



Horrores Juventutis

Una aventura para

Aquelarre

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIEVALIS

Por Rodrigo Fernández

Compositor Texti: Christian Vilar

Los de Sefarvayin quemaban a sus hijos como sacrificio a Adramélec y a Anamélec, dioses de Sefarvayin; adoraban también al SEÑOR, pero de entre ellos mismos nombraron sacerdotes a toda clase de gente para que oficiaran en los altares paganos.

2 Reyes 17:31

El Libro de Adramelech es un MacGuffin, una trampa, una falsedad. Es un libro de hechizos normal y corriente cuyo único poder especial es hacer anidar el odio y la violencia en quienes lo posean.

En realidad, esta aventura es una excusa para sacar a los PJs de una campaña y meterlos en Rincón. La escribí con esa intención, porque no quería cambiar de escenario simplemente con un par de frases ("hay una batalla y llegáis a un valle"). Por supuesto los jugadores no tienen por qué saberlo. Pueden ignorar el libro, intentar destruirlo, querer robarlo... lo que sea. En realidad da igual. Que hagan lo que quieran con él. Todo lo que ayude

a aumentar la diversión es bienvenido. Y, al contrario, si el libro no es descubierto, o no atrae el interés de nadie, no te preocupes, no es importante, como ya he dicho.

En la trama quedará destruido en el capítulo final, pero si te parece que esto es una forma de desaprovechar una herramienta útil, no lo destruyas, déjalo enterrado entre las ruinas hasta que alguien lo encuentre, entrégaselo a un PJ y que se lo lleve a Rincón, o haz que algún PNJ se lo quede (¿Enrique de Trastámara?).

Por cierto, la aventura empieza en Asturias. No podía ser de otra manera.

Warg 3: El libro de Adramelech

Monasterio de San Juan Bautista de Corias. Finales del invierno de 1367. Este invierno ha sido muy duro. La nieve ha caído abundantemente y muchos de los valles han estado aislados durante casi toda la estación. No es de extrañar que los PJs, confinados en sus distintos hogares, se extrañen cuando ven aparecer un pequeño grupo de tres monjes benedictinos con sus hábitos negros, abriéndose paso entre la nieve. El abad manda mensaje de querer hablar con ellos, y los monjes que han ido a buscarlos no saben de qué se trata. Sí saben que un hijodalgo con su séquito ha llegado recientemente a Corias y piensan que una cosa está relacionada con la otra. Es de suponer que los PJs acuden al monasterio, pero si desean poner a prueba el poder del abad...¹

Don Gonzalo

Al llegar a las puertas del monasterio ya es evidente que hay más actividad de la propia de un día de invierno. En los establos se resguardan varias monturas de guerra que, aunque no llevan gualdrapa, destacan a ojos vista entre los caballos de monta y tiro del monasterio. Varios sirvientes con

librea que luce un escudo con dos llaves de azur sobre campo de plata, se afanan en cuidar las monturas y en limpiar varias armaduras y armas. Un éxito en una tirada de **Corte** revela que es el escudo de los Bernaldo de Quirós; un **crítico** concreta que es el de don Gonzalo Bernaldo de Quirós).

En el momento de la llegada de los PJs (asumiendo que lleguen todos juntos o más o menos a la vez), el abad se encuentra en la iglesia del monasterio rezando una misa. Aquellos de los PJs que entren en la iglesia y se unan a la ceremonia, si superan con éxito una tirada de **Teología**, dificultad Fácil (+25%), se darán cuenta que es un sepelio por el alma de un tal fray Domingo, cuyos restos serán enterrados en la cripta subterránea al acabar la misa, aunque por ahora reposan frente al altar envueltos en un sencillo sudario de color blanco.

Rezando junto al abad se encuentran varios hidalgos, todos ellos ricamente vestidos, que oran con sus espadas ceñidas. Al acabar de rezar el abad se vuelve hacia los PJs y les presenta a sus acompañantes: don Gonzalo Bernaldo de Quirós y sus vasallos.

Saliendo al claustro el abad explicará los motivos de su visita. Parece ser que Pedro el Cruel ha reclutado un poderoso ejército en las posesiones

¹ El monasterio de Corias tenía gran influencia y poder, llegando a poseer tierras en la mayor parte del occidente de Asturias e incluso en tierras leonesas

inglesas del sur de Francia y se ha lanzado con él a cruzar los Pirineos en pleno invierno con la intención de recuperar su trono. Le acompaña para tan aciago propósito nada menos que Eduardo de Woodstock, conocido por enfundarse una armadura de color negro en el campo de batalla. Eduardo es Príncipe de Gales y heredero al trono de Inglaterra y sus ejércitos han derrotado en más de una ocasión a la flor y nata de la caballería francesa.



Es por esto que don Enrique ha mandado llamar a sus abanderados para hacer frente al enemigo. Y ese es el motivo de la presencia de don Gonzalo en el monasterio. Firme partidario de los Trastámara, el caballero está reuniendo a los fieles de don Enrique

que se encuentran en las Asturias de Oviedo para reunirse con el rey en las cercanías de Burgos. La aportación armada del monasterio a la tropa de don Gonzalo son, en efecto, los propios PJs.

Hablar con don Gonzalo es fácil, éste se mostrará bastante abierto, especialmente con aquellos de noble cuna o gentes de armas. Por antiguas lealtades familiares es un firme defensor de don Enrique y, junto a la mitra de Oviedo, son los mayores y casi únicos valedores del de Trastámara en la región. En su día se ofreció incluso como rehén a don Pedro I el Cruel, durante un breve intento de los dos hermanos por mantener una paz que no fructificó. A día de hoy don Gonzalo considera que esta guerra sólo se resolverá cuando uno de los dos hermanastros haya muerto.

La despedida de fray Domingo

En el monasterio por otro lado hay un ambiente deprimido. Cualquiera que pregunte a los monjes o a sus siervos (**Elocuencia +25%**) descubrirá que la coincidencia de la guerra con la muerte de fray Domingo ha dejado muy desasosegados a no pocos hermanos. Fray Domingo era uno de los más eruditos de entre los monjes y su muerte les ha tomado de sorpresa. Es la voluntad de Dios, pero muchos no pueden sino entristecerse. Una vez los restos mortales del monje hayan sido enterrados partirán los hombres de Don Gonzalo, quién tenía mucha querencia con el viejo fraile, pues era gran sabidor.

A lo mejor los PJs, aburridos o curiosos, quieren husmear un poco en la celda de fray Domingo. Nadie se lo impedirá porque en realidad no hay mucho que ver. Una estrecha habitación con un pequeño ventanuco por el que entra a veces la luz, a veces la nieve. Hay un pequeño camastro y los restos fundidos de una vela; también un pequeño vaso de madera con apenas restos de vino dentro. Ahora bien, cualquiera que rebusque un poco más atentamente y supere una tirada de **Descubrir** se encontrará con que debajo del camastro, hábilmente oculto, bajo una baldosa de piedra hay un pequeño nicho de menos de media vara de alto por un cuarto de vara de lado. No contiene absolutamente nada.

En el nicho guardaba Fray Domingo su fragmento del *Libro de Adramelech*, pero nadie, a parte de él y su asesino, sabían de su existencia. Ninguno de los monjes, abad y prior incluidos, saben nada sobre ese nicho o lo que podía contener.

Puede que alguno de los PJs inspeccione de cerca el vaso de madera. Como ya se ha dicho apenas quedan unos restos de vino en él. Pero si se mira más

detenidamente y se consigue un éxito en **Descubrir**, llamarán la atención los posos que se encuentran en el fondo del vaso: apenas imperceptibles se distinguen restos de algo similar a polvo. Están tan mezclados con el vino que es imposible distinguir su auténtico color o sabor. Si algún PJ decide probarlos no pasará nada. Imposible saber nada más sobre ellos (son restos de arsénico, pero en tan poca cantidad que ya no son tóxicos). Si se pregunta a los monjes sobre qué puede ser ese polvo dirán, sin extrañarse, que fray Domingo se trataba los achaques de la edad con diversos *ferviellos*² y lo más seguro es que ese polvo sea parte de alguna mezcla (los PJs pueden llegar a deducir por su cuenta que los polvos son de arsénico, pero de nuevo su poca cantidad no levanta sospechas, es habitual usarlo como medicina en la cantidad adecuada).

Rumbo a Castilla

Desde el monasterio de Corias la ruta más rápida para acceder a la meseta pasa por atravesar el puerto de Leitariegos y desde allí acercarse a Ponferrada. Desgraciadamente, el antiguo castillo templario de esta localidad está en manos del ferozmente petrista Fernando de Castro, Conde de Lemos y hermano de Inés de Castro (amante del rey de Portugal que fue asesinada por los nobles portugueses, los mismos que tuvieron que rendir homenaje a su cadáver, cuando el rey don Pedro de Portugal la desenterró y obligo a todos ellos a besar su esquelética mano). Como don Gonzalo no quiere siquiera acercarse a la sombra de tan poderoso castillo, se tomará la ruta más larga pero más segura que lleva primero a Oviedo y luego, a través del viejo camino romano a la ciudad de León. Desde allí, recorriendo el camino de Santiago a la inversa se llega a Logroño en diez días apretando el paso. Eso si no hay incidentes, claro.

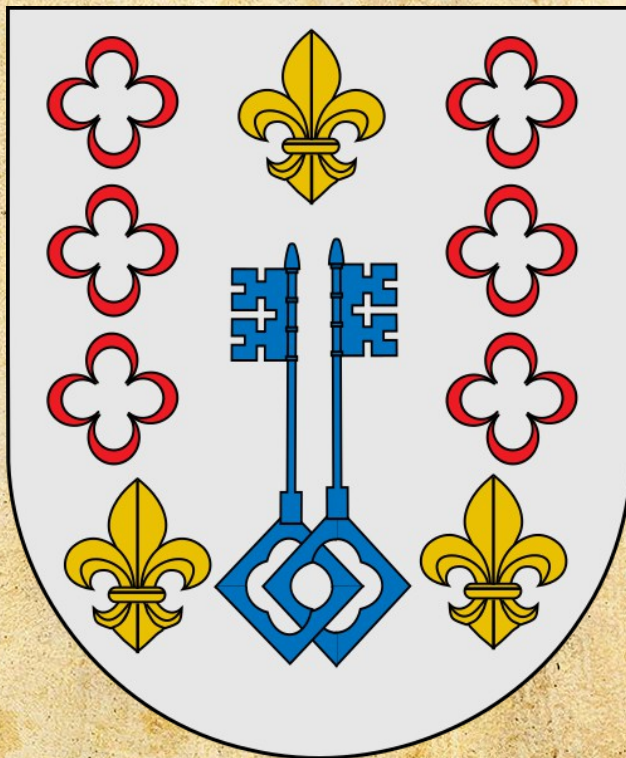
Nota tocacojonera: Aparte de que se puede cruzar Leitariegos sin acercarse a menos de diez leguas de Ponferrada para luego llegar a León a través de Babia, hay por lo menos otros dos caminos más cortos que cruzan territorio de fieles enriquejistas. Uno a través del camino de la Mesa por tierras de los Osorio, y otro a través de las tierras de los Condes de Luna.

Para asegurarse la tranquilidad del viaje y una feliz llegada a Oviedo don Gonzalo ha reunido un potente grupo de infanzones y soldados que a buen seguro alejará a las milicias concejiles que se encuentran en el camino, y que permanecen fieles al rey don Pedro. El grupo se compone de no menos de veinte hombres armados y dispuestos, aparte de varios siervos, incluyendo algunos del monasterio.

