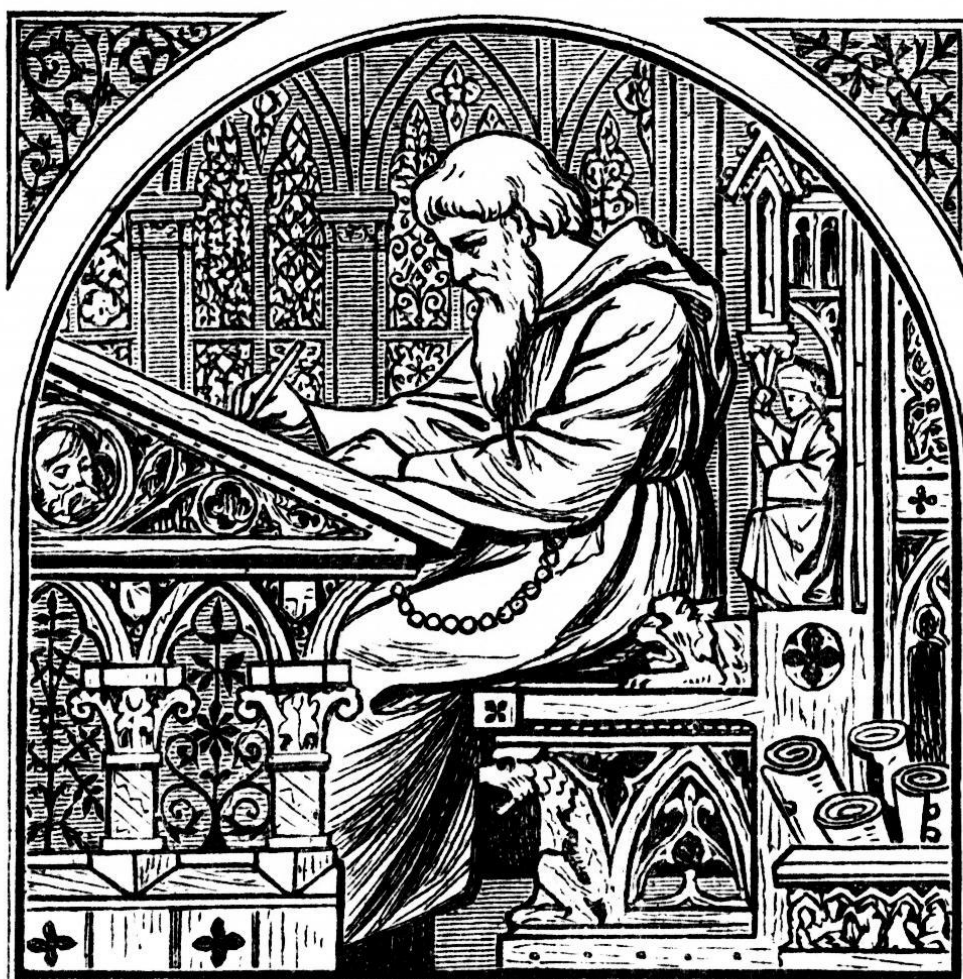


EL REY, LOS CAPONES Y LA VIRGEN DE LA CAMPANA

Por Albert Estrada Zambrano



Aventura Gratuita
de Libre Descarga para

PORTAL
EL JUEGO DE ROL

Edición en PDF.

Galardonada con el Primer Premio del Concurso “**Una Aventura para Roach & Rol 2018**”

Publicada y liberada el 15 de junio de 2019 con motivo del Día del Rol Gratis.

Portal, El Juego de Rol y su logotipo son marcas registradas de **Albert Estrada Zambrano**.
Todos los derechos reservados.

El resto del contenido de la aventura se declara *creative commons*.



El Rey, los Capones y la Virgen de la Campana by Albert Estrada Zambrano is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional License.

Para Bea

SINOPSIS

Corre el año de gracia de 1257. Jaume I ha tomado la fortaleza del Puig y se prepara para conquistar la ciudad de Balansiya de manos de Muça Almoravit. Los jugadores interpretan a miembros del ejército del Rey, rescatados de las prisiones moriscas por Pedro Nolasco, fundador de la orden de los Mercedarios. A raíz de su cautiverio, los personajes comparten un vergonzoso secreto común que les cohesiona como grupo, les impulsa a combatir en esta guerra y les distingue, para bien o para mal, del resto de sus camaradas de armas. Sus captores les emascularon.

