

# Don Lucas y Don Damián

## (Misterio en un monasterio abandonado de la mano de Dios)

Por Sharky 21

### Historia

Don Lucas y Don Damián eran dos monjes jesuitas que habitaban junto a sus hermanos de orden en el monasterio de San Marcelino oculto en lo alto de unos picos en la sierra de Guadarrama.

Don Lucas era el abad del monasterio, además de pertenecer a una rama de inquisidores solitarios, la Orden del Filo Sagrado, llamada así porque la mayoría de las ejecuciones que practicaban las realizaban con unas pequeñas dagas que habían bendecido previamente a través de una complicada ceremonia.

Una noche, don Lucas se despertó en mitad del sueño debido a unos extraños sonidos que provenían de los sótanos del monasterio y acudió a investigar lo ocurrido.

Tres monjes se enteraron de su bajada a las mazmorras: el traductor de latín, el segundo párroco y el vigía nocturno, pero nadie sabe realmente lo que allí sucedió, excepto, que el abad regresó magullado y enfermo con don Damián, el médico del monasterio.

Al día siguiente, Don Lucas, utilizando sus dotes de inquisidor, condenó a Don Damián a muerte, la cual se ejecutaría desde lo alto del torreón sur.

Los demás monjes no opusieron resistencia a dicha sentencia, excepto Jonás, el ayudante de Lucas, el cual tuvo que ser encarcelado después de que hiriera gravemente con un candelabro a varios de los monjes.

A media tarde, cuando el sol ya anunciaba su descanso, Don Lucas, subió con Don Damián a lo alto del torreón, y tras una ceremonia, acuchilló mortalmente a don Damián, arrojándolo después al profundo acantilado. Tras el golpe mortal, don Damián, moribundo, prometió venganza y se aferró a la melena de don Lucas, arrancándole un mechón de su pelo, el cual se llevó con él a su tumba de rocas.

Pasaron las semanas, y el abad comenzó a enfermar de gravedad. Poco a poco fue perdiendo fuerzas y las fiebres se apoderaron de él. Todos pensaban que ya no podía valerse por sí mismo pero una noche, cuando todos dormían, don Damián utilizó las pocas fuerzas que le quedaban para escapar del monasterio por sí mismo e intentar liberarse por su cuenta de la enfermedad que le estaba matando poco a poco.

Ningún monje le ha visto desde entonces y todos le dan por muerto.

### La Verdad

Cuando Don Lucas descendió a las catacumbas del monasterio descubrió que los extraños ruidos que había escuchado eran causados por don Damián, que utilizando sus conocimientos de alquimista, estaba intentando realizar un aquelarre para invocar a un demonio para que le proporcionase un sirviente del cual se serviría para aumentar sus conocimientos sobre lo oculto. Tras una lucha, don Lucas consiguió inmovilizar a don Damián y llevarlo consigo hasta la superficie para luego juzgarle por hereje.

En el momento de la ejecución, y mientras don Damián caía moribundo por el precipicio, y desesperado porque iba a morir, aferrado al mechón de pelo de don Lucas, realizó un pacto con Agaliarethp. Le prometió fidelidad eterna si le daba la oportunidad de llevar a cabo su venganza. El demonio le concedió su deseo a cambio de quedarse su alma y así convertirlo en uno de sus traicioneros esclavos condenándolo tras cumplir su venganza a sufrir eternamente en forma de Alibante<sup>142</sup>.

Le concedió además el conocimiento de un hechizo de *Muerte* mediante el cual, utilizando el mechón de pelo de don Lucas, podría hacer que poco a poco fuera perdiendo su fuerza física, hasta que la muerte se apoderara de él convirtiéndolo en otro de sus esclavos, o hasta que el mechón de pelo fuera encontrado y quemado.

No contento con lo sucedido, contactó con su criado Jonás, y con la ayuda de este, está preparando un ejército de muertos vivientes<sup>143</sup> para que arrasen el monasterio y que todos los monjes que no impidieron su ejecución mueran entre los escombros del mismo.

