

La Leyenda Perdida de Becquer

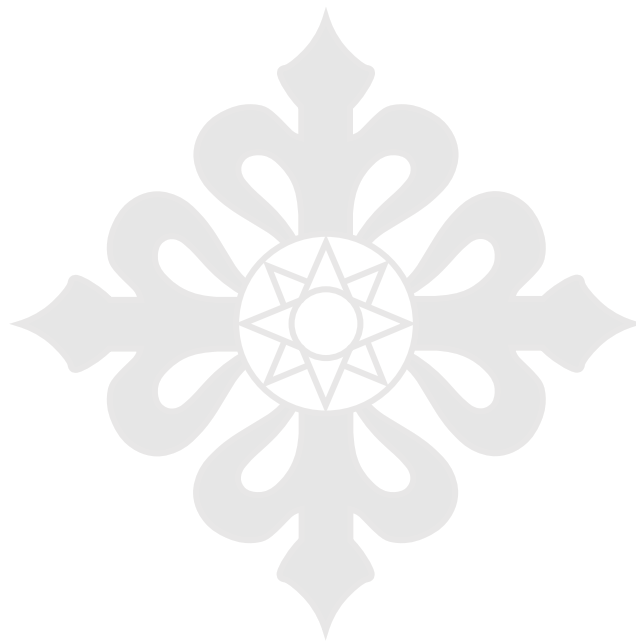


Jesús Matheo Labeaga



La Leyenda perdida de Bécquer

“Dedico esta aventura a Gustavo Adolfo Bécquer, cuyos escritos y vida la inspiraron.
También le pido perdón por haber escrito la leyenda Gaueko
y atribuírsela por motivos de juego. Perdón, maestro.”



Una campaña para Hitos
por Jesús Matheo Labeaga



CRÉDITOS

DESARROLLO, CONCEPTO

Jesús Matheo Labeaga

REVISIÓN Y CORRECCIÓN

Antonio Lozano Lubán

PRODUCCIÓN

Grupo Creativo Walhalla

MAQUETACIÓN

Adrián Jiménez Rodríguez (Squirrel)



NÚMERO DE JUGADORES



LINEAL



CREADOS



CAMPAÑA



CRUDEZA

CONTENIDOS

LA LEYENDA PERDIDA DE BECQUER

INTRODUCCIÓN	04
CAPÍTULO 1 LA DOBLE MUERTE DE UN AMIGO	08
CAPÍTULO 2 VIAJE EN TREN	14
CAPÍTULO 3 LOS BAÑOS DE FITERO	18
CAPÍTULO 4 LA CUEVA DE LA MORA	22
CAPÍTULO 5 EL MISERERE	24
CAPÍTULO 6 LA ABADÍA DE FITERO	26
CAPÍTULO 7 GAUEKO	28
APÉNDICES	30

Introducción.

"Mi inexplicable enfermedad se prolongó días y días, sin que nadie supiese lo que me pasaba. Todos los médicos de algún relieve desfilaron por la cabecera de mi cama, y después de mil ensayos y conjeturas se marchaban, confesando noblemente el fracaso de su ciencia ante mi extraño mal."

La fe salva (apuntes para una novela), Gustavo Adolfo Bécquer.



Esta aventura está inspirada en la obra del escritor Gustavo Adolfo Bécquer y en ciertos aspectos de su biografía. La mayoría de los personajes mencionados en la presente obra fueron personas reales, pero ni sus acciones ni sus palabras y mucho menos su manera de ser u opiniones corresponden con las que aquí se narran. No hay que olvidar que esta es una obra de fantasía.

La leyenda Perdida de Bécquer

es una campaña ambientada en el año 1870, en España, y está diseñada para ser jugada mediante el sistema Hitos.

Está dividida en siete capítulos, incluye personajes pregenerados y cuenta además con una sección de Apéndices en la que se reproduce "la leyenda perdida" a modo de narración, junto con material de ayuda.

En el Capítulo 1 los personajes experimentan la muerte de su amigo el

escritor Gustavo Adolfo Bécquer y ven como regresa de entre los muertos.

En el Capítulo 2 viajan hasta la localidad de Fitero, en Navarra, para desvelar el misterio planteado en una leyenda inédita del escritor, que no fue publicada en vida.

En los Capítulos 3, 4, 5, 6 y 7 encuentran las pistas que el poeta sevillano dejó tras de sí para hallar la prisión de un ser centenario.

Marco histórico

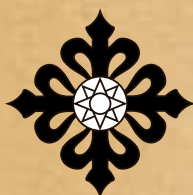
En el año 1870 España pasa por momentos convulsos mientras en Europa se libra desde julio la guerra que enfrenta a Francia y a Prusia (la guerra franco-prusiana). Inglaterra es la mayor potencia internacional y nadie rivaliza con su poderosa flota ni con su creciente industria. Tal es así que esta etapa de la historia será conocida en años posteriores como la "Era Victoriana" en honor a la emperatriz Victoria del Reino Unido. De vuelta a la vieja y cansada España, desde el año 1868 Isabel II de Borbón vive exiliada debido al levantamiento revolucionario liberal conocido como "La Gloriosa", que da origen a un periodo llamado "Sexenio Revolucionario" en el que se sucederán diferentes formas de gobierno en el corto margen de 6 años. En 1870 se ofre-

cerá la corona de España a Amadeo I (reinará de 1871 a 1873) siendo la primera vez que se utiliza la Monarquía parlamentaria o democrática en el país. Prim, un héroe de la revolución del 68 es presidente del Consejo de Ministros, aunque morirá asesinado el 30 de diciembre de 1870, tras una agonía de tres días.

El movimiento republicano está cobrando gran notoriedad y en el norte de la península los carlistas preparan de nuevo sus armas. Todo esto influye para que la inestabilidad política y civil dé como resultado una época de conspiraciones, numerosos juicios sumarios y enfrentamientos armados de diversa magnitud tanto en España como en las pocas colonias restantes.

facciones

Los personajes se encuentran en todo momento de la aventura en medio de la lucha de dos facciones enfrentadas por descubrir el paradero del vampiro o redivivo antiguo, tal y como se detalla en la leyenda escrita por Bécquer de título "Gaeko". Este escrito es la clave para encontrar un mapa codificado ingeniosamente por el escritor sevillano y sus correspondientes instrucciones de decodificación.



Los guardianes de la orden de Calatrava: Se trata de una sección secreta de la orden de Calatrava que vela por la erradicación de los vástagos del Gaeko en la península. Creada por San Raimundo de Fitero, ha perdido el conocimiento del paradero de la prisión que ellos mismos

crearon para el poderoso redivivo, debido a ciertos avatares ocurridos hace tiempo. Están liderados por el viejo general Espartero quien ostenta el título de maestre guardián (un título secreto). Debido a los convulsos momentos que vive España, deben permanecer en el anonimato puesto que las fuerzas oficiales del gobierno, ocupado en muchos casos por influyentes miembros de la facción rival, no dudarán en capturar a todos sus miembros proscritos. Los guardianes son entrenados para cazar vampiros y dominan la lucha contra estos seres. Suelen ir vestidos de negro y tienen tatuada una cruz de Calatrava con un sol en su centro en la cara interna de la muñeca izquierda. Quieren encontrar el paradero del ser que encerraron sus predecesores para asegurarse de que nunca escapará, pero no quieren matarlo (si es que fuese posible hacerlo) puesto que creen que es factible controlarlo y utilizarlo.

Eugenio de Aviraneta pertenece a esta orden y es cercano a Espartero, o lo era, puesto que tras perder a Bécquer, al cual utilizaba Espartero para encontrar el lugar de encierro del vampiro, solo desea destruir al Gaeko y, si no es posible, al menos escupirle en la cara. Actualmente actúa por libre sin que sus hermanos, los guardianes, sospechen nada y utilizará a los PJ, tal y como hacen los demás, para obtener su venganza.



Los hijos de la Noche: Esta facción está a medio camino entre culto y organización política. Desean encontrar el paradero del que consideran su señor supremo y dios en la tierra, para liberarlo de su prisión. Surgió, al igual que la orden de Calatrava, en el siglo XII, de entre

los supervivientes adoradores del Gaeko y de los transformados en renacidos que no eliminaron los monjes de Raimundo. El dirigente es el marqués de Salamanca, aunque lo mantiene en secreto por motivos obvios. Entre los miembros de la orden hay algunos vampiros, puesto que cuando alguien es convertido puede volver de la muerte, pero sin recordar nada de su vida pasada y solo vivir para alimentarse de sangre. Se transforma por tanto en poco más que una bestia salvaje que obedecerá solamente a otro vampiro que sí haya conservado su intelecto y recuerdos. Ante esta perspectiva no se atreven a convertir a muchos y sólo lo harán para crear un poderoso grupo de combate si las circunstancias les obligan a ello. De momento ha resultado mucho más efectivo infiltrarse entre los cargos y personalidades más influyentes del estado y usar la intriga y la política para derrotar, poco a poco, a sus rivales calatravos.



Capítulo primero.

LA DOBLE MUERTE DE UN AMIGO

“Al ver mis horas de fiebre
e insomnio lentas pasar,
a la orilla de mi lecho,
¿quién se sentará?

Cuando la trémula mano
tienda próximo a expirar,
buscando una mano amiga,
¿quién la estrechará?

Cuando la muerte vidrie
de mis ojos el cristal,
mis párpados aún abiertos,
¿quién los cerrará?

Cuando la campana suene
(si suena en mi funeral),
una oración al oírla,
¿quién murmurará?

Cuando mis pálidos restos
oprima la tierra ya,
sobre la olvidada fosa
¿quién vendrá a llorar?

¿Quién, en fin, al otro día,
cuando el sol vuelva a brillar,
de que pasé por el mundo,
quién se acordará?”

Rima LXI, Gustavo Adolfo Bécquer

En este capítulo, los Personajes Jugadores (en adelante PJ) presenciarán los últimos momentos de su amigo común, el poeta Gustavo Adolfo Bécquer. Asistirán a su funeral y presenciarán un hecho de índole sobrenatural en el que recibirán ayuda de un misterioso embozado. También conocerán a varios personajes no jugadores (en adelante PNJ) que serán de importancia en momentos posteriores y, por último, se embarcarán en una misión para descubrir la verdad sobre la muerte del literato a través de un escrito inédito.

Este capítulo es el primero de la aventura y sirve, además de para introducir a los personajes en la historia, para que los jugadores aprendan los mecanismos de juego y se familiaricen con ellos. También tiene la función para el Director de Juego (en adelante DJ) de evaluar el nivel de los personajes tanto si los jugadores crearon las fichas de personaje como si utilizan los pregenerados que se incluyen aquí y, en consecuencia, modificar la dificultad de la aventura. La manera más fácil de elevarla es añadir más antagonistas o, en caso contrario, disminuir su número. El Director de Juego puede, también para tal fin, cambiar la dificultad de las tiradas y alterar las características de los PNJ tal y como estime oportuno o incluso no aplicar la regla de "Secuaces" tal y como se detalla en la Guía Genérica de Hitos.

Todo mortal...

La aventura comienza con los personajes junto al lecho de muerte de su amigo Gustavo Adolfo Claudio Domínguez Bastida, más conocido como Gustavo Adolfo Bécquer.

Todos están reunidos en Madrid en el número 23 de la calle Claudio Coello atendiendo al llamamiento de los familiares del poeta, que lleva ocho días agonizando aquejado de un repentino empeoramiento de su frágil estado de salud. El frío aire invernal de la ciudad se oscurece en el exterior debido a un eclipse total de sol y las estancias de la vivienda quedan sumidas en una penumbra irreal. Justo cuando el brillo mortecino de las lámparas de aceite comienza a alumbrar, el enfermo exhala su último suspiro diciendo "Todo mortal..."