Los personajes pueden ser caballeros, clérigos o incluso mujeres, en cuyo caso habrán sufrido numerosas violaciones a manos del enemigo. Su posición social debería ser asimilable a la de caballeros. Podrían tener sangre aún más noble, pertenecer a familias burguesas muy ricas, o ser grandes estrategias militares de más humilde cuna, pero no es tampoco aconsejable que dispongan de una capacidad de influencia excesiva. Alguno de ellos puede pertenecer a una clase social inferior y aun así codearse de tú a tú con el resto debido a la camaradería establecida mientras compartían mazmorra.

Una noche, los centinelas alertan sobre la presencia de unas misteriosas luces avistadas sobre la antigua fortaleza del Puig, que el enemigo ha destruido en su huida. Algunos no dan crédito a tales informes, pero Fray Nolasco ordena investigar lo sucedido, desenterrando junto a los hombres que le acompañan en su expedición una misteriosa campana de bronce y un sarcófago de piedra.

Si tales hallazgos dan ánimo a la tropa y hacen pensar a la soldadesca que Dios está

de su lado, mucho mayor es el efecto sobre la moral del milagro cuándo la Virgen del sarcófago cobra vida ante los atónitos ojos del Rey y le ofrece su ayuda para derrotar a sus enemigos.

Nuestros protagonistas, sin embargo, no sienten la misma devoción ciega por la misteriosa virgen. Demasiadas cosas no encajan en su comportamiento y las contradicciones teológicas resultan cada vez más aparentes. Pero, a pesar de eso, los dones que la Señora concede a sus servidores son de inestimable valor en la batalla, permitiéndoles obtener justa retribución del enemigo. ¿Se trata de un ser divino, de una criatura del averno... o de algo totalmente distinto que nadie en esta época está en disposición de imaginar? Y, en cualquier caso, ¿resulta realmente relevante su naturaleza mientras conduzca a los ejércitos del Rey a la victoria? ¿Cuál es el precio que planea cobrarse la Virgen de la Campana por su inestimable ayuda en la reconquista?

¿Cómo dirigir esta aventura?

Cada grupo de juego debe adaptar el modo en que finalmente se desarrolle esta aventura en concordancia con sus propios gustos y preferencias. Caben distintas aproximaciones al elegir temática, duración, estilo y género, del mismo modo en que también pueden explorarse, con mayor o menor profundidad, los diferentes temas que subyacen en la narración.

Al diseñar esta aventura hemos tratado de dotarla de una atmósfera inquietante, obligando a los jugadores a tomar decisiones difíciles sin tener todas las piezas del rompecabezas. No existen por tanto tampoco respuestas correctas o incorrectas. La opción por la que los

personajes se decanten deberá ser aquella con la que convivan el resto de sus vidas, sin que jamás puedan tener la seguridad de haber acertado o errado. Lo importante es la discusión y el debate; el camino que recorran, no el final al que sus pasos los acaben llevando.

Aun no siendo la única explicación posible, nuestra hipótesis de trabajo es que los personajes entran en contacto con una entidad de origen extraterrestre, aunque debido a su contexto histórico, interpretan todo suceso inexplicable bajo el paradigma teológico medieval. La "Virgen" no es intrínsecamente malvada ni virtuosa. Tiene su propia moralidad e intereses, que no tienen por qué coincidir con los de los personajes. Para ellos, no obstante, condicionados por la visión dicotómica cristiana, no cabe otra clasificación que no

sea la de ente satánico o divino, viéndose en auténticas dificultades para encajarla adecuadamente en dicho esquema.

La aventura se estructura en capítulos. En cada uno, siguiendo el estilo de las crónicas medievales, figura un subtítulo dónde se detalla el propósito y los puntos importantes de la escena, para que el Narrador los tenga presentes y accesibles al dirigir el módulo.

Las limitaciones de espacio nos obligan a dejar fuera del texto los detalles y pormenores de cada escena y de lo que transcurre entre ellas. Rellénalo según las preferencias de tu grupo, las características del sistema de juego que decidas emplear y la información histórica que puedas obtener buscando en Google.

LA SEÑAL

Donde da comienzo esta historia y los jugadores tienen ocasión de tomarles la medida a sus personajes y empezar a interpretarlos y a interactuar con el resto del reparto sin demasiados peligros.

Poniéndonos en situación:

Los personajes han derrotado a las tropas desplegadas en la fortaleza del Puig que, al retirarse, han destruido el enclave para evitar que el ejército de Jaume I pueda aprovecharlo en su avance sobre la ciudad de Valencia.

El Rey ha ordenado fortificar el campamento a los pies de la colina. Tras la batalla y las labores de construcción, que han llevado varias semanas, la tropa se halla agotada, aunque la moral es buena. Los sargentos muestran cierta laxitud en la disciplina esta noche y el ambiente general es de satisfacción y celebración.

