

# Leyendas Santas

Por Ricard Ibáñez

*La afrenta ha quebrantado mi corazón  
y estoy acongojado;  
esperé quien se compadeciese de mí  
y no lo hubo,  
por comida y en mi sed  
me dieron vinagre.  
— Enchiridion, Salmo LXIX*

## El monje volador

La historia es del siglo XVII, pero para el caso ya nos vale. Parece ser que por aquella época vivía en Copertino (Italia) un monje llamado José, hombre de escasas luces, al que incluso sus amigos tildaban de inocente, y hasta de idiota. Le apodaban "boquiabierto" porque al parecer tenía la mandíbula caída. Sea como fuere, en cierta ocasión, mientras oía misa en el convento... ¡se puso a volar! (o, más concretamente, a "levitar"). Según los textos que documentaron el fenómeno, entró en éxtasis, elevándose del banco hasta situarse encima del altar mayor, a unos 20 m. de distancia. El Papa lo requirió ante Su Presencia, y ante Su Santidad volvió a obrarse el prodigio. A partir de entonces lo repitió varias veces. En la santa población de Asís voló por encima de la multitud que lo aclamaba llegando hasta el altar y abrazando la imagen de la Virgen. Sus arrebatos de éxtasis no siempre eran controlados: en una ocasión voló hasta la copa de un árbol simplemente cuando un amigo le comentó el día tan bonito que hacía. Algunas veces hizo volar a otras personas, como es el caso de un noble, loco de atar, al que curó agarrándolo por los cabellos y alzando el vuelo juntos. Sus "vuelos" eran siempre de corta duración: no se sabe que llegaran nunca a superar los 15 min., y en ocasiones eran de escasos instantes, los suficientes para desplazarse a éste o aquél lugar. A su muerte, y pese al testimonio escrito de cientos de testigos (entre los que se cuentan un Papa, dos reyes, el duque de Brunswick y el filósofo Leibnitz) la Iglesia se resistió a canonizarlo... cosa que sigue sin hacer hoy en día...

## Ideas de Aventuras:

- Una alta autoridad eclesiástica contrata a los PJs para que viajen hasta una aldea perdida entre las montañas, cerca de la cual se encuentra una cueva donde vive un santo ermitaño que se dice puede entrar en éxtasis y volar... La misión del grupo es llevarlo ante dicha autoridad, para que se determine si es realmente un santo, un farsante o, lo que es peor, un hereje o un adorador de Satán. El viaje transcurre sin incidentes, y los PJs no tendrán problemas en llegar hasta el ermitaño en cuestión, una buena persona, algo fanatiquillo, y totalmente ajeno a este mundo, perdido siempre en sus éxtasis y sus misticismos... llevárselo, pues, sería cosa hecha... si no fuese por que los montañeses de los alrededores no están en absoluto de acuerdo en que un grupo de lechuguinos de ciudad se lleven a "su" santo... y pueden ponerse francamente desagradables...
- Un viaje con un tipo que cada dos por tres (las más de las veces involuntariamente) se eleva por los aires... Un viaje más o menos prolongado, además, pues puede que hasta el Papa de Roma tenga curiosidad por verlo... Y un grupo de PJs encargados de que no sufra daño... Seguro que a cualquier DJ, por escasa imaginación que tenga, se le empezarán en el acto a ocurrir ideas sobre lo que puede llegar a suceder en tan accidentado viaje...
- Por ésa u otra circunstancia, los PJs llegan a hacerse amigos del "monje volador"... el cual empieza a sufrir atentados contra su persona. Y es que a veces, la avaricia crea extraños compañeros de cama... Dos personajes se han unido para labrar su perdición: un adepto a Frimost que quiere agradecer a

su amo<sup>151</sup> y un alto dignatario de la Iglesia, que piensa en la fortuna que se podría conseguir si muriese el "santo", se descuartizase su cuerpo y se vendiese a cachitos, bajo la forma de reliquias... (y no es broma, eso fue prácticamente lo que hicieron con Santa Teresa). ¿Podrán los PJS proteger a su santificado (pero vulnerable) amigo... enfrentándose con éxito a esta peligrosa alianza de magia goética y burocracia eclesiástica?