Los personajes contemplan con pesar el cadáver de su amigo que ha abandonado el mundo el día 22 de diciembre, casi finalizado el año 1870 y sin haber cumplido los 35 años.

Los actos de dolor y duelo se suceden en el hogar de los Bécquer mientras el sol vuelve a brillar entre las nubes, que amenazan nieve.

Puede que los PJ decidan quedarse a ayudar o prefieran desaparecer de la escena para reunirse de nuevo al día siguiente durante el entierro. Entre otros, también están presentes en el lugar el pintor José Casado del Alisal y los escritores Augusto Ferrán y Ramón Rodríguez Correa.

Con una tirada de Intelecto + Percepción a dificultad 15 podrán ver que el escritor Augusto Ferrán revisa un escritorio en el estudio del literato del que extrae y oculta bajo su abrigo un buen fajo de papeles intentando que nadie le descubra. Acto seguido sale precipitadamente de la casa y se adentra en las frías calles madrileñas, sobre las que comienza a caer una débil

nevada. Si lo siguiesen, con una tirada de Intelecto + Percepción a 20 y otra de Reflejos + Subterfugio a 15 para no perderlo entre el gentío y no ser vistos respectivamente, descubrirán que se detiene en un solar abandonado en el que arde una fogata que alguien ha dejado encendida y se dispone a tirar los fajos que ha sustraído de la casa de la familia del difunto. Puede que lo intenten detener de alguna forma o que no lo hagan, el hecho es que Ferrán logrará destruir los escritos sea como sea y tan solo guardará unas cuantas hojas. Si se le pregunta sobre este asunto no dirá nada acerca del contenido de lo que ha echado al fuego y tan solo aclarará que lo que todavía obra en su poder es una leyenda escrita por Gustavo Adolfo que no ha sido publicada.

Solo para el DJ: La actitud de Augusto Ferrán debe resultar sospechosa en todo momento ya que se trata de un PNJ que parece un traidor ante los personajes y puede ser usado como la figura que desvíe sospechas hacia sí mismo para que los jugadores no descubran demasiado pronto las maquinaciones ni la identidad de los verdaderos enemigos de sus personajes. Realmente está respetando la última voluntad del poeta y ha destruido su correspondencia privada para que no vea nunca la luz. Ferrán será fiel hasta extremos insospechados y nunca hará nada que pueda dañar la memoria de su amigo. Si se viese interrogado, intentará mentir o desviar la atención de alguna forma para huir momentáneamente y volver a escena poco después como si no hubiese pasado nada. Es labor del Director usar a este personaje de la manera más conveniente.

El único escrito que ha conservado es una leyenda inédita que afecta al devenir de la aventura.

El brindis final

Al día siguiente del fallecimiento del poeta tiene lugar el funeral y el entierro en la Sacramental de San Lorenzo y San José de Madrid, en el nicho nº 470 del Patio del Cristo. Sigue cayendo una nieve menuda y triste en Madrid que deja el suelo convertido en un barrizal grisáceo. Al acto han acudido, además de los personajes, el resto de amigos y familiares, así como Augusto Ferrán, José Casado del Alisal y Ramón Rodríguez Correa. Entre los presentes destacan un par de figuras vestidas de negro de marcada actitud militar y en estado de tensión que parecen escoltar a alguien que intenta pasar desapercibido bajo su sombrero calado y sus ropas de abrigo. Con un chequeo de Intelecto + Cultura de 15 los PJ caerán en la cuenta de que se trata del marqués de Salamanca, personaje público y uno de los Grandes de España, que fue conocido de Bécquer. Si deciden acercarse a él, los guardaespaldas lo intentarán impedir con disimulo, pero si arman jaleo o llaman la atención de alguna otra manera, el noble y su escolta se marcharán del lugar. Si intentan seguirlos los escoltas tomarán cartas en el asunto y utilizarán la fuerza (más de la necesaria) para deshacerse de los personajes.

Una tirada exitosa de Intelecto + Percepción a 25 permitirá que localicen a otra persona escondida, mucho más alejada. Se trata de alguien embozado que, al saberse descubierto, desaparecerá. Si tratasen de seguirlo se puede hacer alguna tirada para mantener el suspense, pero no importará cual sea el resultado: los PJ perderán de vista al sospechoso.

Cuando los asistentes comiencen a dispersarse, el pintor José Casado, bastante ebrio, comenzará a dar voces brindando con una botella de aguardiente medio vacía, a la salud del difunto y entonando canciones soeces que gustaba de cantar junto a Bécquer. Dado el bochornoso espectáculo, todos saldrán apresuradamente del cementerio salvo los PJ a los que recurre Ramón Rodríguez Correa junto con Augusto Ferrán para contener al pintor o para, en sus palabras, "emborracharse también delante del nicho del amigo muerto tal y como él hubiese hecho de ser el caso contrario". Todo parece indicar que están más inclinados a esto último.

Tanto si los personajes se unen a ellos como si no, los tres PNJ acabarán bebiendo y embriagados mientras la noche cae sobre el solitario camposanto y jirones de niebla espesa sustituyen a los copos de nieve entre los mausoleos y las elaboradas tumbas del lugar. Augusto Ferrán sacará de su abrigo un fajo de papeles (los que no quemó) y los empuñará hacia el nicho preguntando a voz en grito "¿Qué quieres que haga con esto?".

Todos estarán bastante bebidos y atormentados por la pérdida cuando unos gemidos que parecen proceder del lugar de descanso eterno del escritor, desgarran la fría noche invernal de Madrid contestando a la pregunta de Ferrán.

Con los sentidos embotados por la tristeza y el alcohol, contemplan aterrorizados como la tapa del nicho sale disparada y cae al suelo quedando destrozada. Una pálida mano surge del oscuro hueco, engarfiada e intentado agarrar un asidero. Quizá intentando obtener ayuda.

En este momento el DJ debe dejar que los jugadores interpreten a sus personajes que no saben que el poeta es un ser

redivivo sediento de sangre. Puede que decidan ayudarlo y se acerquen a él con la creencia de que lo habían dado falsamente por muerto. Los PNJ por su parte, se quedarán paralizados por el miedo a una distancia prudencial.

Un Gustavo Adolfo pálido y vestido con sus ropas de enterramiento se yergue ante los personajes a los que observa con vidriados ojos blancos, carentes de iris y pupila. Encorvado y en tensión abre la boca plagada de afilados dientes inhumanos de la que sale una lengua ahusada, larga y amenazadoramente afilada que chasquea en el aire. Con un gruñido que hiela la sangre se abalanzará sobre los PJ.

No obstante, una tirada de Intelecto + Percepción a dificultad 15 puede poner sobre aviso acerca de las intenciones del escritor de manera que, en el subsiguiente combate, comiencen siendo conscientes de que están ante un enemigo y no frente a su anterior camarada. La visión del difunto vuelto a la vida pero con tan sobrecogedora transformación exige que los PJ una prueba de Entereza ante una exposición al terror que causa miedo, pero puede activarse el aspecto "Bajo los efectos del alcohol" para mejorar y convertirla tan solo en dificultad media de estupor.

El combate contra Bécquer no debería prolongarse más de 1 ó 2 asaltos ya que están siendo observados por el embozado vestido de negro que les espiaba durante el entierro y que tomará partido en el enfrentamiento, combatiendo al ser redivivo en el que se ha transformado el escritor. Si el DJ no quiere dejar al azar este encuentro, tras un breve forcejeo (unos dos asaltos más, en los que los PJ deberían intentar atacar también o realizar algún tipo de acción), la figura encapuchada decapitará con diestros movimientos al ser no-muerto con un fino sable que ha extraído de su bastón. Acto seguido y para estupefacción aún mayor de los personajes, rociará los restos con un líquido inflamable y les prenderá fuego (Contemplar esto causa una exposición de desasosiego). Sin desprenderse del ropaje que oculta su rostro, musitará algo así como "Descanse en paz, joven amigo" con voz entrecortada por la emoción y envainando su sable con gestos elegantes, se volverá hacia los presentes añadiendo "Tengan cuidado con lo que se traen entre manos". Lanzará una significativa mirada a los papeles que todavía porta Augusto Ferrán y dirá: "Les dejo a ustedes averiguar la verdad, no confíen en nadie y arreglen todo esto cuando deje de arder, nuestro compañero común fue asesinado por una criatura igual a la que nos hemos encarado".

Momentos después se fundirá con las sombras del cementerio dejando a los sorprendidos personajes a cargo de volver a enterrar los restos mortales de su amigo. En la mente de todos flotan las leyendas sobre vampiros, seres redivivos o renacidos que tan de moda comienzan a ponerse en Europa. Mientras realizan esta labor, un grupo de 5 personas vestidas con ropajes de operarios del camposanto se acercará a ellos preguntando por lo sucedido. Un chequeo exitoso de Intelecto + Cultura o Profesión a 15, mostrará que no parecen trabajadores del lugar y que empuñan las palas y picos con actitud amenazadora, alertando de sus intenciones hostiles a los personajes. Si logran capturar a algún antagonista tras el ataque, este dirá que les han contratado para robarles unos documentos y quien lo hizo iba embozado

(ha sido el marqués de Salamanca).

Después de la confrontación, los PJ abandonarán el lugar no sin antes citarse para una reunión en el estudio del pintor José Casado al día siguiente, 24 de diciembre, a la una del mediodía para tratar el tema sobre el rumbo a seguir y decidir, en definitiva, qué hacer.

Si los PJ quieren custodiar en persona el escrito que lleva Ferrán, este lo entregará con cierta reticencia.

Solo para el DJ: El embozado que les ayuda es el viejo espía de casi 78 años, Eugenio de Aviraneta. Una tirada exitosa

de Intelecto + Percepción, a dificultad 20 hará ver a los PJ que la figura misteriosa no es ningún joven. A lo largo de la aventura estará presente de manera anónima, ya sea disfrazado, ya sea oculto, para observar y puede que ayudar a los PJ. Es un conspirador nato y ahora mismo solo desea vengar la muerte de su amigo Gustavo Adolfo descubriendo el lugar de descanso del redivivo primigenio y darle muerte. Para ello dejará a los personajes indagar y atraer la atención de sus enemigos pues él no puede hacerlo oficialmente ya que sirve a la policía secreta y a Espartero.

La promesa

Al día siguiente se reúnen los PJ, Augusto Ferrán, Ramón Rodríguez Correa y el dueño del lugar en el estudio de pintura que posee en Madrid el pintor José Casado del Alisal. En el estudio, repleto de obras en diferentes grados de finalización, destaca un cuadro recién comenzado que muestra al poeta sevillano en su lecho de muerte.

El retratista expone que el motivo de la reunión es el de tratar dos temas importantes:

1º) La publicación de las obras de Bécquer con cuyos beneficios podrán ayudar a la familia del mismo, puesto que los había dejado en la indigencia. En este punto todos los PNJ deciden dejar fuera de la publicación la leyenda que puede que tengan los personajes o Ferrán.

2º) Partir en busca de la verdad oculta tras los escritos misteriosos y la muerte de su amigo tal y como les aconsejó el personaje embozado. En este punto el escritor Augusto Ferrán les dirá que un patrocinador que no quiere descubrir su identidad sufragará los gastos de viaje y alojamiento que necesiten realizar pues está interesado en obtener datos más precisos de la narración del difunto y averiguar la verdad sobre el fin del literato y su conversión en un monstruoso ser.

Si los PJ desconfían de Augusto e intentan obtener más información sobre la identidad del mecenas secreto, este reconocerá

que se trata del marqués de Salamanca, que se contaba entre los amigos del pintor pero que, al haber caído en desgracia debido a sus infructuosos negocios de especulación, pretende apoyar la investigación, sin hacerlo público, para no manchar el buen nombre de Gustavo Adolfo.