Los personajes tienen ocasión de hacer lo que gusten, y disfrutar de algo de merecido tiempo libre. Pueden torturar a los prisioneros capturados que no sean de origen noble, afilar sus armas, atender las magulladuras de los camaradas heridos, jugarse la soldada a los dados, llenarse la panza de alcohol, etc.

Las luces:

Si alguno se separa del campamento, o está particularmente alerta, creará distinguir unas luces que se mueven en el cielo y pareciera que se dirigiesen a la antigua fortaleza, sobre el cerro. Si no, alguno de los

personajes tendrá ocasión de escuchar a un grupo de centinelas discutir entre ellos. Un par aseguran haber visto las luces de maras, incluso en noches anteriores, otro no está seguro, y un par más creen que sus compañeros han bebido o están de guasa y, en todo caso, no se atreven a informar al capitán por miedo a ser tomados por locos.

Si los jugadores no informan de ello, tarde o temprano uno de los centinelas dará parte de lo ocurrido y, como sospechaban, se convertirá en objeto de burla y mofa por parte de todo el campamento. No obstante, Nolasco se tomará en serio sus informes, y reunirá a los personajes para pedirles consejo. Como confesor del campamento y responsable espiritual de las tropas cree que debería pedirle al Rey que le permita investigar las misteriosas señales, pero le iría bien contar con el apoyo de los personajes para convencerlo.

Con ayuda de los personajes o sin ella, el Mercedario logrará convencer al monarca para que autorice una pequeña expedición a las ruinas del castillo, constituida fundamentalmente por voluntarios, o lo que es lo mismo, los personajes, los centinelas que divisaron las luces y una pequeña escolta.

Las ruinas:

La antigua fortaleza morisca está reducida a cenizas. El vigía que avistó las luces conducirá al grupo hacia la ladera norte, donde puede observarse lo que parecería un desprendimiento de rocas. Aparentemente, la ladera de la colina y parte de los restos del muro se han colapsado, y puede que algo haya quedado sepultado debajo. Nolasco dará orden de retirar los cascotes. El acceso no es sencillo, y la actividad reviste sus riesgos, pero los soldados rasos pueden ocuparse de ello sin la intervención de los personajes.

Al poco, los hombres descubrirán metal pulido. Eso dará ánimos a la tropa para seguir excavando mientras aguardan a que, desde el campamento, les envíen tropas de refuerzo para ayudar en el desescombro, tal y como solicitará el monje.

El hallazgo:

La expedición desenterrará una extraña campana de bronce como jamás habían visto. Se trata de una campana extremadamente plana; discoidea. El metal está pulido hasta el extremo de reflejar el entorno como lo haría un espejo. Parece imposible que manos humanas hayan logrado tal perfección. Además, la superficie no presenta ningún rasguño ni abolladura, como si hubiese sido enterrada con el máximo cuidado, aunque estuviera medio torcida.

Cuando los personajes logren abrirse paso por debajo hasta el interior descubrirán un suelo de tierra extrañamente vitrificado, como si algo lo hubiera fundido, y en el centro, cubierto por la campana, hallarán un misterioso sarcófago de piedra con el relieve de una virgen que sostiene en sus manos un extraño bebé. A pesar de la pericia en el talle del mármol, parece que el artista no era tan hábil a la hora de reflejar las proporciones humanas. Los ojos de la virgen están extrañamente rasgados, su frente y su cuello se aprecian alargados... ¡y solo tiene tres dedos por mano!

Por más que lo intenten, resulta imposible abrir el féretro. Y lo más inquietante; si alguien pega la oreja al sarcófago podrá oír un sonido metálico grave, a medio camino entre el tañer de una campana y un corazón de tres latidos.

El Regreso:

El monje envía mensajeros al campamento en busca de nuevos refuerzos, carretas y

bueyes de carga. Al alba, la expedición regresa con la misteriosa campana de bronce precariamente amarrada sobre cuatro carretas y el féretro de piedra, protegido por una lona, firmemente sujeto en un quinto carromato. Los hombres del Rey tratan de mantener la campana en equilibrio tirando de las cuerdas cómo si fuesen vientos de una tienda de campaña, y aunque el sendero es amplio y no muy empinado, y la campana es más ligera de lo que debiera, los soldados están cansados y existe riesgo de sufrir algún accidente. Los bueyes parecen inquietos y la comitiva avanza con lentitud. El Narrador puede

aprovechar la ocasión para permitir el lucimiento de personajes con habilidades de ingeniería, nudos, mando, manejo de animales o simplemente fuerza bruta. Si se produce una pifia serán necesarias tiradas de percepción y destreza para esquivar la campana o salvarle la vida al pobre incauto que se encontrase en su camino, pero, tarde o temprano, el ejército logrará completar con éxito el traslado hasta el campamento, e incluso si en algún momento la campana se despeña loma abajo, los personajes descubrirán, cuándo la recuperen, que no ha sufrido daño alguno.