Mientras tanto, don Lucas consiguió contactar con los compañeros de cofradía y estos han conseguido, mediante sus conocimientos médicos y mágicos, evitar la inminente muerte que le espera don Lucas si no consigue librarse de los tormentos nocturnos del alma de Don Damián. La Orden del Filo Sagrado está entrenando a varios guerreros para que vayan al monasterio. Han camuflado su llegada al monasterio con la excusa de que van a ir para visitar a su compañero y realizar una inspección del lugar ya que hace tiempo que no reciben noticias de su compañero de cofradía.

### La Situación Inicial

Los personajes, huyendo de las zonas habitadas, llegan a la base de uno de los picos más altos de la sierra de Guadarrama. Durante el viaje creyeron divisar una edificación en lo alto del pico, y han decidido que van a ascenderlo para averiguar de que se trata.

Los personajes terminan la ascensión ya entrada la noche y comprueban que tras atravesar un profundo acantilado mediante un robusto puente de madera, aparece una gran explanada en la que hay situado un monasterio y un poco más alejado, un bosque.

Cuando los personajes llegan al monasterio, son recibidos por Pedro, Matías y Genaro, los cuales se presentan como los monjes que guardan el monasterio por la noche. Muy amablemente les hacen pasar mientras uno de ellos dice que va a llamar al abad. Tras una corta espera, aparece Don Cosme, el cual se presenta como el monje que está encargado de dirigir el monasterio durante la ausencia del abad. Les invita a pasar al interior del edificio principal, y les enseña unas celdas donde pueden pasar la noche, explicándoles, que al día siguiente tiene que contarles algo, pero que es tarde y que es mejor descansar.

### La Primera Noche

El grupo es dividido en dos ya que solo hay dos celdas libres para dormir. Cada celda consta de un camastro, una palangana y un arcón vacío. Don Cosme se disculpa y se marcha. Los personajes comprobarán que alguien ha cerrado las puertas por fuera.

A media noche, en una de las celdas, unos golpes despertarán a uno de los aventureros, y una voz le dice desde el otro lado de la puerta:

—Abre la mirilla.

Si el aventurero hace caso de lo que le dice la voz, verá a través de la puertita a una figura encapuchada que le comentará lo siguiente:

—Debéis investigar lo que ocurre en el monasterio. Pero no perdáis el tiempo, porque solo tenéis tres días.

Acto seguido el misterioso personaje se marcha camuflándose entre la oscuridad del pasillo.

<sup>142</sup> Véase pág. 126 del manual de juego.

<sup>143</sup> Véase pág. 162 del manual de juego.

## Día 1

Cuando los personajes despierten se darán cuenta que las puertas de las celdas están abiertas (a cualquiera que pregunten que porque les encerraron, dirá que fueron órdenes de Don Cosme. Si se le pregunta a Don Cosme, este les contará que les encerró porque ha sucedido una terrible tragedia en el monasterio y no se fía de nadie)

Tanto si acuden como si no a la misa de la mañana, Don Cosme se dirigirá a ellos explicándoles la siguiente historia:

“Hace ya tres semanas, en la noche de aquel lunes, Don Lucas, el abad del monasterio descendió a las catacumbas que hay tras la iglesia alertada por unos extraños ruidos. Tras hablar con los guardas descendió solo y tras un largo rato volvió a subir con Don Damián, el curandero, como prisionero. Todo indicaba que había habido una pelea.

Posteriormente encerró a Don Damián en una de las celdas durante tres días. A la mañana del cuarto, lo sacó de la celda y se metió con él en el torreón subiendo hasta el piso superior. Posteriormente sacó su daga y le apuñaló, arrojándole desde lo alto hasta el fondo del acantilado.

Tres días después, una extraña enfermedad se apoderó de él y comenzó a perder sus fuerzas, las fiebres le invadieron y perdió toda capacidad de comunicación y movimiento.

Durante una semana estuvo a los cuidados de Jonás, el joven aprendiz de de Damián, quien no tenía la menor idea de qué enfermedad estaba acabando con la vida de Don Lucas.

