

- ▶ **Pifia:** el pueblo se mostrará muy irritado y susceptible con el séquito o personaje. Existirá mucho riesgo de que se lleven a cabo acciones hostiles contra ellos: quemar el carruaje, lanzar estiércol en las presentaciones públicas, agresiones a la escolta o acompañantes, contratación de asesinos, etc...

Funcionamiento combinado

La Inquisición trabajaba en grupo: su puesta en escena, pensada para infundir el miedo, se basaba en la correcta actuación de todos los integrantes del séquito.

En términos de juego: No vale fragmentar el grupo para hacer tiradas por separado.

La tirada tiene que ser representativa de todo el séquito. Para reflejar esto en la partida, en el caso de que en el mismo grupo se encuentren varios personajes con esta competencia, deberemos hacer la media redondeando hacia abajo. Es decir, sumaremos el total de sus competencias (sin modificar) y lo dividiremos entre el número total de Pjs con dicha competencia.

A esta cifra le añadiremos, ahora sí, los modificadores por reino y región y se hará la tirada correspondiente.

Nota: si el total resultante fuera más de 100 (cifra máxima permitida) y estuviéramos en centros urbanos importantes, como ciudades, capitales o grandes pueblos, el sobrante de 100 se ignorará.

Pero, si nos encontramos en pequeñas aldeas, pueblecitos o similares, el sobrante se aplicará como malus, reflejando de esta manera el temor absoluto que desprenden las figuras de los inquisidores: los precede una fama terrible y nadie se atreve a inculparse ni a inculpar a otros por miedo a ser relacionados con el hereje y correr la misma suerte que éste.

Y es que la manipulación del miedo también puede volverse contra sí misma.

Modificadores aplicables

Existen, además, ciertos modificadores aplicables a la competencia de Inquirir según el caso y la circunstancia. Éstos modificadores son los que se detallan a continuación.

Modificador por reino/corona

Existen algunos reinos donde será más fácil o difícil influenciar al populacho, esto refleja la tardanza o prontitud de aparición de los tribunales. Los tribunales fueron expandiéndose por toda la península desde las periferias hacia el interior (salvo Galicia). Los modificadores son:

- ▶ Reino de Castilla (salvo Galicia) +20
- ▶ Galicia +5
- ▶ Corona de Aragón +20
- ▶ Reino de Portugal +5.

Nota: Si nos encontramos entre el 1580 y el 1640, época en que Portugal estuvo bajo el poder de la corona española, el porcentaje será +20.

Modificador por región

Evidentemente, no es lo mismo Inquirir donde se encuentra el centro del tribunal que hacerlo en el pequeño pueblo donde sólo aparecen los inquisidores porque se han perdido o porque obedecen órdenes de comparecer allí. Remítete a la siguiente lista: en ella encontrarás los lugares donde estaban los centros del tribunal y las fechas de creación de éstos. Si coinciden con el emplazamiento de la aventura, le añadirás un +5 al porcentaje; si no coinciden, pues nada.

Listado de los distritos inquisitoriales

Ciudad	Fecha	Ciudad	Fecha
Barcelona	1484	Murcia	1488
Córdoba	1482	Palma	1488
Cuenca	1489	Santiago	1574
Granada	1526	Sevilla	1482
Las Palmas	1505	Toledo	1485
Llerena	1485	Valencia	1482
Logroño	1512	Valladolid	1488
Madrid	1640	Zaragoza	1482

Para saber los límites de cada distrito inquisitorial, consulta el mapa que se adjunta a continuación.

Conviene observar que los límites territoriales de los distritos de la Inquisición a menudo respondían a sus intereses y posibilidades concretas y por ello no se ceñían a las fronteras políticas y culturales existentes...

Modificador por experiencia

Este modificador se aplicará según las condenas que tenga el Pj en su haber:

- Por cada cinco relajados +1
- Por cada cinco reconciliados + 1/2
- Por cada edicto leído o auto celebrado con éxito +2

Modificador por "ceremonia"

Si se está inquiriendo mediante la lectura de un edicto o aprovechando la celebración de un auto, se aplicará un +2 (que se convertirá en +5 si se realiza en una región donde se encuentre un centro de tribunal, ver arriba).

Nota: puede haber otros modificadores, como los que decida el DJ según la ocasión y los que se proporcionen en cada aventura, estos últimos se indican a medida que van resultando necesarios.

Nueva arma: El látigo

Este arma consiste en un azote de cuero, más o menos largo y flexible, y a veces acaba en una o varias cabezas (o trallas) de cuero, cuerda o metal. El látigo tiene básicamente como arma tres usos específicos aplicables al juego:

- Como arma de ataque (causando daño o dolor).
- Para atrapar cosas (y quien dice atrapar dice desarmar).
- Como instrumento de castigo.

Obviamente, todo lo que se detalla a continuación tiene el carácter de reglas optativas: úsalas sólo si te gustan.

Y un apunte más antes de continuar: deberás tener cuidado y restringir bastante el uso de este arma. No dejes que los Pjs se paseen por las calles con el látigo al cinto, robando espadas con él o infligiendo azotes a diestro y siniestro. Es un arma pensada básicamente para Verdugos, dado su grado de profesionalización con el arma. Restringe, por tanto, el uso a estos Verdugos y pocos más.

Como arma de ataque

El Látigo puede usarse para causar daño o dolor. Parece lo mismo, pero no lo es. El usuario del arma decide en cada ataque qué efecto quiere dar:

- **Daño:** éste es el uso mas normal del látigo. Normalmente se pega a alguien con este arma, produciéndose el característico chasquido. En términos de juego, el daño será de 1D3 más modificadores positivos o negativos en función de la HAB del usuario.

► **Dolor:** si el usuario del arma opta por ello, en vez de utilizar el Látigo para disminuir la RES del objetivo, puede usarlo para causarle un dolor que puede incapacitarlo. Si la víctima recibe un latigazo de estas características, tendrá que hacer una tirada de RES x 3: en caso de fallarla sentirá un agudo dolor producto del golpe que le producirá, a efectos de juego, una conmoción. Es decir, recibirá un malus del 50 % en ataque y parada el siguiente turno y perderá además la iniciativa. Por lo demás, no perderá RES. Los efectos de este ataque no son acumulativos.

Atrapar y desarmar

Atrapar

Dada la capacidad prensil del látigo, es factible usarlo para agarrar cosas. Si el objeto no está en manos de nadie, para atraparlo bastará con pasar una tirada del arma (que el DJ podrá modificar según varios factores, como la distancia o el tamaño del objeto). Si lo que intenta atrapar está en las manos de un contrincante y éste quiere evitar la sustracción, la cosa se complica un poco más.

Primero, el que lleva el látigo ha de conseguir la tirada. De conseguirla, el arma quedará enredada en el objeto si la víctima no esquiva. Entonces, se produce un forcejeo: ambos hacen una tirada de FUE x5, el que la pase por la mayor diferencia gana el forcejeo. Si uno falla, el otro gana automáticamente (de fallar el del látigo, éste queda desenredado). Si ambos fallan, no se consigue arrancar el objeto pero el látigo sigue enredado...