² Hervidos o infusiones, en asturiano

Muy pocos serán los que se atrevan a enfrentarse a semejante mesnada.

Por cierto, si alguno de los PJs se interesa en saber algo más de los siervos o gentes de la mesnada, descubrirá entre los siervos uno que les parece familiar. Si le preguntan dirá simplemente que es natural de la villa de Cangas y que puede que lo hayan visto por allá. Una tirada de **Empatía** con éxito revelará que parece no estar diciendo toda la verdad. Si se le presiona hará falta un éxito en **Mando** para hacerle confesar que en realidad es uno de los siervos del monasterio, huido sin permiso del abad para unirse a la mesnada. Este hecho le dará igual a don Gonzalo, que permitirá al chaval seguir en la tropa.



Falta un detalle en su historia: su nombre es Ramiro y es el asesino de fray Domingo. Sin embargo, es un mentiroso consumado y es difícil de desenmascarar. Huye del monasterio para encontrarse con su auténtico señor en Oviedo. Entre sus pertenencias lleva fragmentos de un extraño libro sustraído de la celda de fray Domingo; en efecto, el que se ocultaba en el compartimento secreto. Aunque no sabe en realidad que es lo que lleva pues apenas sabe leer.

El viaje hasta Oviedo transcurrirá sin incidentes remarcables. El grupo es demasiado grande y demasiado armado como para que nadie se meta con ellos. Algunos de los infanzones sugerirán saquear aldeas o torreones de petristas que se encuentran aquí y allá en el camino, pero don Gonzalo insistirá en apretar el paso y no entretenerse. Así que al

finalizar el cuarto día el grupo llegará a la puerta de Socastiello, que se encuentra a la sombra de la pequeña fortaleza de la ciudad. Pese a que la ciudad está bajo el control del Obispo don Sancho, fervoroso partidario del Trastámara, las puertas de la muralla están cerradas y no se abrirán hasta la mañana siguiente, así que don Gonzalo dispone que el grupo se divida y pase la noche en diversas casas extramuros que cumplen precisamente esa función. A los PJs junto con algunos de los siervos les toca acercarse hasta la puerta del Postigo de Regla, situada en la cara norte de la ciudad.

Entre esos siervos se encuentra Ramiro de Cangas.

Ramiro de Cangas

Ramiro no es de Cangas, ni tampoco siervo del monasterio. Llegó a Corias hace unos seis meses, con el objetivo de encontrar a fray Domingo, acabar con él y hacerse con el fragmento de cierto libro. Fue contratado hace más de un año por un tenebroso sabio andalusí obsesionado con acabar con sus enemigos y con reunir los tres partes del susodicho libro. Ramiro es joven, y aunque tiene algunos más, no aparenta más de veinte años. Pero tiene una gran



experiencia en eso de matar; lleva haciéndolo desde que tiene uso de razón.

No conoce el contenido del libro, pero se imagina que no es nada bueno; sabe juzgar a las personas e Ibn Qarawi es una de las personas más malvadas que ha conocido. Y eso no es moco de pavo teniendo en cuenta el oficio de Ramiro.

No tuvo problemas en ser admitido en el monasterio. Un trabajito por aquí y por allá, discreción y buenas maneras le ayudaron a ganarse la confianza de los monjes, especialmente la de fray Domingo. A escondidas comenzó a visitar la celda del viejo monje después de anochecer con la excusa de aprender de él sus muchos saberes, especialmente los ocultos. En cuanto descubrió dónde se encontraba el fragmento del libro que buscaba, asesino al monje suministrándole arsénico diluido en vino caliente y se hizo con el libro escondido en el compartimento bajo la cama.

Su plan original consistía en escapar del monasterio antes de que nadie le descubriese, pero la llegada de don Gonzalo trastocó un tanto sus planes. Demasiados hombres armados en busca de espías y traidores. Decidió que mejor era unirse a la partida de guerra y perderse luego al llegar a la ciudad.

Su último golpe de suerte ha sido encontrarse con Moshe ben Hasdai. Ramiro sabía que el judío había sido convocado a la ciudad y que tendría que acabar con él. Pero de nuevo la presencia de tantos hombres de armas le complicaba las cosas y ha pensado que mejor sería escapar e informar al viejo árabe loco para que disponga del judío como bien quiera.

Una noche extramuros

El ventero no pondrá reparos en alojar a ninguno de los miembros del grupo. Sabe que han venido acompañados de hombres fuertemente armados y no quiere que un altercado acabe con el incendio de su posada. De todas formas, tiene espacio de sobras e intentará (sin insistir mucho) hacerse con unos cuantos maravedíes a cuenta de los servicios prestados.

La venta del Postigo de Regla es un edificio de piedra y techumbre de madera de dos plantas. La sala inferior está acondicionada como comedor y sala común, las mesas están unidas con bisagras a las paredes y al llegar la noche estas se pliegan y los bancos se suben unos encima de otros para dejar espacio en el suelo para dormir. A quién lo paga se le ofrece un puñado de paja para acomodarse.

El piso superior está dividido en seis pequeñas habitaciones, una de ellas la del propio ventero y su familia, que duermen todos juntos en la misma cama, y las demás para los huéspedes. El mobiliario consiste simplemente en una cama de diferente calidad según el cuarto. En este momento solo dos están ocupados. Uno de ellos por un mercader burgalés al que la noche ha pillado desprevenido volviendo de Avilés y el otro por un viejo hebreo que espera alojarse con los suyos en la discreta judería de Oviedo, donde tiene asuntos rabínicos que tratar. Este último ha tenido que desembolsar una importante cantidad de dinero para poder alquilar la habitación.

El huésped judío, Moshe ben Hasdai Ha-Levi, es en realidad un cabalista que vive en Lisboa y que viajaba a la aljama de Oviedo engañado (ver su historia más abajo). Ha llegado demasiado tarde y se ha visto obligado a hacer noche extramuros. Le acompaña un joven sirviente, Asher, también judío, que duerme en la sala común.

La noche parecerá transcurrir con normalidad. Los huéspedes cenarán todos en la sala común y los que tienen habitación en seguida se retirarán a ella, los demás acondicionarán la sala común y se acomodarán en ella lo mejor que puedan. A partir de entonces las cosas se complican.

Ramiro ha reconocido a Moshe ben Hasdai como la otra víctima para la que fue contratado. Bendiciendo su suerte intentará acabar con el viejo en su habitación y buscar el fragmento del libro. Que lo consiga o no dependerá de la actuación de los PJs. El DJ debe decidir qué plan es el más factible para que Ramiro intente entrar en la habitación del hebreo. Si Ramiro ve que esto es muy complicado, tal vez porque los PJs le tienen un ojo puesto encima, intentará escabullirse entre las sombras para encontrarse con su amo dentro de Oviedo. Entrará a la ciudad por una pequeña entrada secreta escondida no lejos de la puerta del Postigo de Regla. Será muy cuidadoso y si descubre que alguien le está siguiendo intentará despistarlo de cualquier manera; perdiéndose en la oscuridad, ocultándose en las sombras, etc. En caso extremo intentará matar a su perseguidor, pero solo si se ve seguro de lograrlo (esto es, no atacará a un hombre de armas o si hay más de uno siguiéndole). Está persecución, de haberla, debe resolverse con tiradas enfrentadas de **Sigilo/Descubrir** no hay que olvidar que Ramiro intentará tanto ocultarse, como descubrir posibles perseguidores. En caso de verse acorralado, antes de dejarse capturar, venderá cara su vida: es un asesino y no se hace ilusiones de lo que pasará si cae en manos de la justicia. Si Ramiro logra entrar en Oviedo se perderá entre las calles de la ciudad y será

imposible encontrarlo. Si los PJs vuelven a la posada a tiempo puede que vivan en primera persona los horrores que se desatarán allí.



Si nadie logra interceptar a Ramiro, poco después de los Laudes (3:00 am) un horrible grito despertará a toda la posada. Después vuelve el silencio, pesado como el plomo. Una tirada de **Escuchar** ayudará a localizar el origen del mismo en el piso superior, Asher ya estará subiendo las escaleras a todo correr para comprobar que su amo está bien. Cuando lleguen al piso de arriba los PJs se encontrarán al horrorizado burgalés medio dormido en la puerta de su cuarto. Asher está intentado entrar en la habitación, pero la puerta está atrancada por dentro. El joven llama a su amo desesperado, pero nadie le contesta. Con una tirada con éxito de **Escuchar** a dificultad difícil debido a los gritos del joven siervo, es posible percibir ruidos de alguien moviéndose en el interior de la habitación. Para entrar hay que echar la puerta abajo, pero hay poco espacio y solo puede intentarse de uno en uno, para conseguirlo hace falta una tirada exitosa de **FUE x 1**. Alternativamente se puede destrozar la puerta (ya se arreglarán luego con el posadero). Tiene 25 puntos de daño, pero toda arma que no sean Hachas o Mazas hace la mitad de daño. Si los PJs tiran la puerta antes de 5 asaltos tendrán tiempo de ver una figura salir volando por la ventana antes de quedar horrorizados por la escena: los restos despedazados de Moshe ben Hasdai Ha-Levi se encuentran esparcidos por toda la habitación. Todo está revuelto y cubierto de sangre, pero en realidad no falta nada entre las posesiones del difunto. Si por el contrario los PJs tardan más de 5 asaltos en reventar la puerta se encontrarán la habitación vacía y la ventana abierta; el cadáver y la sangre, como se ha dicho antes; y, aunque solo Asher puede informar de esto, falta una cosa de las posesiones del sabio: el fragmento de un extraño libro que siempre llevaba con él. El joven y desconsolado siervo no sabe de qué trataba, ni por qué su amo siempre lo tenía mano.

La explicación es relativamente sencilla: Ibn Qarawi, una vez informado de donde se encontraba

el viejo judío, ha acabado con él usando Maldición de Frimost y luego ha entrado por la ventana volando gracias a sus Alas del Maligno. Dependé de la rapidez de los PJs en irrumpir en la habitación que consiga llevarse, o no, el libro.

Asher está totalmente conmocionado y solo con tiempo y paciencia por parte de los PJs se repondrá (**Empatía**). No tiene ni idea de qué le ha podido ocurrir a su señor y no le conoce ningún enemigo. De su viaje a Oviedo solo sabe que venía a encontrarse con un viejo conocido, y no para estudiar como decía en un principio, pero el mozo no sabe quién es, ni siquiera de nombre. Al día siguiente Asher buscará refugio entre los judíos de Oviedo.

Si los PJs han capturado o impedido de alguna manera que Ramiro se encuentre con su amo. Moshe ben Hasdai no morirá esa noche y nada ocurrirá en la posada. Pero no vivirá mucho más, Ibn Qarawi lo localizará una vez dentro de Oviedo y lo despedazará con la Maldición de Frimost. Queda al albur del DJ que consiga el fragmento del Libro o no.

En los días posteriores aquellos a los que les guste mirar el cielo nocturno y superen una tirada de **Descubrir** verán lo que parece ser una persona que vuela sobre sus cabezas perdiéndose poco después en el firmamento. Es Ibn Qarawi, que surca los cielos con Alas del Maligno para reunirse con sus aliados, como se verá más adelante.

La historia de Fray Domingo, Moshe ben Hasdai y alguien más

El porqué de estos asesinatos hay que buscarlo en los años de juventud de las víctimas. Fray Domingo, Moshe ben Hasdai y el mago granadino Badis ibn Qarawi el Alim (al que todavía no conocemos) eran viejos conocidos veinte años atrás, cuando los tres estudiaban sus diversas religiones en las calles de Toledo. Los tres tenían en común un gusto especial por los conocimientos denominados ocultos por algunos y peligrosos por otros. Todos ellos se consideraban grandes *sabidores*, así que no les costó mucho aparcarse sus diferencias y encontrar una manera de entenderse y colaborar en su búsqueda común de conocimiento.