Una mañana, Jonás acudió a mi sobresaltado diciendo que el cuerpo de Don Lucas había desaparecido.

Desde entonces he intentado calmar los miedos de los hermanos, pero no creo que pueda continuar durante mucho tiempo.”

El abad interino, pide a los personajes que por favor y por su fe investiguen lo que puedan e intenten descubrir donde puede estar el cuerpo de Don Lucas. Insiste en que se den rapidez en su investigación. Si se le pregunta por qué, dirá que es porque no quiere que el pánico invada a los monjes y terminen por abandonar el monasterio.

Una tirada de **Psicología** (con un malus de -20%), revelará que existe algo que Don Cosme no ha contado en esta historia, aunque en realidad ha sido muy convincente.

Posteriormente Don Cosme pasará gran parte del día, sin descuidar sus tareas como fraile, para enseñar y explicar a los aventureros el monasterio y explicarles las reglas de comportamiento y sus obligaciones como cristianos.

## Las Reglas que hay que seguir en el monasterio

- Se deben respetar por lo menos dos de las tres misas que hay a lo largo del día (Mañana, tarde y noche).
- Se deben respetar todos los sitios sagrados.
- La investigación ha de llevarse con extrema cautela para no intrigar más a los otros frailes.
- No se puede deambular de noche por el monasterio.
- Está prohibido entrar al torreón.
- Una vez al día se debe o comer o cenar con todos los frailes.
- Está prohibido entrar a la celda de otro fraile sin el previo consentimiento de este.

## Orden de Oficios a lo largo del día

No se si son o no los correctos en un monasterio pero poco me importa, en este monasterio llevan la siguiente vida a lo largo del día.

- 6:00 — Misa Matutina en la iglesia.
- 7:00 — Todos a sus oficios (personajes excluidos).
- 13:00 — Comida en el comedor.
- 14:00 — Todos a sus oficios.
- 17:00 — Misa de la tarde en la iglesia.
- 18:00 — Todos a sus oficios (personajes excluidos).
- 21:00 — Cena.
- 22:00 — Misa de la noche en la iglesia.
- 23:00 — Todos a las celdas.

## Lo que sabe cada Monje

El monasterio consta de quince monjes y cada uno sabe lo siguiente:

- **Pedro, Matías y Genaro:** Estos son los tres monjes que estuvieron de guardia la noche de los sucesos, y solo saben que se escuchaban extraños sonidos parecidos a susurros, intercalados de vez en cuando por algún grito seco. Pudieron observar que Don Lucas regresó bastante magullado y sin embargo Don Damián tan solo tenía algún que otro pequeño arañazo.
- **Alberto y Casimiro:** Estos son los monjes que se dedican a realizar tareas en el patio del monasterio, y no saben nada salvo que hace una semana vieron que un halcón merodeaba por el monasterio, lo cual les pareció extraño, ya que no hay halcones en esa zona (esto tampoco se si es verdad o no en la realidad, pero que mas da).
- **Fernando:** Es el herrero del monasterio, y no sabe nada de lo sucedido. Cree que Don Lucas ha partido hacia la ciudad más cercana para hablar con alguno de sus mecenas.
- **Don Cosme:** Don Cosme es el que más sabe de la historia. Sabe que don Lucas sigue vivo, ya que recibió una carta de él a través de un halcón. Sabe que cinco de sus hermanos de la orden del santo filo van a llegar al monasterio dentro de tres días para investigar lo sucedido.
- **Jonás:** Jonás es otro de los que mas sabe de la historia, pero de la parte oscura de la misma. Por orden de Don Damián, está preparando un hechizo para resucitar a todos los cadáveres de los monjes que se encuentran en las catacumbas para que Don Damián pueda cumplir su venganza, además de los que se encuentran en el cementerio del bosque. Jonás explicará siempre la misma historia que don Cosme. Será muy cuidadoso con sus investigaciones y será casi imposible pillarle con las manos en la masa. Sabe toda la historia y actuará de forma normal, incluso ayudará a los personajes en algún momento determinado de la aventura para investigar.
- **Timoteo:** Es el traductor del monasterio, y tiene su lugar de trabajo junto a la celda de Jonás. No sabe nada de la historia, pero podrá comentar que últimamente escucha mucho movimiento de la celda del mismo, (ruidos de muebles, frascos romperse....).
- **Carlos:** Es el cocinero del monasterio y no sabe nada de nada.
- **Saturnino, Adolfo y Jacinto:** Son los encargados de las huertas del monasterio, y saben lo mismo que Alberto y Casimiro. Fueron los encargados de descender hasta el fondo del acantilado para buscar el cadáver de Don Damián, y tras unas horas de búsqueda, no lo encontraron. Solo descubrieron unas manchas de sangre en una roca debajo del torreón, pero ni cadáver ni huellas.
- **Mateo y Genaro:** Son los encargados de utilizar los bienes obtenidos en las huertas y de cuidar las granjas para poder obtener alimento. Saben que una noche un halcón se posó en el monasterio porque escucharon ruidos, también saben que el abad ha desaparecido porque escucharon una conversación, y saben que una tarde Jonás descendió con unos bultos a las catacumbas y que subió sin ellos.