Ejemplo: Pietro intenta arrancar un estuche de las manos de Ignotus. El verdugo pasa la tirada de Látigo e Ignotus falla la de Esquivar. Pero Ignotus no quiere dar su brazo a torcer, se resiste y forcejea. Pietro tiene FUE 17 (85% en el forcejeo) y nuestro Ignotus sólo 11 (55%). Pietro saca un 27 (diferencia de 58%) e Ignotus sólo consigue una diferencia de 15, pues ha sacado un 40%.

El pobre Ignotus se queda sin un estuche; pero no le importa: estaba vacío...

Desarmar

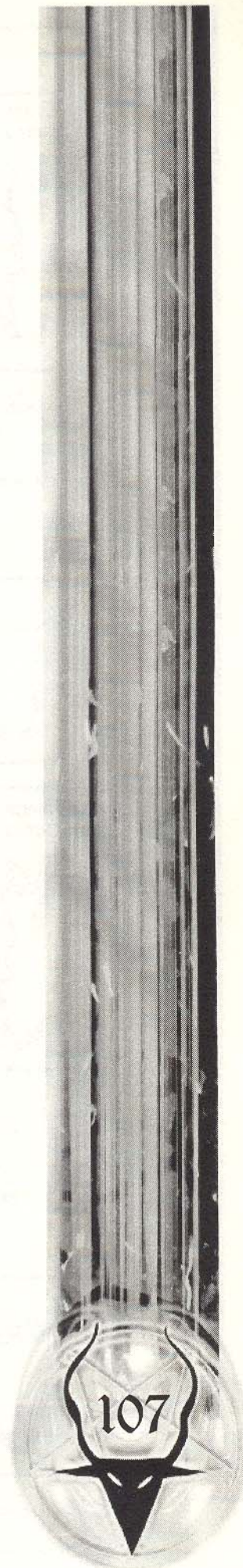
El látigo se puede utilizar también para desarmar a oponentes en combate de melé. En este caso, el usuario del látigo modificará a su competencia según el arma que intente arrancar. Estos también pueden servir de orientación al DJ para hacer los suyos según el tamaño de objetos a atrapar). De realizarse el ataque, se usará la regla de forcejeo.

Armas	Modificador a Látigo
De tipo 1	-25%
De tipo 2	-
De tipo 3 y A	+25%

El uso del Látigo en combate

Cuando se use el látigo en el combate de melé se han de tener en cuenta algunos detalles. Con el látigo no se puede parar un ataque dirigido contra el que lo lleve. Como arma, requiere una distancia de dos metros al menos para poder usarse con eficacia (la distancia en concreto varía según la longitud del látigo). Los ataques de látigo se pueden esquivar y parar. Esta opción, sin embargo es peligrosa ya que el arma con que se pare puede quedar atrapada y dar lugar a un forcejeo. Cada tipo de arma tiene un % de quedar atrapada:

Arma	% de quedar atrapada
De tipo 1	25%
De tipo 2	50%
De tipo 3 y A	75%



Los pecados de la carne la sangre los expía..

Aplicación de un castigo

Es la tercera forma de usar el látigo, aunque en principio era en ésta en la que se pensó primero cuando se diseñaron estas reglas. Ya sabemos que los azotes eran una pena bastante habitual de los tribunales, pero no podemos usar el mismo patrón de daño que en un ataque normal (1D3) ya que, si se tuviera que administrar, por ejemplo, cien latigazos a alguien, sería una muerte segura: pese a que sacáramos cien tiradas mínimas, serían cien puntos de daño...

A ver quién es el chulo que aguanta eso. Además, se sabe de bastante gente que aguantó el castigo, aunque acabara en mejor o peor estado. Así que, cuando lo use como pena aplicada un Verdugo, o alguien ducho en el arma, usaremos:

Latigazos	Efectos en el reo
De 1 a 25	1D4 cicatrices. Tira RES x4 o inconsciente. Pérdida de 1/4 de la RES total.
De 26 a 50	1D6 + 1 cicatrices. Tira RES x3 o inconsciente. Pérdida de 1/2 de la RES total.
De 51 a 75	1D8 cicatrices. Tira RES x2 o inconsciente. Pérdida de 3/4 de la RES total.
De 76 a 100	2D10 cicatrices. Tira RES x1 o inconsciente. Pérdida total de RES. Queda a 0.
Más de 100	1D20 +5 cicatrices. Reo directamente inconsciente. RES a -1, perderá 1/asalto hasta morir o ser atendido.

Los Verdugos con más de un 75% en esta competencia son consumados maestros en la aplicación de este castigo: pueden subir o bajar un grado sus efectos a voluntad.

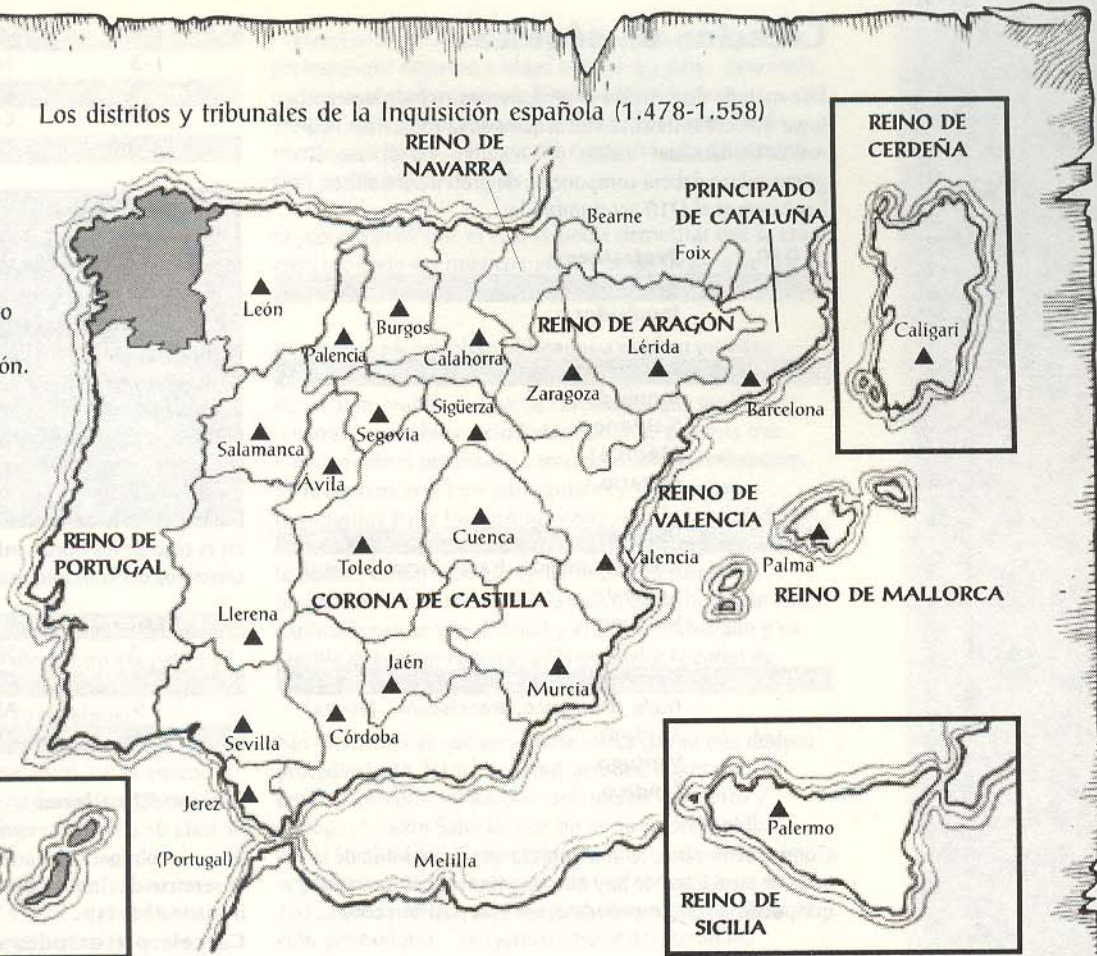
Ejemplo: pueden suministrar más de 100 azotes con los efectos de 76 a 100 o dar 50 azotes que fueran como 75. En caso de que decidieran subir un grado por encima de la escala "Más de 100", el reo moriría brutalmente azotado.