Experimentando, estudiando y rastreando diversas pistas fueron poco a poco perfeccionando sus artes ocultas, descubriendo cosas que la mayoría de los hombres no se atreven siquiera a soñar.

Fue entonces cuando lo encontraron: el *Libro de Adramelech*, un viejo tomo escrito en papiro que de alguna manera había logrado sobrevivir durante

cientos de años, hasta acabar sepultado en los restos de la torre de un alquimista portugués.

Los tres sabios se hicieron con él y se dedicaron a estudiarlo.



Lo ninguno de ellos sabía, es que el libro estaba maldito por obra del demonio Frimost, ya que Adramelech no es sino otro de sus nombres, y todos aquellos que poseen la obra comienzan a sentir un odio malsano y profundo hacia sus congéneres, naciendo en sus corazones el deseo irrefrenable de exterminarlos. En este caso, un odio y un rencor profundo anidaron en los corazones de los sabios que desde entonces no pudieron pensar sino en hacerse daño unos a otros, con el deseo último de apoderarse cada uno de ellos del libro. Durante varios meses una guerra soterrada sacudió Toledo mientras los tres hombres trataban de matarse, tanto por vías naturales, enviándose asesinos y cortagargantas, como sobrenaturales, lanzándose potentes hechizos. Mientras, el libro permanecía oculto en una cripta bajo la ciudad, cerrado tras una puerta con tres llaves.

Y cuando parecía todo perdido se obró el milagro. Una noche que los tres sabios rezaban fervorosamente pidiendo la destrucción de sus enemigos (ya hemos dicho que buscaban cualquier medio para destruirse unos a otros) sus oraciones fueron escuchadas, por Rafael, ángel de la amistad, enemigo encarnizado de Frimost, quién no queriendo perder la oportunidad de combatir a sus rivales infundió en el corazón de los tres hombres el suficiente amor y coraje como para darse cuenta de lo que sucedía y ponerle remedio. Los tres sabios se reunieron y sin perder tiempo se pusieron manos a la obra para destruir el códice.

Pero la tarea se demostró imposible; intentaron quemarlo, rasgarlo, sumergirlo en ácido, lanzarlo al mar, etc. Todo inútil, el códice siempre volvía indemne a la cripta bajo Toledo. La situación se degradaba por momentos, el poder de Frimost luchaba contra el de Rafael y el odio y el amor se

enfrentaban en el interior de los tres sabios, que se peleaban y se perdonaban constantemente. En el momento del clímax, cuando las fuerzas angélicas y demoníacas estaban más presentes en la cripta, los tres sabios agarraron el libro con sus manos intentando arrebatárselo a sus rivales y justo en ese momento Rafael consiguió inspirar por última vez el amor y la amistad en el corazón de los tres hombres que tiraban hacia sí del libro. Y este se rompió.

Cada uno de ellos había conseguido un trozo del libro de Adramelech. Con su rotura el poder de Frimost desapareció repentinamente y los sabios se vieron libres del odio que les impulsaba. Sin perder tiempo decidieron separarse llevándose cada uno de ellos una de las partes del libro, jurándose amistad eterna, ocultar el libro al resto de los mortales y no volver a verse jamás.

Durante veinte años todo fue bien, cada uno de ellos buscó consuelo en los brazos de su dios y cuidaron muy mucho de mostrar el libro a nadie.

Pero Frimost no olvida.

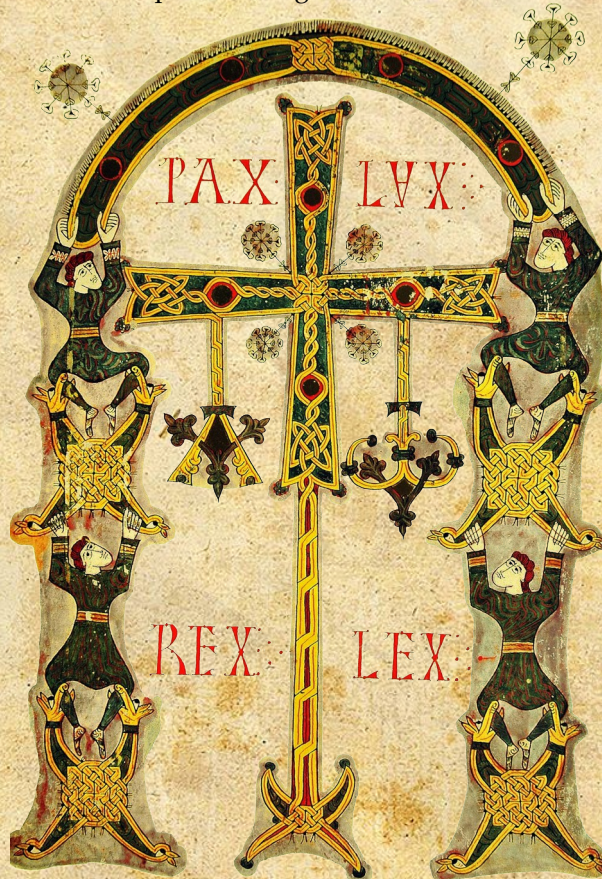
Logró asirse al corazón de Ibn Qarawi. De manera imperceptible al principio y totalmente abrumadora a final, el sabio musulmán continuaba deseando el código. Cuando no pudo resistirse más a la llamada organizó la búsqueda de sus antiguos compañeros y los encontró. Urdiendo de inmediato un plan para eliminar a sus "amigos" y hacerse con las sus partes del libro lo más rápido posible. Haciéndose pasar por fray Domingo escribió una carta a Moshe, citándole en Oviedo, ciudad norteña alejada a más no poder de la morería, e hizo otro tanto con el fraile. Para evitar correr riesgos se hizo con los servicios de un competente asesino y se dispuso él mismo a viajar a la capital asturiana.

El plan no salió bien del todo. Aunque el sabio hebreo mordió el anzuelo, el dominico ignoró por completo su llamada. Habría que ir a buscarlo a su cenobio. Pero de eso se encargaría Ramiro.

Los hombres del Obispo y el castillo de Tudela

Cuando por fin amanece, Don Gonzalo reúne de nuevo a toda la tropa bajo la puerta del Socastiello. Pero, para su sorpresa, ésta permanece cerrada. Desde lo alto de la pequeña muralla ovetense se asoman diversos hombres armados que amenazan con atacar al grupo si se empeña en seguir allí. La ciudad se ha declarado fiel al rey Pedro y no se permite la entrada de los enriqueistas. Durante un buen rato se cruzarán amenazas y advertencias, pero don Gonzalo sabe que su pequeño grupo no puede

asaltar la ciudad por sí solo y los hombres de Oviedo no tienen intención de salir fuera de las murallas, así que finalmente la pequeña tropa con los PJs decide alejarse de la ciudad y comenzar el camino a León siguiendo la ruta de la Carisa. Como la primera etapa de este viaje transcurre a la sombra del castillo de Tudela, que defiende Oviedo por el sur, don Gonzalo ordena a toda la tropa que se arme y se prepare para un posible enfrentamiento. Desconocedor de quién controla el castillo el infanzón no quiere arriesgarse.



Pocos kilómetros al sur de Oviedo, sobre el llamado *Picu Castiellu*, se alza la mole del castillo de Tudela. Desde que el rey Alfonso III el Magno lo levantó ha protegido a la ciudad y a sus habitantes casi tantas veces como los ha amenazado. Tres potentes torreones rodeados de muralla y foso componen esta formidable fortaleza, que ha resistido ya el asedio del mismísimo rey de Castilla. A medida que el grupo se acerca a sus murallas don Gonzalo previene a sus hombres contra un posible ataque. Si el enemigo sale del castillo la consigna es abrirse paso hacia el sur dirigiéndose al valle del río Caudal. A menos de media legua del castillo las fanfarrias advierten que el grupo ya ha sido detectado y no tarda mucho en verse salir a un grupo de hombres armados por las puertas de aquel.

Don Gonzalo grita sus órdenes y los hombres se preparan para el combate. Sin embargo, cuando los

dos grupos se encuentran a menos de quinientas varas alguien grita: ¡Es el obispo, es don Sancho! En efecto, a lomos de uno de los caballos de guerra, enfundado en una cota con refuerzos se encuentra la poderosa y oronda figura del obispo. Parece, eso sí, un poco más delgado que la última vez que los PJs lo vieron, pero su expresión sigue siendo firme y resuelta cuando distingue los rostros de los PJs y de don Gonzalo lanza un suspiro de alivio y cabalga con gesto de alegría hacia don Gonzalo quien refrena su caballo para recibir con las manos abiertas al obispo de Oviedo. Los dos grupos de hombres se saludan fraternalmente al igual que han hecho sus caudillos. Al poco todos se dirigen a la seguridad del castillo.

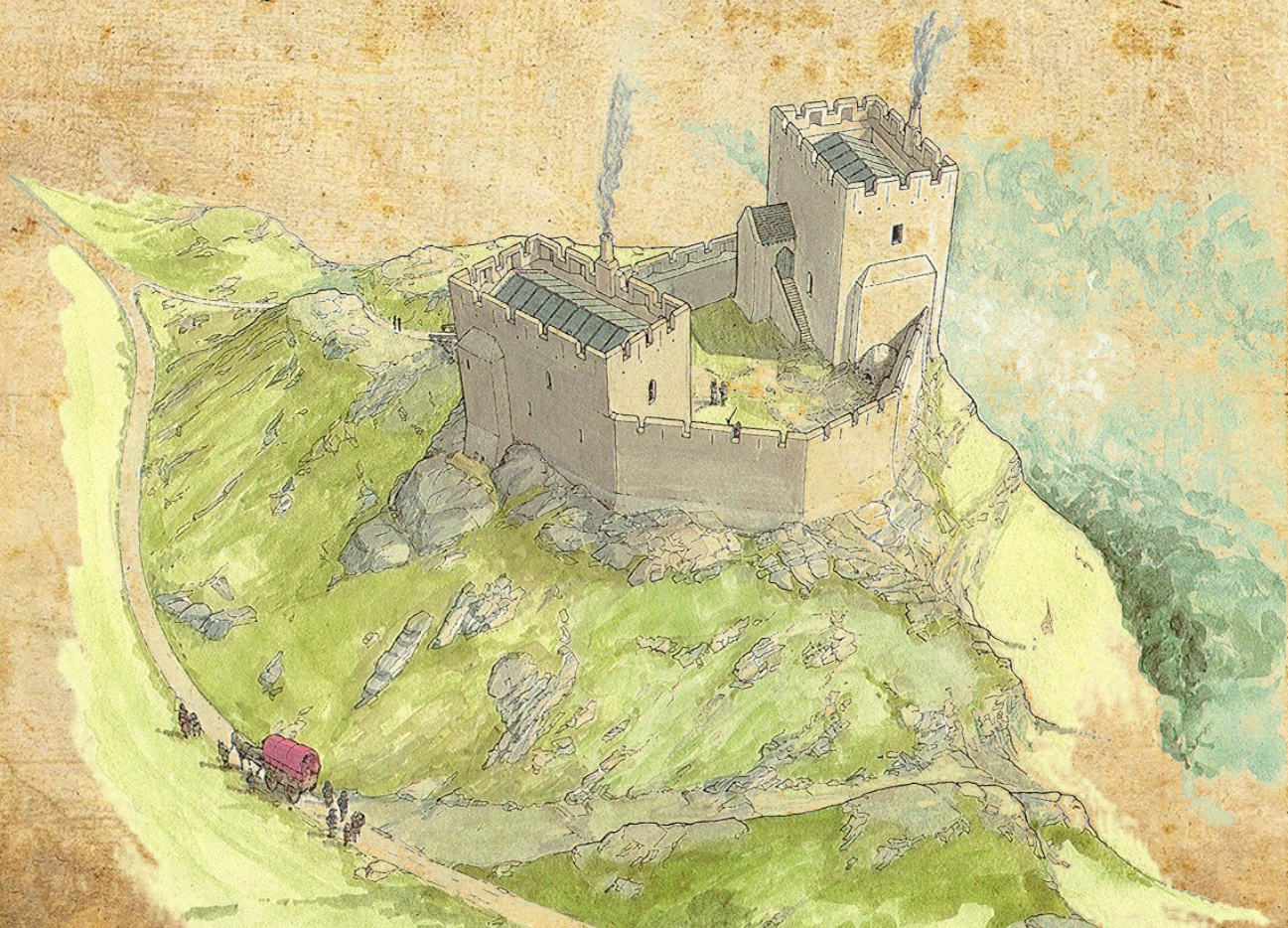
El resto del día lo pasaran entre los muros de la fortaleza. Don Sancho y Don Gonzalo tienen temas que discutir y los PJs de noble cuna serán invitados a participar en el debate. Don Gonzalo explica cómo ha sido expulsado de la ciudad por las hermandades de comerciantes, que cuentan con el apoyo de algunos caballeros urbanos que simpatizan con la causa de Don Pedro. Desde el castillo el obispo está poniendo en jaque a la ciudad, ya que se dedica a cortar el paso de caravanas y comerciantes, así como a saquear el alfoz de Oviedo. Su plan consiste en debilitar la posición de los petristas cortando los