Esta escena no requiere de tiradas: el DJ la debería plantear como una charla entre los 3 PNJ y los personajes para decidir el rumbo que deben tomar: solo diálogo.

Si a nadie se le ocurre nada después de haber leído la leyenda del Gaeko, uno de los PNJ sugerirá partir hacia Fitero y comenzar a investigar en la Abadía de la localidad navarra. El pintor y Ramón Rodríguez Correa deben quedarse en Madrid para comenzar los preparativos de la publicación de las obras del escritor sevillano por lo que el viaje quedará encomendado a los PJ junto con Augusto Ferrán.

El día 26 a primera hora y tras las celebraciones navideñas, un mensajero localizará a cada uno de los PJ entregándoles un billete para el tren a Miranda de Ebro del día siguiente y una suma considerable (a discreción del DJ, pero sin resultar excesiva) de las recién acuñadas pesetas para gastos varios, además de la escueta misiva que reza: "estación de Mediodía, antes de las ocho de la tarde". A continuación se incluye una tabla de equivalencias para las monedas de curso legal de la época:

Equivalencia monetaria

1 peseta	10 perras gordas	20 perras chicas	4 reales
----------	------------------	------------------	----------

*"La leyenda inédita" se encuentra disponible para su consulta en la sección Apéndices.

Dramatis Personae

AUGUSTO FERRÁN, RAMÓN RODRÍGUEZ CORREA Y
JOSÉ CASADO DEL ALISAL

(no requieren características)

REDIVIVO (BÉCQUER)

CARACTERÍSTICAS: Fortaleza (Descarga de Adrenalina) 4, Reflejos

(Corre por tu vida) 4

HABILIDADES: Forma Física (Correr más que tú) 5, Combate (Arañar y morder) 5, Percepción (Sentidos desarrollados) 5, Interacción (Inspirar Terror) 5

COMBATE: Aguante (especial), Iniciativa 5, Daño +2/+1, Defensa 15, Resistencia 24

ARMAS: Dientes C+1 Garras m+1

Enfrentarse a un redivivo causa una exposición al terror de Miedo la 1ª vez, si se supera la siguiente será de Estupor y finalmente de Desasosiego

ESPECIAL: Sólo el fuego, la luz solar o la decapitación pueden acabar con él (es necesaria un arma de filo)

MARQUÉS DE SALAMANCA

(no requiere características)

GUARDAESPALDAS

Secuaces

CARACTERÍSTICAS: Fortaleza (Musculosos) 4, Reflejos (Puro nervio) 3, Voluntad (Ha visto de todo) 4, Intelecto (Intuitivo) 4.

HABILIDADES: Forma Física (Pruebas físicas) 3, Combate (Empezar y detener peleas) 4, Percepción (Vigilar) 3, Interacción (Trato intimidatorio) 3, Profesión (Protocolos de guardaespaldas) 4, Subterfugio (Trabajillos sucios) 3, Cultura (Conocimiento de la calle) 2

COMBATE: Aguante 6, Iniciativa 4, Daño +1/+1, Defensa 12, Resistencia 18

ARMAS: Sin armas (m), Cuchillo (M+1), Revólver Lafauchaux (mM)

MATONES VESTIDOS DE ENTERRADOR

Secuaces

CARACTERÍSTICAS: Fortaleza (Hechos en la calle) 4, Reflejos (Tira de navaja a la mínima) 3, Voluntad (La calle es dura) 3, Intelecto (Sin estudios) 2.

HABILIDADES: Forma Física (Reyes del callejón) 3, Combate (Clavarte la navaja) 4, Percepción (Vigilar) 4, Interacción (Jerga callejera) 3, Profesión (Trabajillos variados) 3, Subterfugio (Mentir a la policía) 3, Cultura (Conocimiento de la calle) 2

COMBATE: Aguante 5, Iniciativa 4, Daño +1/+1, Defensa 12, Resistencia 15

ARMAS: Sin armas (m), Pico y pala (M+1), Navaja (C)

EUGENIO DE AVIRANETA

CARACTERÍSTICAS: Fortaleza (Viejo fibroso) 4, Reflejos (Puro nervio) 5, Voluntad (mi mirada doblega el hierro) 6, Intelecto (Superdotado) 6.

HABILIDADES: Forma Física (Tengo 78 años y mi esposa 23) 5, Combate (Matar no muertos) 5, Percepción (Siempre alerta) 4, Interacción (Pico de oro) 5, Profesión (Carrera militar) 5, Subterfugio (Maestro del disfraz) 5, Cultura (Estudios en París) 5,

COMBATE: Aguante 7, Iniciativa 8, Daño +2/+1, Defensa 15, Resistencia 21

ARMAS: Sin armas (m), Cuchillo (M+1), Bastón-sable (M+1), Pistola Lancaster (mM)

Mitad historia, mitad leyenda, entre otras hazañas cuentan de este espía guipuzcoano que era tal su poder de persuasión y su don de lenguas que una vez estando frente a un pelotón de fusilamiento del ejército francés, logró convencer a sus captores de que lo dejaran ir. Estuvo en activo hasta el final de su dilatada carrera y, sí, a los 70 y muchos años se casó con una joven de 20.



Eugenio de Aviraneta

Capítulo segundo.

VIAJE EN TREN

“Acabo de despertar lleno de sobresalto, de uno de esos ensueños ligeros y nerviosos, únicos que pueden conciliarse en el ferrocarril. Consulto el reloj y son las dos y media de la madrugada. La luna aún permanece escondida entre las nubes, pero a intervalos su claridad ilumina el paisaje con un resplandor azulado y fantástico. Allí está Burgos: Burgos debe ser, porque entre esa masa compacta y oscura de techos puntiagudos, de torres almenadas y altos miradores, he visto destacarse, como dos fantasmas negros, las gigantes agujas de su catedral. En este momento me ocurre qué pensarán esos monstruos de piedra, esos patriarcas, y esos personajes simbólicos tallados en el granito que permanecen día y noche inmóviles, y asomados a las góticas balaustradas del templo al ver pasar entre las sombras la locomotora ligera como el rayo y dejando en pos una ráfaga de humo y chispas encendidas. Acaso saludarán, con una sonrisa extraña, la realización de un hecho que esperan hace muchos siglos”

Inauguración del Ferrocarril del Norte.

Periódico El Contemporáneo, Gustavo Adolfo Bécquer. 1864



En este capítulo se narra el viaje de casi un día que realizarán los personajes entre el 27 y el 28 de diciembre desde Madrid a Fitero. La mayor parte del mismo transcurre a bordo de los flamantes nuevos ferrocarriles que comienzan a tender sus líneas entre los diversos puntos de la geografía española. El capítulo viene dividido en apartados que representan las diferentes etapas del viaje. Los PJ van tener encuentros con los representantes de los diferentes bandos que ansían poner sus manos sobre el manuscrito de Bécquer y que, de no conseguir la colaboración de los personajes, no dudarán en recurrir a métodos más violentos para lograr sus fines.

Consideraciones generales: La línea Madrid-Irún, y en general toda la red ferroviaria española, lleva funcionando solamente unos años. El propio Bécquer cubrió la noticia como periodista de la inauguración de la línea Madrid-San Sebastián (también conocida como "línea imperial") unos años antes de su muerte.

El trayecto Madrid-Miranda de Ebro son unas 17 horas sin contar retrasos y se viajaba durante la noche y gran parte del día ya que la velocidad media del tren era de 25 km/hora.

Los 160 kilómetros que separaban las localidades de Miranda de Ebro y Castejón se solían cubrir en unas 6 horas y cuarto. Esta línea y la de Madrid-Irún pertenecían a la "Compañía de los Caminos de Hierro del Norte de España" conocida simplemente como "Norte".

La distancia entre Castejón y Fitero se cubría en diligencia de postas y correo postal. Eran alrededor de 30 km en unas 2 horas a una velocidad media de 15 km/hora.

Finalmente, desde el pueblo de Fitero hasta el hotel de los baños de Fitero se puede viajar a pie cubriendo los 5 kilómetros que los separan en poco más de una hora o bien alquilar algún vehículo de caballos que tarda más o menos lo mismo, pero es mucho menos fatigoso.

En este capítulo se sucederán varios encuentros a medida que pasan las horas y el tren va avanzando en su recorrido. El DJ establecerá también la forma en la que los diversos grupos involucrados pretenden hacerse con los papeles que portan los PJ. Para ello deberá tener en cuenta la composición del tren y los planos del mismo ya que puede suceder que deban perseguir a los posibles enemigos o huir de ellos.

El tren posee una locomotora de vapor Beyer-Peacock llamada "Leza" y su tender de carbón y, por este orden: dos vagones de transporte de carga y correo, tres vagones de tercera clase, dos de segunda, un vagón restaurante y un vagón de primera como coche de cola. El ferrocarril que cubre la distancia entre Miranda de Ebro y Castejón tiene una máquina de iguales características de nombre "Cidacos" y la distribución de sus coches es idéntica.

Madrid-Valladolid

Tramos y estaciones del trayecto Madrid-Miranda de Ebro:

- 250 kilómetros de Madrid a Valladolid, con paradas en: Ávila, Medina del Campo y Valladolid.

Los PJ se dan cita en la estación de ferrocarril de Mediodía en Madrid para tomar el tren que les llevará a Miranda de Ebro. Afrontan un largo viaje en una moderna locomotora de vapor que alcanza la, para aquel entonces, sorprendente velocidad de 25 kilómetros a la hora. Su coche, el último del convoy, es el de 1ª clase, gracias a la generosidad del marqués de Salamanca, que no ha escatimado en gastos. Son las 8 de la tarde del 27 de diciembre cuando el revisor da orden de partir y el tren entona un estruendoso silbido para señalar su inminente puesta en marcha. Cuando los personajes se han sentado en sus cómodos asientos del último vagón, el de 1ª clase, unas voces procedentes del andén piden que se detenga el ferrocarril. Si se asoman a las ventanillas podrán ver como una gran cantidad de militares uniformados suben a los vagones. Un par de inspectores de policía vestidos de paisano, junto a un grupo de soldados, penetran en el vagón de los personajes y comienzan a pedir identificaciones y a interrogar sobre los motivos que cada pasajero tiene para realizar este viaje.

Mientras son exhaustivamente sondeados y registrados un rumor comienza a circular entre los presentes: hace media hora han atentado contra el presidente Prim, que se debate entre la

vida y la muerte.

Con una tirada exitosa de Reflejos + Percepción a dificultad 15 podrán notar que los policías que les interrogan ponen especial énfasis en registrar sus pertenencias y que se muestran desencantados en no encontrar nada que les incrimine. También les preguntarán si conocen a Eugenio de Aviraneta y dónde se encontraban entre las 7 de la tarde y el momento actual.

Por último, requisarán cualquier arma blanca y de fuego que encuentren. Además, 4 policías vestidos de paisano viajarán en un vagón de 2ª clase para seguir a los PJ, pues han recibido el soplo de "Los Hijos de la Noche" (los verdaderos instigadores del atentado), diciendo que los personajes han tenido algún tipo de participación en el tiroteo contra el presidente.

Finalmente, el tren sale de la estación con una hora de retraso sobre el horario previsto, bajo una terrible nevada en medio de la cerrada noche castellana.

Durante las horas de oscuridad sufrirán un ataque por parte de dos vampiros. Eugenio de Aviraneta viaja disfrazado en otro de los compartimentos del vagón de 1ª clase por lo que si el DJ lo estima oportuno puede acudir a ayudar a los PJ de alguna manera aunque después se volverá a marchar puesto que los policías pueden aparecer para intentar, esta vez, sustraer los papeles de Bécquer a los PJ sin tener que dar explicaciones a los militares

que les seguían en el primer encuentro, ya que sospechan de su contenido aunque no saben qué importancia tienen con exactitud: tan solo que un alto cargo ha pedido que intenten confiscar los escritos, pero con cierta discreción. El DJ es libre de utilizar a los agentes del orden en cualquier momento que el estime conveniente del viaje.