Ilustración: Frad

Los distritos y tribunales de la Inquisición española (1.478-1.558)

-  Tribunales
-  Límites de distrito
-  No hay Inquisición.

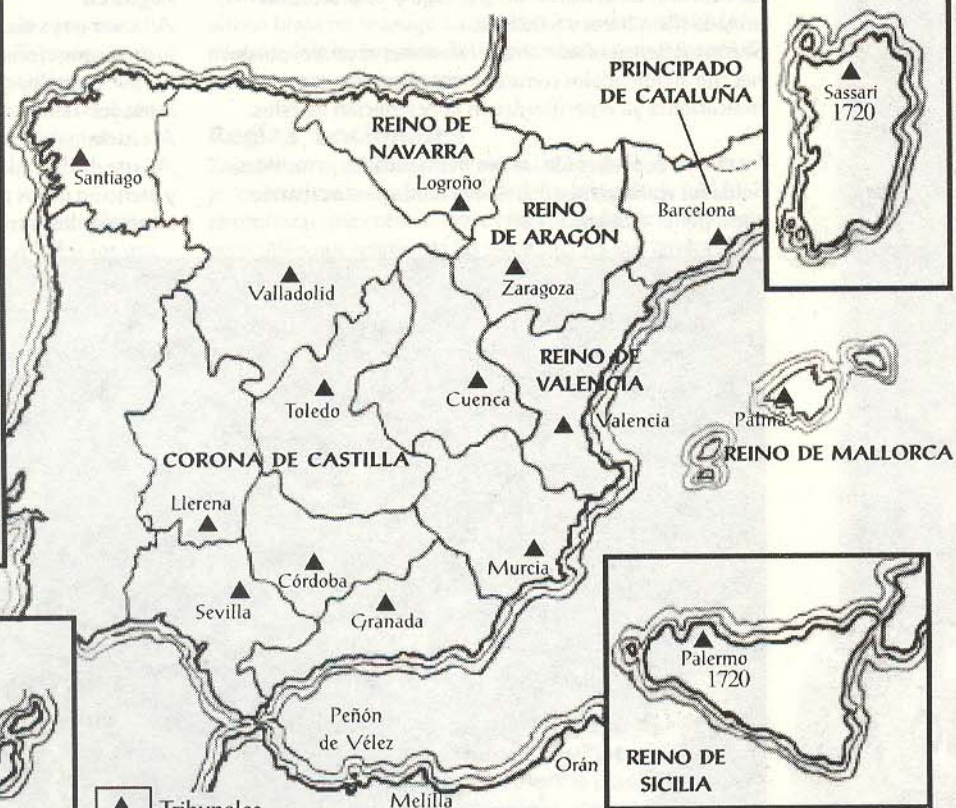
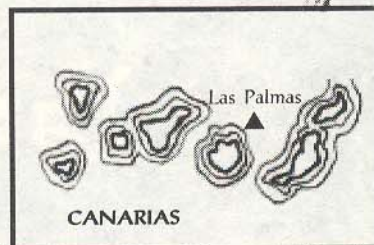


Los distritos y tribunales de la Inquisición española (1.558-1.834)

La Inquisición en América



- Primeras circunscripciones**
-  Antillas (Alonso López de Cerrato, 1.543)
 -  Nueva España (Francisco Xela de Sandoval 1544-47)
- Tribunales y distritos 1570-1610**
-  Límite de distrito
 -  Sede de tribunal
- Tribunales y distritos 1610-1812**
-  Límite de distrito
 -  Sede de tribunal



-  Tribunales
-  Límites de distrito

1720 Año en que se desvinculan de la Inquisición española.

Creación de séquitos

Este método de creación lo utilizaremos cuando deseemos jugar aventuras llevando un séquito de la Inquisición que realiza las llamadas "visitas" o "consultas". En tal caso, el grupo entero deberá componerse de profesiones afines. Lanzaremos el D10 acostumbrado:

1D10	Profesiones
1	Baja nobleza Inquisidor
2-3	Burguesía Inquisidor Soldado Médico Notario
4-6	Villanos Fraile (Dominico, Franciscano, Jesuita) Soldado Verdugo
7-10	Campesinos Fraile (Dominico, Franciscano, Jesuita) Soldado Verdugo Médico

Como puede verse, la alta nobleza queda excluida de la tabla de creación. No hay ninguna profesión inquisitorial que pueda ser desempeñada desde esta posición social.

El séquito inquisitorial (y el grupo, por tanto) consiste en un brazo armado, los religiosos y los auxiliares. Normalmente esto se traduce en un Inquisidor o un Fraile, un Notario, un Médico, un Verdugo y su protección armada (Familiares y Soldados).

Si aún así deseas añadir otras profesiones al grupo, puedes hacerlo añadiéndolos como si fueran Familiares, con las indicaciones ya especificadas en la descripción de éstos.

En el caso de Frailes (de las tres hermandades permitidas) o Soldados realizaremos una nueva tirada para acabar de concretar el cargo de éstos:

1D6	Cargo de los frailes
1-3	Sin especificar.
4	Procurador fiscal.
5	Consultor.
6	Calificador.

Procurador fiscal

Este personaje será el encargado de revisar si una delación (denuncia) debe ser convertida en acusación firme. Si el proceso se inicia, su trabajo consistirá en participar en los interrogatorios de las partes implicadas. Léase reos, testigos y acusadores.

Consultores

El trabajo de estos personajes es el de dar su experta opinión sobre temas concretos relacionados con el proceso, como por ejemplo, las penas imputables al reo, etc.

Calificadores

Su misión es la de aportar informes del proceso, pruebas y, en el caso de los libros, informar sobre los aspectos concretos del contenido considerables como heréticos.

1D6	Cargo de los soldados
3	Sin modificadores.
4	Carcelero (custodes muri).
5	Alguacil.
6	Alcaide.

Sin modificadores

Se trata de el soldado normal, sin cargo específico, por tanto sin obligaciones adicionales. Es puesto normalmente al servicio del Inquisidor (o su grupo) para asegurar la integridad de éste.