suministros de la ciudad. Lamentablemente no tiene tropas suficientes como para realizar un embargo realmente efectivo. Es por eso que solicita a don Gonzalo que con sus hombres se quede en el castillo para ayudar a rendir la ciudad.

Don Gonzalo por su parte sigue con su plan de reunir el mayor número de tropas posibles para acudir a la llamada de don Enrique. Y rechaza de plano el detenerse para ayudar al obispo. Al contrario, le pide que él mismo y su mesnada le acompañen a Castilla. El obispo se negará.

Los PJs podrán intervenir de un lado o de otro. Finalmente, don Gonzalo abandonará el castillo de Tudela a la mañana siguiente. Los PJs deberían seguir con él. Dependiendo de lo que los PJs aporten o no a la discusión el obispo cederá alguno de sus hombres. Como mucho está dispuesto a ceder media docena de hombres de armas con sus respectivos escuderos. Pero solo lo hará si los PJs hacen un alegato convincente a favor de ayudar a don Gonzalo. Éste no olvidará los favores que los PJs le hagan.

Al día siguiente, siendo el grupo más o menos numeroso, don Gonzalo continua con su mesnada camino de Castilla.





Borg III: El ritual

El pequeño ejército de don Gonzalo abandonó Asturias atravesando la Cordillera Cantábrica por la vieja ruta romana de La Carisa. El paso por las tierras de León no ha sido un camino de rosas; en muchos casos el grupo ha tenido que dar grandes rodeos para evitar pueblas hostiles. Se ha dormido poco y cabalgado mucho, y los cuerpos están doloridos de tantos días seguidos con la armadura puesta.

La pequeña tropa atraviesa ahora la tierra de campos palentina; los antiguos campos góticos que fueron poblados en abundancia por el conquistador visigodo en los postreros años del dominio romano. Las amplias extensiones de terreno están salpicadas aquí y allá por pequeños pueblos de casas de adobe y tejados de paja, que por lo general se apiñan alrededor de una más recia iglesia de piedra.

Sin embargo, la guerra ya se deja ver en estas tierras y los PJs se van topando con más y más campos saqueados y aldeas quemadas. Es obvio que la guerra en Castilla está cobrando tintes más virulentos que los vistos hasta ahora en Asturias. El

camino de Santiago, en otros tiempos populoso y lleno de peregrinos y viajeros parece estar solo ocupado por refugiados que huyen de algún saqueo o matanza. La mayoría se alejan de Burgos, donde el castillo y la judería apoyan al rey Pedro, mientras que el concejo se mantiene fiel a don Enrique.

El ambiente se enrarece cada día más.

Una iglesia quemada

Al poco de abandonar Sahagún la tropa se encuentra con un paisaje desolado. Un tanto apartado de la ruta principal, pero lo suficientemente cerca como para ser divisado desde el camino, se encuentran lo que parecen ser los restos calcinados de una pequeña aldea. Parecería ser una de tantas como ya se han encontrado los PJs en este viaje, pero por algún motivo ésta parece atraer su atención. Si los PJs lo solicitan, Don Gonzalo accederá a hacer un pequeño descanso, aprovechando para refrescar a los caballos que cargan desde hace días con los hombres totalmente pertrechados.

Si los PJs se acercan a los restos de la aldea se encontrarán con las ruinas calcinadas de una pequeña iglesia románica. El tejado de madera parece haberse derrumbado sobre sí mismo a causa del fuego, pero la puerta del templo todavía permanece firmemente cerrada. Demasiado de hecho. Cualquiera que se acerque descubrirá que la iglesia ha sido cerrada desde fuera con fuertes cadenas que todavía impiden el paso. Las cadenas tienen una **Resistencia** de 75 y pueden romperse a golpes o, más sutilmente, el candado puede forzarse con una tirada de **Forzar Mecanismos**. El interior alberga una imagen dantesca. En el mismo transepto de la iglesia se encuentran los restos de una gran hoguera; no menos de seis personas han sido quemadas en ella. Una tirada de **Medicina** determinará que todas ellas estaban vivas mientras se quemaban. Además, otra tirada de **Descubrir** revelará manchas de sangre alrededor de la hoguera. Un éxito crítico permitirá encontrar un pequeño estilete debajo de un montón de escombros. Por último, una tirada de **Rastrear** revelará que al menos quince personas se encontraban alrededor de la hoguera. Una última tirada de **Descubrir** indicará que el fuego de la hoguera no parece haber sido suficiente como para derrumbar el tejado de la forma en que lo ha hecho. Parece más bien que otro fuego más grande, que no ha dejado restos visibles, prendió el tejado hasta que finalmente se derrumbó sobre la iglesia. Descubiertas todas estas evidencias, una última tirada exitosa de **Conocimiento Mágico** revelaría que en esta iglesia se ha realizado un aquelarre. Con un éxito crítico se concretará un poco más: un aquelarre a Frimost, señor de la destrucción.

Los salteadores

La situación parece tan inestable que Don Gonzalo decide continuar camino saliéndose de la ruta jacobea. Entre otras razones, pretende evitar la gran villa de Carrión, población de más de diez mil habitantes que cuenta con una importante judería y que a buen seguro reserva sus simpatías para don Pedro. Dando un rodeo hacia el sur de unas tres leguas (15km) para luego enfilarse de nuevo al norte en dirección a Burgos con la esperanza de entrar en contacto lo más pronto posible con el ejército de don Enrique, don Gonzalo pretende evitarse sorpresas desagradables.

Sin embargo, mientras la tropa atraviesa un pinar bastante grande por el que discurre un pequeño río, una tirada exitosa de **Escuchar** traerá ruidos de combate a aquellos que la superen; parece que un poco más adelante entre la foresta se está desarrollando una lucha. Si nadie supera la tirada el grupo se dará de bruces con el combate, sin haber podido prepararse.

Apenas unas decenas de varas más adelante un grupo de unos treinta peones, armados con lanzas y ballestas, acosan a diez hombres de armas que se agrupan alrededor de un carro cerrado. Los hombres de armas se defienden con bravura, pero es evidente que llevan las de perder, abrumados por la superioridad numérica de los peones, que a todas luces pertenecen a alguna milicia concejil. Sin dudarlo don Gonzalo lanza al combate a sus hombres en apoyo de los sitiados.

Las milicias concejiles lucharán con valentía y determinación, pero la intervención de la mesnada de don Gonzalo decantará el combate en su contra. Cuando un tercio de ellos hayan caído se batirán en retirada lo más ordenadamente posible. Don Gonzalo no hará nada por perseguirlos, pero tampoco evitará que ningún otro lo haga. Uno de sus hombres morirá en el combate y otros cinco serán heridos leves.

Los defensores del carro han sufrido diversa suerte; cuatro de ellos tienen heridas de ballesta que han atravesado sus armaduras y sangran profusamente tendidos en el suelo alrededor del carro. Los otros seis tienen cortes y heridas varias, sus armaduras están rotas y manchadas de sangre, pero se mantienen en pie. Cinco de ellos se disponen rápidamente a atender a los heridos, mientras el sexto se dirige directamente hacia don Gonzalo mientras se quita la celada y descubre su cabeza. Es un hombre joven, de no más de veinticinco años, bastante atractivo, de mentón firme y pelo castaño claro no demasiado corto, ahora revuelto y sudoroso. Se presenta como don Lope Álvarez, primogénito de don Alvar Antúnez, señor del cercano señorío de Melgar del Camino, a unas pocas leguas de Fromista. Agradecido por la ayuda recibida, don Lope ruega a don Gonzalo que acepte su hospitalidad y les ayude a llegar a su señorío, pues con cuatro hombres gravemente heridos teme una nueva emboscada. Don Gonzalo aceptará gustoso, ya que Melgar del Camino está en la dirección que sigue la mesnada.

Don Lope Álvarez y Melgar del Camino

El resto del trayecto hasta Melgar del Camino se realiza sin sobresaltos en la alegre compañía de don Lope. El joven caballero es un ferviente seguidor de don Enrique y lamenta profundamente que su padre don Alvar no se decida a implicarse más en el conflicto, ocupado como está por diversos problemas familiares. Don Lope teme que su padre no tenga la presencia de ánimo suficiente para tomar las decisiones que hacen falta en una época como esta.

En el carro no había sino suministros de varios

tipos, pero especialmente cuero, hierro en lingotes, barriles de vino y sacos de trigo. Si a alguien le llama la atención que un pequeño hidalgo como parece ser don Alvar pueda mantener a diez hombres de armas, don Lope no tendrá problemas en admitir que la mayoría de los hombres que le acompañan son vasallos de los huéspedes de su padre. Y es que la mesnada de don Gonzalo no es la única que se hospedarán en Melgar del Camino.

Varias viejas amistades de don Alvar han buscado refugio en estos días en la casa fuerte del castellano. Tirada de **Empatía**; no parece que esto le guste demasiado a don Lope. Las amistades de su padre nunca han sido de su agrado.

Al ocaso la mesnada llega por fin a Melgar del Camino. El señorío de don Alvar está presidido por una casa fuerte de piedra con una torre de dos pisos en el centro. Unos establos que también funcionan como pajar sirven para delimitar un patio de armas en la parte trasera de la casa. Las puertas son dos recias hojas de roble fijadas con hierro y las únicas ventanas de la casa son las estrechas saeteras que se abren aquí y allá. El conjunto está rodeado por campos de trigo, y a lo lejos se recorta la silueta de una pequeña aldea de la que solo destaca la torre de la pequeña iglesia.



