

SEIS CARDENALES ENTRAN. SOLO UNO SALDRÁ.



FUMATA NEGRA

UN ESCENARIO PARA EL JUEGO DE ROL

TEJEMANEJES

EDGE

TEJEMANEJES

¿Por qué molestarse en ir a una mazmorra para buscar enemigos, cuando hay otros jugadores sentados a tu lado?

TEJEMANEJES, el juego de rol de pirotecnia verbal y giros inesperados, renueva el emocionante mundo de los conflictos entre jugadores con ágiles y divertidas innovaciones.

Un sistema de creación de personajes superveloz que hace posible que tu grupo esté conspirando y haciendo planes minutos después de empezar. Sólo hay que distribuir las tarjetas de componentes, intercambiarlas, y listo.

Reglas sencillas y simplemente hilarantes, que transforman los eternos conflictos de “¡No lo haces!” y “¡Sí que lo hago!” en un estimulante sistema de resolución de acciones.

Convierte a los jugadores obsesionados por adquirir poder para sus personajes en máquinas de idear ingeniosas réplicas recompensando el uso estratégico de ocurrencias previamente proporcionadas.

Explota las debilidades ajenas, al tiempo que escondes las tuyas y luchas con un divertido abanico de tentaciones que podrían arruinar tu vida.

Goza con las oscuras artes de la más maquiavélica dirección de juego, ayudado por numerosos consejos y guías.

Viene ya cargado con 4 delirantes escenarios listos para jugar:

- **El Ala del Sí:** Manipula a tus colegas del gabinete presidencial en el epicentro mundial de la traición y la puñalada traperera: Washington D.C.

- **Tejemanajes y un par de tibias:** Sois piratas. Estáis atrapados en un mar en calma total. A vuestro capitán acaba de arrancarle la cabeza un tiburón. ¡Acción!

- **El reparto:** Ya han colgado los formularios para apuntarse al musical del instituto y pronto harán las audiciones. ¡Qué empiecen las zancadillas!

- **Si el espacio lo permite:** Con una alcohólica bacanal como telón de fondo, sois comerciantes interestelares que luchan por hacerse con el mercado del alucinógeno vino saltarín.

Tejemanajes, el juego de rol de pirotecnia verbal y giros inesperados, renueva el emocionante mundo de los conflictos entre jugadores con ágiles y divertidas innovaciones.

Fumata negra es un nuevo escenario para Tejemanajes de un total de tres. En él, seis cardenales conspiradores intentan ser nombrados el próximo papa en la Italia del siglo XV, empleando cualquier medio necesario.

Tejemanajes
EDGPP01



FUMATA NEGRA



CRÈDITOS

Autor: Gareth Hanrahan

Corrección: Robin D. Laws

Editor: Simon Rogers

Diseño: Roderick Robertson

Ilustraciones: Jérôme Hugenin y Hilary Wade

Traducción: Carles Alba

Pruebas de juego: Chris Dalgety, Jim Dodd, Will Rose, Peter 'Weird' Hawkins, Claire Leonidou, Rick Edwards, Karl Hemmings, Sara McNaughton, Erich McNaughton, Mark Wyler, Kam Wyler, Declan Feeney

LA AMBIENTACIÓN

El año en el que transcurre este escenario está convenientemente velado por la incertidumbre, ubicado en algún momento durante el siglo XV¹. Todos los personajes son cardenales de la Iglesia Católica, que se encuentra en el punto álgido de su poder y corrupción. El papa ha muerto, y los cardenales reunidos deben elegir a su sucesor. Se encerrarán cum clave en la Capilla Sixtina, y permanecerán allí hasta que un nuevo papa sea elegido. Cada día, los cardenales se pronuncian mediante votación secreta. Si no resulta elegido un nuevo papa, las papeletas se queman con paja en el horno de la capilla, mandando una nube de humo negro sobre Roma.

Los habitantes de la Ciudad Eterna esperan con impaciencia la columna de humo blanco que proclama “*¡Habemus papam!*”: ¡Tenemos un papa!

Pero ellos no son los únicos que están pendientes.

El último papa: El anterior papa, Celestino, murió en misteriosas circunstancias. Todos los personajes saben que la causa de muerte oficial (que se asfixió con una espina de arenque) es falsa, y han oído toda suerte de rumores descabellados acerca de envenenamientos, asesinatos, orgías y magia diabólica. Lo cierto es que Celestino fue alcanzado por un rayo, y la curia teme que eso pueda interpretarse como un castigo divino a la venialidad de la Iglesia.

El emperador del Sacro Imperio Romano Germánico:

Hay un ejército de varios miles de hombres peludos y violentos, germanos en su mayoría, acampado a poca distancia de Roma, bajo las órdenes del emperador del Sacro Imperio Romano Germánico. Él no es especialmente sacro, definitivamente no es romano, y solo puede emplear el título de emperador con permiso del papado.

Hace poco, el emperador sintió la fría mano de la mortalidad sobre su hombro, y empezó a preocuparse por la disposición de su alma. Ha decidido que quiere un lugar en el Cielo, y desea ser santificado lo antes posible, en vida a poder ser. Celestino estaba considerando esta petición cuando fue alcanzado por un rayo. Por supuesto, esta es una petición ridícula, pues los requisitos para la canonización implican la realización de tres milagros tras la muerte, pero al hirsuto emperador no le preocupan tales trivialidades.

Las tropas del emperador están allí para recordar a los cardenales que deberían elegir a alguien dispuesto a mostrarse flexible respecto a la cuestión de la santidad. Inicialmente, Nicola Medivucci es su candidato preferido.

OBJETIVO COLECTIVO

Todos los personajes están unidos por su odio hacia el cardenal Medivucci. Además, todos quieren convertirse en el papa, pero el juego funciona mejor si cada jugador cree que su propio personaje es el único que anhela la silla de San Pedro.

GUÍA DE PERSONAJES

JUGADOR	PERSONAJE	NACIONALIDAD	Tentación clave	Objetivo personal
	Cardenal Franz	Alemana		Apoyar al emperador
	Cardenal Oldman	Inglesa		Encubrir el robo de dinero
	Cardenal Vespucci	Italiana		Humillar a Medivucci
	Cardenal O'Malley	Irlandesa		Evitar una profecía
	Cardenal Aubert	Francesa		Vender reliquias
	Cardenal Bona	Italiana		Actuar en contra del emperador

¹ -Admito que esta es una fecha algo imprecisa, pero deberías insistir en que los jugadores no lleven a cabo ninguna investigación histórica sobre este asunto.