Carcelero (custodes muri)

Además de procurar la seguridad del grupo, ayuda al alcaide en su trabajo. Caso de no haber alcaide, será a él a quien se le entreguen los reos o sospechosos.

Alguacil

A la vez que vela por el grupo hace de oficial inferior de justicia, que ejecuta las órdenes del tribunal a quien sirve. Es, por ejemplo, el encargado de ir a detener a los acusados a sus casas.

Alcaide

Aparte de defender al séquito, se encarga de la vigilancia y atención de los presos y penitentes. Es ayudado en estas tareas por los carceleros.



Limpieza de sangre

Yo cristiano viejo soy, y para ser Conde, esto me basta.
Sancho Panza

En este apartado vamos a detallar unas nuevas reglas aplicables a este suplemento y a todos los que aparezcan ambientados en Villa y corte. Se trata de la "limpieza de sangre", que era lo que uno tenía que demostrar para constatar que era cristiano viejo. Es una regla completamente opcional y solo te servirá para darle algo más de historia al juego o a los PJs (¿y quizá poner tras ellos a la Inquisición?), aunque no pasa nada si decides omitirla.

La importancia de ser cristiano viejo

En aquel tiempo uno de los principales valores (sino el que más) de la sociedad era el honor. Además no era patrimonio exclusivo de esta o aquella posición social, sino que cualquiera podía enorgullecerse de su hidalguía. Fue una época en la que el honor podía llegar a ser a veces el único valor de una persona. Aún así, se entendía que el honor no era para los marginados ni los miserables y tampoco se podía ganar con trabajos vulgares.

Obviamente, tampoco eran honorables los que no eran de la misma religión (la cristiana) y aquí se encontraban englobados los judíos, moros y herejías varias. De esta manera, se llegó a la conclusión de que nadie que tuviese algunas de estas "máculas" en su sangre podía llegar a ser cristiano viejo y, por ende, tener honor.

No es de extrañar, así, que todo el mundo se apresurase a intentar demostrar que era cristiano viejo. Tampoco es de extrañar que, con estas investigaciones, no tardaran en aparecer pruebas de que los principales linajes de Aragón y Castilla, e incluso de la familia Real, descendían de antiguos conversos (¿y quién no!).

El ser cristiano viejo comportaba una serie de privilegios de sangre y, por ello, se intentó marginar a todos los que no lo eran, ya fuera por su origen judío o musulmán, a partir del primer cuarto del siglo XV.

Como ya se ha leído en este suplemento, se empezaron a cerrar una serie de puertas a los que no podían demostrar su limpieza de sangre y llegó a ser obligatorio demostrar la limpieza para acceder a según que instituciones. La cosa llegó a extremo con la expulsión de muchas castas que "no eran cristianos viejos".

Sirva de ejemplo que en el 1436, en Barcelona se prohibió a los de proveniencia conversa el ejercer de notarios o que, en el 1446, en un pueblo de Castilla (Villena) se expulsó de las tierras, mediante privilegio real, a todo converso.

También, en el 1483, una bula papal ordenó limpieza de sangre a los inquisidores episcopales. Las órdenes de Alcántara y Calatrava se apuntaron a la fiebre de la pureza, el colegio de San Ildefonso a su vez exigió limpieza de sangre, igual que el monasterio de santo Tomás de Aquino. Incluso la Universidad de Sevilla, fundada por un converso, acabó cediendo hacia el 1537.

Aparecieron pronto muchas quejas y se levantaron protestas que llegaron a oídos incluso del papa, pero nada evitó que el sentimiento de limpieza de sangre se generalizara por las Españas. Sobre todo cuando finalmente se instauró la Inquisición, que usó esta discriminación para sus propios fines.

El proceso mediante el cual se podía demostrar que se era cristiano viejo era muy complejo y podía llegar a tardar años en acabarse. También llegaba a ser muy costoso.

Los interesados estaban obligados a mostrar pruebas genealógicas muy convincentes, ya que, en caso contrario, se nombraban a algunos comisarios que tenían que recorrer los pueblos y ciudades donde se suponía que había vivido el interesado e iniciaban una investigación. Se revisaban los libros parroquiales y se tomaban testimonios entre los mismos vecinos de la localidad, en busca de datos convincentes. Así el chismorreó y la mala fe podían causar estragos (y, de hecho, lo hicieron). Si, finalmente, se rechazaba la solicitud, se hacía sin dar explicaciones de ningún tipo y el sujeto rechazado y su familia quedaban considerados en adelante como de sospechosos de sangre impura.

No hicieron más que levantarse voces contra este dudoso procedimiento. E incluso publicaciones, algunas muy eminentes, como el discurso del notable dominico y teólogo Agustín Salucio, que no tardó en ser prohibido por la Inquisición. Con el tiempo, la mayoría de la gente se puso en contra de esta práctica y se consiguió, ya en el 1623, que se adaptaran otras formas en cuanto a investigación genealógica. Por ejemplo, no se aceptaron los rumores de ningún tipo y las pruebas verbales debían estar apoyadas por pruebas muy sólidas. Sin embargo, esta práctica se arrastró hasta el 31 de enero de 1835 cuando, mediante una Real Orden, dejó de ser exigible. Pero la última brasa no se apagó hasta 1865, cuando se abolió la necesidad de las pruebas de limpieza para los matrimonios y ciertos cargos gubernamentales.

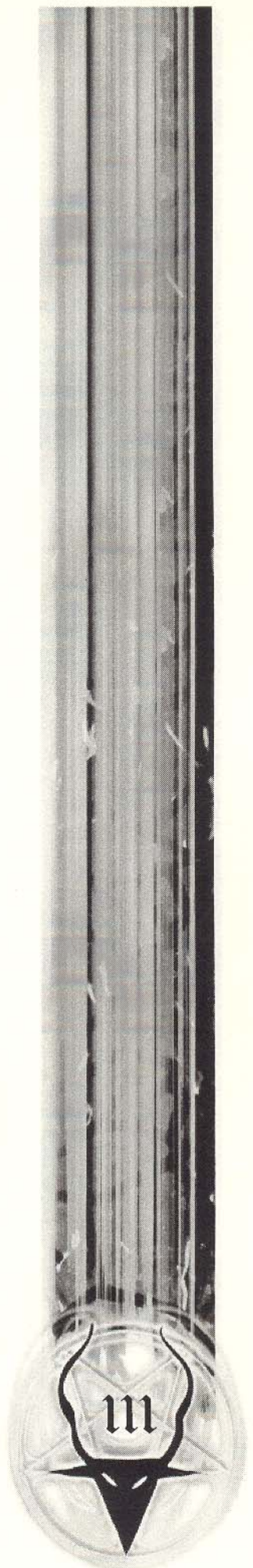
Reglas opcionales

Para empezar, es importante saber de dónde es el personaje, es decir, cuál es su nacionalidad. En la siguiente tabla encontrarás una entrada sobre ésta y, al lado, un número en percentiles que representa las posibilidades que tendrá el Pj de ser cristiano viejo.