Don Lope da una voz al llegar y al poco se abren las puertas de las que salen dos de los siervos de la casa que ayudan a desmontar a los heridos. Varios siervos más salen de la parte posterior de la casa y se hacen con el carro para descargarlo en el pajar. Por fin don Alvar sale a recibir a su hijo. Va vestido con coloridas ropas de abrigo que lo señalan como un hombre de posición prominente y, aunque lleva una espada al cinto, es evidente que sus tiempos de lucha han pasado ya. Se cubre con un sombrero rojo que junto con una barba negra y entrecana ayuda a enmarcar su cara. Por su gesto es evidente que no le gustan las visitas que su hijo ha traído a casa. Junto a él hay otros tres personajes; un enano que se cubre con el hábito benedictino, una mujer de noble cuna que recoge su pelo en una trenza y se tapa el rostro con un velo al estilo musulmán y un anciano noble granadino vestido totalmente de negro. Se produce un frío y un tanto tenso saludo entre padre e hijo, pero inmediatamente comienzan las presentaciones. Los acompañantes de don Alvar son Mosén Marçal de Rocafort, prior del Monasterio de Escolnarbou, benedictino y enano; Doña Camila Miguélez, Condesa de Úbeda; y Badis ibn Qawasi, sabio granadino. Los tres visten ropas ricas, pero sus tonalidades oscuras producen un efecto enormemente tétrico ahora que se pone el sol.

Lamentablemente no hay sitio para toda la mesnada en la casa fuerte de don Alvar, así que la mayoría de ellos tendrán que alojarse en la aldea cercana. Unos pocos elegidos, esto es, los PJs, podrán acomodarse en unos pabellones de tela que don Lope dispone en la parte trasera de la casa.

La casona de don Alvar

1. Entrada: un distribuidor vacío iluminado con varias lámparas de aceite, en el que no hay nada de interés aparte de los tapices y las alfombras que cubren el suelo. Por las noches siempre hay un hombre montando guardia en esta sala.

2. Comedor: una chimenea preside esta sala, que sirve también de salón principal de la casa. En el centro hay una gran mesa de madera de roble con cuatro asientos a cada lado. Otros dos grandes sillones reposan contra la pared y pueden añadirse a la mesa en caso de necesidad. Las paredes se adornan con tapices, pero también hay colgados varios escudos con las heráldicas de los antepasados de don Alvar.

3. Sala de Guardia: En ella hay tres camastros con estantes de armas y pies de armaduras. También hay un baúl a la cabeza de cada camastro. Hay tres hombres de armas en la casa, dos de ellos siempre están ocupados con alguna tarea de patrulla o

vigilancia. Hay un 45% de posibilidades de encontrar al otro aquí.

4. Escalera de caracol.

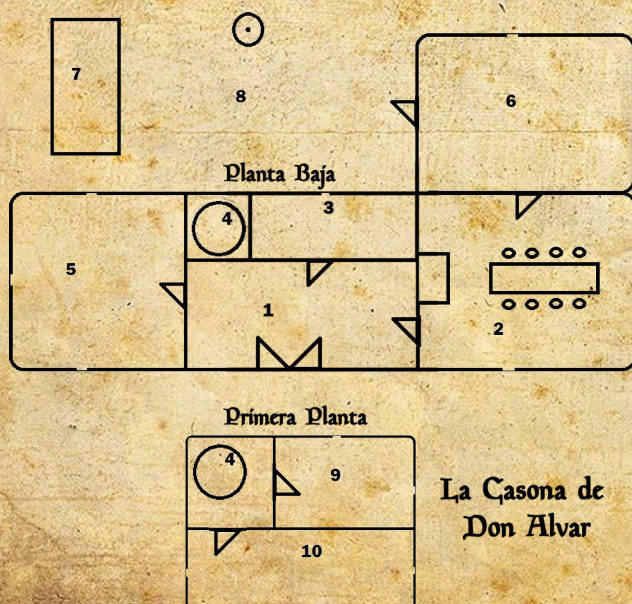
5. Salón secundario: Usado para acomodar a las visitas. Se calienta con varios braseros, así como con los abundantes tapices y alfombras que hay en el suelo. Cuando las visitas son de alta cuna se disponen más tapices a modo de cortina para ¿???
Esta cortado

6. Cocinas y almacén de comida: Aparte de usarse para cocinar, aquí duermen los criados imprescindibles para la casa. Tres en total, los demás viven en la aldea. Se guardan aquí la mayoría de las provisiones que se consumen. No hay nada de demasiado interés.

7. Establos: Don Alvar posee dos palafrenes y un caballo de guerra que es usado por su hijo Lope. También tienen un par de jamelgos que usa para labores más mundanas. La lanza de caballería de don Lope se guarda aquí.

8. Patio de armas: En realidad no es más que el patio que se forma entre los establos y la casa fuerte delimitado en su cara Norte por los campos de trigo y una ocasional vara de hierba. En esos campos se montarán los pabellones donde pasarán la noche los Pjs.

9. Cuarto de don Lope: El cuarto de un infanzón, tiene una buena cama con doseles, un baúl donde se guardan sus ropas, un pie de armadura donde se sostiene la suya cuando no la lleva puesta y un armero donde coloca su espada y su daga. La lanza la guarda en los establos.



10. Cuarto y laboratorio de don Alvar: Ésta es con diferencia la habitación más suntuosa de la casa. La cama está cubierta de finas sabanas de hilo bordado, las paredes cubiertas de ricos tapices, el suelo de gruesas alfombras... Pero también es la habitación de un mago goético. En una de las paredes hay un atanor y una mesa repleta de todo tipo de componentes alquímicos, alguno de ellos bastante difíciles de encontrar. Tras los tapices y bajo la alfombra se encuentran grabados o dibujados todo tipo de símbolos alquímicos y demoníacos. En uno de los arcones de la estancia hay escondidos 600 maravedíes (tirada con éxito de **Descubrir** para dar con ellos). Una última curiosidad es que durante su estancia aquí es Ibn Qarawi el que duerme en el cuarto quedándose don Alvar en el salón con los demás invitados. Entre las posesiones de Ibn Qarawi se encuentra el libro de Adramelech.

La conjura de los goéticos

Por casualidad los PJs han dado con los responsables de los asesinatos y la iglesia quemada: una conjura de magos adoradores de Frimost que, siguiendo los dictados de Badis ibn Qarawi están intentando contactar con su señor Frimost. Con el aquelarre en la iglesia calcinada solo tuvieron un éxito parcial; contactaron con Frimost, pero el demonio permaneció solo unos minutos en la tierra, en un instante desapareció y varios elementales de fuego surgieron de la hoguera prendiendo el tejado y casi matando a todos los presentes; de los diez ejecutantes solo ellos cuatro han sobrevivido. Don Lope no sabe nada de esto, estaba fuera ocupándose de hacerse con provisiones suficientes para los duros tiempos que están por venir. Los cuatro magos se han visto sorprendidos por la llegada de la mesnada, pero rápidamente se darán cuenta de que tan importantes personalidades podrían ser una excelente ofrenda a su señor. Intentarán quemar vivo a don Gonzalo y a otros cinco hombres de su mesnada, puede que incluso a alguno de los PJs. Desde el anterior aquelarre todos ellos han enloquecido un poco, así que no van a ser tan sutiles como deberían. Para asegurarse la presencia de su señor Frimost en la tierra, don Lope torturará y asesinará a su hijo don Alvar si nadie lo remedia.

La noche

La mesnada se distribuirá como sigue. Don Gonzalo y tres de sus hombres de confianza se hospedarán en la casa fuerte; los siervos acomodarán el comedor para que puedan pasar la noche en él. Los PJs; los escuderos de don Gonzalo y sus tres hombres dormirán en los pabellones del exterior, acompañados de los hombres de armas supervivientes de la emboscada (esto es, los vasallos de los magos). El resto de la mesnada pasará la

noche en la cercana aldea. En el más optimista de los casos hace falta media hora de caminata para llegar de un sitio a otro. Los heridos más graves han sido llevados al pueblo con el grueso de la mesnada. Así que en los pabellones dormirán solo seis de los hombres de armas junto a los PJs y los escuderos. Al menos dos de ellos estarán siempre de guardia.

Salvo intervención de los PJs, a partir de ahora los acontecimientos se desarrollarán como sigue:



Después de una opípara cena cada uno se irá a dormir donde le corresponda. A media noche los magos se reunirán con los tres guardias de la casa, absolutamente leales a don Alvar, y capturarán a don Lope. A continuación, bajarán al comedor y se echarán encima de don Gonzalo. Éste habrá dejado un hombre de guardia y no se verá totalmente sorprendido del todo, por lo que se organizará una pequeña pelea que don Gonzalo perderá si nadie lo remedia, ya que los magos echarán mano de sus hechizos para decantar la balanza a su favor. Cualquier PJ de guardia oirá la pelea sin necesidad de tirada; para los dormidos hará falta una tirada de **Escuchar**. Si los hombres de don Gonzalo son reducidos (es decir, si nadie interviene), el siguiente paso será atacar a los PJs en el pabellón. Los hombres de armas que duermen allí no estarán al tanto del plan, aunque sí conocen de la naturaleza maligna de sus amos, así que se unirán a ellos a medida que sean despertados. Los magos intentarán despertar primero a sus hombres sin que los PJs se enteren, pero no son demasiado cuidadosos, con lo que una tirada de **Escuchar** a dificultad **Fácil**, despabilará a los PJs. Mientras esto ocurre, don Alvar e Ibn Qawari estarán comenzando un ritual en el que torturarán a don Lope hasta su muerte, que tendrá lugar en media hora si nadie lo impide. El prior Marçal y doña Camila asistirán a sus hombres en la lucha contra los PJs.

Los magos no tienen decidido qué hacer con los PJs; intentarán matar a los que se resistan más tenazmente y capturarán a los demás para usarlos como posibles sacrificios. Si alguno parece especialmente valioso (noble, clérigo o incluso mago) no dudarán en quemarlo junto a don Gonzalo. Tal y como hemos dicho no son muy cuidadosos, así que intentarán preparar la hoguera para el ritual en el mismo patio de armas de la casa fuerte. Tardarán unos cuantos turnos (a discreción del DJ) en reunir la madera suficiente y erigir los postes, de lo cual se encargarán los siervos allí presentes. Ese tiempo será empleado por los magos para torturar a los prisioneros, quizás matando a alguno de ellos en el trámite. Se cuidarán mucho de dejar el número suficiente para la hoguera.

Estos preparativos serán su perdición. Si los PJs no lo han impedido con sus propias acciones, serán los hombres refugiados en la aldea los que acudan al rescate. Don Gonzalo es un hombre previsor y ha organizado guardias de ronda más profunda de lo habitual. Tarde o temprano los hombres de la aldea serán avisados por las patrullas y acudirán al rescate de su señor. De los PJs depende que acudan como salvadores o como testigos de la derrota de los magos. Un DJ exigente puede dejar que los brujos se lleven por delante algún PJ antes de que llegue el

rescate. Se suele aprender mejor por las malas.

En medio de la confusión, cuando vea que las cosas se ponen feas, Ibn Qawari se escabullirá en la noche utilizando Alas de Maligno, y se perderá en la oscuridad, no habiendo forma de seguirle la pista. Eso sí, con las prisas se ha dejado el Libro de Adramelech (o los fragmentos que posea) en la casa fuerte. Si los PJs registran la casa lo encontrarán en la habitación de don Alvar. Don Lope, si no ha muerto debido a la tortura, habrá enloquecido irremediablemente; Don Gonzalo, con mejores cosas en las que pensar, lo dejará abandonado a su suerte. Los siervos y los hombres de armas de los magos serán colgados y se prenderá fuego a la casa fuerte. Si alguno de los magos es capturado con vida

intentará pedir ayuda a su señor Frimost (teatralmente gritando los diversos nombres del demonio a voz en grito y maldiciendo a los presentes) pero éste no acudirá en su ayuda y todo se quedará en una patética escena. Si se les tortura con convicción y maña (y un éxito en **Tormento**) no dudarán en explicar toda la historia de los asesinatos: a Ibn Qawari le gustaba alardear de sus éxitos.