## Otras informaciones adicionales que pueden obtener de cualquiera de los monjes

En el torreón es donde dormía Don Lucas, y allí están guardados, se dice, los recuerdos de los monjes más importantes que han pasado por el monasterio. Solo Don Cosme sabe como abrir el mecanismo para entrar en él (lo cual no dirá hasta que se acerque la fecha crítica y vea que los aventureros deben entrar. Hasta entonces, a joderse).

En el bosque hay un cementerio, en el cual habrá aproximadamente 25 tumbas donde se entierran a los monjes de menor posición en la escala social.

En las catacumbas hay otro cementerio de nichos, en donde están enterrados todos los conquistadores que fallecieron en la conquista del monasterio y los monjes más importantes que han pasado por allí. Hay aproximadamente unos 50 cuerpos.

El monasterio fue reconquistado a los moros hace 200 años.

El abad Don Lucas pertenece a una rama de la inquisición llamada la Orden del Filo Sagrado. Ya no ejercen como

inquisidores, pero tienen opción de hacerlo cuando quieran si lo desean.

El cadáver de Don Lucas no apareció en el fondo del acantilado.

## Consejos

Es aconsejable que los personajes descubran las cosas que sabe cada monje poco a poco para que se estrujen la cabeza antes de descubrir el rompecabezas.

## Noche del día 1 al día 2

En la noche del día 1 al día 2, los personajes dormirán de nuevo en sus celdas, pero esta vez no serán encerrados como la noche pasada. A media noche, recibirán de nuevo la visita del misterioso personaje encapuchado, el cual les preguntará lo siguiente:

—¿Qué es lo que sabéis de Don Damián?

Sin esperar a que le diga nada el aventurero, proseguirá con su monólogo.

—Debéis daros prisa, ya que dentro de dos días ya será demasiado tarde.

Acto seguido desaparece de nuevo por el pasillo. Es imposible seguirle, ya que se desliza por las instalaciones como si él mismo las hubiera construido.

## Día 2

Comienza un nuevo día de aventuras y descubrimientos.

## La Carta de Don Lucas a Don Cosme

Uno de los secretos que Don Cosme guarda con recelo es la carta que Don Lucas le mandó utilizando un halcón como correo (así irán atando cabos sueltos):

*“Querido hermano Cosme:*

*Siento haber desaparecido del monasterio sin decir nada ni dejar rastro alguno, pero me fue imposible hablar contigo. Mi enfermedad me estaba consumiendo, y los cuidados de Jonás me hacían sino acentuarla cada vez más, como si de mala fe se tratase. Ten cuidado de él.*

*Gracias al Señor que pude encontrar a tiempo a varios amigos míos de la orden, y mediante un meticuloso estudio, han conseguido unos ungüentos, que están devolviéndome las fuerzas y acabando con la enfermedad. Dentro de diez días enviaré al monasterio a cinco de mis hombres para que te ayuden a esclarecer el misterio de mi enfermedad, y la extraña desaparición del cadáver de Don Damián.*

*Lucas Garcilaso.”*

Don Cosme enseñará esta carta a los personajes cuando empiece a confiar en ellos.