Lugar	Prob.	Salvedades
Castilla	80%	Moriscos y judeoconversos,
Aragón	75%	Moriscos y judeoconversos,
Portugal	70%	Judeoconversos,
Países Bajos	80%	Protestantes,
Alemania	90%	Protestantes,
Italia	75%	—

Si, a la hora de efectuar esta tirada, se obtuviera un resultado de 95 a 00, se entendería que los comisarios o los consultores designados para realizar la investigación genealógica del Pj han desestimado el caso y se le considerará, en adelante, sospechoso de sangre impura, con todas las consecuencias aplicables...

En caso de quedar demostrado que se es cristiano viejo, es decir, una vez probada la limpieza de sangre, el Pj ganará un -1 a los modificadores aplicables a la tirada de dados en los juicios. No a la tirada de condena, sino a la del veredicto. Aparte de los beneficios sociales que representa no ser un marginado, claro.



Personajes para Villa y Corte

Si se desea jugar aventuras de AQUELARRE ambientadas en el Renacimiento o en el siglo de oro (siglos XVI y XVII) habrá que tener en cuenta ciertas modificaciones a la hora de crear el Pj.

Cambios en la creación del personaje

A continuación se enumeran los cambios a tener en cuenta a la hora de crear personajes para Villa y Corte.

Determinar la Posición Social de la familia

Sin cambios.

Elegir Profesión, según Posición Social

El Pj elegirá una o dos profesiones entre las que estén a su alcance por su posición social.

Descripción de las diferentes profesiones

► **Artesano, Brujo, Clérigo, Comerciante, Cortesano, Ladrón, Marino, Médico/Cirujano, Pastor.**

Sin cambios.

► **Bandolero**

Ver Bandido medieval.

► **Banquero**

Ver Cambista medieval.

► **Cazador**

Puede usar armas de fuego largas.

► **Comediante**

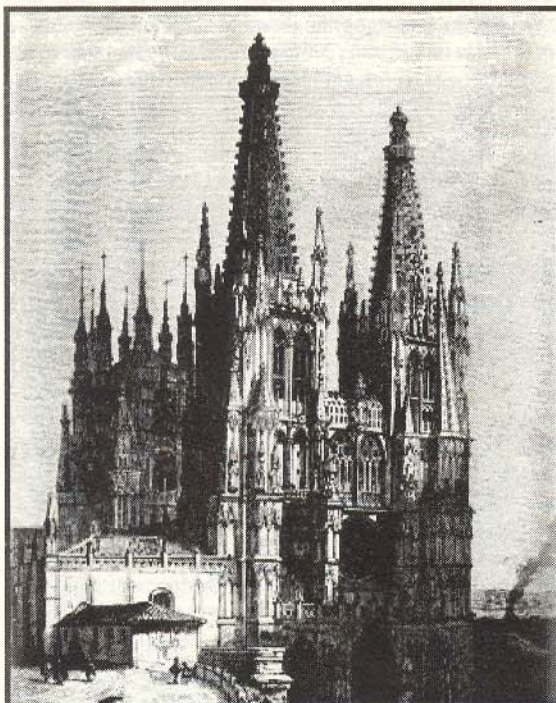
Ver Juglar medieval.

► **Estudiante**

Ver Goliardo medieval.

► **Notario**

Ver Escriba medieval.



Profesiones del S. XVII

Gentilhombre

En la España del siglo XVII ser un gentilhombre es algo más que pertenecer a una determinada clase social. Incluye poseer unos valores basados en la caballeridad a las damas, el honor, el servicio al Rey y la defensa de la Fe Católica. Soldado y aventurero, no dudará en arriesgar su vida por una causa noble (o no tanto...) o simplemente por una botella de vino. Llega con la espada dónde no llega con la mano.

Mínimos de características

15 en Cultura y 15 en Habilidad.

Limitación en armas y armaduras

Ninguna.

Inquisidor

Clérigo encargado de descubrir la herejía y de castigar a los herejes que la practican. Dentro de la herejía, por supuesto, se incluye la magia, ya que la Inquisición no marca diferencias entre magia blanca o negra, considerándolo todo brujería, y por lo tanto signo de adoración al Diablo. El único hechizo que pueden aprender es el de Exorcismo.

Mínimos de características

15 en Cultura y 15 en Percepción.

Limitación de armas y armadura

Armaduras tipo 1, sin casco. Armas tipo 1.

Mercenario

Soldado profesional, sin escrúpulos, que vive exclusivamente en su habilidad con las armas. Suele viajar allí donde se encuentre la guerra, vendiéndose al bando que le pague más o que le merezca mayor confianza de lograr la victoria. Aunque son despreciados por los soldados normales, suelen cobrar más que éstos, ya que sus conocimientos militares suelen ser más amplios y específicos. Su rango en la jerarquía militar depende de su porcentaje en la competencia de Táctica.

Mínimos de características

10 en Fuerza, 10 Agilidad y 10 Habilidad.

Limitación de armas y armadura

Ninguna.

% de Táctica

Rango militar

01 - 15%	Soldado
16 - 25%	Cabo de escuadra
26 - 50%	Sargento
51 - 70%	Alférez
71 - 80%	Capitán
81 - 90%	Sargento Mayor
91 - 95%	Coronel
96 - 00%	Maestre de Campo o General de Caballería

Militar

Ver Guerrero medieval. Su posición dentro de la jerarquía militar viene determinada por su posición social:

Título	Rango militar
Duque	Maestre de Campo o General de Caballería.
Marqués	Coronel.
Conde	Sargento Mayor.
Barón	Capitán.
Caballero	Alférez.
Hidalgo	Sargento o Cabo de Escuadra.

Pícaro

Este personaje, típico de la literatura de nuestro siglo de oro (el Lazarillo, el Buscón) se caracteriza por ser de ascendencia social baja, y vivir de la buena fe, la credulidad y a veces la estupidez de la gente: mendigo, limosnero, alcahuete, ladrón cuando le dejan, timador cuando puede, intenta (y normalmente consigue) ganarse el pan con su ingenio en lugar de con el sudor de su frente.

Mínimos de características

15 en Habilidad y 15 en Comunicación.

Limitación de armas y armaduras

Armadura tipo 1, sin casco. Armas tipo 1, palos u hondas.

Ramera

Ver Prostituta medieval.

Sabio

Ver Alquimista medieval.

Soldado

Sin cambios, excepto que su posición en la jerarquía militar está determinada por su competencia de Mando:

% de Mando	Rango militar
01 - 15%	Bisño (Novato)
16 - 40%	Veterano
41 - 80%	Cabo de Escuadra
81 - 00%	Sargento

Antes de que Dios
se hiciese hombre,
el diablo se había hecho mujer.

Tapada

Aquella Dama misteriosa oculta tras las cortinas de su oscuro carruaje. ¿De quién se trata? ¿Será una mujer de dudosa reputación? ¿Tal vez una noble Dama en apuros? ¿Quizás una espía sin escrúpulos? ¿O tal vez una simple aventurera? Observad y juzgad.

Mínimos en Características

15 en percepción, 15 Comunicación y 18 en Aspecto.

Limitación de Armas y Armaduras

Armas fáciles de ocultar, como pistolas que no sean de silla o armas de tipo 1. Armaduras tipo 1 y 2.