RELACIONES

Cardenal Inocencio

Italiano

“Donde hay caridad y sabiduría, no hay miedo ni ignorancia”.

Personalidad: Las palomas acuden a Inocencio, los corderos retozan a sus pies, y él mantiene largas conversaciones con los árboles. Solo le haría falta morir como un mártir para alcanzar la santidad. Claro, es fácil ser santo cuando se es tan ingenuo. Lo nombraron cardenal para alejarlo del pueblo llano, pues estaba dando un espantoso ejemplo para los otros sacerdotes siendo pobre, humilde y caritativo.

Rasgos: Acaricia y da de comer a los animales. Habla como un niño.

Objetivos: Establecer una nueva orden monástica dedicada a las obras de caridad y a la pobreza.

Inicialmente apoya a: Nadie.

Desestimar ventaja/es aventajado por: Intimidador/Verboso.

Favores de ejemplo: 1. Votar a un candidato, siempre que no sea Sebastien: Inocencio presiente que hay algo malo en él. 2. Calmar cualquier cosa violenta, como una bestia salvaje, una turba colérica o una furiosa tormenta eléctrica.

Habilidades: Atletismo 4, Artesanía 4 (Agricultura), Conocimiento 3 (Teología), Desestimar 1 (Candoroso), Etiqueta 1, Frialdad 6, Interpretación 2 (Oratoria), Medicina 3, Percepción 2, Persuadir 1 (Franco), Sigilo 4, Supervivencia 6.

Cardenal Alberto

Italiano

“Definitivamente, el papa no murió a causa de la sífilis, ni de la gota, ni del arsénico ni de seis puñaladas en la espalda. Lo sé mejor que nadie: soy médico”.

Personalidad: Médico privado del anterior papa, Alberto conoce el Vaticano desde dentro. Sus habilidades como médico se limitan a “sanguijuelas, y un buen montón de ellas”, pero se le da muy bien parecer un entendido. Su verdadero talento consiste en administrar profilácticos, curar viruelas y encargarse de problemas similares. También cuenta con un arsenal de venenos.

Rasgos: Asegurarse de que el nuevo papa lo tenga en buena consideración.

Objetivos: Se frota las manos. Ligeramente amanerado.

Inicialmente apoya a: Medivucci.

Desestimar ventaja/es aventajado por: Franco/Ofuscador.

Favores de ejemplo: 1. Proporcionar servicios médicos y curas. 2. Declarar a un cardenal demasiado inestable para votar. 3. Proporcionar venenos u otras drogas. 4. Llevar mensajes fuera de la capilla. 5. Votar a un candidato.

Habilidades: Artesanía 4 (Boticario), Cotilleo 5, Desestimar 4 (Legalista), Etiqueta 3, Fechoría 4, Fisgoneo 3, Gestión 4, Medicina 5, Persuadir 3 (Verboso), Sigilo 3, Tasación 3.

CAMBIOS DE TERMINOLOGÍA

La tentación “Alardear” recibe el nuevo nombre de “Ostentación”. Los personajes que caigan presas de ella querrán ser el centro de atención y exhibir sus túnicas, joyas, colecciones de reliquias sagradas e impresionantes títulos eclesiásticos.

La tentación “Quisquillosidad” recibe el nuevo nombre de “Contumacia”, y se refiere al deseo de discutir las escrituras y desafiar a la autoridad.

La habilidad Gestión abarca los tratos con la burocracia de la Iglesia, especialmente en su aspecto financiero.

Mecánica puede emplearse para abrir puertas que estén cerradas con llave, o para fortificar la capilla contra los alborotadores.

Cardenal Sigismund

Alemán

“¿Quién dices que eres?”.

Personalidad: Sigismund es el cardenal más anciano del cónclave. Es ciego, sordo, incontinente e incoherente, y eso los días que está mejor. En su juventud, fue un líder inspirador de la Iglesia y el mentor del cardenal Medivucci, pero ahora pasa la mayor parte del tiempo babeando. Su ambicioso asistente Giuseppe atiende todas las necesidades de Sigismund, e incluso habla por su señor si el viejo sacerdote está demasiado débil como para elevar su voz por encima de un susurro.

Rasgos: Habla fuerte, con la mano detrás de la oreja.

Objetivos: 1. Terminar el cónclave sin morir. 2. Ser transferido a una diócesis más agradable, preferiblemente en algún lugar soleado.

Inicialmente apoya a: Medivucci.

Desestimar ventaja/es aventajado por: Encantador/Elocuente.

Favores de ejemplo: 1. Votar a un candidato. 2. Dar un discurso apasionado a favor de un candidato. 3. Morirse de una vez.

Habilidades: Conocimiento 5 (Teología), Cotilleo 4, Desestimar 3 (Contrapuesto), Etiqueta 3, Fisgoneo 1, Frialdad 1, Gestión 4, Interpretación 4 (Oratoria), Medicina 1, Persuadir 2 (Intimidador).

Cardenal Ashford

Inglés

“Claramente, la persona que acepte a la Iglesia como una guía infalible creará cualquier cosa que esta diga”.

Personalidad: El mayor teólogo de la época, el cardenal Thomas Ashford es famoso en toda la comunidad cristiana por sus tratados filosóficos *In vis of res*, *Vir quod Deus*, *In fides quod fides* y su gran éxito *In sententia quod res*. Solo un necio admitiría no haber entendido una palabra de la sutil lógica de Ashford, por lo que todo el mundo está de acuerdo en que estos libros son profundamente perspicaces y juiciosos. Las palabras de Ashford tienen un gran peso en el cónclave. Él no soporta a los estúpidos en lo más mínimo, y todo aquel que no esté a la altura de sus estándares intelectuales será ignorado.

Rasgos: Junta las yemas de los dedos. Habla empleando frases largas y enrevesadas.