- ¿Y si finalmente el "santo" es un farsante? ¿Y si todo es un truco realizado con poleas, cuerdas, penumbra y un par de cómplices? O si, lo que es peor, se trata de un brujo que utiliza el hechizo goético de *Vuelo*... ¿Cuáles son sus intenciones? ¿Se trata de explotar la credulidad de las gentes, viviendo a su costa? ¿Escarnio de la santidad? ¿Quizá llegar hasta algún poderoso dignatario de la Iglesia para eliminarlo con su hechicería? ¿O algo aún más retorcido?

## Santa Isabel de Portugal

Era hija de Pere III de Aragón, nieta de Jaume I "el Conqueridor" (o Conquistador) y sobrina de Santa Isabel de Hungría. Muchacha de gran belleza, Dionís, el rey de Portugal, la deseó nada más verla, y no descansó hasta hacerla su esposa. Pero como sucede muchas veces, los seres humanos desprecian lo que tienen, así que pronto el caprichoso rey se cansó de ella y se dedicó a serle infiel con otras mujeres. Isabel nunca le recriminó sus infidelidades, antes al contrario, ayudaba en secreto a las ex-amantes desdichadas del rey, preocupándose incluso por la educación de los hijos bastardos de Dionís, el cual, celoso como todos los maridos infieles, llegó al extremo de mantenerla encerrada en un ala del palacio real.

Pese a su reclusión la joven reina no quiso renunciar a sus obras de caridad hacia los más necesitados, y para ello recurrió a un fiel sirviente, que burlaba la reclusión de la reina trayéndole noticias del exterior, y saliendo con algún dinero, alguna joya o alguna recomendación escrita con la que socorrer a los necesitados. Sin embargo, llegaron hasta oídos del rey las idas y venidas del sirviente, y juzgándolo un amante audaz o cuanto menos un recadero de mensajes de amor, ordenó en el acto que lo capturasen y lo arrojasen a un horno encendido. Sin embargo, por "intercesión divina" hubo una confusión en un cruce... y se arrojó a otra persona en su lugar. El rey le echó en cara a la reina su infidelidad, ésta lo explicó todo y llamó por testigo al sirviente, que se presentó ante mayor sorpresa del rey. Este suceso, se dice que hizo mella en el rey Dionís, que a partir de entonces fue un amante esposo y marido ejemplar. Cuando murió Dionís, la reina Isabel se retiró a un convento de clarisas, donde moriría el 4 de Julio de 1336...

## Ideas de Aventuras:

- Los PJs caminan tranquilamente por las calles de Lisboa, de noche, cuando de repente chocan con un tipo que, a todo correr, se disculpa y prosigue la carrera... Nada más desaparecer por una esquina un grupo de embozados, espada en mano, se lanza contra los PJs al grito de "¡Deben ser ellos! ¡Al horno, al horno!"
- Los PJs reciben el encargo, por parte de un alto mandatario de la corte portuguesa, de interceptar a un tipo en concreto y arrojarlo a un horno encendido... Cumplen la misión sin contratiempos, pero en el último segundo descubren que han arrojado al pozo, de manera inexplicable... ¡al dignatario que les encargó el trabajo! Ahora el grupo tiene un problema, a no ser que sepa dar muchas explicaciones...

---

<sup>151</sup> Véase pág. 50 de *Rerum Demoni* para más información.

- Los PJs reciben el encargo, por parte del rey Dionís I "el Labrador" de Portugal, de vigilar el ala del palacio donde habita su esposa la reina... y asegurarse de que nadie entra ni sale del recinto. Los PJs pronto sudarán tinta, pues no saben que la reina es una santa, y que como tal hace milagros, por lo que es más fácil recoger agua con un colador que evitar que haga lo que le venga en gana...
- ¿Y si la historia es falsa y el tipo en cuestión es realmente el amante de la reina? Bajo esta perspectiva se puede adaptar cualquiera de las opciones anteriores. Por cierto, y ya para rizar el rizo: ¿Y si el tipo sabe suficiente magia como para poner el problemas a los PJs? ¿O si tiene cómplices o amigos dentro del palacio?