## Las Catacumbas tras la Iglesia

Tras los bancos de la iglesia hay un pasillo descendiente en una de las paredes laterales. Ese pasillo no está oculto, pero si oscuro, y desciende a las catacumbas subterráneas del monasterio. Dichas catacumbas se encargan de guardar los restos de los conquistadores del monasterio, además de los monjes más importantes que han ido pasando por él a lo largo de la historia.

**Leyenda:**

- **Entrada:** acceso a las catacumbas desde la iglesia.
- **Números:** Número de nichos que hay en cada lugar de los pasillos
- **Tumba:** Entrada secreta al segundo pasadizo.

**Descripción:**

Las catacumbas no están iluminadas y se debe llevar algún tipo de luz para poder ir a través de ellas. Son túneles excavados en la roca y con el suelo cubierto de arena. A lo largo de los pasillos, se encuentran los cadáveres de los conquistadores del cementerio y de los monjes más importantes que han pasado por el monasterio. Entre los cadáveres no se puede encontrar ningún objeto de valor.

En la mitad del recorrido, existe una tumba de piedra, en la que hay tallados varios relieves que representan figuras cristianas, en su mayoría santos. Una tirada de **Buscar**, con un malus del 20% revelará que en una de las cruces existe un mecanismo de apertura de la tumba, pero que sin una pieza que parece encajar allí, es imposible hacer nada.

## El Cementerio del Bosque Cercano

A una hora y media de camino hacia el este del monasterio, existe un pequeño bosque en una de las explanadas que aparecen entre las montañas. En su interior, y sin buscar demasiado, los personajes pueden encontrar un pequeño cementerio, que consta de unas 25 tumbas (entre las cuales no hay ninguna reciente, la más reciente puede tener 7 años).

En este lugar es donde los monjes entierran a los muertos del cementerio que no pertenecen a las “altas esferas”.

## El Fondo del Barranco

Si los aventureros deciden descender el acantilado para inspeccionar el lugar donde Don Lucas arrojó a Don Damián, deberán que realizar unas cuantas tiradas de **Trepar**, ya que es un lugar inaccesible a través de caminos normales (el Director de Juego puede utilizar esta parte de la aventura para que los personajes pierdan alguno de sus puntos de Resistencia, ya que sin duda, muchos de ellos estén echando de menos un poquito de acción. Tampoco nos pasemos, que no hace falta que se maten por el barranco).

Cuando los personajes lleguen al lugar, descubrirán únicamente un resto de sangre en una de las rocas, pero no hay cadáver ni rastros de huellas (venga, otra vez para arriba).

## Noche del Día 2 al Día 3

Durante la noche del día 2 al día 3, los aventureros no recibirán la visita del encapuchado.

## Día 3

El tercer día será bastante movidito. Esperemos que los aventureros se encuentren tras la pista de algo. Llamará la atención de los aventureros que Jonás ha desaparecido.

## EL torreón de Don Lucas

Viendo que se echa encima la hora anunciada por Don Lucas, Don Cosme entregará la llave que abre la puerta del torreón donde dormía Don Lucas, un lugar muy importante para poder enterarnos de algo más de la historia.

Es importante que hasta este día los personajes no puedan entrar en el torreón, para que jueguen contrarreloj, y darle a la aventura algo de movimiento.

El torreón consta de tres plantas: Planta Baja, Piso primero y Planta superior.

La planta baja es una pequeña habitación donde Don Lucas vivía. Consta de una cama de paja, un baño, y una pequeña mesa.

El primer piso, parece haber sido acomodado como lugar de estudio (aquí, cada Director de Juego puede optar o no por dar a los aventureros que utilicen hechizos, alguno de los componentes que buscan). En uno de los cajones, los personajes encontrarán la pieza que abre la tumba de las catacumbas (es una pequeña cruz de madera que encaja sobre el relieve de la cruz tallada en la tumba) y además, sobre la mesa, encontrarán un pequeño libro.