Objetivos: 1. Asegurarse de que el candidato vencedor comparta sus puntos de vista filosóficos y los entienda en profundidad. 2. Obtener financiación papal para un nuevo colegio de filosofía

en el que se estudien teología y filosofía paganas. 3. Inicialmente, votar al cardenal Sebastien, que ha accedido a financiar dicho colegio.

Inicialmente apoya a: Sebastien.

Desestimar ventaja/es aventajado por: Ofuscador/Franco.

Favores de ejemplo: 1. Votar a un candidato. 2. Dar un discurso incomprensible a favor de un candidato. 3. Desacreditar a un candidato manteniendo un debate teológico con él. 4. Regalar ejemplares firmados de *In sententia quod res*.

Habilidades: Conocimiento 8 (Teología), Cotilleo 2, Desestimar 4 (Perspicaz), Etiqueta 3, Frialdad 3, Gestión 5, Interpretación 3 (Oratoria), Medicina 2, Percepción 2, Persuadir 4 (Elocuente), Sigilo 1.

Portero Flamel

Italiano

“¿Quieres que lo meta en las catacumbas, jefe?”.

Personalidad: Si Flamel hubiese vivido unos cuantos siglos más tarde, el debate sobre la evolución nunca habría tenido lugar. Basta mirarlo brevemente para confirmar que el hombre y el mono son primos hermanos. Es el portero de la capilla, responsable de llevar comida y otras provisiones que sean necesarias. También es un matón y un torturador cuando se le pide, pues trabaja clandestinamente para la Inquisición. Flamel no es ningún prodigio intelectual, pero goza de cierta astucia animal.

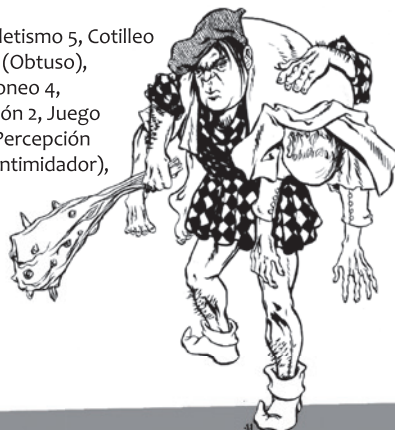
Rasgos: Habla como un proletario del este de Londres o como un lacayo de la mafia.

Objetivos: Averiguar con antelación quién va a ser el próximo papa para poder acudir a tiempo a los corredores y hacer una apuesta ganadora.

Desestimar ventaja/es aventajado por: Ofuscador/Franco.

Favores de ejemplo: 1. Llevar un mensaje fuera de la capilla. 2. Meter clandestinamente un objeto o a una persona en la capilla. 3. Herir o encerrar a un cardenal.

Habilidades: Atletismo 5, Cotilleo 3, Desestimar 3 (Obtuso), Etiqueta 1, Fisgoneo 4, Frialdad 1, Gestión 2, Juego 3, Mecánica 3, Percepción 3, Persuadir 3 (Intimidador), Sigilo 4.



Capitán Christos

Griego

“Ten por seguro, cardenal, que estás totalmente a salvo entre estos muros. Es el tejado lo que me preocupa”.

Personalidad: Como capitán de la Guardia Suiza (en esta época, un ejército mercenario), Christos ha jurado defender el Vaticano y al papa contra cualquier enemigo. Tiene un pequeño número de tropas de élite bajo sus órdenes, cuyos estúpidos gorros contradicen la fiera de sus guerreros. Christos es leal, pero pragmático. Sus soldados pueden contener una revuelta o incluso mantener a raya al ejército del Sacro Imperio Romano Germánico, pero solo mediante un sacrificio heroico, y él no quiere ser un mártir...

A Christos no se le permite entrar en la Capilla Sixtina durante el cónclave, a no ser que los acontecimientos exijan su presencia. Los personajes pueden enviarle mensajes a través de Flamel, o susurrarle a través de la puerta.

Rasgos: Pose erguida y militar. Voz vacilante.

Objetivos: 1. Evitar morir a manos de alborotadores o de soldados enemigos. 2. Proteger el cónclave y al papa recién elegido. 3. Recibir su pago.

Desestimar ventaja/es aventajado por: Elocuente/ Encantador.

Favores de ejemplo: 1. Llevar un mensaje fuera de la capilla. 2. Arrestar a un cardenal. 3. Defender el Vaticano contra un ataque durante un breve período.

Habilidades: Armería 5, Atletismo 4, Cabalgar 3, Cotilleo 2, Desestimar 3 (Precavido), Etiqueta 2, Frialdad 4, Gestión 3, Juego 1, Medicina 2, Percepción 4, Persuadir 3 (Franco), Supervivencia 3, Tasación 2.

PERSONAJES SECUNDARIOS ADICIONALES

Cardenal Nicola Medivucci

Italiano

“Disponer tu sacrificio a las cabras salvajes es mi manera de ayudarte a ir al Cielo”.

Personalidad: Manipulador, cínico, ambicioso y sanguinario. Obviamente, es el principal candidato al papado. Medivucci es miembro de una familia rica e infame que posee la mitad del norte de Italia y aterroriza a la otra mitad. Aquellos que se cruzan en su camino acaban muriendo a causa de misteriosos accidentes, como caer sobre un cuchillo seis veces seguidas, o confundir inexplicablemente un león con una prostituta e invitar a la bestia a la cama.

La familia de Medivucci es rival del emperador del Sacro Imperio Romano Germánico, y el cardenal desea asegurar la primacía de la Iglesia en cualquier disputa con los gobiernos laicos.

Rasgos: Gesticula con las manos abiertas. Habla con voz ronca.

Objetivos: 1. Ser papa. 2. Mantener su reputación de santo terror. 3. Aplastar a cualquiera que se atreva a cruzarse en su camino. 4. Si es posible, impulsar a la Iglesia en contra del emperador del Sacro Imperio Romano Germánico.

Inicialmente apoya a: Él mismo.

Perdición: Arrogancia.

Desestimar ventaja/es aventajado por: Intimidador/Verboso.

Habilidades: Atletismo 2, Conocimiento 4 (Teología), Cotilleo 3, Desestimar 4 (Candoroso), Etiqueta 4, Fechoría 4, Fisgoneo 4, Frialdad 5, Gestión 6, Interpretación 4 (Oratoria), Medicina 2, Percepción 4, Persuadir 5 (Elocuente), Sigilo 2, Tasación 4.