## La leyenda del Santuario de Valvanera

El santuario de Valvanera está situado en el camino entre Burgos y Nájera. En él se venera una imagen de la Virgen con el Niño en el regazo, según la tradición encontrada por San Nuño, el santo ladrón. Cuenta la leyenda que en una ocasión una mujer cometió el terrible pecado de venir con su amante a la iglesia, por la noche, y realizar el acto sexual ante la misma imagen sagrada. La talla del Niño giró la cabeza, asqueada, y así está en la actualidad... Desde entonces pesa una maldición sobre las mujeres que visiten el Santuario: No pueden pasar más de nueve noches en el mismo, pues a la décima noche... morirán. Tiempo después acertó a pasar por el santuario la reina Isabel la Católica, que al oír la leyenda quiso comprobar su veracidad: ordenó que una de sus doncellas fuera encerrada en una de las estancias del Santuario... y en efecto, la encontraron muerta al cumplirse la décima noche de su permanencia allí...

### Ideas de Aventuras:

- Un pariente de la doncella pide ayuda a los PJs: Tienen que hacer algo para sacar a su hermana de allí, antes que se cumpla el fatídico plazo y muera...
- Variante de la anterior: Se pide la ayuda de los PJs, si... pero no hay maldición ni prodigio que valgan. Todo ello es fruto de la superstición popular, y la intrigante reina católica quiere aprovecharse de la circunstancia para asesinar discretamente a esta doncella, amante secreta de Fernando el Católico... La celosa reina, por otro lado, se sentirá muy disgustada si no aparece su cadáver a la décima noche...
- Los PJs son encargados por la reina de custodiar la estancia donde se encuentra la infortunada doncella, para impedir que escape y ver si se realiza el particular "experimento" de Isabel. Un pariente de la doncella (su amante, quizá su hermano o su padre) han reclutado una banda de una docena de matones para liberar a la muchacha... pasando por encima de quien sea. Por su parte, uno de los monjes del Santuario, no demasiado bien de la cabeza, está convencido de que si la doncella no muere el santuario caerá en el más absoluto de los descréditos... y está dispuesto a usar los venenos que guarda el hermano boticario para que, a la décima noche, la doncella (y quien se cruce en su camino) se reúnan con el creador...
- Y finalmente: ¿Puede ser que alguno de esos PJs femeninos que se disfrazan de chico para no tener demasiados problemas se vea retenido por pura casualidad en Valvanera? ¿Qué sucederá al llegar la décima noche?

## La leyenda de la casa de los decapitados

Ivo de la Cortina, un oscuro cronista, pintor y viajero romántico, habla en uno de sus escritos sobre esta leyenda: En tiempos de Alfonso X el Sabio un noble segundón, que vivía no en un castillo rural sino en un palacete en las afueras de la ciudad, vislumbró en una ocasión a una de las novicias, una muchacha tan hermosa como los mismos ángeles... El noble enloqueció por el terrible pecado de la lujuria, cometiendo el execrable acto de entrar espada en mano en un convento de clausura para raptarla, encerrándola en su mansión. Las monjas y la familia de la muchacha protestaron ante el delegado del rey, que envió soldados a cercar el palacio, llevarse preso al lujurioso noble y rescatar a la novicia. El señor del palacio les hizo frente, organizando a sus sirvientes y hombres de confianza como si de soldados de un castillo asediado se tratase. Sin embargo, y

viendo que finalmente los hombres del rey entrarían en la mansión, se precipitó hacia la estancia de la novicia, degollándola con su propio puñal y arrojando a continuación su cabeza por una ventana, sobre los que lo cercaban. Nada más hacer eso un rayo fulminó al sacrílego homicida, sin duda enviado por Dios en castigo a sus pecados.