EL SARCÓFAGO

Donde se logra abrir el féretro y la Virgen de Piedra cobra vida.

La apertura:

Ninguno de los intentos por abrir el sarcófago dará resultado. Las armas se mellan sin dañar el receptáculo, las herramientas se doblan. Incluso los rezos de los religiosos serán desoídos. Nolasco lo considerará una señal de que Dios no desea que el sarcófago sea abierto, pero su opinión tampoco es muy firme al respecto. Si se lo golpea con algo de metal un brillo dorado recorrerá la fina línea de apertura, algo que, a priori, asustará a quienes hayan empleado dicho método. La cuestión es que el sonido del entorchocar del metal en presencia del ataúd, aunque este no sea golpeado, tiene el mismo efecto, cosa que pueden observar casualmente los personajes o alguno de los soldados del campamento.

Para abrir el ataúd, los personajes necesitan provocar una resonancia armónica. Esto es, necesitan hacer sonar la campana, o, para el caso, cualquier otra campana de la

que dispongan. Si los jugadores no logran dar con la manera de abrir el artefacto se hallarán velándolo en el momento en que las campanas del campamento repiquen a misa, abriéndose este ante sus atónitos ojos. Otra opción es que permitas que cualquier cosa que los jugadores prueben que crean que debería funcionar logre abrir el sarcófago. Dejando "Cube" a un lado... ¿Has visto muchas películas en las que se destine dos horas del metraje a resolver un puzle? Apuesto a que no. En tus partidas de rol tampoco debería ocurrir. La solución de los guionistas (o en este caso del autor del módulo) es tan buena como cualquier otra, y la mejor solución es aquella que complace al público. En una partida de rol, tus jugadores son el único público que tienes, así que si todo el público está convencido de que sumergiendo el cofre en agua este debería ponerse a burbujear y disolverse es obvio que tienen razón y que este texto está equivocado.

La virgen:

En el interior del sarcófago los personajes encontrarán una misteriosa estatua de piedra blanca exactamente igual a la representada en el exterior, solo que con los ojos cerrados. Sus manos tridáctilas sostienen un orbe que brilla con una luz anaranjada y pulsátil que parece provenir de su interior, en intervalos de tres latidos. La virgen no cobrará vida hasta el momento que más convenga al Narrador. Cuando los personajes estén solos, o acompañados de algún criado, sería el mejor momento. Su asistente iría inmediatamente a avisar al Rey mientras ellos viven la escena. Si hay demasiada gente alrededor la virgen permanecerá en bioestasis hasta que solo el Rey y sus notables, personajes incluidos, estén en su presencia. La frecuencia de los parpadeos se incrementará y el color del orbe se tornará rojo, y en ese momento la virgen cobrará vida. El color volverá a inundar lentamente su piel y la mujer descenderá del sarcófago, sin nada más que cubra su desnudez que su larga cabellera, literalmente dorada. El aire se inundará con una fragancia de flores.

Un truco muy efectista que puedes utilizar en este momento es soltar discretamente un poco de perfume floral. Lo mejor es hacerlo sin que se note, por ejemplo bajo la mesa, empleando un difusor silencioso, o abriendo un tarro de fragancias concentradas de cierre hermético. Dejamos a tu elección las flores concretas a las que huele la virgen, en función del aroma que encuentres, pero, una vez lo sepas, menciónalo en la descripción.

Comenzando por el sacerdote, todos los presentes se postrarán ante lo que parece un evidente milagro, mientras la criatura camina entre ellos. Sus pies tienen también solo tres dedos, y su pisada parece húmeda y viscosa. Asegúrate de transmitirles a los jugadores la inquietud del encuentro

alienígena, que nadie, incluidos sus personajes, está comprendiendo adecuadamente.

La Virgen comenzará a hablar en una lengua musical que nadie entiende. Los devotos murmurarán enseguida que debe tratarse del lenguaje de los ángeles. Entonces, el orbe cambiará de nuevo de color, adoptando tonalidades azules, y la virgen repetirá: "El lenguaje de los ángeles".

Lo normal sería que el Rey, o la autoridad religiosa, tomaran la iniciativa, pero no te interesa interpretar un diálogo contigo mismo, así que la Virgen se dirigirá a los personajes (que son quienes la han despertado) y les preguntará quienes son y donde está. Ignorará sus preguntas y seguirá obteniendo respuestas. Utiliza las intervenciones del Rey o del mercedario para reconducir el diálogo hacia la única conclusión posible: La virgen promete al "conqueridor" ayudarle en su campaña a cambio de su leal servicio, cosa que Jaume I acepta sin dudar.