Cardenal Sebastien

Alemán

“Prefiero pensar que soy teológicamente flexible”.

Personalidad: Con diferencia el cardenal más joven de entre todos los presentes, Sebastien, con sus ojos oscuros, es una apuesta figura comparado con las filas de vejesterios marchitos y tísicos de sombreros rojos que componen el resto del cónclave. En la Iglesia abundan rumores que afirman que posee poderes ocultos o que ha vendido su alma al diablo. No alberga deseo alguno de ser papa, pero recitará toda clase de profecías ambiguas y terribles sobre los candidatos. Sin duda, una de ellas será cierta.

El DJ debería forjar la reputación de hechicero de Sebastien a ojos de los jugadores presentando todo lo que haga bajo una luz sobrenatural.

Rasgos: Ademanos vulgares. Ocasionales gestos “mágicos”.

Objetivos: 1. Proteger su reputación de hechicero poderoso. 2. Obtener acceso a los archivos del Vaticano. 3. No ser quemado en la hoguera. 4. Ser papa estaría bien, pero que el papa estuviese en deuda con él sería aún mejor.

Inicialmente apoya a: Él mismo.

Perdición: Ostentación.

Desestimar ventaja/es aventajado por: Verboso/ Intimidador.

Habilidades: Cotilleo 3, Desestimar 4 (Obtuso), Etiqueta 5, Fechoría 6, Fisgoneo 4, Frialdad 4, Percepción 3, Persuadir 4 (Franco).

Cardenal Umberto

Italiano

"Nuestras prácticas contables son, como el Todopoderoso, inefables".

Personalidad: Umberto ha sido la mano derecha de los últimos papas. Él se encarga de las finanzas papales. Es marcadamente venal y corrupto, y hasta hace poco hacía ostentación de las riquezas que sustraía de las arcas de la Iglesia. Su comportamiento despilfarrador y ostentoso era legendario. Todo eso cambió cuando el papa fue alcanzado por un rayo: Umberto se presenta al cónclave vestido en tela de saco y decidido a salvar su alma mediante un voto de pobreza y obras de caridad. Está intentando desesperadamente mantener a raya su codiciosa naturaleza.

Rasgos: Admira constantemente las joyas y las túnicas. Mantiene la vista fija en ellas, no en la persona con la que está hablando.

Objetivos: 1. Cefirse a su reciente voto de pobreza. 2. Si eso falla (que lo hará), asegurarse de que el nuevo papa y él lleguen a un acuerdo. 3. Si eso falla, quemar los registros financieros del Vaticano. Él y Celestino se han gastado casi todo el dinero. 4. Mantener las arcas de la Iglesia rechazando las peticiones de dinero frívolas o interesadas.

Inicialmente apoya a: Jean de Mises.

Perdición: Avaricia.

Desestimar aventaja/es aventajado por: Franco/ Ofuscador.

Habilidades: Conocimiento 3 (Teología), Cotilleo 4, Desestimar 3 (Legalista), Etiqueta 3, Fechoía 3, Fisgoneo 2, Frialdad 2, Gestión 7, Juego 3, Percepción 2, Persuadir 4 (Ofuscador), Riqueza 6, Tasación 5.

Cardenal Jean de Mises

Francés

"Votarte sería como arrojar un diamante a un estercolero".

Personalidad: Un fiero reformista, Jean de Mises ha atraído a muchos a su lado al exigir a la Iglesia que huya de la codicia y la corrupción. Se alza en un pedestal de pobreza, ascetismo y persecución de los malvados. Sus ideas son populares entre las masas, pero evidentemente tienen poco apoyo entre el rico y corrupto clero.

Rasgos: Saca pecho. Expresión seria. Habla rápido.

Objetivos: 1. Ser papa. 2. Sanear las finanzas de la Iglesia. 3. Castigar a los pecadores.

Inicialmente apoya a: Él mismo.

Perdición: Rencor.

Desestimar aventaja/es aventajado por: Encantador/Elocuente.

Habilidades: Atletismo 3, Conocimiento 4 (Teología), Cotilleo 2, Desestimar 4 (Contrapuesto), Etiqueta 2, Fechoía 1, Fisgoneo 1, Frialdad 3, Gestión 3, Medicina 3, Percepción 4, Persuadir 4 (Intimidador), Sigilo 2, Supervivencia 3, Tasación 2.



NOMBRES

Hombres

- Grosso
- Santori
- D'Amboise
- Argentino
- Von Wellenburg
- Pucci
- Cesarini
- Cornaro
- Caetani
- Gambara

Mujeres

Puede que la Iglesia sea la esposa de Cristo, pero no hay mujeres sacerdotes o cardenales. Las únicas mujeres del Vaticano son monjas, criadas, peregrinas y prostitutas. A diferencia de otras ambientaciones de Tejemanejes, en esta el sexo de los personajes jugadores está determinado.

- Maria
- Lucretia
- Anna
- Dina
- Fotina
- Milena

Explica las reglas de la votación en esta etapa, y permite que los personajes sepan quiénes son los otros competidores fuertes. Menciona también la petición de santidad del emperador.

Extra omnes

Todos los cardenales se reúnen en la Capilla Sixtina. Al grito de “extra omnes”, todo el que no sea cardenal (o uno de los pocos asistentes a los que se les permite quedarse, como el portero Flamel) abandona la capilla, y las puertas se cierran con llave. No se permite salir a ninguno de los cardenales hasta que estén de acuerdo en el nombramiento de un papa.

El primer asunto consiste en elegir a tres escrutadores al azar. Estos funcionarios comprobarán las papeletas, se asegurarán de que no haya votos de más y llevarán a cabo el recuento. El cardenal Umberto y dos personajes jugadores determinados al azar resultarán elegidos como escrutadores mediante sorteo.

Además de los PJs y los PNJs principales, hay otros doce cardenales que no tienen ninguna posibilidad de ser el papa, pero que pueden ser influenciados en busca de apoyo o convencidos mediante argumentos.