Todo el episodio finalizará al amanecer, la mesnada de don Gonzalo se pondrá en marcha con el incendio de la casa fuerte compitiendo con el amanecer. Durante muchos años ninguno de los presentes olvidará lo que ha pasado en Melgar del Camino.

Borg III: La batalla

Los siguientes días de viaje don Gonzalo fuerza la marcha para llegar a Burgos lo antes posible. El viaje transcurrirá sin más incidentes y tres días después de dejar Melgar del Camino la mesnada se topa con la primera patrulla del ejército de don Enrique, una tropa de caballería ligera al mando de un caballero castellano que saluda calurosamente a don Gonzalo. Ambos caballeros cruzan breves frases y se intercambian noticias. Don Pedro avanza sobre Castilla acompañado por el rey de Mallorca y Don Juan de Gante, Duque de Lancaster, pero sobre todo el grueso de la ayuda la aporta Don Eduardo de Woodstock, el Príncipe de Gales, heredero de la corona inglesa. Una tirada de **Empatía** revelará que don Gonzalo tuerce el gesto de preocupación al oír este nombre. Aquellos que superen una tirada de **Corte** recordarán que el inglés infligió una terrible derrota a los franceses en la batalla de Crécy hace ya veinte años, y desde entonces su fama como guerrero no ha parado de crecer.

Si los PJs son de noble cuna también podrán hacer preguntas al caballero, que dice llamarse don Carlos de Boadilla, quien no tendrá problemas en hablar del poderoso ejército de don Enrique y de sus aliados franceses al mando de Beltrán Duguesclin. Así mismo será fácil sonsacarle que se sospecha que una parte importante del ejército de don Pedro ha sido financiado con el dinero de los judíos de Castilla. Don Carlos augura que pronto deberán rendir cuentas ante el rey Enrique. Sin perder más tiempo, don Gonzalo ordena reanudar la marcha para encontrar el campamento de don Enrique lo antes posible. Y así es, a final del día por fin la

mesnada llega a los alrededores de Nájera, donde don Enrique ha plantado sus reales, justo por detrás del río Najerilla, que aparentemente los protege de posibles ataques enemigos.

La compañías blancas

Al haber alcanzado por fin su destino don Gonzalo da órdenes de acampar entre el resto de las fuerzas castellanas. Lo primero que llama la atención a los recién llegados PJs es la abundancia de mercenarios franceses en el ejército. Haciendo unas cuantas preguntas por aquí y por allá no tardarán en descubrir que las Compañías de Beltrán Duguesclin, Arnould d'Audrehen y Pierre Villaines, todas ellas bregadas en la lucha contra los ingleses al otro lado de los pirineos, componen una parte importante del ejército enriqueista. Las órdenes militares de Santiago y Calatrava han enviado numerosos efectivos que se suman a los jinetes ligereros castellanos y a un número elevado de peones reclutados en las últimas semanas. En total casi cinco mil hombres esperan el choque con las fuerzas de don Pedro. Todos ellos se agrupan bajo el pendón de la Orden de la Banda, enseña de don Enrique, de la cual el mismo don Gonzalo es miembro.

Los PJs podrán aprovechar el tiempo para descansar o conocer un poco del campamento. Los hombres se agrupan en pequeños contubernios de diez personas que comparten tienda y fuego e intentan cuidar unos de otros, acostumbrando a luchar juntos en la batalla. Las hogueras abundan pues el frío del invierno todavía muerde con fuerza y los hombres se afanan en buscar maderas aquí y allá para calentarse todo lo que puedan. También se ven caballeros con su séquito correspondiente;

escudero, siervos y puede que algún sargento de armas, dependiendo de la riqueza del gentilhomme. El ejército se ha dividido en cuatro partes denominadas *batallas*, cada una de las cuales ocupará un lugar predeterminado en el combate. A grandes rasgos la vanguardia está formada por las compañías francesas de mercenarios y por los hombres de la orden de la Banda. Don Gonzalo se dirigirá hacia esta parte del ejército permitiendo que le acompañen aquellos bien armados y preparados. En la vanguardia solo irán los mejores, aunque curiosamente también hay un nutrido grupo de honderos. El ala izquierda está formada por caballería ligera principalmente y si alguien se interna entre ellos e intenta escuchar rumores (éxito en **Elocuencia**) descubrirá que entre ellos reina cierto descontento, debido a que los capitanes franceses han sugerido que debían luchar a pie y más protegidos; toda una ofensa para el honor de estos hombres. Don Tello, hermano del rey Enrique comandará esta batalla. El ala derecha está compuesta principalmente por las ordenes de caballería de Calatrava y Santiago, sus dos Maestres las dirigen en persona. Aunque también hay unos cuantos soldados aragoneses enviados por el rey vecino.

El cuerpo principal lo componen hombres de armas y peones castellanos. Investigando aquí y allá y con sendos éxitos en tiradas de **Elocuencia** se descubre que la gran mayoría ha sido reclutada en las últimas semanas y que algunos no están muy convencidos de su causa, aunque se cuidan mucho de decirlo en voz alta. Y es que en el fondo don Enrique no deja de ser un usurpador que favorece a los poderosos. Una última tirada de **Elocuencia** permite enterarse de que hace unos días un grupo de 600 jinetes ha desertado al bando petrista. Entre una cosa y otra la moral no está lo que se dice especialmente alta entre el grueso del ejército.

Entre los soldados también se encuentran diversos no combatientes: buhoneros, curanderos, timadores, jugadores y, como no, prostitutas (20% de coger unas buenas ladillas). Los PJs son libres de dejarse seducir por cualquiera de estos placeres, y tal vez deberían hacerlo porque puede que el día siguiente sea el último del que vean el amanecer. O puede que prefieran hacer las paces con Dios y acudir a cualquiera de los abundantes sacerdotes que se encuentran en el campo; tanto clérigos como humildes sacerdotes son fáciles de encontrar entre las tropas, por no hablar de los fráteres de las ordenes de caballería. Otros no combatientes son los familiares de muchos de los soldados, cuyas mujeres y niños les acompañarán allá donde vayan. Estos últimos acampan desordenadamente en las afueras del campamento real.



Los PJs tendrán un día entero para hacer lo que quieran. Aunque los capitanes de don Enrique les conminarán a colocarse en la batalla que más se adapte a su armamento. Pero solo en el caso de las ordenes militares se mostrarán insistentes al respecto. Los fráteres tienen que luchar juntos; los demás tendrán cierta libertad de colocarse donde les plazca, incluso en la vanguardia a las ordenes directas de don Gonzalo. (El DJ debe tener en cuenta que esto es importante de cara a la batalla y a la mortandad que se registra en cada posición).

La batalla de Nájera

El sábado 3 de abril de 1367 el ejército enriqueista se pone en marcha muy de mañana. Entre las tropas comienza a correr el rumor de que el ejército de don Pedro se ha puesto en marcha, y don Enrique sale a su encuentro. En apenas unas horas ambos ejércitos se sitúan frente a frente. El sol brilla sobre las cabezas de los ingleses y gascones dando en la cara a las tropas castellanas. El río Najerilla limita por la espalda a los enriqueistas. Solo hay un puente para cruzar al otro lado. Sin esperar apenas, las vanguardias avanzan y se traban en combate. La batalla ha empezado.

La táctica inglesa de esta época es la que determina los movimientos del ejército petrista. No en vano la mayoría de las tropas, por no decir todas,

las aporta Eduardo de Woodstock. Los ingleses han aprendido a sacar ventaja de sus arcos largos y los hombres de armas combaten a pie codo con codo con los arqueros. Al grito de "Gascona y San Jorge", y con la cruz homónima flameando en sus banderas, los ingleses se lanzan al combate.

En cualquier momento durante la batalla hay un 30% de posibilidades de ser alcanzado por una flecha de arco largo debido al continuo hostigamiento que los arqueros ingleses hacen sobre los de don Enrique.

En el otro lado, invocando a Santiago y avanzando bajo la bandera de la Orden de la Banda, los franco-castellanos acuden a la lucha.

Durante la batalla, cada uno de los asaltos de combate se considera de media hora de duración. Pese a ello sólo se hace una tirada de combate por asalto, debido a que, con los vaivenes del combate, no se realizan luchas tan individualizadas como cuando se enfrentan solo dos combatientes. Los golpes vienen y van y los PJs solo pueden intentar herir y no ser heridos. Para simplificar las cosas todos los enemigos usaran las puntuaciones de Hombres de Armas Ingleses que se muestran en el Dramatis Personae. El DJ debe tener en cuenta que solo los PJs que se encuentren en la vanguardia o en con las ordenes de caballería llegaran a entrar en combate cuerpo a cuerpo. El resto tendrán bastante con sobrevivir a las incesantes flechas y a la persecución posterior. En efecto, no hay nada de épico en todo esto.

Turno 1: La vanguardia de Beltrán Duguesclin avanza a pie y sometida a una incesante lluvia de flechas contra los hombres de Juan de Gante y John Chandros. Los PJs que se encuentren en la vanguardia tienen un 40% de posibilidad de ser alcanzados por una flecha. Si la tirada es un crítico se seguirán las reglas normales de daño para críticos.

Turno 2: Los que hayan sobrevivido a la lluvia de flechas se trabarán en combate con los hombres de armas ingleses.

Turno 3: Sorprendentemente la línea inglesa comenzará a flaquear y lentamente los franco-castellanos avanzan.

Turno 4: Las ordenes de caballería se traban en combate con el ala izquierda inglesa. 40% de ser alcanzado por una flecha todos aquellos que combatan en esta ala.

Turno 5: El ala derecha inglesa dirigida por el Conde de Armagnac sale en ayuda del centro. Don

Tello, al frente de la caballería ligera castellana, duda en salir a su encuentro. Finalmente lo hace, pero es desbaratado sin problemas por los arcos largos de los ingleses.

Turno 6: Las órdenes militares que se enfrentan al ala izquierda inglesa, pero son derrotados y puestos en fuga.

Turno 7: El centro de Duguesclin es atacado por ambos flancos. Don Enrique acude en su ayuda con el cuerpo principal, pero es repelido por primera vez.

Turno 8: Segundo intento del de Trastámara por socorrer a la vanguardia, que de nuevo es rechazado.

Asalto 9: Tercer intento de don Enrique por socorrer a la vanguardia, que sufre cuantiosas bajas. De nuevo es rechazado.

Turno 10: Duguesclin es arrollado por los ingleses que cargan contra el centro del Trastámara. Éste, viendo la batalla perdida se da a la fuga. Su escudero le ofrece su caballo para ponerse a salvo pues el de Enrique estaba agotado por la batalla.

Turno 11: El ejército de don Enrique se bate en desbandada. Las tropas intentan huir cruzando el río Najerilla, pero muchos son muertos allí o perecen ahogados al intentar vadearlo. La persecución se prolonga el resto del día.