Determinar la profesión paterna

Lanzar 1D10 y consultar la tabla de Profesión Paterna según el origen social de los Pj. En caso de que salga para un personaje de alta nobleza el resultado 1 (clérigo) el Pj es un bastardo (ver resultado 2 en la Tabla de Padres).

Tabla de profesión paterna (según el origen social)

D10	Alta Nobleza	Baja Nobleza	Burguesía	Villanía	Campesinado
1	Clérigo (*)	Cortesano	Banquero	Artesano	Bandolero
2	Cortesano	Gentilhombre	Comerciante	Comerciante	Brujo
3	Cortesano	Gentilhombre	Inquisidor	Estudiante	Cazador
4	Cortesano	Inquisidor	Médico	Ladrón	Cirujano
5	Gentilhombre	Inquisidor	Marino	Marino	Jornalero
6	Gentilhombre	Mercenario	Mercenario	Mercenario	Jornalero
7	Mercenario	Militar	Pirata	Pícaro	Mercenario
8	Militar	Militar	Notario	Pícaro	Pastor
9	Militar	Militar	Sabio	Pirata	Pícaro
10	Militar	Sabio	Soldado	Soldado	Soldado

Determinar situación familiar

Sin cambios

Elegir nacionalidad y grupo étnico

El jugador debe elegir en cuál de los reinos y territorios que forman el Imperio de las Españas en Europa ha nacido su Pj, y el grupo étnico en el que se ha criado. Algunas profesiones y orígenes sociales son incompatibles con determinados grupos étnicos.

Castilla

Castellano. Gallego. Vasco (sólo campesinos), Morisco (sólo campesinos) y Judeo converso (burgueses o villanos).

Aragón

Castellano, Catalán, Morisco (sólo campesinos) y Judeo converso (burgueses o villanos).

Portugal

Sin cambios

Portugués (Gallego), Marrano (Judeo converso Portugués, mismas limitaciones).

Países Bajos

Flamenco, (Francés) Walón (alemán).

Alemania

Alemán.

Italia

Italiano.

Los siguientes aspectos de la creación de personajes van a permanecer sin cambios:

- ▶ Puntos de las características principales
- ▶ Determinar las características secundarias
- ▶ Determinar Racionalidad e Irracionalidad
- ▶ Calcular Suerte
- ▶ Asignar dinero inicial
- ▶ Magia y calculo de PC
- ▶ Rasgos de Carácter

Repartir los puntos de Aprendizaje

Competencias por profesiones.

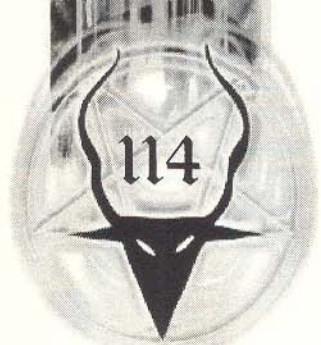
Tabla de % de Con. mágico (según la profesión paterna)

Profesión	%	Profesión	%
Artesano	10%	Inquisición	25%
Bandolero	5%	Marino	15%
Banquero	10%	Médico	15%
Brujo	60%	Mercenario	5%
Cazador	5%	Militar	5%
Clérigo	15%	Notario	10%
Comerciante	15%	Pastor	10%
Cortesano	10%	Pícaro	05%
Estudiante	25%	Pirata	10%
Gentilhombre	10%	Sabio	40%
Jornalero	10%	Soldado	5%

Competencias por Profesion para Villa y Corte

Las competencias primarias de cada profesión són las destacadas.

ARTESANO	CLÉRIGO	GENTILHOMBRE	MERCENARIO	PIRATA
Artesanía	Elocuencia	Cabalar	Tortura	Nadar
Buscar	Latín	Juego	Pelea	Navegar
Comerciar	Leer y Escribir	Arma a elegir	Un arma a elegir	Otear
Memoria	Teología	Otra arma a elegir	Otra arma a elegir	Arma a elegir
Conducir Carro	Buscar	Degustar	Cabalar	Astrología
Elocuencia	Enseñar	Elocuencia	Idioma a elegir	Idioma
Enseñar	Escuchar	Etiqueta	Ingeniería Militar	Juego
Escuchar	Etiqueta	Esquivar	Juego	Lanzar
Leer y Escribir	Idioma a elegir	Leer y Escribir	Mando	Primeros Auxilios
Psicología	Memoria	Seducción	Otear	Seducción
Soborno	Psicología	Táctica	Primeros auxilios	Tregar
Cuchillo	Arma a elegir	Pelea	Táctica	Arma de fuego larga
BANQUERO	COMEDIANTE	INQUISIDOR	MILITAR	RAMERA
Alquimia	Cantar	Leer y Escribir	Cabalar	Discreción
Comerciar	Elocuencia	Psicología	Mando	Elocuencia
Conocimiento Mineral	Juegos de Manos	Teología	Un arma a elegir	Robar
Sobornar	Música	Tortura	Otra arma a elegir	Seducción
Artesanía	Correr	Astrología	Escuchar	Comerciar
Elocuencia	Esquivar	Con. Mágico	Esquivar	Correr
Etiqueta	Leer y Escribir	Elocuencia	Juego	Etiqueta
Falsificar	Leyendas	Latín	Leer y Escribir	Escondese
Leer y Escribir	Memoria	Leyendas	Otear	Forzar mecanismo
Memoria	Pelea	Mando	Táctica	Juego
Otear	Saltar	Medicina	Tortura	Otear
Psicología	Arma a elegir	Otear	Arma de fuego de mano	Psicología
BANDOLERO	COMERCIANTE	LADRÓN	NOTARIO	SABIO
Escondese	Comerciar	Correr	Falsificar	Alquimia
Otear	Elocuencia	Esquivar	Latín	Astrología
Tortura	Psicología	Robar	Leer y Escribir	Con. mágico
Arma a elegir	Soborno	Tregar	Memoria	Leer y Escribir
Correr	Buscar	Buscar	Buscar	Con. animal
Escuchar	Conducir Carro	Disfrazarse	Elocuencia	Con. mineral
Lanzar	Escuchar	Escondese	Enseñar	Con. vegetal
Psicología	Idioma	Escuchar	Escondese	Enseñar
Rastrear	Leer y Escribir	Forzar mecanismo	Escuchar	Griego
Soborno	Nadar	Lanzar	Etiqueta	Latín
Tregar	Ocultar	Soborno	Psicología	Primeros auxilios
Arma de fuego larga	Arma a elegir	Arma a elegir	Cuchillo	Psicología
BRUJO	CORTESANO	MARINO	PASTOR	SOLDADO
Alquimia	Elocuencia	Nadar	Con. de Animales	Cabalar
Astrología	Latín	Navegar	Escuchar	Arma de fuego
Con. Mágico	Leer y Escribir	Otear	Otear	Artillería
Con. Plantas	Teología	Tregar	Rastrear	Arma a elegir
Buscar	Buscar	Astrología	Artesanía	Buscar
Con. Animales	Enseñar	Idioma	Astrología	Conducir Carro
Con. Mineral	Escuchar	Otro idioma	Buscar	Discreción
Enseñar	Etiqueta	Juego	Correr	Escondese
Leyendas	Idioma a elegir	Memoria	Lanzar	Esquivar
Medicina	Memoria	Primeros Auxilios	Saltar	Otear
Prim. Auxilios	Psicología	Seducción	Tregar	Primeros Auxilios
Psicología	Arma a elegir	Arma a elegir	Arma a elegir	Tortura
CAZADOR	ESTUDIANTE	MÉDICO	PÍCARO	TAPADA
Escuchar	Etiqueta	Con. Plantas	Elocuencia	Discreción
Otear	Leer y Escribir	Medicina	Juego	Etiqueta
Rastrear	Juego	Primeros Auxilios	Robar	Seducción
Arma de fuego larga	Seducción	Psicología	Cuchillo	Arma a elegir
Buscar	Correr	Alquimia	Correr	Cabalar
Cabalar	Elocuencia	Buscar	Discreción	Disfrazarse
Con. de Animales.	Esquivar	Con. de animales	Disfrazarse	Elocuencia
Con. de Plantas	Latín	Con. de minerales	Escondese	Etiqueta
Escondese	Robar	Elocuencia	Esquivar	Escuchar
Lanzar	Teología	Leer y Escribir	Otear	Falsificar
Tregar	Cuchillo	Memoria	Psicología	Leer y Escribir
Arma a elegir	Pelea	Arma a elegir	Pelea	Ocultar