El rey, por su parte, ordenó que los familiares y la servidumbre del bárbaro noble fueran desterrados para siempre del reino, y que a las dos estatuas de caballeros que estaba situadas en el pórtico se las descabezase, para vergüenza eterna de ese linaje y para que el pueblo no olvidase la leyenda...

(Por cierto, en Murcia hubo, hasta el siglo pasado, un caserón medieval llamado "de los Descabezados". Dicha mansión estaba situada en la calle "de las Siervas de Jesús", y fue demolida (se caía de puro vieja) en 1832... ¿Puede ser que fuera la mansión de la leyenda?)

### Ideas de Aventuras:

- Un noble de ciudad está contratando hombres más o menos duchos en el manejo de las armas... Paga muy bien. Lo que no dice es que ha raptado del convento a una monja, y que sabe que los familiares de la doncella, y quizá los hombres del Rey, no tardarán en aparecer para arrebatársela...
- Los PJs tropiezan en su camino con un caballero errante, ya viejo, que parece estar enloquecido por la culpa y los recuerdos del pasado. Se trata del bárbaro señor de la leyenda, que logró escapar de los hombres del rey para vivir una vida miserable, torturado por la desesperación... Además, quizá alguno de los simpáticos bichitos del Bestiario Celestial se decidan, de tanto en tanto, con incordiarle un poquillo, más que nada para que no tenga una vida demasiado fácil...
- La auténtica culpable de todo ello es una hermosa bruja, antigua amante del noble, que ha lanzado contra él los hechizos de *Atracción Sexual* y de *Locura* por desprecio al verse rechazada en su amor. ¿Podrán los PJs averiguar lo que sucedió realmente y, si no salvar al noble, quizá sí vengar su muerte?
- Los PJs compran muy barata una mansión solariega en las afueras de la ciudad... Por desgracia es difícil encontrar servidumbre, pues tiene fama de maldita... De hecho, de tanto en tanto aparece por ahí el fantasma de la muchacha, vestida con sus hábitos de novicia hechos harapos y sosteniendo entre sus manos su cabeza cortada... No alcanzará la paz hasta que se dé cristiana sepultura a su cuerpo, dejado por su asesino en la habitación secreta donde la tenía escondida...

## Saturnino, el monje apóstata

Era costumbre que aquellos que quisieran renunciar al mundo fueran a los Montes de León, a hacer vida de anacoretas en los valles y en las cuevas situadas entre el monte Teleno y el monte Aquiana. El primero de ellos fue san Fructuoso, al que pronto siguieron San Genadio, Baldario, San Valerio... y un tal Saturnino, que según relato del propio San Valerio era un eremita venido de lejanas tierras, que realizó numerosos prodigios de santidad: las puertas se abrían solas a su paso, hacía andar a los paralíticos y devolvió la salud a muchos enfermos solamente con imponerles las manos. También propició (o construyó él mismo) buen número de oratorios y ermitas por los alrededores. Sin embargo, su gran pecado era la soberbia... y ella le perdió. Pues se emparedó él solo en una cueva, para enfrentarse sin ayuda de nadie a las tentaciones del Maligno. El Demonio le dio el gusto, y lo estuvo atormentando día y noche hasta que venció al pobre monje, que se hizo apóstata y huyó con todos los libros y objetos sagrados que pudo hurtar de sus compañeros...

### Ideas de Aventuras:

- Los PJs se cruzan en el camino de un supuesto hombre santo, hacedor de milagros, que dice llamarse Saturnino... "San" Saturnino, empiezan a llamarle sus cada vez más fanatizados seguidores. El problema es que el supuesto santo se ha pasado de bando, y sus acciones, en apariencia buenas y puras, se van tiñendo cada vez más de oscuro...
- Los santos eremitas de los montes de León solicitan la ayuda de los PJs (contratarlos sería imposible, pues carecen de dinero... digamos que alguien del grupo "les debe un favor").

Han de recuperar como sea los libros sagrados que el monje apóstata se llevó consigo. Pues uno de ellos es nada menos que el místico "Libro de Ratzel", que contiene toda la sabiduría del universo... y que en malas manos puede causar mucho, mucho daño...