Al final, se decidirá que es prioritario proteger a la valiosa Virgen, y se ocultará al grueso de la tropa lo que acaba de suceder. Todos los presentes jurarán guardar silencio, y la Señora será cubierta con una capa y conducida a una tienda retirada, donde el Rey destacará una escolta permanente pero discreta. Pese a las promesas, los rumores inevitablemente se irán extendiendo por el fortín. Algunos comenzarán a hablar de la prostituta de la que el Rey se ha encaprichado y eso ofenderá a quienes conozcan la verdadera naturaleza de la mujer, con la consiguiente pelea a puñetazos. Dependerá de cómo gestionen los jugadores el asunto, y sobre todo de las necesidades del Narrador, el ritmo al que se extienda la noticia y en qué acabe derivando todo, pero una cosa está clara; tarde o temprano, lo de la Virgen acabará sabiéndose.

LA PATRULLA DE RECONOCIMIENTO

Donde se ofrece algo de acción y emoción a los jugadores y estos tienen ocasión de contemplar tanto el poder de la Virgen como el peligro que representa.

Las órdenes:

Los personajes reciben el encargo de avanzar en secreto hacia Balansiya y hacer un primer reconocimiento, estudiando las patrullas enemigas, el estado de los caminos, las defensas de la ciudad, y los riesgos de emboscada a los que pueda enfrentarse el ejército en su marcha, para comparar luego esos informes con las confesiones de los prisioneros capturados en el Puig. Les acompañará un guía local y, en el último momento, y contra los deseos del Rey, la propia Virgen.

Al principio la oposición del monarca será frontal, y sus argumentos sólidos. Entonces la Virgen le acariciará el rostro con sus tres dedos y el soberano se avendrá a sus deseos de forma casi inmediata. A los más perceptivos entre los personajes les parecerá notar un brillo sobrenatural en los ojos de la mujer y la intensificación del aroma floral.

El combate:

La patrulla de los personajes se topará con un contingente enemigo ligeramente superior en número. En función de la estrategia que hayan adoptado y de la suerte con los dados pueden ser los emboscadores, los emboscados, o simplemente darse de bruces los unos con los otros.

Si el combate se tuerce, la Virgen intervendrá. Hará destellar su orbe con dorado fulgor y del mismo surgirán relámpagos eléctricos que dejarán carbonizados a sus rivales. Tras eso, la

esfera permanecerá apagada y marchita. En vista de tamaña demostración de poder, los pocos rivales que queden con vida se entregarán sin oponer resistencia.

Acto seguido, la Virgen agarrará del cuello, con una única mano, a uno de los enemigos que todavía sigan con vida y los personajes comprobarán como este comienza a desecarse como una pasa y a perder el color a ojos vista. Mientras tanto, el orbe brillará de nuevo con una luz pulsátil e iridiscente, como si se estuviera llenando con el alma del difunto. A los personajes eso les provocará un escalofrío, pero el resto de la comitiva se postrará dichosa ante la Señora, con miradas rebosantes de devoción. Después de eso, la Virgen desechará el cuerpo, que presentará unas marcas negras, como de ventosas, a la altura de los vasos sanguíneos del cuello.

Si el combate favorece a los personajes, la patrulla enemiga se rendirá y la Virgen actuará de forma análoga con uno de los prisioneros. En caso de que no quedase nadie en pie la Virgen actuará sobre un enemigo moribundo, o, llegado el caso, sobre uno de los hombres del Rey que haya sido herido más allá de toda esperanza.

Si comentan este u otros comportamientos, los personajes no tardarán en descubrir que la devoción que sienten sus camaradas de armas por la Señora es totalmente inquebrantable, llegando al punto de haber perdido completamente el criterio a la hora de juzgar la moralidad de sus actos. La Virgen parece tener la capacidad de ganarse la lealtad de todos, excepto la de los personajes.

LA VIGILIA

Donde se planea el asalto a la ciudad en presencia de la Virgen y esta demuestra su control sobre el Rey y su ejército.

El Plan:

La noche previa a la toma de Valencia, el Rey invitará a sus caballeros y capitanes, y por supuesto a la Señora, a ultimar los detalles del asalto en el pabellón de mando. Como los integrantes de mayor rango de la patrulla de reconocimiento, los personajes tendrán ocasión de exponer sus observaciones y acabarán por presentar el primer plan de batalla, sobre el que el resto de los presentes formularán preguntas y objeciones. Aprovecha esta ocasión para que los jugadores con inclinaciones más tácticas tengan oportunidad de disfrutar de la planificación del enfrentamiento militar. Existen dos problemas principales, salvar los puentes y superar las murallas. Por suerte, el Rey dispone de arietes y escalas de madera. Lo lógico sería asediar Balansiya, pero la Virgen se opone a perder tanto tiempo y aboga por el asalto frontal. El mayor peligro al cruzar los puentes son las guarniciones de arqueros de puertas y murallas, aunque existe la posibilidad de cruzar el río con botes, o en otro punto del cauce. Algún plan para abrir las puertas o engañar al enemigo evitaría sufrir las cuantiosas bajas que se prevén y permitiría aprovechar las ventajas que otorga la caballería. A la hora de asaltar las murallas, la zona pantanosa más alejada del río es la peor defendida, pero debe aprovecharse el factor sorpresa antes de que sea reforzada. Incendiar la ciudad con flechas dificultaría el tránsito interno de refuerzos y desmoralizaría a los asaltados.