Cosas a no olvidar al jugar con Villa y Corte

Idioma

El castellano se impone como lengua común del Imperio, excepto en el mundo rural.

Los Pj que no sean campesinos y que no pertenezcan al grupo étnico castellano pueden anotarse en dicho idioma un porcentaje igual al de su Cultura x 5.

Armas de fuego

Tienen mayor poder de penetración que las armas a distancia anteriores: A efectos de juego, ignoran en un 50% (redondeando por defecto) la protección de las armaduras. Es decir, que una bala que impacte contra unas ropas de cuero (protección 3) disminuirá su protección a 2.

Las espadas

Se estilizan, haciéndose más ligeras sin perder su resistencia, pues están mejor forjadas. Ven reducida la fuerza mínima para manejarlas en dos puntos.

El escudo

Desaparece. La gente se defiende con la daga, parando los golpes del enemigo, o con mucho con la capa enrollada en el brazo izquierdo.

En términos de juego

Cualquier personaje jugador de Villa y Corte que pelee parando con daga y atacando con espada tiene un bonus de +1 a la Iniciativa, ya que adopta un estilo de lucha más abierto y desembarazado que el que tiene atacar y parar con la misma arma.

Respecto a lo de la capa...

La parada con la misma se resolverá con la competencia de Pelea, y absorberá como máximo 3 puntos de daño. El resto irán directamente al brazo en el que está enrollada.

El casco

Solamente pueden usarlo tropas regulares que estén de servicio en la localidad... o en tiempo de guerra, si forma parte del uniforme.

Moneda

Ducado de oro

Equivalente a 10 reales.

Real de plata

Equivalente a 15 maravedíes (Maravedí de cobre).

Envejecimiento

A partir del siglo XVI, aumenta la esperanza de vida.

Los Pj empiezan a tirar en la tabla de Edad a partir de los 40 años, en lugar de a los 35 como hacían en la edad media.

Tabla de armas por competencias de combate a partir del siglo XVI

Competencia	Arma	Característica	FUE	Daño básico	Tipo
Cuchillo	Daga de guardamano	Habilidad	7	1D4+2	1
Espadón	Alfanje	Fuerza	14	1D10+1	3
Espada	Cutlass	Habilidad	11	2D4+1	2
Espada	Espada Afarolada	Fuerza	14	1D10	2
Espada	Espada Ropera	Habilidad	10	1D8+1	2
Espada	Espadín	Habilidad	8	1D6+1	1
Espada	Florete	Habilidad	8	1D6+1	2
Arma de. Asta	Alabarda	Fuerza	14	1D10+1	A
Lanza	Pica	Agilidad	12	2D3+1	A
Lanza	Media Pica	Agilidad	12	1D6+1	A
Arma Fuego (Mano)	Pistola	Habilidad	6	1D8+1	C*
Arma Fuego (Mano)	Pistola de silla	Habilidad	6	1D10	C*
Arma Fuego (Larga)	Arcabuz	Habilidad	10	2D6	C*
Arma Fuego (Larga)	Carabina	Habilidad	10	1D10	C*
Arma Fuego (Larga)	Mosquete	Habilidad	12/14	2D6+1	C*
Arma Fuego (Larga)	Trabuco	Habilidad	10	2D4+2	C*
Artillería	Culebrina	Habilidad	5	2D10/2D6+2	C*
Artillería	Cañón de a 24	Habilidad	N/A	5D10	C*

(*) Para saber el tiempo de carga y la velocidad de disparo de éstas armas (que variará según el número y capacidad de los artilleros, conviene consultar la tabla siguiente.

Tiempo de carga y velocidad de disparo de las armas de fuego

Tipo de arma	Tiempo de recarga	Artilleros
Arcabuces y Mosquetes de Mecha	4 asaltos	1
Mosquetes y Pistolas de Rueda	3 asaltos	1
Mosquetes, Pistolas y carabinas de Pedernal	2 asaltos	1
Trabuco de Pedernal	3 asaltos	1
Culebrina (cañones ligeros)	10 asaltos	3*
Cañón	10 asaltos	6**

(*) Con tres artilleros necesita 10 asaltos completos para ser recargada.

El tiempo de carga se dobla por cada artillero que falte.

(**) Con seis artilleros se necesitan 2 minutos (10 asaltos) completos para recargarlo.

Con tres artilleros 4 minutos (20 asaltos). Dos artilleros pueden usar un cañón siempre y cuando su fuerza combinada sea mayor o igual de 30 y tardarán 8 minutos (40 asaltos).

Un personaje solo no puede cargar y apuntar un cañón aunque puede dispararlo si ya estaba cargado.

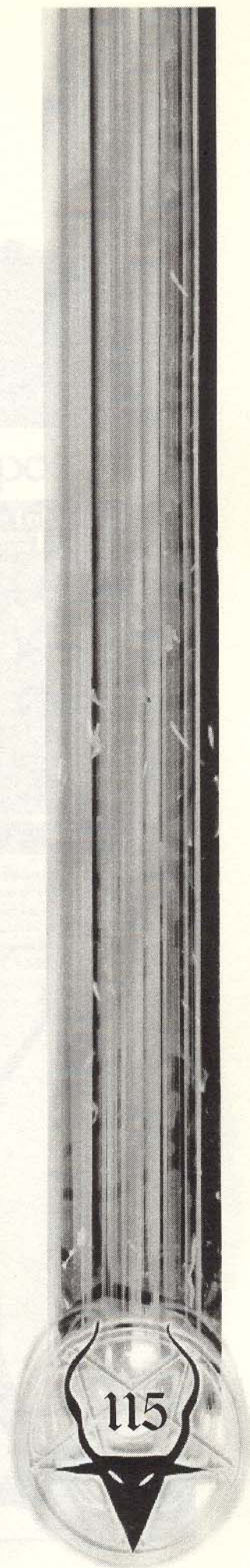


Tabla de armaduras disponibles a partir del siglo XVI

Tipo de armadura	RES	Protección	Malus
Ropa gruesa (Piel y lana)	30	1	Carece
Ropa Acolchada	50	2	Carece
Ropas de Cuero	75	3	Carece
Coraza	125	8 / 3*	Impide nadar. Impide dormir.
Armadura Ligera	150	6	Impide nadar. Impide dormir. -15% a las competencias de de Agilidad.
			-1 a Iniciativa.
Armadura de placas(**)	200	8	Impide nadar. Impide dormir. Impide trepar. -50% a las competencias de Agilidad.
			-10% a las competencias de Habilidad.
			-3 a la Iniciativa.