La desbandada

La gran mayoría de las tropas de don Enrique intentarán cruzar el río Najerilla, bastante crecido, y muchos son muertos allí por las flechas inglesas, por el acero de los hombres de armas del rey de Mallorca o ahogándose en las aguas del río. Muchos otros son hechos prisioneros. De alguna manera, aquellos PJs que no hayan muerto durante el combate conseguirán escapar de la batalla. Si estaban en diferentes batallas, cada uno logrará escapar por su cuenta sin saber nada de los demás. Deberán pasar toda la noche huyendo sin mirar atrás (tiradas de **Cabalar** o **Correr** y alguna que otra de **Sigilo** para crear tensión y agobio sobre los sufridos jugadores), ocultándose entre los bosques y caseríos que se vayan encontrando y sin un rumbo definido. En un momento determinado (a determinar por el DJ) los PJs lograrán reunirse en su retirada. Éste debería ser un momento de reencuentro en el que unos y otros se alegren y emocionen por haber sobrevivido a la debacle. De todos los hombres y mujeres de la mesnada de don Gonzalo parece que solo ellos han logrado escapar. Al menos no hay rastro de ningún otro. De todas formas, no habrá mucho tiempo para celebraciones, al poco de producirse el reencuentro alguien dará la voz de alarma. Se acercan jinetes a todo galope. Antes de que nadie pueda reaccionar se encuentran rodeados. Unos quince hombres, todos ellos con armaduras de calidad, pero abolladas y llenas de cortes, se acercan a los PJs. Uno de los jinetes gritará: "¡Enrique y Santiago! ¿Quién vive?" Habrá un alivio general cuando ambas partes se den cuenta de que están en el mismo bando.

Pero las sorpresas de los PJs no acaban ahí. Uno de los caballeros se presenta a los PJs al tiempo que se quita el yelmo, es Don Enrique de Trastámara, rey de Castilla y de León, al menos hasta hoy. Los PJs se han encontrado con el rey derrotado en la batalla.

Todos los hombres del Rey

Don Enrique de Trastámara es un hombre carismático, eso se nota a primera vista. Aún en la derrota irradia un aura de confianza y determinación que hace imposible ignorarlo. Pese a lo apurado de la situación, con la armadura abollada y manchada de sangre y la barba humedecida por el sudor, el rey no deja traslucir ninguna emoción que no sea la firmeza y la tranquilidad. Junto a él se encuentran algunos de los pocos caballeros de la Banda que han podido escapar a la derrota. Don Gonzalo no está entre ellos.

Don Enrique se interesa por el estado de los PJs y les preguntará por su filiación en la batalla, agradeciéndoles con una sonrisa su participación. Sin dudar lo entregará a cada PJ 10 monedas de oro.

Después se irá y tomará la palabra con los PJs uno de sus acompañantes, don Ferrand Sánchez. El caballero solicita el auxilio de los PJs para llegar a Soria. Una vez allí en ciudad amiga se verán libres de su carga. Como no, el rey sabrá recompensar la ayuda.

Si los PJs aceptan, el grupo se pondrá en marcha de inmediato. Pese a la oscuridad creciente don Enrique no quiere arriesgarse y prefiere alejarse lo más posible de las tropas del rey de Mallorca. Sabe que están mucho más frescas que cualquier otra que haya intervenido en la batalla debido a que no participaron hasta el último momento. Es por esto que, con el manto de la oscuridad de su parte, la partida de hombres agotados debe continuar.

No es hasta dos días de marcha después, ya en las cercanías de Soria, que no se detiene el grupo en un caserío cercano.



Claro que los PJs pueden traicionar a don Enrique e intentar entregárselo a don Pedro... Pueden intentarlo, pero don Enrique escapará en algún momento, tal vez ayudado por otros supervivientes y los PJs se ganarán un enemigo poderosísimo. Y, si logran contactar con don Pedro I, éste les hará colgar de un árbol. No es por nada que lo llaman el Cruel...

Ex partís tenebrarum

El caserío es una construcción de piedra de dos plantas a todas luces abandonada, el techo parece haber arduo hace unos días y sus restos se han derrumbado sobre el primer piso. Pese a todo, la primera planta, aunque ruinosa, parece firme y sólida. En los amplios y vacíos campos de Soria, después de dos días de dura persecución estas ruinas bien parecen un palacio y don Enrique ordena hacer un alto. Pasarán la noche aquí y continuarán al amanecer.

La planta baja está dividida en tres huecos, el central más grande que los dos laterales. En todos ellos hay restos de muebles, nada de interés, lo normal en una casa de campesinos adinerados. El piso de arriba está totalmente calcinado y es imposible acceder a él. Los restos del tejado han caído sobre el hueco de la escalera, que al ser de madera ha perdido todos los escalones en el derrumbamiento.

Don Enrique deja que el grupo se acomode y descanse, pero sus hombres no están dispuestos a dejarse sorprender y organizan turnos de guardia. Los PJs estarán incluidos en ellos.

Entre las ruinas

El problema es que la casa no está tan vacía como parece. Fue abandonada por sus dueños hace años, cuando la mayor parte de la familia sucumbió a la peste negra. Poco a poco cayó en decadencia, ya que lo apartado del lugar no atraía demasiadas visitas. Recientemente un huésped no deseado se instaló en ella. Se trata de Ibn Qarawi quién, agotado por la precipitada huida, escogió este lugar para guarecerse. Consumido ya por la locura, invocó una vez más a su señor Frimost, el cual, aburrido ya de su molesta mascota hizo estallar en llamas el tejado, que se derrumbó sobre Ibn Qarawi. Este logró sobrevivir, pero está atrapado entre las ruinas y restos calcinados. Al ver llegar a los hombres de don Enrique y reconocer a los PJs se le ha ocurrido un plan para reconciliarse con su amo. Esperará a la noche e invocará un Ígneo para calcinar a todos los presentes. Incluido el mismo.

Noche de guardia

Cuando cae la noche el silencio más absoluto se abate sobre el caserío. Al exterior la oscuridad es tan profunda que no se ve nada más allá del resplandor de las hogueras que se filtra por los pequeños huecos de las ventanas. Y esto es escaso, pues los hombres de don Enrique han tapiado lo mejor que han podido los vanos para que la luz no atraiga a ningún visitante inesperado. Los turnos de guardia de dos

horas irán transcurriendo sin novedad.

Hasta que llegue la guardia de los Pjs.

Todo parece en orden cuando un somnoliento caballero les hace levantar, echa un par de maderas al fuego y sin más preámbulos se echa a dormir en un rincón. Ronquidos a parte todo parece estar en silencio. El fuego baila en el hogar dibujando sombras en las paredes. (Tirada de **Escuchar**, a los que tengan éxito les parecerá oír algo fuera; los que obtengan un éxito crítico habrán oído claramente un tintineo en el exterior) Los PJs tienen dos turnos para hacer algo. A partir del tercero se desencadenará el ataque.

Una avanzadilla de 30 hombres del rey de Mallorca ha seguido la pista del Trastámara. Han esperado hasta la noche y, sin ser vistos, se han acercado lo más posible a las ruinas donde acampan los huidos. No hay arqueros entre ellos, pero si diez hombres armados con ballestas. El plan de los atacantes es sencillo. Los ballesteros se apostarán en los alrededores de la casa esperando a los que salgan o intenten huir. Los demás se dividen en tres grupos de diez, cinco y cinco. El grupo más grande intentará tirar la puerta abajo y los otros dos atacarán por los flancos, intentando colarse por las ventanas. Saben que dentro está don Enrique así que se han vuelto un poco imprudentes. Si las cosas van mal, los ballesteros podrían correr a unirse a la refriega en el interior, aunque preferirán esperar fuera para disparar a los que intenten escapar.

El combate será cruel y desesperado. Los atacantes intentan capturar vivo a don Enrique, pero no les interesan mucho los demás (aunque si alguien puede ofrecer un buen rescate tampoco será ignorado), así que no tendrán muchas contemplaciones con los que se pongan en medio. Durante unos cuantos asaltos (a decidir por el DJ) la batalla permanecerá indecisa, con un montón de gente en un espacio reducido, dando y recibiendo cuchilladas. Poco a poco los hombres de don Enrique empezarán a retroceder, agrupándose alrededor de su rey: Es en ese momento cuando los PJs avispados que echen un vistazo desesperado alrededor (tirada de **Descubrir**) se percatarán de que el fuego que habían encendido a principio de la noche para calentar la casa, está tomando un vigor fuera de lo común.

Las llamas parecen avivarse a ojos vista, haciéndose más y más altas a cada segundo que pasa. El resto de los combatientes, enfrascados como están en la lucha, no son conscientes de nada de esto. Una nueva tirada exitosa de **Descubrir** hará que los PJs se fijen en las sombras que proyectan en las

paredes: siluetas grotescas totalmente desproporcionadas que parecen luchar entre ellas con más rabia que aquellos que las proyectan. El odio y la ira empezarán a apoderarse poco a poco de los PJs y todos los que no superen una tirada de **RR** se lanzarán al combate sin pensar en otra cosa que no sea herir y matar. De hecho, serán incapaces de hacer ninguna **Parada** o **Esquiva**, ni ningún tipo de maniobra defensiva, usando sus dos acciones de combate para el ataque. Ninguno de sus oponentes podrá hacer paradas tampoco. Los que hayan superado la tirada todavía serán dueños de sus actos y podrán actuar a su libre albedrío. (Poco más que ponerse a salvo en realidad).

Por fin, cuando los cadáveres empiezan ya a apilarse en el suelo y la sangre comienza a inundar la habitación, el fuego alcanza proporciones colosales, golpeando con fuerza el techo de la habitación, que cede con un crujido y se derrumba sobre los presentes. Quienes no superen una tirada de **Esquivar** recibirán **1D6** de daño debido a los cascotes. En el centro de la habitación se precipita un bulto negro envuelto en llamas. Por un momento los contendientes se detienen y se giran para ver qué es lo que ha caído. Y allí en medio del salón, rodeado de cadáveres se levanta Ibn Qarawi, el brujo maléfico, con sus ropas negras envueltas en llamas y su cabello y barba también inflamados. Señalando a don Enrique grita con la voz quebrada por el dolor: "MI SEÑOR FRIMOST TE RECLAMA, Y MI SEÑOR

FRIMOST TE TENDRÁ" y con las manos desnudas se lanza contra el Trastámara aullando de rabia. Don Enrique está totalmente sorprendido y conmovido y solo los PJs que hayan sacado la tirada de **RR**, o los que ahora consigan un éxito en **Templanza**, serán capaces de reaccionar. El resto de los presentes, aterrorizados por lo que parece una aparición infernal huirán despavoridos de la casa, para darse de bruces con los ballesteros, que no distinguen amigos de enemigos. Otra escabechina se inicia al exterior.

Pese a lo impresionante de la aparición Ibn Qarawi está atacando a la desesperada. Frimost no está por la labor de atender a un hombre que le da muy poco y le pide demasiado, y le ha abandonado en el último momento. Ibn Qarawi no será rival para las acciones de los PJs y caerá muerto al suelo a los pies del Trastámara. El cual recupera la compostura rápidamente y exhorta a los PJs a abandonar el lugar. Entre la confusión y el pánico reinantes en el exterior y la oscuridad, no es difícil escabullirse y ponerse a salvo. Otros seis hombres más de don Enrique consiguen salvarse y unirse de nuevo con el pretendiente.

Mientras se alejan del lugar las ruinas se colapsan y sepultan para siempre el cadáver de Ibn Qarawi, y con él, el libro de Adramelech, que se consume entre las llamas.

Conclusión y recompensas

Los supervivientes se alejan al galope de la dantesca escena. Atrás quedan las llamas y la masacre. Sin detenerse hasta que despunte el día, nadie dirá nada el resto del camino. Por fin, cuando el sol luce alto y los horrores de la noche parece solo malos sueños, el grupo hace un alto.