APERTURA: EL CÓNCLAVE

Al empezar la partida, los personajes llegan al Vaticano y ocupan sus asientos en la Capilla Sixtina. Las calles que rodean la capilla están abarrotadas de rufianes y ciudadanos romanos, impacientes todos ellos por averiguar quién va a ser el próximo papa. Los corredores anuncian las últimas apuestas, según las cuales Medivucci es el claro favorito. Fuera de las murallas de la ciudad, los personajes pueden ver las banderas del ejército del emperador.

Si alguien quiere comprobarlo, la tradición dicta que está permitido confirmar que el papa está muerto golpeándolo en la frente con un martillo de plata². El cadáver abrasado por el rayo se conserva cubierto con una sábana, a fin de que nadie pueda contradecir el informe oficial de su muerte.

Si alguien quiere comprobarlo, la tradición dicta que está permitido confirmar que el papa está muerto golpeándolo en la frente con un martillo de plata². El cadáver abrasado por el rayo se conserva cubierto con una sábana, a fin de que nadie pueda contradecir el informe oficial de su muerte.

Extra omnes

Todos los cardenales se reúnen en la Capilla Sixtina. Al grito de “extra omnes”, todo el que no sea cardenal (o uno de los pocos asistentes a los que se les permite quedarse, como el portero Flamel) abandona la capilla, y las puertas se cierran con llave. No se permite salir a ninguno de los cardenales hasta que estén de acuerdo en el nombramiento de un papa.

El primer asunto consiste en elegir a tres escrutadores al azar. Estos funcionarios comprobarán las papeletas, se asegurarán de que no haya votos de más y llevarán a cabo el recuento. El cardenal Umberto y dos personajes jugadores determinados al azar resultarán elegidos como escrutadores mediante sorteo.

Además de los PJs y los PNJs principales, hay otros doce cardenales que no tienen ninguna posibilidad de ser el papa, pero que pueden ser influenciados en busca de apoyo o convencidos mediante argumentos.

² Nota histórica: Esto puede o no ser verdad en la vida real, pero es macabro y perfecto para Tejemanejes.

Intriga y Tejemanejes

Antes de cada voto, hay ocasión de buscar apoyo, desacreditar a los rivales y propagar rumores disparatados. Los personajes pueden asegurarse unos votos haciendo promesas a los PNJs o comprando favores. Limita el número de acciones que los jugadores pueden llevar a cabo entre una ronda de votación y la siguiente a dos o tres por cabeza.

Los cardenales pueden clasificarse en dos grupos: votantes seguros y votantes indecisos. Los votantes seguros van a votarse a sí mismos o tienen un firme candidato en mente, y no serán influenciados por ningún sermón o debate. Por supuesto, pueden ser persuadidos, chantajeados o engañados individualmente. Un votante seguro que sea convencido de apoyar a un candidato distinto pasará a ser un votante seguro de dicho candidato, pero un votante seguro cuyo candidato sea desacreditado o retirado se convertirá en un votante indeciso. Todos los PNJs principales empiezan siendo votantes seguros.

Los votantes indecisos aún no lo tienen claro. Si un personaje persuade a un votante indeciso, este se convertirá en un votante seguro. En caso contrario, todos los personajes pueden tratar de ganarse el apoyo de los votantes indecisos para una única votación a base de sermones y debates.

El sermoneo y el debate funcionan como un enfrentamiento de persuasión con varios participantes (Tejemanejes, página ++22++) en el que los cardenales indecisos actúan como otorgantes. El primer cardenal que hable (elegido al azar) dará un breve sermón sobre un problema en particular concerniente a la Iglesia, o una cuestión moral. Algunos temas probables para debatir son:

- Entonces, ¿qué le pasó realmente al último papa?
- El motivo por el que todos los demás candidatos están corruptos.
- El comercio de las indulgencias.
- Esos malditos paganos.
- El lastimoso estado de las arcas de la Iglesia.

Entonces, los otros candidatos pueden dar sus propios sermones para apoyarlo, o debatir los aspectos teológicos señalados, en cuyo caso cada nueva tirada representará una nueva intervención o contrapunto. Opcionalmente, puedes pedir que se realicen tiradas de Interpretación (Oratoria) o Conocimiento (Teología) para apoyar un sermón especialmente encendido o un tema de debate particularmente abstruso.

El estilo de Desestimar del colectivo del cónclave dependerá de las circunstancias en el momento

en que tenga lugar la votación. Anuncia a los jugadores el tipo de circunstancias necesarias para cada estilo de Desestimar. La información presentada en cursiva es únicamente para el DJ. Por defecto, el cónclave es Precavido.

El cónclave será **Candoroso** (aventaja a Intimidador, es aventajado por Verboso) si los sermones apoyan una Iglesia más independiente, una que haga frente a la exigencia de santidad del emperador. Al menos tres cardenales deben mostrarse fuertemente a favor de desatender las demandas del emperador. Si el emperador oye noticias de que la Iglesia se está organizando contra él, iniciará una marcha sobre Roma y castigará a todos los cardenales rebeldes si no cuentan con protección papal.

Será **Contrapuesto** (aventaja a Encantador, es aventajado por Elocuente) si al menos tres cardenales adoptan una fuerte postura moral respecto a un asunto e inspiran al resto a seguir a sus ángeles más benévols. Todo el que afirme ser un paradigma de la moral y luego sea desacreditado sufrirá una tasa de 1.

Si las obras teológicas del cardenal Ashford son sacadas a colación por el autor, y al menos otros dos cardenales contribuyen a intensificar el tono intelectual, el estilo será **Legalista** (aventaja a Franco, es aventajado por Ofuscador). Todos los personajes que participen en este tema serán cuestionados y sufrirán una tasa de 1 si fallan una tirada de Conocimiento (Teología).

El cónclave se tornará **Perspícaz** (aventaja a Ofuscador, es aventajado por Franco) si alguien sugiere que el último papa fue asesinado o que los procedimientos del cónclave están siendo amañados y da pruebas de tales alegaciones.

Será **Precavido** si la turba está golpeando las puertas. Los romanos quieren un papa italiano.

Se darán las condiciones para un estilo **Obtuso** (aventaja a Verboso, es aventajado por Intimidador) si el cónclave cree que las tropas imperiales van a marchar sobre Roma. El emperador preferiría un papa germano.