En el piso superior, que ya es el tejado del torreón, hay como una especie de altar desde donde Don Lucas arrojó a don Damián hasta el fondo del acantilado.

## El Libro

En el libro se narran en los capítulos iniciales como se conquistó el monasterio a los árabes, los cuales lo estaban utilizando como fortaleza. La batalla fue muy corta, pero muchos soldados murieron durante la misma. Tras conquistar la fortaleza, fue remodelada y transformada en el actual monasterio. Para honrar a los muertos en la batalla, se

construyeron las catacumbas tras la iglesia, y se depositaron allí a los cadáveres, para que siempre estuvieran cerca de un sitio sagrado.

Posteriormente el libro habla de uno de los capitanes del ejército que asaltó el monasterio. Dice que durante el combate, uno de los infieles, le embrujó. Las fiebres se apoderaron de él y comenzó a perder las fuerzas y poco a poco la vida, pero que fue tal su lucha y su fe, que consiguió vencer la maldición y a los pocos días ya estaba de nuevo en combate, con el afán de capturar a aquel árabe que le había maldecido. Lo consiguió y le dio muerte, pero antes el árabe le reveló una profecía: le dijo que la maldición se repetiría con el tiempo, hasta que alguien con la misma fuerza que él inventara la manera de contrarrestarla, pero que esto no ocurriría hasta el día que el mal pisara ese lugar.

Tras la conquista y la construcción del monasterio, el capitán murió de viejo y le enterraron en una gran tumba en las catacumbas y con su tesoro.

La última parte del libro parece haberse escrito recientemente y habla de cómo vencer al mal una vez que haya sido liberado. Primero se necesitan varios minutos de oración (a discreción del DJ). Después se debe derramar sangre del que pide la ayuda de Dios sobre un altar de Juicios. Posteriormente se debe ir a rezar a un lugar sagrado. Acto seguido, se debe clavar el filo de una daga sagrada en el altar de juicios. Por último se debe gritar implorando la ayuda de los ángeles.

## La tumba del capitán

Mediante el crucifijo encontrado en el torreón de Don Lucas se puede abrir la losa de piedra que cierra la tumba del capitán. No hay otra manera. En el interior de la misma, se encuentra el cadáver del capitán y su espada y armadura, las cuales son mejores de lo normal a simple vista (la espada es un espadón que hace 1D10+3 de daño, en vez de +2, y la armadura es un peto de cuero con refuerzos, pero que tiene la protección de 4 en vez de 3).

## Recopilación de lo que ha ido sucediendo hasta el momento

Don Lucas, alertado por unos ruidos, desciende a las catacumbas y descubre a Don Damián realizando un hechizo, por lo cual lucha contra él, le vence y lo captura encerrándolo en una celda para después juzgarlo, utilizando su poder de inquisidor y arrojarlo torre abajo.

Don Damián, antes de morir jura vengarse y le arranca un mechón de pelo a Don Lucas. Después, en su caída vende su alma al diablo a cambio de venganza.

Posteriormente Don Lucas enferma y cae a cuidados de Jonás, el aprendiz de Don Damián, el cual no es ninguna bella persona como hemos descubierto ya.

Un día Don Lucas, aprovechando sus últimas fuerzas, desaparece del monasterio, y se va a buscar a sus compañeros de cofradía, avisando luego mediante una carta a Don Cosme de que sigue vivo y que va a mandar a cinco de sus hombres para que investiguen lo ocurrido con el cadáver de Don Damián.

Los personajes llegan al monasterio y se les encarga la investigación para que la intenten resolver antes de que lleguen los 5 caballeros, y descubren que algo más va a ocurrir el día de la llegada de los caballeros, según el libro del torreón, y avisados por el misterioso personaje encapuchado durante las noches.

Por otra parte Jonás no deja de levantar sospechas, ya que algo parece que está tramando y además ha desaparecido.