En esta reunión también debe quedar claro quién manda ya en el campamento. Todos los hombres presentes, incluido el Rey,

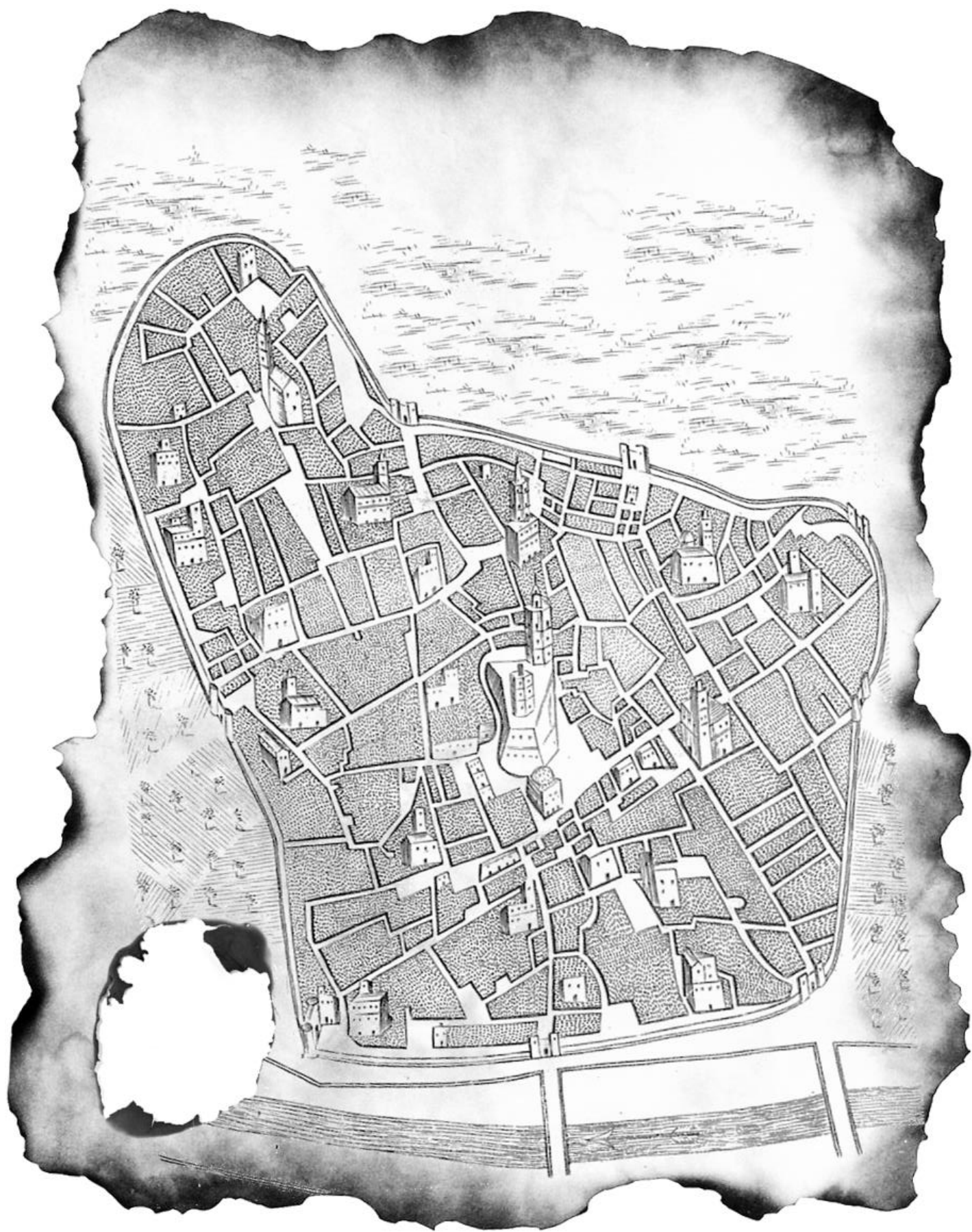
vuelven su cabeza hacia la Virgen en busca de aprobación. Se muestran dóciles y sumisos, e incluso se diría que temerosos de contrariarla en lo más mínimo. Si bien la Señora intenta permanecer en un segundo plano, le resulta imposible no convertirse en el referente a quién todos acuden. Salvo si los personajes fingen magistralmente, también descubrirá que, por algún motivo, carece de influencia sobre ellos.