Los personajes también pueden ofrecer promesas a los cardenales indecisos a cambio de ayudas. Algunos favores de ejemplo podrían ser:

- Financiación para una nueva catedral.
- Pasar por alto un incidente desafortunado.
- Un puesto de trabajo lucrativo en la curia.
- Dinero para pagar deudas de juego.
- La promoción de un sobrino predilecto.
- Dar permiso para vender indulgencias por un nuevo pecado, como matar o fornicar con marisco.
- Zanjar una espinosa disputa teológica.
- Aprobación papal de su nuevo libro.

Votación

Los cardenales votan por escrito de forma anónima. Las papeletas son recogidas y contadas por los escrutadores. Estos pueden, por supuesto, usar Fechoría para falsificar las papeletas.

Calcula los votos recibidos por cada candidato del siguiente modo:

- Primero cuenta sus votos seguros.
- Luego, divide los votos indecisos entre los personajes que obtuvieron el mejor resultado durante la fase de sermones y debate. Si dos o más personajes empataron, divide los votos indecisos entre ellos, y dale el resto al personaje con la mejor Reserva de Persuadir.
- Si un personaje gana por una mayoría de dos tercios, es elegido papa.
- El PNJ con el total de votos más bajo se retira del enfrentamiento y se convierte en un votante indeciso. Los PJ también pueden retirarse si así lo desean.
- Finalmente, las papeletas se queman. Si la elección no fue concluyente, se añade paja a las papeletas para que desprendan humo negro.

Sucesos durante el cónclave

Presenta cualquiera de estos sucesos según sea necesario:

- Un cardenal ciego es curado milagrosamente... o antes fingía.
- La turba romana oye que el cónclave está a punto de elegir a un papa extranjero. En respuesta, rodea la capilla y amenaza a los cardenales.
- El cardenal Sigismund muere por causas naturales.
- Un escribano informa de que las arcas de la Iglesia están prácticamente vacías.
- Llegan rumores a Roma de que el emperador atacará si el cónclave no elige a un papa germano.
- El ejército del emperador marcha sobre Roma.
- Flamel se ofrece a envenenar la comida de un poderoso cardenal.
- El cardenal se declara cismático y abandona el cónclave.
- Una feroz tormenta sacude la ciudad. ¿Podría tratarse del fin del mundo?

RESUMEN DE CONTACTOS

Cardenal Inocencio		Ninguno	Santo, ingenuo, le encantan los animales
Cardenal Alberto	Italiano	Medivucci	Médico personal del papa. Se rumorea que conoce curas para aflicciones embarazosas.
Cardenal Sigismund	Alemán	Medivucci	Muy anciano, ciego, sordo, incontinente. Su asistente es Giuseppe.
Cardenal Ashford	Inglés	Sebastien	Teólogo pedante.
Portero Flamel	Italiano		Sirviente simiesco de poca astucia.
Capitán Christos	Griego		Capitán de la Guardia Suiza. No puede entrar en la capilla a menos que se lo convoque.
Cardenal Medivucci	Italiano	Él mismo	Principal candidato a papa, rival del emperador del Sacro Imperio Romano Germánico.
Cardenal Sebastien	Alemán	Él mismo	Joven y apuesto, con un don para la profecía.
Cardenal Umberto	Italiano	Jean de Mises	A cargo de las finanzas papales, antaño alardeaba de su riqueza pero ahora es pobre.
Cardenal Jean de Mises	Francés	Él mismo	Rechaza la codicia y la corrupción. Popular entre las masas.

Otros doce cardenales – votantes indecisos.



DESENLAZE: FUMATA BLANCA

¡Tenemos papa!

El recién elegido vicario de Cristo es coronado con rapidez nunca vista, pues es emperador del Sacro Imperio Romano Germánico va de camino al Vaticano. La turba romana, si no está ya a las puertas de la capilla, se reúne tan pronto como el humo blanco puede verse sobre la ciudad.

Tras un breve lapso de tiempo (durante el cual el nuevo papa puede procurar favores y castigos a los otros cardenales), las tropas del emperador llegan y rodean Roma.

El nuevo papa debe decidir inmediatamente si el emperador, marcadamente violento, brutal, codicioso y blasfemo, es digno de la santidad. Por un lado está la cuestión de la preeminencia espiritual de la Iglesia, y por otro, la presión ejercida por el gran número de germanos furiosos y peludos.

Si beatifica al emperador sin justificarlo ante los fieles, será despedazado por el gentío. El nuevo papa debe pensar en algunos milagros y obras santas que puedan serle atribuidos a ese bruto agresivo, y convencer a la turba reunida de la pureza espiritual del nuevo santo.

Si no beatifica al emperador, entonces... bueno, todos los cardenales ya están allí, pueden celebrar otra elección...

OCURRENCIAS

- Por lo que se refiere a las cruces espirituales, la tuya no es la más pesada que he visto.
- Creo que un exorcismo sería una distracción muy conveniente del asunto que nos ocupa.
- Eso sería un problema ecuménico.
- Recuerda, nuestro Señor perdonó a los dos ladrones en el Gólgota.
- ¡Nunca en mi larga vida he sido testigo de una perversidad tan cruel y malvada! Ahora entiendo por qué hiciste carrera en la Iglesia.
- No soy contrario a un antipapa.
- Te remito a los escritos de San Agustín sobre este tema.
- Prueba a hablar en lenguas, tal vez lo que digas tenga más sentido.
- Idearé un prodigioso milagro de alguna clase.
- “Blasfemia” es una palabra muy fuerte que, sin embargo, resulta adecuada para definirlo.
- Siempre pensé que a esta capilla le vendría bien una redecoración.
- Dios actúa en modos misteriosamente violentos.
- Si lo hace el papa, no es herejía.