Durante el viaje, el anciano espía intentará concertar una reunión con alguno de los PJ para ponerles un poco en situación

y contarles que se enfrentan a una antigua secta que desea los escritos de Bécquer para liberar al poderoso monstruo. También les contará lo mismo sobre los calatravos, pues no desea que los PJ colaboren con ninguno de los dos bandos. Una tirada de Intelecto + Percepción a dificultad 20 permitirá a los PJ reconocer que él es el embozado del cementerio y pueden caer en la cuenta de que lo han visto en diferentes momentos disfrazado y observándoles.

Valladolid-Miranda de Ebro

Tramos y estaciones del trayecto Valladolid-Miranda de Ebro:

- 120 kilómetros de Valladolid a Burgos.
- 100 kilómetros de Burgos a Miranda de Ebro.

Amanece al llegar a Valladolid. Durante la parada en la estación un hombre vestido con sobrias ropas y gafas circulares entrará al vagón de los personajes. Cuatro hombres con aspecto de escoltas se quedarán al otro lado de la puerta. Se presentará como Manuel Sánchez y ofrecerá una considerable suma de dinero por el escrito que llevan encima alegando que es un ferviente admirador de la obra del poeta. Manuel Sánchez es

el ayudante personal del marqués de Salamanca (aunque nunca lo admitirá) y en primer término negociará con los PJ. Si no obtiene resultados intentará apropiarse de los escritos del literato en otro momento y con otros métodos, pues viajará en un coche de 2ª clase durante el resto del viaje. Podría crear una distracción y obligarles a salir del compartimento privado o atacarles directamente con ayuda de sus cuatro guardaespaldas y puede que de los cuatro policías.

El tren llegará a Miranda de Ebro a las 2 del mediodía del 28 de diciembre y los PJ deberán realizar el trasbordo.

Miranda de Ebro-Castejón

Tramos y estaciones del trayecto Miranda de Ebro-Castejón:

- 80 kilómetros de Miranda de Ebro a Logroño.
- 80 kilómetros de Logroño a Castejón.

En este tramo los PJ se las verán con seis Guardianes de la Orden de Calatrava que se montarán en Logroño. Se dirigirán a los personajes de forma directa haciendo valer su condición de miembros de la Orden y servidores de la verdad para obtener

los escritos. Si los PJ no les dan el manuscrito, acto seguido intentarán quitárselo por la fuerza. Tampoco desean que la sangre llegue al río y se retirarán al vagón de 3ª para observar, a la espera de una mejor oportunidad, puesto que no desean llamar la atención más de lo necesario.

La llegada a Castejón se produce a las 8 y media de la tarde del 28 de diciembre.

Castejón-Baños de Fitero

Tramos y estaciones del trayecto Castejón-Baños de Fitero:

- 30 km en unas 2 horas hasta el pueblo de Fitero en diligencia.
- 5 km en una hora aproximadamente desde Fitero en el carro de algún vecino hasta el hotel de la estación termal.

En esta parte del viaje no tiene lugar ningún encuentro destacable y los PJ la realizan en diligencia aunque dado que están siendo seguidos por policías, Guardianes e Hijos de la Noche es probable que tenga lugar un nuevo intento por sustraerles los manuscritos durante esta etapa, por ejemplo un asalto a la diligencia con los atacantes montados a caballo.

Cuando los PJ lleguen al hotel de los Baños de Fitero hacia las nueve y cuarto del 28 de diciembre, una tirada de Intelecto + Percepción a 15 les hará darse cuenta de la intranquilidad del cochero por haber anochecido ya y que todas las viviendas del pueblo están cerradas a cal y canto sin verse ni un alma en el lugar. Deberán sacar una tirada de Voluntad + Interacción a 25 para convencer a algún vecino de que les alquile su carro y les lleve hasta el hotel. De lograrlo verán que el vecino conduce el carruaje aterrado y se santigua constantemente. Si no lo consiguen deberán realizar la última parte del viaje a pie, en plena noche.

Dramatis Personae

REDIVIVO (inteligente)

CARACTERÍSTICAS: Fortaleza (Descarga de Adrenalina) 4, Reflejos

(Corre por tu vida) 4, Voluntad (Más allá de la muerte) 4, Intelecto (Intuitivo) 4

HABILIDADES: Forma Física (Correr más que tú) 5, Combate (Arañar y morder) 5, Percepción (Sentidos desarrollados) 5, Interacción (Inspirar Terror) 5.

COMBATE: Aguante (especial), Iniciativa 6, Daño +2/+1, Defensa 15, Resistencia 24

ARMAS: Dientes C+1 Garras m+1

Enfrentarse a un redivivo causa una exposición al terror de Miedo la 1ª vez, si se supera la siguiente será de Estupor y finalmente de Desasosiego

ESPECIAL: Sólo el fuego, la luz solar o la decapitación pueden acabar con él (es necesaria un arma de filo)

MANUEL SÁNCHEZ: Ayudante personal del jefe del grupo de los Hijos de la Noche.

No requiere características.

GUARDAESPALDAS

Secuaces

CARACTERÍSTICAS: Fortaleza (Musculosos) 4, Reflejos (Puro nervio) 3, Voluntad (Ha visto de todo) 4, Intelecto (Intuitivo) 4.

HABILIDADES: Forma Física (Pruebas físicas) 3, Combate (Empezar y detener peleas) 4, Percepción (Vigilar) 3, Interacción (Trato intimidatorio) 3, Profesión (Protocolos de guardaespaldas) 4, Subterfugio (Trabajillos sucios) 3, Cultura (Conocimiento de la calle) 2

COMBATE: Aguante 6, Iniciativa 4, Daño +1/+1, Defensa 12, Resistencia 18

ARMAS: Sin armas (m), Cuchillo (M+1), Revólver Lafauchaux (mM)

POLICÍA SECRETO

Secuaces

CARACTERÍSTICAS: Fortaleza (Curtido) 3, Reflejos (Más papeleo que acción) 2, Voluntad (Ha visto de todo) 3, Intelecto (Intuitivo) 4.

HABILIDADES: Forma Física (Pruebas físicas) 3, Combate (Arrestar al sospechoso) 3, Percepción (Noche en vela) 2, Interacción (Interrogatorio) 4, Profesión (Trabajo policial) 4, Subterfugio (El traje abre muchas puertas) 3, Cultura (Rudimentos de medicina forense) 1

COMBATE: Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +1/+1, Defensa 10, Resistencia 12

ARMAS: Bastón (M+1), Revólver Tranter (mM)

GUARDIÁN DE LA ORDEN DE CALATRAVA

Secuaces

CARACTERÍSTICAS: Fortaleza (Fibroso) 4, Reflejos (Puro nervio) 4, Voluntad (Ha visto de todo) 4, Intelecto (Intuitivo) 4.

HABILIDADES: Forma Física (Pruebas físicas) 4, Combate (Matar no-muertos) 5, Percepción (Siempre alerta) 4, Interacción (Directo al grano) 3, Profesión (Entrenamiento militar) 4, Subterfugio (Todo vale contra el mal) 4, Cultura (Historia de la Orden) 3

COMBATE: Aguante 6, Iniciativa 6, Daño +2/+1, Defensa 13, Resistencia 18

ARMAS: Sin armas (m), Cuchillo (M+1), Bastón-sable (M+1), Revólver Spirlet(mM)

Capítulo tercero.

LOS BAÑOS DE FITERO

"Primero es un albor trémulo y vago,
raya de inquieta luz que corta el mar;
luego chispea y crece y se dilata
en ardiente explosión de claridad.
La brilladora lumbre es la alegría,
la temerosa sombra es el pesar.
¡Ay! En la oscura noche de mi alma,
¿cuándo amanecerá?"

Rima LXII, Gustavo Adolfo Bécquer.



BAÑOS PRIMITIVOS DE FITERO

En este capítulo se relatan los sucesos que ocurren durante su estancia en el Hotel de los Baños de Fitero buscando pistas para solucionar el misterio sobre la muerte de Bécquer. En esta parte se relatan los encuentros que tienen lugar en el lugar y los extraños acontecimientos de carácter sobrenatural que pondrán en fuga a casi todos los huéspedes si los PJ encuentran “el ojo” del Gaeko y lo dejan en su actual alojamiento.

Este capítulo es en torno al cual gira la aventura en sí. Los PJ pueden ir y venir a los escenarios descritos en los capítulos 4, 5 y 6 puesto que no siguen una trama lineal. El séptimo capítulo, aunque es similar a los anteriores, debe dejarse para el final de la aventura.

El último párrafo de la leyenda “Gaeko” es la clave para encontrar 3 objetos necesarios para conducirlos hasta la prisión del ser. El párrafo dice así:

“Ahora me arrepiento de haber publicado la historia de la Cueva de la Mora, pues en ella encuentra orientación el espíritu inquisitivo, tal y como al escuchar el Miserere de los antiguos caballeros que murieron en su monasterio puede un alma curiosa hallar la clave de la comprensión de lo velado. Siempre que encuentre iluminación bajo la mirada del “ojo” del todopoderoso... acaso esta leyenda no verá nunca la luz...”

Hace referencia al mapa encriptado que se encuentra escondido en la Cueva de la Mora al pie del castillo en ruinas de Tudején.

También hay una alusión al monasterio en ruinas enclavado en las cercanías y en el que Bécquer escondió el código de encriptación necesario para decodificar el mapa. El escritor copió y sustituyó el original, pero aplicando este imaginativo código secreto de su invención, que lo hace incomprensible para el que no lo posea.

Por último, parece que también es necesario recuperar “el ojo” que reposaba en la vasija y que se oculta en las catacumbas de la biblioteca de la Abadía de Fitero.

Si los propios jugadores no se dan cuenta de esto, una tirada de Intelecto + Cultura o Intelecto + Profesión (en caso de que tenga sentido) a dificultad 15 aclarará a los personajes el significado del párrafo. De no obtener el resultado necesario, Augusto Ferrán lo puede insinuar.

Cansados por el largo viaje y las aventuras que han vivido, los personajes tendrán a su disposición unas confortables habitaciones dobles situadas en la primera planta del hotel. Durante la noche de su llegada podrán disfrutar de una copiosa y exquisita cena y un reconfortable y reparador sueño que no se verá interrumpido por sobresalto alguno.

Al día siguiente, en una soleada y templada mañana invernal, 29 de diciembre de 1870, comenzarán sus pesquisas en el entorno de la agradable comarca que rodea a la famosa estación termal y al balneario de Fitero, famoso en toda España gracias a la popularidad de sus ilustres huéspedes, tales como el esposo de Isabel II o el propio Bécquer.

El hotel es acogedor y con una decoración y servicio impecables. Cuenta con baños termales y de vapor y piscinas de agua fría y caliente que datan de la época romana. Además, en él trabaja un cuerpo médico especializado en el tratamiento de multitud de dolencias, pues no en vano las aguas del lugar tienen fama de curarlo todo salvo la locura y el gálico (sífilis).

Los PJ pueden indagar preguntando al personal del establecimiento, que no sabrá nada de importancia, aunque parte de ellos pertenecen al grupo de los Hijos de la Noche. Si consiguen una tirada de Voluntad + Interacción a dificultad 20 al preguntar sobre el director del hotel, les responderán que “el marqués de Salamanca no suele venir por aquí y deja como encargado de dirección al señor Enériz” (quién, por cierto, tampoco sabe nada sobre ningún otro asunto que no sea el funcionamiento del lugar y las bondades de la gastronomía navarra).