Los personajes saben que en algún momento algo va a ocurrir pero tienen una especie de ritual para acabar con eso.

## Don Lucas y Don Damián

El misterioso personaje que se aparece por las noches a los aventureros, es Don Lucas que está viviendo en secreto en el monasterio, y ha descubierto la manera de contrarrestar la llegada del mal al monasterio, cumpliendo así con la antigua profecía del árabe.

Mientras tanto, Don Damián ha encargado a su discípulo Jonás la elaboración de un polvo blanco utilizando unos componentes secretos para que si son vertidos sobre los

cadáveres o sus tumbas, estos se levanten con la única idea de destruir el monasterio.

## El Desenlace de la Historia

El tercer día al atardecer, el cielo se vuelve tormentoso, y una oleada de muertos viviente surgirá de las catacumbas del monasterio. En el momento de la batalla, aparecerán a caballo, los cinco caballeros liderados por Don Lucas y perseguidos por los 25 muertos vivientes del cementerio del bosque e intentarán reorganizar a los aventureros para idear un plan dejándolo en manos de éstos últimos.

Posteriormente hará su aparición Jonás acompañado por el alma de su maestro (la cual se representará como una figura incorpórea). El alma de Don Damián irá poseyendo los cuerpos de los monjes para utilizarlos y combatir, para pasar después a la de los caballeros, y luego a la de los aventureros. Para evitar la posesión, el personaje deberá tirar por su RR, y tendrá tres intentos para evitarla.

Si se realiza el ritual descrito en el libro, varios rayos aparecen de entre las nubes, aniquilando a todo muerto viviente que tocan, hasta que no quede ninguno, además, tres luces que parecen la figura de tres ángeles, descienden de las alturas para llevarse el alma de Don Damián y arrebátarsela así a Agaliarethp.

Los caballeros y el propio Don Lucas darán las gracias a los aventureros y les ofrecerán su amistad de por vida, además de poder visitar el monasterio siempre que quieran, incluso vivir en el.

Si Jonás sigue vivo, será hecho prisionero y enviado en carreta para que lo juzgue un tribunal de inquisidores en Toledo (esto puede dar pie a otra aventura)

## Recompensas

Modificadores a la IRR:

- Ver los efectos de la horda de muertos vivientes: +1D6 si se tiene 70 o menos.
- Ver la visión del alma de Don Damián: +1D10 si se tiene 80 o menos.
- Ver a uno de los ángeles: +1D10 si se tiene 65 o menos.
- Ser poseído por el alma de Don Damián: +1D10 si se tiene 80 o menos.

Puntos de Aprendizaje:

- Enterarse de que iba la historia: +15 P.Ap.
- Cumplir con las normas del monasterio: +10 P.Ap.
- Descubrir la manera de abrir el ataúd de las catacumbas: +5 P.Ap.
- Por cada muerto viviente que se elimine: +1 P.Ap.
- Conseguir que juzguen a Jonás y lo encarcelen: +30 P.Ap.
- Realizar correctamente el ritual: +10 P.Ap.
- Por buena interpretación: +20 P.Ap.
- El personaje destaca por sus ideas: +10 P.Ap.
- Terminar con vida la aventura: +10 P.Ap.

Dinero: La recompensa monetaria, es de 50 monedas de oro para cada aventurero por cuenta de Don Lucas. A todos los personajes se les concede el perdón de los pecados que hayan podido haber cometido hasta el momento. Además, tendrán alojamiento permanente en el monasterio.

## Dramatis Personae

### Don Damián (en forma de Alibante)

Los alibantes, son ánimas de personas asesinadas o muertas en combate que buscan su venganza hostigando a su asesino. No son visibles nada más que por su asesino, pero en este caso Agaliarethp, ha concedido este don a Don Damián, para que pueda cumplir su venganza y destruir el monasterio.

No pueden realizar ningún daño físico y para ello debe poseer los cuerpos, pero pueden atormentar a su asesino apareciéndose durante su vigilia o introduciéndose en sus sueños en forma de pesadilla, impidiéndole el sueño en cuyo caso produciendo los efectos de un hechizo de *Maleficio*.