La Orgía:

Acabada la reunión, los personajes serán despedidos por la Virgen, y esta se quedará sola en la tienda con el Rey y sus principales consejeros. Instantes después, iniciarán una orgía, en la que todos se someterán y copularán por turnos con la Señora.

Poco a poco, a medida que avance la noche, otros soldados del campamento irán acudiendo a la tienda, como sonámbulos llamados en sueños, y se unirán al congreso con la criatura, mientras los que ya han cohabitado regresan a sus tiendas. La mirada de quien haya copulado con el ser será vidriosa, y su piel algo más fría al tacto de lo que cabría esperar en alguien vivo.

En la puerta permanecerán un par de guardias, que impedirán la entrada de los personajes, pero no la de otros soldados, aunque no resultará imposible espiar lo que ocurre dentro de la tienda, bien sea escuchando en la parte trasera, levantando el faldón, o mirando a través de la puerta de lona en los momentos en que esta quede entreabierta. Nadie parece excesivamente preocupado en disimular.



LA BATALLA

Donde se toma Valencia gracias al poder de la Virgen y los personajes tienen ocasión de estudiar sus puntos flacos y fuertes.

Dirige la batalla como mejor se adapte a las preferencias de tu grupo de juego. Puedes darle un enfoque estratégico, con los personajes tomando decisiones tácticas, puedes centrarte en la acción y el combate, puedes proponer dilemas morales a tus jugadores; ¿Permitirán que sus camaradas de armas torturen y violen impunemente a mujeres y niños? ¿Arriesgarán la victoria por intentar salvar a un compañero en apuros? ¿Respetarán la vida de los rivales que se comporten de forma honorable o buscarán venganza por los agravios sufridos? ¿Entregarán el botín que consigan a la Orden de los Mercedarios que les rescató o se lo quedarán para sí?, etc.

La Virgen ocupará un segundo plano, al lado del Rey, pero los personajes podrán observar como emplea de forma sutil sus poderes. Levantará una mano y un muro se derrumbará sobre un destacamento enemigo. Un ligero ademán, y el viento desviará el fuego, haciendo que prenda una

posición defensiva del enemigo. En todas ellas, el orbe refulgirá con distintas tonalidades e intensidades.

Si los personajes prestan atención pueden comprobar que el brillo del orbe mengua en intensidad, y eso reduce sensiblemente los poderes de la Virgen. Cuando eso ocurra la Señora absorberá la vida de alguno de los pajes reales para recargarlo. Nadie le dará la más mínima importancia, el paje no opondrá resistencia y sus compañeros tampoco mostrarán ninguna inquietud.

Los soldados que cohabitaron con la Virgen se han convertido en auténticas máquinas de matar. Se lanzan a la batalla sin miedo a ser heridos, y cuando eso sucede, rezuman un icor negro en lugar de sangre. Algunos sufrirán mutilaciones severas, y la Virgen ordenará que sean llevados a su tienda. Al cabo de pocas horas, reaparecerán completamente restituidos.

EL DOMINIO

Donde la Virgen instaure su culto y solicite la rendición de los personajes.

El Monasterio:

Jaume I ordenará la construcción de un monasterio en honor a la Mare de Déu de la Campana en el Puig y destinará a ello todos los recursos de que disponga. Soldados leales, presos capturados, habitantes de la villa... Parece que ha perdido el interés por continuar sus conquistas. La faraónica obra parece requerir la excavación de grandes

criptas, y se proyecta la construcción de altísimas torres (imposibles de edificar con los conocimientos arquitectónicos de la época) proyectadas como campanario de la misteriosa campana. El vientre de la Virgen, mientras tanto, se va abultando, aunque, de tratarse de un embarazo, este estaría avanzando a una velocidad antinatural. Además, no hay una sola hinchazón, sino varias.

Las Criptas:

Bajo el monasterio, la Virgen ha establecido su cuartel general y su guarida. En las criptas se celebran rituales orgiásticos extraños, se acumulan capullos gigantescos con cuerpos humanos atrapados en su interior, se funden aleaciones desconocidas y se crean máquinas misteriosas merced al poder del orbe, se realizan experimentos inconcebibles sobre seres humanos, etc. Cualquier cosa capaz de poner los pelos de punta a los jugadores y convencerles de la urgencia de actuar, en definitiva, podría ser descubierta si exploran las misteriosas catacumbas.