En el hotel tendrán lugar una serie de sucesos que el DJ debe narrar cuando estime oportuno y en el orden que desee:

Entrevista con el Duque de la Victoria

Dos hombres vestidos de negro y con actitud seria se presentarán ante los personajes para pedirles amablemente pero con actitud inflexible que les acompañen, puesto que alguien quiere entrevistarse con ellos. Se trata de dos agentes del grupo de los Guardianes. Se identificarán como miembros de la Orden enseñando sus tatuajes y, si los PJ no aceptan seguirlos, les entregarán una misiva firmada por Baldomero Espartero pidiendo que perdonen las brusquedades de sus hombres pero que acepten su invitación y mantengan una charla amigable con él.

Si les acompañan se entrevistarán con el ex-regente y ex-presidente en un banco de los jardines del lugar. Este les contará que es el maestre guardián de la orden de Calatrava y que por el bien de la nación y tal vez del mundo, deben entregarle el escrito de Bécquer. También les expresará sus condolencias por la muerte del escritor que trabajaba para él intentando encontrar el paradero de un ser antinatural encerrado tiempo atrás por miembros de la orden a la que sirve el general. Define la muerte del poeta como un “desafortunado incidente” y “una baja de guerra”. Espartero no cuenta con que le den los escritos y solamente pretende medir el arrojo de los personajes. Prefiere que sus hombres les sigan e intenten conseguir el manuscrito sin causar daño posteriormente si encuentran un momento idóneo o bien dejar que los PJ resuelvan el enigma de la ubicación del Gaeko e intervenir al final. Esta subescena es un diálogo entre los PJ y el general en la que no es necesario realizar tiradas. Al finalizar la misma, Espartero regresará a Logroño en su coche particular.

Ataque de los redivivos

Una de las noches serán atacados por dos vampiros, bien en el exterior, bien en el interior del hotel. Los dos son vampiros del tipo inteligente e intentarán conseguir los escritos que obren en poder de los personajes acabando con ellos. Si el DJ lo cree oportuno puede hacer intervenir a dos hombres de la orden de los Guardianes que se han quedado en el hotel o al propio Aviraneta que, como es costumbre en él, está hospedado en el lugar bajo una falsa identidad.

La 3ª planta

La 3ª planta del hotel está cerrada por obras y unas gruesas cadenas con candados impiden abrir la puerta. No obstante, no parece haber ningún obrero ni señal de materiales de construcción. Además, con una tirada exitosa de Inteligencia + Percepción a dificultad 20, se percatarán de que por las noches brillan luces a través de los resquicios que dejan las cortinas de las ventanas del mencionado piso. En este nivel se reúnen con cierta frecuencia los miembros de los Hijos de la Noche para practicar extraños rituales que incluyen beber sangre humana (una tirada de Intelecto + Cultura o Intelecto + Percepción (o incluso Intelecto + Profesión, si tiene sentido) a dificultad 20 les permitirá apreciar manchas secas de sangre que no han logrado limpiar. Extraños objetos rituales hechos a partir de calaveras humanas se encuentran en una mesa de una de las habitaciones. Ver estos perturbadores objetos crea una exposición al terror de Desasosiego. Cabe la posibilidad de que accedan a esta planta cuando se lleva a cabo uno de los rituales nocturnos, a discreción del DJ.

Dependiendo de la actuación de los PJ, los Hijos de la Noche serán o no descubiertos. Si lo son, los miembros de la secta los perseguirán sin cuartel y proseguir la aventura se hará hartamente difícil. Descubrirán que el oficiante de ceremonias es el marqués de Salamanca, a quién creían un aliado.

La casa cerrada

Una de las pequeñas edificaciones independientes de la construcción principal de hotel tiene las puertas y ventanas cegadas con tablones. Si preguntan al personal del hotel recibirán respuestas vagas, pues nadie sabe a ciencia cierta qué hay en el interior. En caso de lograr acceder, se encontrarán con la guarida de los únicos cinco vampiros de la zona que no se volvieron salvajes tras su conversión. Si destruyeron de alguna manera a los dos que les atacaron en el tren y a los otros dos que les agredieron en el hotel tan solo restará uno. De día vigilan las puertas de entrada dos miembros de los Hijos de la Noche, que se hacen pasar por jardineros.

Dentro de la casa hay huesos y restos de niños devorados, lo que requiere poner a prueba la Entereza con una exposición al terror de Estupor por parte de los PJ.

Sucesos sobrenaturales

Debido a la presencia en las inmediaciones del Gaueko que altera la realidad con su conciencia, comenzarán a ocurrir extraños sucesos sobrenaturales que pondrán a prueba la Entereza de los PJ. Estos episodios paranormales sólo sucederán si los personajes tienen "el ojo" cerca del lugar donde está encerrado el ser no muerto, a saber: el hotel y sus inmediaciones y, también por otros motivos, las ruinas del monasterio y subterráneos de la Abadía, que se describen en los capítulos 5 y 6 respectivamente.

La consecuencia práctica de esto es que los huéspedes normales del balneario abandonarán el lugar quedando solamente quienes tengan alguna motivación poderosa para ello. Es decir, los PJ y todo aquel PNJ que estime oportuno el director de Juego como Aviraneta, los Guardianes que estén vigilando a los personajes e incluso los policías de incógnito que les persiguen e intentan detenerles a la espera de que hagan algo delictivo. Por supuesto, los Hijos de la Noche no se ven afectados por esto ya que para ellos es un honor poder contemplar estas manifestaciones a las que consideran una muestra del poder de sus dioses.

Augusto Ferrán decidirá marcharse del lugar y los personajes deberán convencerlo para que se quede o dejarlo ir.

Estos sucesos paranormales son:

- Las paredes de la habitación comienzan a rezumar sangre y todo queda cubierto por ella. Los PJ la pueden oler y palpar. Unos instantes después ha desaparecido y no hay rastro alguno del líquido rojo.

- Unas gotas de sangre cae insistentemente de una de las esquinas del techo. El sonido es desquiciante y la gotera formará un pequeño charco en el suelo. Si suben arriba o investigan la procedencia del fenómeno no lograrán hallar explicación racional alguna.

- Un grupo de monjes fantasmales, en procesión y entonando un cantico en latín, aparecen traspassando una pared para luego desaparecer por el muro opuesto. Todo a su paso queda cubierto de escarcha.

- Una niña inmaterial vestida con un camisón blanco está sollozando acurrucada al fondo del pasillo. Si alguien le pregunta solo le dirá "tengo miedo, tengo frío" con una voz susurrante. Después mirará fijamente a un punto opuesto del corredor y, señalando, comenzará a gritar de manera aterradora alcanzando tal volumen que los que la escuchen temerán por su integridad física. El espectro desaparecerá justo en ese momento y todo quedará en silencio.

El DJ es libre de proponer sus propias situaciones sobrenaturales y de utilizar todas o alguna de las propuestas. En el Capítulo 6 también se describen ejemplos de estos episodios espectrales. En cualquier caso, las tiradas de Entereza se realizarán frente a un nivel de exposición de Miedo para poner a prueba los nervios de los personajes, pero el DJ es libre de realizar las pruebas a nivel de Estupor si lo cree conveniente.

Dramatis Personae

BALDOMERO ESPARTERO

características no necesarias.

HIJO DE LA NOCHE

Secuaces

CARACTERÍSTICAS: Fortaleza (Trabajos rutinarios) 2, Reflejos (Embotado por los ritos) 2, Voluntad (Gaeko es nuestro dios) 3, Intelecto (Ha ido a la escuela) 2.

HABILIDADES: Forma Física (Normal) 2, Combate (Carne de cañón) 2, Percepción (En ocasiones veo muertos) 2, Interacción (Obedecer a nuestro líder) 4, Profesión (Sectario) 4, Subterfugio (Mi vida es un secreto) 3, Cultura (Mi señor es La Verdad) 1

COMBATE: Aguante 3, Iniciativa 3, Daño +1/+1, Defensa 9, Resistencia 9

ARMAS: Sin armas (m), Dagas (M)

MARQUÉS DE SALAMANCA

características no necesarias.

GUARDIAN DE LA ORDEN DE CALATRAVA

Secuaces

CARACTERÍSTICAS: Fortaleza (Fibroso) 4, Reflejos (Puro nervio) 4, Voluntad (Ha visto de todo) 4, Intelecto (Intuitivo) 4.

HABILIDADES: Forma Física (Pruebas físicas) 4, Combate (Matar no muertos) 5, Percepción (Siempre alerta) 4, Interacción (Directo al grano) 3, Profesión (Entrenamiento militar) 4, Subterfugio (Todo vale contra el mal) 4, Cultura (Historia de la Orden) 3

COMBATE: Aguante 6, Iniciativa 6, Daño +2/+1, Defensa 13, Resistencia 18

ARMAS: Sin armas (m), Cuchillo (M+1), Bastón-sable (M+1), Revólver Spirlet(mM)

REDIVIVO

(Inteligente)

CARACTERÍSTICAS: Fortaleza (Descarga de Adrenalina) 4, Reflejos

(Corre por tu vida) 4, Voluntad (Más allá de la muerte) 4, Intelecto (Intuitivo) 4

HABILIDADES: Forma Física (Correr más que tú) 5, Combate (Arañar y morder) 5, Percepción (Sentidos desarrollados) 5, Interacción (Inspirar Terror) 5.

COMBATE: Aguante (especial), Iniciativa 6, Daño +2/+1, Defensa 15, Resistencia 24

ARMAS: Dientes C+1 Garras m+1

Enfrentarse a un redivivo causa una exposición al terror de Miedo la 1ª vez, si se supera la siguiente será de Estupor y finalmente de Desasosiego

ESPECIAL: Sólo el fuego, la luz solar o la decapitación pueden acabar con él (es necesaria un arma de filo)

POLICÍA SECRETO

Secuaces

CARACTERÍSTICAS: Fortaleza (Curtido) 3, Reflejos (Más papeleo que acción) 2, Voluntad (Ha visto de todo) 3, Intelecto (Intuitivo) 4.

HABILIDADES: Forma Física (Pruebas físicas) 3, Combate (Arrestar al sospechoso) 3, Percepción (Noche en vela) 2, Interacción (Interrogatorio) 4, Profesión (Trabajo policial) 4, Subterfugio (El traje abre muchas puertas) 3, Cultura (Rudimentos de medicina forense) 1

COMBATE: Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +1/+1, Defensa 10, Resistencia 12

ARMAS: Bastón (M+1), Revólver Tranter (mM)



Capítulo cuarto.

LA CUEVA DE LA MORA

"Frente al establecimiento de baños de Fitero, y sobre unas rocas cortadas a pico, a cuyos pies corre el río Alhama, se ven todavía los restos abandonados de un castillo árabe, célebre en los fastos gloriosos de la reconquista por haber sido teatro de grandes y memorables hazañas, así por parte de los que lo defendieron como de los que valerosamente clavaron sobre sus almenas el estandarte de la cruz. De los muros no quedan más que algunos ruinosos vestigios; las piedras de la atalaya han caído unas sobre otras al foso y lo han cegado por completo; en el patio de armas crecen zarzales y matas de jaramago; por todas partes adonde se vuelven los ojos no se ven más que arcos rotos, sillares oscuros y carcomidos; aquí un lienzo de barbacana, entre cuyas hendiduras nace la yedra; allí un torreón que aún se tiene en pie como por milagro; más allá los postes de argamasa con las anillas de hierro que sostenían el puente colgante."

La Cueva de la Mora, Gustavo Adolfo Bécquer.



En esta parte, los PJ buscarán el mapa encriptado escondido por Bécquer en la llamada "Cueva de la Mora". Con suerte encontrarán lo que buscan, pero también verán con horror como el lugar es utilizado por el grupo de Los hijos de la Noche como refugio secreto en el que tener controlados a los redivivos que se vuelven salvajes y a las víctimas que sirven de alimento para los monstruos.

En la sección Apéndices se puede encontrar un plano del mapa de la Cueva de la Mora.