- Ahora que tenemos el papado, disfrutémoslo.
- Siempre me he preguntado cómo me gustaría ser martirizado.
- Digamos que el Nuevo Testamento es un tosco borrador, y no nos veamos limitados por él.
- Lo que nuestro Señor quiso decir realmente cuando dijo eso es...
- ¿Qué mandamiento dices que es ese?
- Amar al prójimo suena bien en teoría, pero solo funciona de verdad con los ermitaños.
- No creo que sea maná del Cielo, pero, ¿por qué no lo pruebas y lo averiguas?
- Hay un monasterio en Islandia con tu nombre escrito en él. Espero que te guste el pescado.
- Bueno, ¡primero te excomulgaré!
- Espera, ¿de verdad te crees todas esas patrañas? ¿Incluso la parte del perdón y los camellos?
- Estoy seguro de que cuanto más grande es el sombrero, mejor es la persona.
- El emperador tiene toda la gracia, humildad y gentileza de un mono de Berbería rabioso y excitado.
- Antes de que el gallo cante esta mañana, me habrás negado tres veces.
- ¡Parece que ha sufrido un desafortunado accidente relacionado con la transubstanciación!
- No es un disturbio. Simplemente, el pueblo llano se está levantando.
- Ahora sería un buen momento para que aliviases tu alma inmortal mediante el sacramento de la confesión. Tengo algunas sugerencias.
- ¡No metas la religión en esto! ¡Somos cardenales!
- ¡Y entonces, ocurre un milagro!

Cardenal Franz Aleman



Ay, esto no es bueno. Eres el confesor del emperador del Sacro Imperio Romano Germánico, quien posiblemente es el hombre más pecaminoso de toda la comunidad cristiana. Las cosas que ese hombre ha hecho, cosas terribles, lujuriosas y sanguiñarias... atormentan tus sueños. Ahora, te ha mandado a Roma para asegurarse de que lo santifican. Si fracasas, ¡hará que te maten!

Objetivo Colectivo: Frustrar las ambiciones del odiado florentino, el cardenal Niccolò Medici.

Objetivo personal: 1. Ser papa. 2. Asegurarse de que el emperador del Sacro Imperio Romano Germánico sea beatificado.

Habilidades generales: Atletismo 4, Conocimiento 5 (Teología), Cotilleo 3, Etiqueta 3, Fechoría 4, Fisiognomía 2, Fritaldad 3, Gestión 4, Interpretación 5 (Oratoria), Juego 2, Medicina 3, Percepción 4, Riqueza 5, Sigilo 4, Tasación 2.

Cardenal Vespucio Italiano



Todo el mundo odia al cardenal Medici, pero tú albergas una vendetta especial contra él. Tu familia y la suya han sido rivales durante generaciones, luchando por el control de la Iglesia. Ahora, ese bastardo tiene medio culo en el trono de San Pedro. No piensas besar su anillo: acaba con él antes de que se convierta en papa.

Objetivo Colectivo: Frustrar las ambiciones del odiado florentino, el cardenal Niccolò Medici.

Objetivo personal: 1. Ser papa. 2. Asegurarse de que Medici no sea solo derrotado, sino también humillado.

Habilidades generales: Atletismo 2, Conocimiento 5 (Teología), Cotilleo 5, Etiqueta 3, Fechoría 6, Fisiognomía 4, Fritaldad 3, Gestión 6, Interpretación 3 (Oratoria), Juego 2, Medicina 1, Percepción 2, Riqueza 5, Sigilo 4, Tasación 4.

Cardenal Aubert Francés



Este cónclave se ha reunido en el momento preciso: necesitabas salir de Francia durante algún tiempo. Has estado vendiendo reliquias falsas a otros obispos: suficientes pedazos de la Vera Cruz como para construir un puente, una docena de calaveras de santos, el prepucio de Jesús (dos veces)... y ellos han empezado a comparar notas. Unos cuantos meses en Italia apadguarán los ánimos.

Objetivo Colectivo: Frustrar las ambiciones del odiado florentino, el cardenal Niccolò Medici.

Objetivo personal: 1. Ser papa. 2. Vender las reliquias que has traído contigo a otros cardenales.

Habilidades generales: Artesanía 5 (Reliquias falsas), Atletismo 1, Conocimiento 4 (Teología), Cotilleo 2, Etiqueta 3, Fechoría 6, Fisiognomía 2, Fritaldad 2, Gestión 2, Interpretación 4 (Oratoria), Juego 2, Medicina 1, Percepción 3, Riqueza 3, Sigilo 4, Tasación 4.

Cardenal Oldman Inglés



La edificación de la catedral de Halford ya lleva setenta años de retraso, principalmente porque tus predcesores y tú no habéis hecho más que tomar dinero prestado de los fondos destinados a la construcción. En

Roma se están haciendo preguntas sobre el tema. Esto podría echar a perder tus planes de convertirte en papa a menos que puedas devolver el dinero o conseguir que tus deudas sean perdonadas.

Objetivo Colectivo: Frustrar las ambiciones del odiado florentino, el cardenal Nicola Medivucci.

Objetivo personal: 1. Ser papa. 2. Encargarte de la deuda.

Habilidades generales: Atletismo 4, Conocimiento 4 (Teología), Cotilleo 5, Etiqueta 3, Fechoría 6, Fisgoneo 2, Frialdad 3, Gestión 6, Interpretación 5 (Oratoria), Juego 2, Medicina 3, Percepción 4, Riqueza 2, Siglo 2, Tasación 3.

Cardenal O'Malley Irlandés



Según las profecías secretas de San Malaquías, es probable que el próximo papa sea el anticristo que traiga consigo el fin del mundo. Esto te preocupa: el mundo te gusta, es muy gracioso ser sacerdote. Si fueses tú quien consiguiera ser papa, podrías desbaratar la profecía... suponiendo que Malaquías estuviese en lo cierto, claro. Era un anciano agradable, pero le gustaba demasiado la bebida.

Objetivo Colectivo: Frustrar las ambiciones del odiado florentino, el cardenal Nicola Medivucci.

Objetivo personal: 1. Ser papa. 2. Asegurarse de que el papa que resulte elegido no sea el anticristo.

Habilidades generales: Atletismo 5, Conocimiento 3 (Teología), Cotilleo 2, Etiqueta 1, Fechoría 5, Fisgoneo 4, Frialdad 5, Gestión 2, Interpretación 8 (Oratoria), Juego 4, Medicina 3, Percepción 5, Riqueza 2, Siglo 4, Tasación 1.

Cardenal Bona Italiano



Estás harto de que el emperador del Sacro Imperio Romano Germánico pisotee a la Madre Iglesia. ¡Es el momento de ponerlo en su sitio! El papa es el poder supremo de la comunidad cristiana, no un germano

militarista con delirios de grandeza. ¡Para mayor gloria de Dios!