Don Enrique se dirige a los PJs, es hora de separarse, dos rastros son más difíciles de seguir que uno solo. Agradece a los PJs su ayuda y lamenta no poder recompensarles como merecen. Pero tiene buena memoria y ahora está en deuda con los PJs. Se separa de ellos con la promesa de volver al encontrarlos como rey de Castilla. Sus caballos levantan nubes de polvo mientras se pierden en el horizonte.

¿Y los PJs? Nadie debe tener nada demasiado claro, puede que los más avisados tal vez se imaginen que ha pasado. Por ahora no queda sino

buscar refugio, pues una tenue nevada de finales de invierno parece querer sorprenderles a campo abierto. Pero tienen suerte. Tres dominicos caminan entre la nieve acercándose a los PJs indicando que vienen en son de paz. Pertenecen al cercano monasterio de Carrión e informan a los PJs que seguramente el señor del valle pueda darles cobijo entre sus muros.

Bienvenidos a Rincón. (Depende)

- ✧ **Por sobrevivir a esta aventura:** 50 PAP.
- ✧ **Por salvar a Moshe ben Hasdai en la posada:** +10 PAP.
- ✧ **Por no ser capturados por los magos goéticos en Melgar del Camino:** +10 PAP.

Dramatis Personae

DON GONZALO BERNALDO DE QUIRÓS

Uno de los pocos caballeros que apoya la causa de don Enrique en Asturias. Es un hombre de hombros anchos, pómulos marcados y tupida barba negra.

FUE: 20 Altura: 1,71 varas
AGI: 15 Peso: 157 libras
HAB: 20 Aspecto: Normal (13)
RES: 20 RR: 75%
PER: 5 IRR: 25%
COM: 10 Templanza: 67%
CUL: 10 PV: 20

Armas: Espada 75% (1D8+1) + 1D6, Lanza de caballería 60% (2D6) + 1D4, Escudo de metal 70%.

Armadura: Arnés (Prot. 8). Yelmo (Prot. 8).

Equipo: Corceles con bardas (Prot. 5), Corcel.

Competencias: Cabalgar 70%, Mando 55%, Leer y escribir 35%.

RAMIRO, SIERVO DEL MONASTERIO

Ramiro no llama mucho la atención, parece un muchacho como cualquier otro, pelo oscuro cortado a bacinilla, delgado y que viste las ropas que le han dado los monjes de Corias. En realidad, es un asesino.

FUE: 15 Altura: 1'62 varas
AGI: 15 Peso: 134 libras
HAB: 15 Aspecto: 11
RES: 20 RR: 12
PER: 20 IRR: 88
COM: 5 PV: 20
CUL: 5

Armas: Bordón 70% (1D4+2+1D4), Bracamarte 85% (1D6+2+1D4), Cuchillo 85% (1D6 + 1D4).

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 41%, Conocimiento Mineral 56%, Conocimiento Vegetal 70%, Correr 60%, Disfrazarse 83%, Elocuencia 79%, Escamotear 65%, Esquivar 70%, Forzar Mecanismos 65%, Ocultar 54%, Saltar 65%, Sigilo 80%, Tormento 69%.

BADIS IBN QARAWI EL ALIM

Anciano, vestido de negro. Nariz aguileña, andar encorvado y mirada torva. Su barba entrecana y afilada le da un aspecto ladino.

FUE: 5 Altura: 1'50 varas
AGI: 5 Peso: 120 libras
HAB: 20 Aspecto: 9
RES: 10 RR: 0

PER: 20 IRR: 150%
COM: 20 PV: 10
CUL: 20 PC: 30

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 100%, Conocimiento Mineral 89%, Conocimiento Vegetal 78%, Conocimiento Mágico 100%, Escribir 99%, Idioma (Castellano) 86%.

Hechizos: Castigo de Frimost (225), Alas del Maligno (187), Aquelarre a Frimost (212), Sangre de Dragón (198), Invocar Ígneo (206), Aquelarre Menor (214).

El libro de Adramelech, libro maldito por Frimost:

El libro carece de tapas; es en realidad es un montón de manuscritos cosidos a toda prisa con un grueso hilo. Aparentemente es solo un libro de hechizos más, dedicado a Frimost, demonio de la destrucción. Pero a medida que pasa el tiempo el poseedor o poseedores se ve invadido poco a poco por la ira y el odio a todo lo que le rodea, no pudiendo pensar en otra cosa que no sea destruirlo todo. En un año el poseedor del grimorio sólo realizará acciones avocadas a destruir.

Idioma: Latín

Enseñar: 25%

Hechizos: Aquelarre a Frimost, Aquelarre Menor, Invocar Ígneo, Sangre de Dragón, Maldición de Frimost.

DON LOPE ALVAREZ, CABALLERO CASTELLANO

Ver la descripción en el capítulo II.

FUE: 20 Altura: 1,76 varas
AGI: 15 Peso: 155 libras
HAB: 20 Aspecto: Normal (15)
RES: 15 RR: 50%
PER: 10 IRR: 50%
COM: 5 Templanza: 71 %
CUL: 10 PV: 15

Armas: Espada 70% (1D8+1) + 1D6, Lanza de caballería 60% (2D6) + 1D4, Escudo de metal 60%.

Armadura: Loriga de Mallas (Prot. 5). Celada (Prot. 6)

Equipo: Corceles con bardas de baqueta (Prot. 2).

DON ALVAR ANTÚNEZ

Hidalgo castellano, padre del anterior, adorador de Frimost. Vestido siempre con ropas de calidad de colores oscuros, gusta adornarse de caros collares de plata. Está entrado en carnes y luce una barba canosa bien cuidada.

FUE: 10 **Altura:** 1'69 varas
AGI: 5 **Peso:** 180 libras
HAB: 10 **Aspecto:** 13
RES: 15 **RR:** 0
PER: 20 **IRR:** 110
COM: 20 **PV:** 15
CUL: 20 **PC:** 22

Armas: Espada 65% (1D8+2).

Armadura: Velmezo (Prot. 2).

Competencias: Alquimia 70%, Conocimiento Mágico 80%, Corte 55%, Elocuencia 60%, Empatía 60%.

Hechizos: Oración Oscura (184), Bautismo Negro (215), Sangre de Dragón (198).

MARÇAL DE ROCAFORT

Un enano, prior de la orden benedictina, mago goético, adorador de Frimost. Feo y rechoncho, con dos ojos inquietos que no se posan más de unos segundos en el mismo sitio. Cada pupila es de un color, lo que hace muy inquietante sostenerle la mirada.

FUE: 5 **Altura:** 1'20 varas
AGI: 5 **Peso:** 110 libras
HAB: 10 **Aspecto:** 8
RES: 20 **RR:** 0
PER: 20 **IRR:** 120
COM: 20 **PV:** 20
CUL: 20 **PC:** 24

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 60%, Latín 70%, Teología 60%, Conocimiento Mágico 60%, Alquimia 65%.

Hechizos: Polvos de Hechicería (177), Oración Oscura (184), Don de Surgat (168), Veneno de Escorpión (186).



Dobla de Pedro I el Cruel

DONA CAMILA MIGUÉLEZ

Noble andaluza, maga goetia, adoradora de Frimost. Recoge su pelo en una trenza y se tapa el rostro con un velo al estilo musulmán. Pese a todo se adivina un rostro atractivo, de rasgos afilados.

FUE: 10 **Altura:** 1,76 varas
AGI: 15 **Peso:** 155 libras
HAB: 20 **Aspecto:** Atractiva (18)
RES: 15 **RR:** 10%
PER: 15 **IRR:** 90%
COM: 20 **PV:** 15
CUL: 15 **PC:** 18

Armas: Daga 55% (2D3 + 1D6).

Armadura: Carece

Competencias: Artesanía (Labor) 50%, Corte 40%, Conocimiento Vegetal 70%, Enseñar 50%, Sigilo 60%, Descubrir 35%, Memoria 40%, Sanar 50%.

Hechizos: Bautismo Negro (215), Discordia (168).

HOMBRES DE ARMAS DE DON ALVAR (3)

Fieles y duros.

FUE: 20 **Altura:** 1,76 varas
AGI: 15 **Peso:** 155 libras
HAB: 20 **Aspecto:** Normal (13)
RES: 15 **RR:** 50%
PER: 10 **IRR:** 50%
COM: 5 **Templanza:** 68 %
CUL: 10 **PV:** 15

Armas: Lanza larga 70% (1D8+2) + 1D4.

Hacha de Combate 60% (1D10+1D4) + 1D6.

Armadura: Gambesón reforzado (Prot. 3). Capacete (Prot. 2).

Competencias: Esquivar 40%.

HOMBRES DE ARMAS DE LOS MAGOS (6)

Hombres de armas competentes, bien motivados y conocedores de la naturaleza de sus señores.

FUE: 20 **Altura:** 1'65 varas
AGI: 20 **Peso:** 140 libras
HAB: 20 **Aspecto:** 10
RES: 20 **RR:** 75
PER: 5 **IRR:** 25
COM: 10 **PV:** 20
CUL: 5

Armas: Lanza Corta 65% (1D6+1+1D6), Maza de armas 60% (1D8+1D6).

Armadura: Gambesón reforzado (Prot 3).

Competencias: Correr 55%, Esquivar 50%.

HOMBRES DE ARMAS INGLESES

Soldados del Príncipe de Gales. Los hombres de armas de origen noble van protegidos con pesadas armaduras y llevan espada y montante. Los arqueros llevan armadura más ligera y un hacha como arma de cuerpo a cuerpo. Obviamente estos últimos no tienen corceles de guerra. No entrarán en combate cuerpo a cuerpo a no ser que tengan que rematar a un enemigo caído o que se vean sorprendidos.

FUE: 20 **Altura:** 1,77 varas
AGI: 20/15 **Peso:** 157 libras
HAB: 20 **Aspecto:** Normal (13)
RES: 20/15 **RR:** 10%
PER: 5/20 **IRR:** 90%
COM: 10/5 **Templanza:** 67%
CUL: 10/5 **PV:** 20

Armas: Espada 80% (1D8+1) + 2D6, Arco Largo 70% (1D10 + 1D6), Montante 90% (1D10 + 2) + 1D6, Hacha de Armas 60% (1D8+2+1D6), Escudo de metal 70%.

Armadura: Arnés (Prot. 8), Yelmo (Prot. 8), Gambeson (Prot. 2), Capacete (Prot. 2).

Equipo: Corceles con bardas (Prot. 5), Corcel.

Competencias: Cabalgar 90%, Esquivar 45%.

HOMBRES DEL REY DE MALLORCA

La caballería con la que el rey de Mallorca apoya al príncipe de Gales. Los que llevan ballesta van cubiertos con gambeson reforzado y llevan solo bracamantes como arma cuerpo a cuerpo.

FUE: 20 **Altura:** 1,77 varas
AGI: 20 **Peso:** 157 libras
HAB: 20 **Aspecto:** Normal (13)
RES: 20 **RR:** 10%
PER: 10 **IRR:** 90%
COM: 10 **Templanza:** 67%
CUL: 5 **PV:** 20

Armas: Espada 60% (1D8+1) + 2D6, Ballesta 65% (1D10), Montante 55% (1D10 + 2) + 1D6, Bracamante 50% (1D6+2+1D6), Escudo de metal 45%

Armadura: Loriga de Mallas (Prot. 5), Gambeson reforzado (Prot. 3), Celada (Prot. 6), Bacinete (Prot. 4)

Equipo: Corcel.

Competencias: Cabalgar 90%, Esquivar 40%.