¿Qué pretende la Señora con todo esto? ¿Regresar a su mundo? ¿Conquistar la Tierra? Me temo que esas preguntas quedarán sin respuesta.

El Pacto:

Tras haber realizado sus indagaciones, la Virgen convocará a los personajes ante ella y, en privado, les ofrecerá un trato. Ha podido saber de su condición de eunucos, y cree que su sarcófago puede revertir esas heridas. Les asegurará que dicha solución no tiene ningún riesgo, pero es probable que los personajes sospechen ya que es su condición de castrados la que impide que sean controlados. Si no aceptan, no obstante, deberían darse cuenta de que no le ofrecen a la Señora más opción que eliminarlos.

LA PURGA

Donde Virgen y personajes se enfrentan por fin.

Con su control sobre el Rey bien afianzado y un buen número de hombres dominados y convertidos en guerreros formidables la Virgen se moverá finalmente contra quienes no le son fieles. Los personajes no son los únicos que recelan, y sería bueno que, antes de alcanzar este punto, hubiesen comenzado a entrar en contacto con otros disidentes y establecido una resistencia clandestina. El problema es que la Señora controla las posiciones de poder, y sus rivales son mayoritariamente mujeres, prepúberes, prostitutas del campamento, algún joven al que las paperas dejaron estéril, viejos eremitas y poco más. Aun así, contando con la sorpresa, mucha audacia, algo de suerte y la ayuda de Dios, este pintoresco movimiento podría tener alguna oportunidad.

Si las cosas van mal dadas, los caballeros templarios podrían acudir en ayuda de nuestros protagonistas. En tus manos queda establecer si son otro grupo de castrados, harapientos y desnutridos, que los moriscos tenían en sus mazmorras, o si se trata de un contingente de jinetes fresco, advertidos por un sueño profético y recién llegados por mar desde Roma, para enfrentarse específicamente a la Falsa Virgen. En este último caso, asegúrate de que los jugadores desconfíen de una ayuda tan providencial y oportuna, sobre todo si muestran interés, poseen o saben manejar también tecnología alienígena.

Por supuesto, hay multitud de alternativas que los jugadores pueden escoger, desde las más cobardes, como rendirse o poner tierra de por medio y huir lo más lejos

posible mientras puedan, hasta las más imaginativas y controvertidas, como castrar al Rey para liberarlo del yugo de la Señora y esperar que luego les perdone, o que el Sarcófago pueda restituirle la virilidad. El problema es que muchos de sus hombres le son ya leales a ella.

La clave para derrotar a la Virgen puede ser arrebatarse el orbe, del que emana todo su poder. Esto, por supuesto, es más fácil de decir que de hacer. Una cosa está clara. Su poder se agota con el uso, y si pueden evitar que consuma nuevas almas, no tiene manera de recargarlo. Después de utilizarlo para sus ritos secretos es cuando más apagado se halla y más vulnerable será la Virgen.

Este es el clímax de la historia. Debería estar cargado de traiciones y desconfianza, decisiones tomadas a contrarreloj, persecuciones desesperadas en medio de la noche, infiltraciones imposibles y huidas milagrosas. En tus manos queda decidir si Pedro Nolasco, merced a su santidad y castidad, es capaz de resistir el control de la Señora o si se alinea en contra de los personajes como cualquier otro hijo de vecino. Aunque el mesmerismo de la Virgen es muy potente, cualquiera debería realmente ser capaz de intentar resistirse a ella, aunque fuese durante un breve instante, para que la épica de la voluntad humana tenga cabida en el relato.

LA RESTAURACIÓN

Donde las aguas regresan a su cauce.

Al final, el orbe probablemente será destruido y la Virgen, a punto de engendrar, conseguirá huir o será dada por muerta.

Los Caballeros Templarios, si habían aparecido, se hacen con la campana y el sarcófago, que son custodiados en secreto y llevados años más tarde a la fortaleza de Peñíscola. De la campana, se dirá que fue fundida, y que con el bronce se fabricaron otras dos que fueron entregadas al

Monasterio del Puig. El sarcófago, por su parte, será substituido por una reliquia de origen bizantino mucho más acorde con la imáginería cristiana.

Si los Templarios no han participado en la historia será Fray Nolasco quién tomará las medidas oportunas para hacer desaparecer los vestigios de lo que a todas luces era un súcubo, protegiendo así la devoción hacia Nuestra Señora.

Siglos más tarde, durante las invasiones napoleónicas, se obligaría a las mujeres que vivían emparedadas a agruparse, por su seguridad, en el monasterio de las terciarias franciscanas. Se dice que una de ellas poseía cabellos de oro y tres dedos en las manos.