La cueva de la mora

Entrada

La boca de la cueva se encuentra parcialmente oculta por la vegetación de las orillas del río Alhama. Es necesario un chequeo de Intelecto + Percepción a dificultad 15 para encontrarla. Una tirada de Intelecto + Percepción a 20 también revelará que al menos cuatro personas están escondidas en la penumbra. Para acercarse sin ser detectados se necesita una tirada de Voluntad + Subterfugio a 15. Se trata de cuatro miembros de los Hijos de la Noche que vigilan el lugar.

Prisioneros

Una escena dantesca aguarda a los personajes en esta parte de la gruta: hay cuatro jaulas para animales, y en dos de ellas hay un total de tres mujeres y tres niños.

Los PJ deberán obtener un resultado favorable de Voluntad + Interacción a dificultad 20 o se pondrán a chillar de manera descontrolada (están aterrados), llamando la atención de los tres Hijos de la Noche que vigilan la entrada del pasaje que da al castillo de Tudején y a los cinco que están trabajando en esos momentos en la sala de los redivivos salvajes proporcionándoles víctimas.

Pasaje

El suelo de la cueva va ascendiendo de manera paulatina hasta convertirse en una escalera tallada en la roca que sube hacia las escasas ruinas del castillo de Tudején. Esta otra entrada de la caverna está medio obstruida por las rocas y es necesario pasar a gatas para salir al exterior. No obstante, siempre hay tres guardianes en la abertura. Confiados, no esperan tener ningún

visitante indeseado por lo que resulta bastante fácil sorprenderlos (tirada de Voluntad + Subterfugio a dificultad 10).

Sala de los salvajes

Se trata de la sala que alberga a los vampiros que sufren de salvajismo. Son difíciles de controlar y solamente otro renacido que no haya perdido sus recuerdos en inteligencia humana puede dominarlos efectivamente. Los tienen encerrados proporcionándoles alimento en forma de víctimas humanas aunque los dejarán libres como último recurso.

Este lugar es escalofriante. Huesos, y restos humanos en descomposición adornan suelo y paredes de la caverna, lo que exige una tirada de Entereza frente a una exposición al terror de nivel Estupor o Miedo al contemplar el grotesco espectáculo de los monstruos lamiendo frenéticamente con sus ahusadas lenguas la sangre coagulada que queda entre los despojos.

La sala tiene una sólida verja de metal cuya llave posee, a discreción del DJ, uno de los guardianes de la gruta. Así como la cueva posee una iluminación deficiente gracias a alguna lámpara de parafina, en esta sección no brilla luz alguna.

Cinco guardias están contemplando entre risas y chascarrillos a la luz de un único farol, cómo los vampiros salvajes pelean por los restos de las últimas víctimas que les acaban de proporcionar (si no acudieron alertados por los posibles gritos a la zona de los prisioneros). Sorprenderlos también resultará fácil por el ruido de succión y los alaridos guturales de los monstruos (tirada Voluntad + Subterfugio a 10).

Como no podía ser de otra manera, el mapa codificado se encuentra en algún lugar de la sala de los renacidos salvajes y los PJ deberán hacer un chequeo de Intelecto + Percepción a una dificultad de 15 para encontrarlo.

Dramatis Personae

REDIVIVO (*Salvaje*)

CARACTERÍSTICAS: Fortaleza (Descarga de Adrenalina) 4, Reflejos

(Corre por tu vida) 4

HABILIDADES: Forma Física (Correr más que tú) 5, Combate (Arañar y morder) 5, Percepción (Sentidos desarrollados) 5, Interacción (Inspirar Terror) 5

COMBATE: Aguante (especial), Iniciativa 5, Daño +2/+1, Defensa 15, Resistencia 24

ARMAS: Dientes C+1 Garras m+1

Enfrentarse a un redivivo causa una exposición al terror de Miedo la 1ª vez, si se supera la siguiente será de Estupor y finalmente de Desasosiego

ESPECIAL: Sólo el fuego, la luz solar o la decapitación pueden acabar con él (es necesaria una arma de filo)

HIJO DE LA NOCHE

Secuaces

CARACTERÍSTICAS: Fortaleza (Trabajos rutinarios) 2, Reflejos (Embotado por los ritos) 2, Voluntad (Gaueko es nuestro dios) 3, Intelecto (Ha ido a la escuela) 2.

HABILIDADES: Forma Física (Normal) 2, Combate (Carne de cañón) 2, Percepción (En ocasiones veo muertos) 2, Interacción (Obedecer a nuestro líder) 4, Profesión (Sectario) 4, Subterfugio (Mi vida es un secreto) 3, Cultura (Mi señor es La Verdad) 1

COMBATE: Aguante 3, Iniciativa 3, Daño +1/+1, Defensa 9, Resistencia 9

ARMAS: Sin armas (m), Dagas (M)

Capítulo quinto.

EL MISERERE

“Ese Miserere, que sólo oyen por casualidad los que como yo andan día y noche tras el ganado por entre breñas y peñascales, es toda una historia; una historia muy antigua, pero tan verdadera como al parecer increíble. Es el caso, que en lo más fragoso de esas cordilleras, de montañas que limitan el horizonte del valle, en el fondo del cual se halla la abadía, hubo hace ya muchos años, ¡qué digo muchos años!, muchos siglos, un monasterio famoso”

El Miserere, Gustavo Adolfo Bécquer.



En este capítulo los PJ intentarán encontrar el código de encriptación que Bécquer escondió entre las ruinas del monasterio que inspiró su famosa leyenda "El Miserere". La única dificultad de este capítulo es no perderse en los caóticos caminos de los montes y barrancos del lugar que llevan hasta las ruinas del monasterio de Yerga.

Es bastante fácil perderse en los laberínticos despeñaderos plagados de vegetación arbustiva de la zona y que la noche sorprenda a los excursionistas. Con tres tiradas exitosas consecutivas de Intelecto + Forma Física a dificultad 15 lograrán llegar al lugar. En caso contrario se verán sorprendidos por la oscuridad. Para regresar deben obtener igualmente tres tiradas exitosas consecutivas.

Bandoleros

Esta parte de la aventura se presta especialmente bien para que los miembros de la Orden o de los Hijos de la Noche les tiendan una emboscada. No obstante, la zona es frecuentada por unos bandoleros, casi los últimos de su especie, que en ella tienen su refugio. Para aderezar la aventura, el DJ puede narrar este encuentro, o bien ignorarlo por completo.

Si no superan una tirada de Intelecto + Percepción a 20, los personajes se verán sorprendidos y asaltados por dos rufianes que les intentarán dejar con los calzones como única posesión. Poco después del encuentro una partida de guardias civiles se encontrará con los PJ, ya que recorren la zona en busca de los malhechores.

Las ruinas

Encontrar el código de encriptación entre las ruinas del lugar se consigue obteniendo un resultado favorable de Intelecto + Percepción a una dificultad de 15.

Si por casualidad llevasen "el ojo" consigo, este objeto ocasionará que aparezcan las ánimas de los monjes que allí murieron, entonando el Miserere. No es peligroso en sentido físico, tan solo puede hacerles perder cordura por contemplar a los espectros. Deberán hacer un chequeo de Entereza frente a una exposición al terror a nivel de Miedo.

Dramatis Personae

BANDOLERO (*"El Pintas"* y *"El Francés"*)

CARACTERÍSTICAS: Fortaleza (Curtido) 3, Reflejos (Vida en los caminos) 3, Voluntad (Ha visto de todo) 3, Intelecto (No fue a la escuela) 2.

HABILIDADES: Forma Física (Todo el día andando) 3, Combate (¡Manos arriba!) 3, Percepción (Vigilar caminos) 2, Interacción (O eres amigo o eres víctima) 3, Profesión (Soy libre haciendo esto) 3, Subterfugio (Impresionar a las víctimas) 3, Cultura (Rudimentos de caza) 1

COMBATE: Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +1/+1, Defensa 10, Resistencia 12

ARMAS: Navaja (C), Fusil Naranjero (CM),

GUARDIA CIVIL

Secuaces

CARACTERÍSTICAS: Fortaleza (Curtido) 3, Reflejos (Patrullar caminos) 3, Voluntad (Ha visto de todo) 3, Intelecto (Intuitivo) 3.

HABILIDADES: Forma Física (Pruebas físicas) 3, Combate (Arrestar al sospechoso) 3, Percepción (Vigilar caminos) 2, Interacción (Interrogatorio) 4, Profesión (Trabajo policial) 4, Subterfugio (Mi traje abre muchas puertas) 3, Cultura (Rudimentos de caza) 1

COMBATE: Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +1/+1, Defensa 10, Resistencia 12

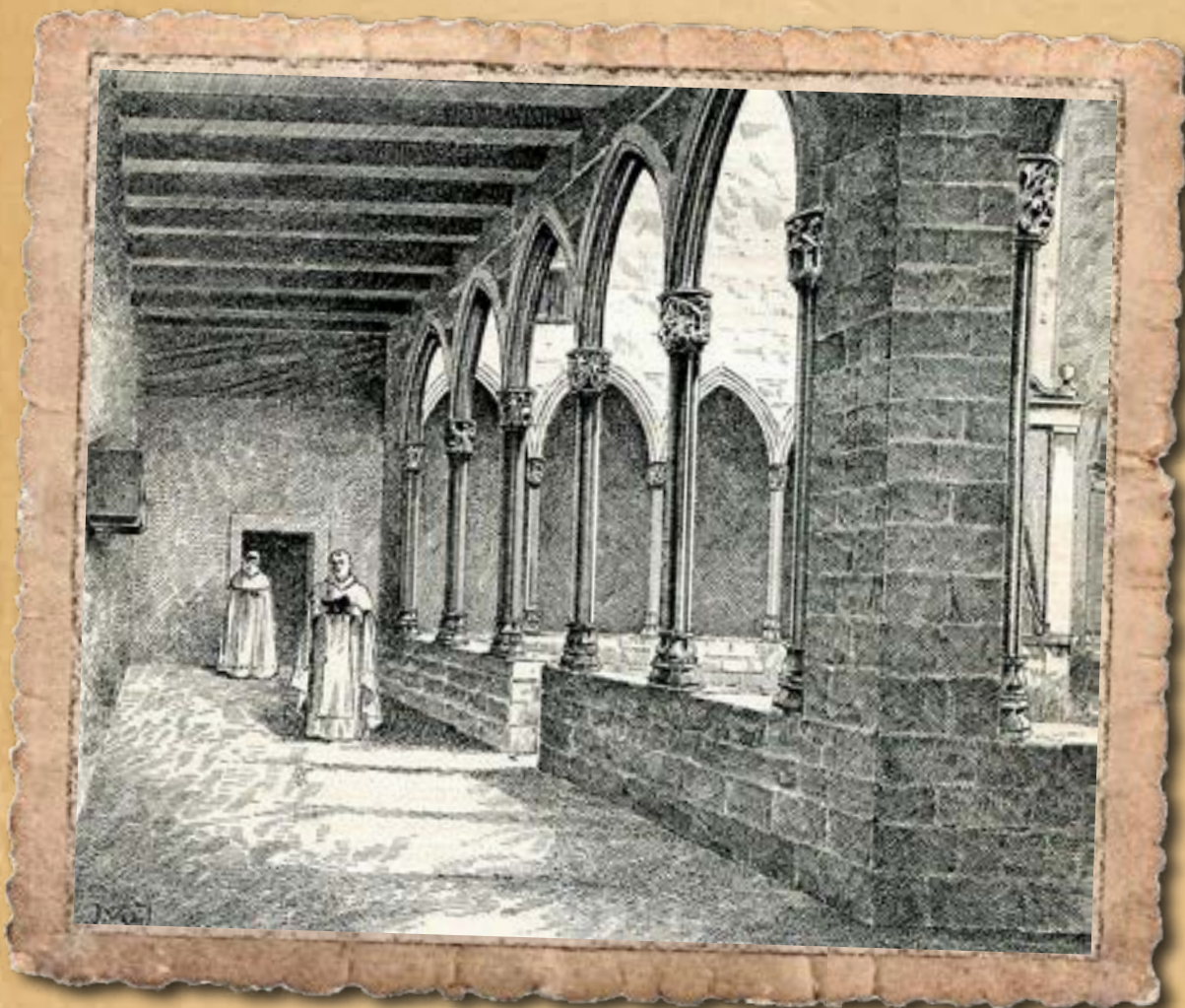
ARMAS: Sable (M+1), Fusil Chassepot (CM), Pistola Tranter (mM)

Capítulo sexto.