- Los PJs se hacen amigos de un pícaro, goliardo y sinvergüenza, que responde al curioso nombre de Saturnino. Entre bromas y veras contará a quien le escuche que antaño fue un ermitaño, santurrón como pocos, que hizo tantas buenas obras que hasta el viejo diablo tuvo bien concederle cinco minutos para charlar con él y explicarle las verdades de la vida... El problema está en que lo que dice no son mentiras de borracho, sino la verdad. Y va a tener problemas... Primero porque una vez que le ha incado el diente a una víctima, el Diablo no le gusta que se le escape. Segundo porque a las fuerzas celestiales no les gusta que sus santos cambien de bando... Así que el pobre tipo (y los que estén con él) van a empezar a tener serios problemas...
- Una noche de tormenta, los PJs encuentran refugio en una ermita, donde vive un extraño monje, de carnes flacas y ojos ardientes... Tiene fama en la región de persona muy piadosa, hasta de santo. Pero algunas oportunas tiradas de teología puede que permitan descubrir que la capilla ha sido mancillada, que el monje ha cambiado su fe a Dios por la del Diablo y que planea usar a sus "invitados" (es decir, a los PJs) como sacrificio humano en un Aquelarre que piensa organizar esta misma noche...

## La tumba de Mura

En el pequeño pueblo de Mura, en Cataluña, hace unos quince años se realizaron unas obras de restauración de la iglesia románica de San Martí. Parte de las obras consistían en volver a abrir el antiguo portal de acceso al templo, tapiado siglos antes. Cual no sería la sorpresa de los operarios cuando, al empezar a derribar las paredes, se encontraron con una ornacina hueca, en cuyo interior había un cofre, de los usados para realizar inhumaciones secundarias (Nota del autor: Es decir, se retiran los restos de la tumba original al cabo de los años y se dejan en el cofre de madera o piedra; pueden verse muchas de estas inhumaciones en nuestras iglesias). Dentro del cofre, en efecto, habían algunos huesos... pero lo extraño es que la calavera estaba agujereada, y de ella sobresalía un rollo de pergamino, escrito con caligrafía pre-cortesana (para los no entendidos en Paleografía medieval, escritura propia de las Cancillerías reales en los siglos XIV y XV). Por desgracia, el manazas que alargó la mano para coger el pergamino no tuvo cuidado... y el escrito, literalmente, se le deshizo en las manos. Los pocos fragmentos que lograron salvarse no nos dicen gran cosa. La tumba de Mura sigue siendo un misterio, y posiblemente lo será ya para siempre...

## Ideas de Aventuras:

- Los PJs encuentran la tumba... y claro está, el pergamino no se deshace cuando lo cogen. Una introducción diferente para cualquier aventura, o quizá una manera más o menos macabra de presentar una pista (idea que el autor ya ha seguido, como se puede ver leyendo las aventuras que acompañan este suplemento).
- Los huesos pertenecen a un poderoso mago goético, y el pergamino ata su alma en el Infierno. Pues si se retira o se destruye, puede volver como un alma, en busca de un cuerpo al que poseer para continuar su cruel senda... Cuerpo que, preferentemente, será el del incauto que sacó el pergamino del cráneo... Para repasar las reglas de ánimas y posesiones, consultar la pág. 90 del manual. (Hará falta)
- Caso contrario: El pergamino impide que el alma del tipo en cuestión se precipite en el más profundo de los Abismos Infernales (donde el bueno de Tartaruchus le tiene preparada más de una "sorpresa"). Mientras tanto, el alma no posee un cuerpo... sino una casa entera. Esta idea puede dar pie a una sesión de juego un tanto diferente, en el más puro estilo de "Casa Encantada" tipo Amity Ville o similar.