(*) La coraza da protección 8 en pecho y abdomen. En brazos y piernas da protección 3 (ropas de cuero). La cabeza suele ir cubierta con un casco (Prot. 2)

(**) En caso de caer al suelo con esta armadura, hay que sacar un porcentaje igual a la fuerza del Pj x 3 para poder ponerse de nuevo en pie.

(***) El yelmo sólo puede llevarse con armaduras ligeras o pesadas.

Armas del siglo XVI

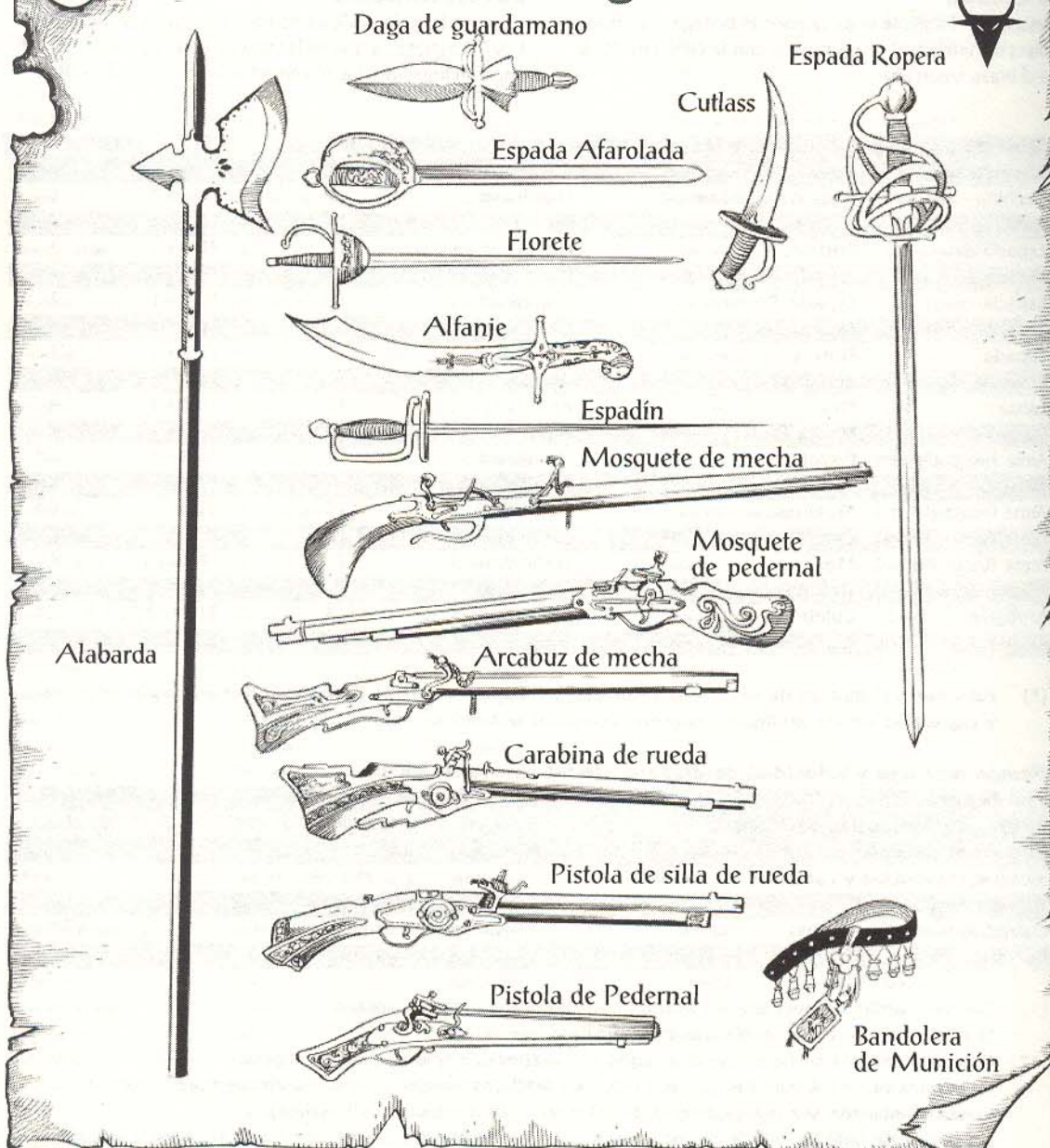


Ilustración: Man



el Tribunal de la Santa Inquisición

"Y habiéndole vuelto a hacer los religiosos muchas amonestaciones sobre su conversión y viendo que no daba indicios de reducirse y que sólo lloraba por miedo de la muerte, se le pegó fuego a mucha cantidad de leña que había al pie de él, y quemándose las cuerdas con que estaba afiansado y abiertose un eslabón de la cadena se arrojó el reo encima del quemadero, a donde lo recogieron algunas personas, y prosiguieron los dichos religiosos a su conversión desía siempre, procurando huir, lo dexasen vivir, que él sería cristiano, y habiéndose apartado dél los religiosos, viendo su contumacia, lo arrojó el executor a la hoguera que estaba ardiendo..."

—Ejecución de Juan Antonio de Medina, hereje, factor y encubridor de herejes. (In folio 21, sección JC. Archivo de Simancas)

Durante muchos años, en la península convivían diversas culturas, todas ellas con sus ritos, creencias, costumbres y religión. Así tenemos cristianos, judíos y árabes. El ambiente de tolerancia que existió durante años se fue agriando poco a poco hasta que, finalmente, empezaron a aparecer leyes represivas...

El 11 de septiembre de 1478 el Papa Sixto IV autoriza la creación de la Santa Inquisición española...

Durante cuatro siglos esta siniestra institución perseguirá a herejes, endemoniados, hacedores de conjuros, apóstatas, blasfemos y a todo aquel que provoque la ira de los justos de Dios.

De sus hechos y su historia, de los Inquisidores que la mandaron, de los brujos que la sufrieron, de los métodos que emplearon y de las torturas que practicaron trata el presente Codex.

...Con las reglas e información que tienes en las manos, estás listo para jugar con el instrumento de poder más grande y oscuro jamás creado por el hombre...



Incluye:

- La verdadera historia del Tribunal
- Modus operandi
- Los Inquisidores como personajes jugadores (4 nuevas clases de Personajes)
- 3 Aventuras enlazadas
- Arma nueva: El Látigo
- 24 Métodos de Tortura



● 17 €



9788495649607

Quepuntos