LA ABADÍA DE FITERO

"Hace algunos meses que visitando la célebre abadía de Fitero y ocupándome en revolver algunos volúmenes en su abandonada biblioteca, descubrí en uno de sus rincones dos o tres cuadernos de música bastante antiguos, cubiertos de polvo y hasta comenzados a roer por los ratones."

El Miserere, Gustavo Adolfo Bécquer.



En este capítulo los PJ deben ir a la Abadía de Santa María la Real de Fitero para adentrarse en los oscuros corredores situados bajo la biblioteca y poder encontrar “el ojo” que, según el poeta sevillano, encontró en el lugar junto al escrito original.

El antiguo monasterio de Santa María la Real se encuentra situado en la cercana localidad de Fitero. Es de estilo de transición del románico al gótico y pertenece a la orden del Cister. De hecho, fue el primer monasterio de esta congregación situado en la Península. San Raimundo, su primer abad, creó la orden de Calatrava. Los personajes pueden ir caminando hasta allí en poco más de una hora, pues solo 5 kilómetros separan la villa del balneario.

En la sección Apéndices se puede encontrar un plano de la Abadía de Fitero.

La abadía de Fitero

Prohibida la entrada

Los monjes no les quieren dejar entrar pues tienen como norma reciente limitar el acceso al lugar solo a personalidades y la entrada a la iglesia solo en las horas de culto para que la gente pueda participar en los oficios religiosos.

Los jugadores deberán utilizar su inventiva para tener acceso al lugar. Saben, por el escrito de Gustavo Adolfo, que la entrada a las galerías subterráneas se encuentra en la sala de la biblioteca y se tendrán que apanar para lograr alcanzar el lugar.

Si fuesen descubiertos por los monjes, estos alertarán a la Guardia Civil para que detenga a los personajes. Estos deberán tirar con éxito Voluntad + Subterfugio a dificultad 15 por parte del personaje que menor nivel tenga al menos un par de veces, a discreción del DJ, mientras se encuentren dentro del monasterio para no ser descubiertos.

Una vez en la zona de la biblioteca deberán buscar la estantería tras la que se halla la entrada (tirada de Intelecto + Percepción a 15).

Los subterráneos

Estos pasajes se encuentran bajo los efectos del “ojo” del Gaueko y por lo tanto la percepción de la realidad está alterada.

La primera sensación que causa es la de encontrarse en un extenso y complicado laberinto. Para poder encontrar la salita que contiene la vasija con “el ojo” y el pergamino original deberán conseguir tener éxito en una tirada de Intelecto + Percepción a una dificultad de 20 tantas veces como sea necesario hasta que obtengan el resultado requerido. Cada vez que realicen la tirada habrá pasado una hora. Esta misma tirada la repetirán para poder salir del lugar. Además, deberán hacer un chequeo de Entereza por una exposición al terror de Desasosiego.

Otros fenómenos que pueden contemplar son:

- Apariciones fantasmales de monjes cuyas almas quedaron atrapadas en el lugar y que piden se ayudados a escapar para, un instante después, desaparecer.

- Los personajes podrán ver y sentir como la carne del cuerpo se les pudre y se les va cayendo sin que puedan evitarlo.

- Una ráfaga de viento de procedencia desconocida apaga todas las luces que porten. En la oscuridad notarán como manos invisibles tiran de sus ropas. Al lograr iluminar la escena no verán ni notarán mano alguna.

El DJ puede combinarlos con los sucesos paranormales del Capítulo 3. Cada vez que se enfrenten a alguna de estas situaciones que causan Estupor, deberán realizar las pertinentes pruebas de Entereza.

Capítulo séptimo.

GAUEKO

“El suelo, la bóveda y las paredes de aquellos extensos salones, obra de la Naturaleza, parecían jaspeados como los mármoles más ricos; pero las vetas que los cruzaban eran de oro y plata, y entre aquellas vetas brillantes se veían como incrustadas multitud de piedras preciosas de todos los colores y tamaños. Allí había jacintos y esmeraldas en montón, y diamantes, y rubíes, y zafiros, y qué sé yo, otras muchas piedras desconocidas que él no supo nombrar; pero tan grandes y tan hermosas, que sus ojos se deslumbraron al contemplarlas. Ningún ruido exterior llegaba al fondo de la fantástica caverna; sólo se percibían a intervalos unos gemidos largos y lastimosos del aire que discurría por aquel laberinto encantado, un rumor confuso de fuego subterráneo que hervía comprimido, y murmullos de aguas corrientes que pasaban sin saberse por dónde.”

El Gnomo, Gustavo Adolfo Bécquer.



Como resultado de sus pesquisas, los PJ habrán logrado esclarecer el misterio de la ubicación del lugar de encierro del primero de los renacidos. En este capítulo se pone punto y final a la aventura, que puede terminar de diversas formas.

La Prisión

Tras descifrar el mapa codificado (tirada de Intelecto + Cultura o Intelecto + Profesión, si tiene sentido, a dificultad 20), los PJ descubren que la entrada a la prisión está tras una falsa pared de una de las cuevas que albergan las piscinas termales en los terrenos del hotel-balneario.

Un oscuro corredor que huele a aire viciado desciende centenas de metros hacia las entrañas de la tierra. Se va bifurcando en diversos y oscuros ramales. Si observan "el ojo", este parecerá haber adquirido vida y apuntará hacia el destino correcto a seguir para reunirse con el resto de su cuerpo: el apéndice ocular actúa de brújula. En caso de que no tengan consigo "el ojo", es posible evitar perderse por los subterráneos, pero deben superar una tirada de Intelecto + Percepción a dificultad 20, ya que los corredores son un auténtico laberinto. Al final del mismo, una amplia sala natural en cuyas paredes brillan numerosas piedras preciosas acoge una gigantesca puerta circular de piedra. Hay un pequeño orificio del tamaño de un ojo en la piedra a modo de cerradura. En este agujero se debe introducir el globo ocular para que la colosal puerta pétrea gire y se abra.

Todo el que se encuentre aquí percibirá una sensación de Desasosiego cada vez mayor y al cabo de unos momentos de Estupor. Se requiere una tirada para cada una de estas dificultades.

Hasta aquí han podido llegar solos, haciendo equipo con el espía Aviraneta o con los miembros de la Orden de Calatrava denominados "Los Guardianes" o, incluso, junto a los Hijos de la Noche, bien voluntariamente, bien coaccionados. También han podido seguir al grupo que tuviese "el ojo" en su poder.

Lo ideal es que todos confluyan en este mismo lugar y momento de la historia, para que se desate una batalla campal. Los Hijos de la Noche habrán llevado a los vampiros que les queden, salvajes o no. Ni Espartero ni el Marqués de Salamanca se

encuentran aquí. Cada uno de los dos grupos cuenta con unos diez hombres y comenzarán a luchar entre ellos. Los PJ pueden esperar a que terminen o pueden ayudar a alguno de los dos.

Es decisión del DJ dejar un mayor o menor número de miembros de cada bando. Salvo Aviraneta, todos intentarán librarse de los PJ.

Abrir o no abrir la puerta

Esa es una decisión que deben tomar los PJ. Si la abren, deberán enfrentarse a un formidable enemigo que ha enloquecido de furia y hambre durante estos siglos. Aunque crean que lo han destruido de alguna manera, si no lo vuelven a encerrar, regresará en algún momento del futuro para reclamar venganza. La visión del señor de la noche requiere una tirada de Entereza, pues causa una exposición al terror de Pánico: su inhumanidad es patente en cada uno de sus rasgos. Desde su formidable altura de más de tres metros hasta sus afilados dientes, pasando por la lengua reptiliana que saborea el aire buscando sangre. Su ropa hecha jirones apenas puede ocultar su piel arrugada e imposiblemente blanca. Sus ojos glaucos, ahora que ha recuperado el que le faltaba, traspasan el alma de todo aquel que observa.

Si de algún modo consiguen destruir a su dios, se librarán de la estrecha vigilancia de los Guardianes, que, aunque no hayan conseguido sus fines, no salen perdiendo. Pero, como puede verse, no conseguirán destruir completamente la secta de los Hijos de la Noche, por lo que seguramente la opción más sensata sea volver a esconder todos los elementos necesarios para encontrar la prisión y desaparecer de escena rumbo a las Américas con una bolsa llena de joyas de la cueva o bien seguir el plan de Aviraneta que al, darse cuenta de que no puede derrotar por completo al ser, decidirá utilizar explosivos para sellar para siempre el lugar.

Dramatis Personae

GAUEKO

CARACTERÍSTICAS: Fortaleza (Descarga de Adrenalina) 6, Reflejos (Corre por tu vida) 6, Voluntad (Más allá de la muerte) 4, Intelecto (Es un dios) 5

HABILIDADES: Forma Física (Correr más que tú) 6, Combate (Arañar y morder) 5, Percepción (Sentidos desarrollados) 5, Interacción (Inspirar Terror) 5, Subterfugio (El señor de la noche) 5

COMBATE: Aguante (especial), Iniciativa 9, Daño +2/+1, Defensa 17, Resistencia 24

ARMAS: Dientes C+2 Garras m+2

Enfrentarse al Gaukeo causa una exposición al terror de Pánico
ESPECIAL: Sólo el fuego, la luz solar o la decapitación pueden acabar con él (es necesaria un arma de filo) o puede que todo esto no sea suficiente...

HIJO DE LA NOCHE

Secuaces

CARACTERÍSTICAS: Fortaleza (Trabajos rutinarios) 2, Reflejos (Embotado por los ritos) 2, Voluntad (Gaukeo es nuestro dios) 3, Intelecto (Ha ido a la escuela) 2

HABILIDADES: Forma Física (Normal) 2, Combate (Carne de cañón) 2, Percepción (En ocasiones veo muertos) 2, Interacción

(Obedecer a nuestro líder) 4, Profesión (Sectario) 4, Subterfugio (Mi vida es un secreto) 3, Cultura (Mi señor es La Verdad) 1

COMBATE: Aguante 3, Iniciativa 3, Daño +1/+1, Defensa 9, Resistencia 9

ARMAS: Sin armas (m), Dagas (M)

GUARDIAN DE LA ORDEN DE CALATRAVA

Secuaces

CARACTERÍSTICAS: Fortaleza (Fibroso) 4, Reflejos (Puro nervio) 4, Voluntad (Ha visto de todo) 4, Intelecto (Intuitivo) 4

HABILIDADES: Forma Física (Pruebas físicas) 4, Combate (Matar no muertos) 5, Percepción (Siempre alerta) 4, Interacción (Directo al grano) 3, Profesión (Entrenamiento militar) 4, Subterfugio (Todo vale contra el mal) 4, Cultura (Historia de la Orden) 3

COMBATE: Aguante 6, Iniciativa 6, Daño +2/+1, Defensa 13, Resistencia 18

Armas: Sin armas (m), Cuchillo (M+1), Bastón-sable (M+1), Revólver Spirlet(mM)

EUGENIO DE AVIRANETA

(Ver Capítulo I).

Apéndices.