## La prisión del Diablo

Para ser sinceros, lo que sigue no es ninguna leyenda medieval, sino un episodio de la clásica serie americana de los años 60 "Twilight Zone". Un hombre, perdido por culpa de una extraña tormenta, llega a un paraje totalmente desconocido, donde se alza un monasterio de arquitectura extraña. Pide hospitalidad y es acogido por los monjes, que se comportan de manera un tanto rara... Curiosean un poco, y llega hasta una puerta trabada por una tosca vara de madera. Tras ella, distingue los quejidos de un hombre que suplica que lo liberen... Un monje que llega entonces lo aparta de ahí de malos modos, y cuando pide explicaciones le explica que se trata nada más y nada menos que del Diablo, que ellos, santos varones de la Iglesia, han conseguido encerrar gracias al poder mágico de la Vara de Salomón, que a su vez no es otra que la sagrada vara de Moisés. El hombre desconfía de tan fantástica historia, vuelve de noche y libera al confinado... que resulta ser el Diablo, de verdad. (Y que provoca, según el episodio, la segunda guerra mundial, pero eso es otra historia)...

## Ideas de Aventuras:

- No tiene que ser el viejo Lucifer en persona el que esté encerrado mágicamente en el monasterio... Puede ser cualquiera de los Demonios Menores descritos en *Rerum Demoni* (aunque recomiendo elegir entre Andrialfo, Anazareth, Beherito o Liliti). Evidentemente, cada uno de los demonios en concreto usará sus propios recursos para intentar seducir o engañar a su interlocutor... Convendría precisar que en su encierro los demonios pueden cambiar de apariencia a voluntad, pero carecen de cualquier otro poder mágico...
- Supongamos que el prisionero es realmente un hombre (o una mujer, podemos ser un poquillo machistas) y los monjes son en realidad miembros de un culto satanista que planea usar al prisionero/a (y ya de paso, a los PJs) como materia prima para su próximo Aquelarre...
- ¡No nos olvidemos de la Vara! Si es realmente la mítica vara de Salomón, con ella se pueden sojuzgar los Demonios y hacerlos trabajar para uno mismo... Además, si es la aún más mítica Vara de Moisés... bueno, no hay que repasar el Génesis para ver las virguerías que pueden hacerse con ella (basta con ver en vídeo los "Diez Mandamientos" del CharlonJeston).
- Una aventura para PJs que tengan lo que han de tener: El Demonio en cuestión se ha escapado, y su cómplice humano ha escondido la vara. Hay que encontrarla, luego invocar (o atraer) al demonio en cuestión... y volverlo a encerrar. Así, en frío, no parece muy difícil...

## La profecía del Mártir

Según cuentan las crónicas a principios del año 850 vivía en un convento cercano a Córdoba un monje culto y piadoso llamado Perfecto. Pese a las diferencias de credo, tenía amigos musulmanes, con los que discutía a menudo sobre temas filosóficos e intelectuales. Un mal día, sin embargo, la conversación derivó hacia el peligroso campo de la Teología... En la intimidad de su hogar, el monje cuestionó con sus amigos musulmanes la santidad del profeta Mahoma, afirmando que era uno de los "falsos profetas" que había anunciado Cristo. Los musulmanes se sintieron ofendidos por las palabras del monje, y se fueron de su casa. Unos días más tarde dos de ellos, paseando por el zoco de la ciudad, vieron venir al monje, y no se les ocurrió otra cosa que comentar el suceso en voz alta, entre ellos. En su indignación olvidaron que estaban en un lugar público, y pronto corrió la voz de que el monje cristiano había insultado al profeta. Perfecto estuvo a punto de ser linchado por la multitud, salvándole los soldados del Cadí, que lo llevan ante su presencia. El monje niega haber blasfemado, y cómo los acusadores no aparecen, el cadí decide encerrar al cristiano unos días (mas que nada para que las cosas se calmen).

En prisión, Perfecto recapacita y piensa que debería haber hecho procesión de fe cristiana, y convertirse en un mártir si esa es la voluntad divina. Por ello decide decir la verdad si es interrogado de nuevo. El cadí, por su parte, no piensa hacerlo, pues el monje está bien visto entre la comunidad mozárabe, y su ejecución solamente traería problemas. Por desgracia, el asunto llega a oídos de un eunuco llamado Nasir, un renegado del cristianismo que odia a sus antiguos hermanos de fe... y que es muy influyente en la

Corte. Nasir intriga para lograr un nuevo interrogatorio, Perfecto proclama la divinidad de Cristo y la falsedad de Mahoma... y es ejecutado. Pero al salir de prisión rumbo al lugar de la ejecución profetiza que su enemigo, el eunuco Nasir, morirá en menos de un año...Y la profecía se cumple: Nasir murió diez meses más tarde, en un acceso de rabia y diarrea, envenenado al catar una bebida destinada al Emir...