Al ser un alma, un alibante carece de características físicas, salvo su RR e IRR que será la que poseía en vida. Un alibante no

puede poseer cuerpos pero Agaliaretph también le ha concedido este don por los motivos antes explicados.  
Es invulnerable a cualquier daño físico y a cualquier hechizo salvo uno de expulsión.

RR: 0%	IRR: 100%
--------	-----------

Muertos Vivientes

FUE	12	Altura	1,70 m aprox.
AGI	7	Peso	40 kg aprox.
HAB	10	Aspecto	-
RES	13	RR	0%
PER	10	IRR	105%
COM	1		
CUL	9		

Armas: Cualquiera humana al 20%.  
Armaduras: Carecen.

Guerreros de la Orden del Filo Sagrado

FUE	20	Altura	1,65 m aprox.
AGI	20	Peso	70 kg aprox.
HAB	20	Aspecto	12 (Normal)
RES	20	RR	75%
PER	10	IRR	25%
COM	5	Edad	22 años
CUL	5		

Armas: Espadón 90% (1D10+2+1D6)  
Ballesta 60% (1D10+1D6)  
Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5).  
Competencias: *Buscar* 40%, *Cabalgar* 80%, *Idioma (Castellano)* 25%, *Esquivar* 50%, *Otear* 45%.  
Hechizos: Carecen.

Monje del Monasterio

FUE	12	Altura	1,60 m aprox.
AGI	12	Peso	78 kg aprox.
HAB	12	Aspecto	11 (Mediocre)
RES	15	RR	50%
PER	14	IRR	50%
COM	15	Edad	28 años
CUL	20		

Armas: Carecen.  
Armaduras: Hábito de fraile (Prot. 1).  
Competencias: *Conocimiento Animal* 25%, *Conocimiento Mágico* 50%, *Elocuencia* 55%, *Escuchar* 30%, *Latín* 60%, *Griego* 20%, *Leer/Escribir* 60%, *Teología* 65%.

Don Cosme (Segundo del monasterio)

FUE	10	Altura	1,55 m
AGI	15	Peso	50 kg
HAB	15	Aspecto	14 (Normal)
RES	15	RR	75%
PER	10	IRR	25%
COM	15	Edad	32 años
CUL	20		

Armas: Espada 45% (1D8+1+1D4)  
Armaduras: Hábito de monje (Prot. 1)  
Competencias: *Conocimiento Animal* 35%, *Conocimiento Mágico* 60%, *Elocuencia* 60%, *Escuchar* 35%, *Latín* 75%, *Griego* 45%, *Leer/Escribir* 75%, *Teología* 85%.

Jonás (médico del monasterio)

FUE	10	Altura	1,75 m
AGI	15	Peso	65 kg
HAB	15	Aspecto	12 (Normal)
RES	15	RR	30%
PER	10	IRR	70%
COM	15	Edad	24 años
CUL	20		

Armas: Palo 20% (1D4+1+1D4)  
Armaduras: Hábito de fraile (Prot. 1).  
Competencias: *Alquimia* 25%, *Conocimiento Mágico* 50%, *Conocimiento Animal* 45%, *Conocimiento de Plantas* 30%, *Castellano* 60%, *Leer/Escribir* 60%, *Medicina* 65%, *Primeros Auxilios* 50%, *Psicología* 50%.

Don Lucas (Abad del monasterio)

FUE	10	Altura	1,75 m
AGI	10	Peso	65 kg
HAB	10	Aspecto	10 (Mediocre)
RES	10	RR	20%
PER	20	IRR	80%
COM	20	Edad	38 años
CUL	20		

Armas: Espada Normal 45% (1D8+1)  
Armaduras: Hábito de fraile (Prot. 1).  
Competencias: *Conocimiento Animal* 35%, *Conocimiento Mágico* 65%, *Elocuencia* 65%, *Escuchar* 35%, *Latín* 80%, *Griego* 60%, *Leer/Escribir* 75%, *Teología* 90%.