Objetivo Colectivo: Frustrar las ambiciones del odiado florentino, el cardenal Nicola Medivucci.

Objetivo personal: 1. Ser papa. 2. Destruir la influencia del emperador del Sacro Imperio Romano Germánico sobre la Iglesia.

Habilidades generales: Atletismo 6, Conocimiento 5 (Teología), Cotilleo 4, Etiqueta 2, Fechoría 5, Fisgoneo 3, Frialdad 5, Gestión 3, Interpretación 7 (Oratoria), Juego 1, Medicina 3, Percepción 2, Riqueza 6, Siglo 2, Tasación 1.



Fumata negra



Desestimar: 6 (Candoroso)

Aventaja: Intimidador

Es aventajado por: Verboso

“Rezo para que Dios te perdone por levantar falsos testimonios contra mí”.



Fumata negra



Desestimar: 6 (Contrapuesto)

Aventaja: Encantador

Es aventajado por: Elocuente

“En esto sigo las enseñanzas de San Bartolomé, que vivía en una cueva y no comía otra cosa que no fuera líquen salvo por un abadejo cocido una vez al año, por Navidad”.



Fumata negra



Desestimar: 6 (Legalista)

Aventaja: Franco

Es aventajado por: Ofuscador

“¡Tu contumaz actitud no prevalecerá!”.



Fumata negra



Desestimar: 6 (Perspicaz)

Aventaja: Ofuscador

Es aventajado por: Franco

“Eso es una cita imprecisa de esa escritura, un error común entre quienes solo leen la traducción imperfecta y no el texto griego original”.



Fumata negra



Desestimar: 6 (Precavido)

Aventaja: Elocuente

Es aventajado por: Encantador

“Temo que tus melosas palabras sean una invitación a la condenación eterna o, como mínimo, supongan un deterioro significativo en mi posición social”.



Fumata negra



Desestimar: 6 (Obtuso)

Aventaja: Verboso

Es aventajado por: Intimidador

“Mi fe me compele a ignorarte”.



Fumata negra



Desestimar: 8 (Verboso)

Aventaja: Candoroso

Es aventajado por: Obtuso

“Tal como dice la carta no enviada de San Pablo a los tesalónicos, considera la virtud de la obediencia incondicional”.

“No he podido evitar darme cuenta de que posees unas mejillas estupendas que no se han movido en toda esta interacción”.



Fumata negra



Desestimar: 7 (Franco)

Aventaja: Perspicaz

Es aventajado por: Legalista

“Ambos podemos citar las escrituras en función de nuestros propósitos”.

“No sabemos la hora ni el día, pero sospecho que será en algún momento del futuro inmediato”.



Fumata negra



Desestimar: 8 (Ofuscador)

Aventaja: Legalista

Es aventajado por: Perspicaz

“Esto va en contra de la doctrina de la Iglesia, o de la ley civil. O de la moralidad más básica. O de la cordura”.

“Estoy teniendo una revelación divina cuya naturaleza es necesariamente secreta, pero que apunta claramente a que mi posición es la correcta”.



Fumata negra



Desestimar: 8 (Elocuente)

Aventaja: Contrapuesto

Es aventajado por: Precavido

“Tu devoción por el ejemplo de San Recidivus el Moderadamente Excéntrico es palpable”.

“Ofrece tus sufrimientos al Señor, y tus cargas serán aliviadas mediante una estratagema que sin duda Él me revelará en un sueño”.



Fumata negra



Desestimar: 8 (Encantador)

Aventaja: Precavido

Es aventajado por: Contrapuesto

“Te vi flanqueado por Moisés y Elías, y para mi sorpresa, aclamaban tu nombre y agitaban pequeñas banderas en tu honor”.

“Nuestro Señor construyó su Iglesia en la roca de San Pedro, pero si te hubiese visto a ti, sospecho que habría reconsiderado su elección de materiales de construcción”.



Fumata negra



Desestimar: 7 (Intimidador)

Aventaja: Precavido

Es aventajado por: Contrapuesto

“¡Aléjate de mí, maldito, hacia el fuego eterno que fue preparado para el diablo y sus ángeles!”.

“¡La Inquisición tendrá calientes, puntiagudas y penetrantes... preguntas para ti!”.



Fumata negra



Relaciones:

Cardenal Inocencio 2
Cardenal Sigismund 4
Cardenal Alberto 3



Fumata negra



Relaciones:

Cardenal Alberto 3
Portero Flamel 3
Capitán Christos 4



Fumata negra



Relaciones:

Cardenal Inocencio 2
Cardenal Sigismund 4
Cardenal Alberto 3



Fumata negra



Relaciones:

Cardenal Inocencio 2
Cardenal Ashford 2
Portero Flamel 4



Fumata negra



Relaciones:

Portero Flamel 4
Cardenal Sigismund 3
Capitán Christos 3



Fumata negra



Relaciones:

Cardenal Sigismund 3
Capitán Christos 2
Cardenal Ashford 3



Fumata negra



Rasgo distintivo: Arrogante

Resistencias: Arrogancia 1, Avaricia 4, Contumacia 4, Indolencia Ω , Ostentación 4, Rencor 2



Fumata negra



Rasgo distintivo: Indolente

Resistencias: Arrogancia Ω , Avaricia 4, Contumacia 2, Indolencia 1, Ostentación 4, Rencor 4



Fumata negra



Rasgo distintivo: Contumaz

Resistencias: Arrogancia 4, Avaricia Ω , Contumacia 1, Indolencia 4, Ostentación 6, Rencor 2



Fumata negra



Rasgo distintivo: Avaro

Resistencias: Arrogancia 4, Avaricia 1, Contumacia Ω , Indolencia 6, Ostentación 2, Rencor 4



Fumata negra



Rasgo distintivo: Rencoroso

Resistencias: Arrogancia 2, Avaricia 4, Contumacia 4, Indolencia 6, Ostentación Ω , Rencor 1



Fumata negra



Rasgo distintivo: Ostentoso

Resistencias: Arrogancia 4, Avaricia 2, Contumacia 6, Indolencia 4, Ostentación 1, Rencor Ω

TEJEMANEJES

POR ROBIN D LAWS



EDGE

WWW.EDGEENT.COM

©2010 Pelgrane Press Ltd. All rights reserved.