### Ideas de Aventuras:

- Los PJs son responsables de la seguridad de una embajada de paz que el Reino de Castilla ha enviado a Granada. El problema está en que entre los miembros del séquito figura un clérigo bastante bocazas, demasiado amigo de hablar de diferencias teológicas cuando no debe...
- Los PJs son requeridos para intentar sacar de la cárcel granadina a un monje cristiano, antes de que sea ejecutado por blasfemo por las autoridades musulmanas. Tarea difícil, ya que el monje en cuestión, fanático como pocos, no quiere ser salvado, ya que aspira a convertirse en un mártir de su fe...
- Tras la muerte del monje, determinados elementos de la comunidad mozárabe intentan por todos los medios que la profecía se cumpla, ya que así será una prueba de que el dios de los cristianos es el verdadero. Y para ello no tendrán escrúpulos en contratar a un grupo de mercenarios (los PJs) para que se infiltren en palacio e intenten envenenar la bebida que ha de catar el eunuco Nasir...
- El grupo es requerido por el Emir de Granada para investigar un intento de envenenamiento que ha sufrido recientemente, y en el que ha muerto accidentalmente su catador... ¿El atentado era contra él... o contra su criado?

## Arpeko-Saindia

En tierras vascas, junto al río Baztán y las paredes rocosas del monte Saindia, se encuentra la cueva de Arpeko Saindu, fácilmente localizable por la cruz de hierro que hace ya tiempo que las autoridades eclesíásticas mandaron colocar en la entrada. En vascuence, el nombre significa La Santa de la Cueva, pues en el húmedo interior de la gruta las gentes del lugar veneran una columna natural, de más de un metro de alto y unos 20 cm. de ancho... Se trata de la santa, petrificada allí, descubierta en tiempos remotos por los pastores de la zona. Los que le rezan le

dejan cabos de vela encendidos, y frotan sus cuerpos enfermos contra la columna, siempre empapada del agua que se filtra del techo... Dicen que cura sobre todo enfermedades de la piel y de los ojos, y que han llegado incluso a sanar los leprosos...

### Ideas de Aventuras:

- Los PJs son delegados por las autoridades eclesíásticas (léase Inquisición si se juega con la ambientación de *Rinascita* o de *Villa y Corte*) para que investiguen éste supuesto asunto milagrero, y hagan un informe sobre la conveniencia o no de considerarlo herético...
- Alguno de los PJs enferma de lepra (quizá debido a un enfrentamiento con Agotes) ¿Podrá salvarle la milagrosa Santa de la Cueva?
- El aparentemente culto cristiano esconde en realidad un culto mucho más antiguo, pues no se adora a ninguna santa sino a Mari, la dama de Amboto.

## El muerto que camina

Un miembro del grupo, o un amigo muy cercano a los Pj, sufre un terrible accidente, lo que en circunstancias normales sería un accidente mortal... Sin embargo, se levanta y anda de nuevo, comportándose como si nada hubiese sucedido... Su comportamiento será a partir de entonces bastante diferente de lo habitual en él, embarcando al grupo en una desquiciada aventura...

### Ideas de Aventuras:

- Evidentemente, ha muerto, y su cuerpo ha sido ocupado por un miembro de la Jauría de Dios que está haciendo méritos para no volver al Infierno, y al que no le importará en absoluto hacer masacrar a todo el grupo con tal de cumplir su sagrada misión...
- Evidentemente, su cuerpo ha sido poseído por un alma maléfica, que solamente busca la perdición del grupo haciendo el mayor mal posible, para mayor gloria de su amo Satanás.