GAUEKO (LA LEYENDA PERDIDA DE BÉCQUER)

I Prosiguiendo con mis búsquedas en la célebre Abadía de Fitero y alentado por el descubrimiento de los cuadernos antiguos que contenían un Miserere, continué con mis pesquisas por entre los recovecos de la biblioteca cisterciense. Por azar o por providencia, una vieja estantería, carcomida a lo largo de los años, cedió hecha astillas, partículas y restos de manuscritos, revelando tras de sí los contornos de una vieja puerta en cuyos gastados tablones venía grabada una cruz de los monjes calatravos.

Adentrándome tras la puerta, descendí a los subterráneos de la biblioteca y vagué incontables horas alumbrado tan sólo por uno de los candiles que a buen juicio tuve de proveerme antes de bajar.

Seguí los caminos que al azar dictaba mi curiosidad, ora a la derecha, ora a la izquierda, por entre los vericuetos de los polvorientos pasillos sin hallar nada de valor que alimentase mi espíritu. El lugar servía al único propósito de albergar solamente documentos antiguos acumulados a lo largo de los siglos llenos de listas de suministros de la Abadía.

Desesperanzado y hambriento, traté de retornar por dónde había venido y me perdí. Vagué un tiempo a mi entender eterno y cuando desesperé fantaseando con convertirme en un ánima atrapada en los angostos corredores, encontré una vieja sala que a todas luces sirvió de capilla pues poseía una cruz y un altar en el que reposaba un pergamino antiguo.

Como mi salud se resentía fácilmente decidí tomar un respiro antes de iniciar el regreso y leí con suma atención el escrito a la luz menguante del candel. Para mi sorpresa contenía una perturbadora tradición que yo referiré a mis lectores, poco más o menos, en los mismos términos que el pergamino escrito en francés.

I El agua caía en turbiones, azotando inmisericorde los aparejos y la propia coca que navegaba en línea recta, entre las olas de tormenta, buscando el cobijo del puerto en la noche iluminada de cuando en cuando por la luz de un relámpago. Navegaba a toda vela, como si su tripulación no tuviese miedo de que las enormes olas les hiciesen chocar contra la abrupta costa de Vizcaya.

Por caprichos de la fortuna, un eremita de la isla de Gaztelugatxe contempló el navío gracias a los gases fosfóricos que brillan y humean en la oscuridad pegados al mástil y que, según dicen, provee San Telmo. Corriendo a dar la voz de alarma a sus compañeros, no fue hasta más entrada la noche, amainada la tormenta y surgida la luna llena, que lograron formar un grupo de búsqueda para recorrer la costa y buscar supervivientes.

En su camino bordeando el cabo Machichaco y en el monte Sollube, se armaron al puerto de lo que hoy es la piadosa villa de Bermeo. Las laderas del monte ofrecían una clara visión del poblado y se podía ver a la luz del satélite, sin lugar a dudas, el barco reposando plácidamente y de una sola pieza, junto a la costa.

Acercaron sus pasos al lugar para contemplar este portentoso casi milagroso que de dar por muertos sin remedio a los marineros parecía que arribaron con placidez a tierra. Lo risueño de sus semblantes pronto tornó miedo al entrar en las calles del poblado ya que los cadáveres de todos sus habitantes yacían esparcidos entre el lodo y dentro de las casas. Ni un vivo quedó entre los vecinos, ni entre las bestias de corral, que corrieron la misma suerte que sus amos. Todos los cuerpos tenían fijo en el rostro el terror de sus últimos momentos y una palidez y una cualidad cerúlea de los que pierden líquido vital hasta morir. Enormes desgarros y laceraciones adornaban a los difuntos, como los que causan los ataques de las fieras grandes pero, a diferencia de estos, apenas había restos de sangre.

Recorriendo la atrocidad alcanzaron el barco y, con mucho temor, lo abordaron. Dentro no encontraron a nadie, tan sólo el cadáver también desangrado del que parecía el capitán recostado contra la caña del timón y que sujetaba todavía entre sus engarfiadas manos un crucifijo.

Pasados unos momentos de incertidumbre para discutir acerca de cómo actuar, decidieron conducir el cuerpo a tierra para darle cristiana sepultura junto al resto de moradores mas, justo al ir a aferrarlo por las ropas, este abrió los ojos y se irguió intentando asir a su vez a los religiosos mientras lanzaba dentelladas.

Debido al terror y la sorpresa, los eremitas corrieron y soltaron sus antorchas y faroles que prendieron fuego a la cubierta y al capitán que pareció no darse cuenta y saltó a la costa envuelto en llamas en pos de los que huían. Alcanzando a uno de los frailes le dio muerte a bocados y con una larga lengua comenzó a sorber su sangre con deleite. Pero esa fue su perdición porque no atendiendo al fuego que devoraba sus ropas, pronto se convirtió en una tea junto a su víctima quedando los dos reducidos a cenizas cuando los restos del velamen les cayeron encima y prendieron también.

Consternados y espantados por lo que habían visto, los hermanos dirigieron sus pasos de regreso a su ermita no sin antes poner fuego al lugar y a los cuerpos y a todo lo que pudieron prender para purgar la presencia del mal en aquel punto de la costa cantábrica de Bermeo que se conoció como la Punta de las lamias.

III Tiempo después las noticias de lo sucedido llegaron hasta el monasterio cisterciense de l'Escaladieu, al otro lado de los montes Pirineos. Junto al mensaje de los habitantes de la ermita de San Juan de Gaztelugatxe en el que relataban los hechos de la funesta noche, un puñado de informes que contaban historias parecidas pero en lugares del interior, logró caer en manos del fraile Raimundo. Siendo el religioso de espíritu algo belicoso y fiero, decidió pedir permiso para, junto con unos compañeros, expandir la regla de su orden por las tierras hispanas. Sin duda alguna su fin era noble y santo pero su verdadera motivación era la de ir siguiendo la ruta de muerte y maldad de la maldición que arribó desde el mar y que, según los testimonios, avanzaba por las tierras hasta un punto indeterminado entre el Ebro y el Moncayo.

Raimundo y los suyos recorrieron con determinación los pueblos que fueron víctimas de los ataques, prendiendo fuego a los pálidos cadáveres, mas sin encontrar ningún ser redivivo como el capitán del navío, llegando a dudar de su existencia. Pero las gentes con las que trababan conversación para esclarecer lo acontecido, hablaban del ataque del señor de la noche, el Gaeko y aunque se santiguasen tal era su naturaleza pagana que entonaban el dicho de la lengua ancestral de la zona que refiere "Eguna egunezko-arentzat eta gaua gaezkoarentzat" o "el día para los del día y la noche para el Gaeko".

Al fin llegaron, tras semanas de camino, al río Alhama, que desde el sur muere en el Ebro, cerca del castillo de Tudején. En un pequeño poblado hallaron a todos sus habitantes sin vida y con el mismo aspecto blanquecino y faltos de sangre que todas las víctimas de la inexplicable maldición que venían rastreando. Mas al amontonar los cuerpos con la intención de organizar una pira, comprendieron que la fatalidad había sido causada en un momento cercano pues conservaban los restos de las gentes algo de calor.

Con premura Raimundo y los suyos siguieron tras los rastreadores que encontraron las huellas de algunos que habían abandonado el lugar de muerte. Tras un corto trecho y con el sol naciente a sus espaldas, alcanzaron los monjes la entrada de una cueva en la que se levantaba un pequeño campamento improvisado. Descansaban alrededor de grandes fogatas un nutrido grupo de personas compuesto tanto por jóvenes y ancianos como por cándidos infantes.

Al acercarse los monjes del cister, se sobresaltaron en gran medida los allí presentes y con grandes voces que ordenaban proteger al amo y las más, proteger al dios, se abalanzaron en turba de aviesas intenciones hacia los recién llegados que, al no querer arremeter contra los que suponían inocentes, fueron abatidos con piedras, palos y manos desnudas.

Raimundo, al ver que se enfrentaba a paganos fanáticos de ojos dementes, voceó apelando a la fe de los pocos acompañantes que le quedaban y les insufló justa ira con la que pudieron poner fin a todos los herejes también con palos y piedras y con lo que encontraron a mano.

Mas tan solo restaban diez de los treinta que salieron de l'Escaladieu y todos se adentraron en la cueva que guardaban los blasfemos pero solo dos lograron salir, Diego Velázquez y Raimundo, y amontonaron piedras durante todo el día para sellar la entrada pues dentro vieron e hirieron al mismísimo demonio, al señor de la noche, al Gaeko. Montaron guardia y avisaron a los del castillo de Tudején para que mandasen por refuerzos y cegasen mejor la angostura pues durante varios días y sus noches se escucharon fuertes golpes y bramidos que hacían temblar el suelo amenazando con abrir brecha entre las piedras colocadas. Con el tiempo cesaron todos los estruendos y Raimundo decidió fundar en las cercanías junto a más compañeros llegados de l'Escaladieu, en el pueblo de Fitero, una abadía que siguiese la regla del cister para así poder vigilar el lugar.

IV Estupefacto por la historia, maquiné sobre la inventiva del autor medieval y la enorme fantasía de la narración tal y como cualquier avezado lector de estas palabras puede suponer. Cuan equivocado puede estar el que ejercite el mero raciocinio puesto que al cabo de unos instantes algo sucedió que me convenció de la veracidad del pergamino y sumió mi alma en una gran desdicha que me acompañará hasta el lecho de muerte.

Recuperadas en parte mis fuerzas me puse en pie apoyando mi peso sobre el altar en el que descansaba el manuscrito. Al hacerlo una piedra cedió y reveló un hueco en el que descansaba una vasija llena de polvo y telarañas que, maldita sea mi curiosidad, me vi impulsado a abrir rompiendo el sello de cera. A la menguante luz del candel no atiné a realizarlo con habilidad y un corte hizo manar sangre de la palma de mi mano. En un principio no le di importancia puesto que, fascinado, contemplaba una pequeña esfera grisácea y arrugada que descansaba en el líquido alcohólico del recipiente. Unas gotas de sangre de mi herida resbalaron hasta mezclarse con el fluido y tocaron la esfera. Esta pareció absorberla y, en mi estupefacción, comenzó a recomponerse y alisarse tomando la apariencia de un ojo humano que enfocó su mirada en mi rostro.

Lleno de temor volví a tapar lo mejor que pude la vasija y a remendar el estropeado altar en el que volví a guardarla, agarré el pergamino y abandóné presuroso el lugar, encontrando esta vez, gracias al Divino, la salida de los subterráneos de la biblioteca de la abadía.

Al tiempo de escribir estas líneas me di cuenta de que el pergamino debe ser guardado de quien tenga mala intención puesto que en él se detalla en un mapa el lugar de reposo del ser al que pertenece "el ojo" que hallé y que no trasladé, adrede, a este relato. No me atrevo a destruirlo pues, ¿es acaso mi sabiduría mayor que la de san Raimundo de Fitero, el creador de la orden de Calatrava? En todo caso lo ocultaré en diferente lugar cercano a la Abadía para que nadie pueda encontrarlo por casualidad tal y como fue mi caso.

Ahora me arrepiento de haber publicado la historia de la Cueva de la Mora, pues en ella encuentra orientación el espíritu inquisitivo, tal y como al escuchar el Miserere de los antiguos caballeros que murieron en su monasterio puede un alma curiosa hallar la clave de la comprensión de lo velado. Siempre que encuentre iluminación bajo la mirada del "ojo" del todopoderoso... acaso esta leyenda no verá nunca la luz...

Gustavo Adolfo Bécquer

¿Vuelve el polvo al polvo?
¿Vuela el alma al cielo?
¿Todo es sin espíritu,
podredumbre y cieno?
¡No sé; pero hay algo
que explicar no puedo,
algo que repugna
aunque es fuerza hacerlo,
el dejar tan tristes,
tan solos, los muertos!

Que solos se quedan los muertos
Rima LXXII,
Gustavo Adolfo Bécquer