

# Alcanor

## (Inconcluso)

Por José Tristán

### Idea General

*En esta introducción describo brevemente la idea de la campaña. Los módulos no tienen por lo general plasmada la idea al principio, sino que simplemente se cuentan una serie de acciones que derivarán en el resto del módulo. A medida que se avanza por el módulo es posible encontrar explicaciones más o menos detalladas de lo que sucede.*

*La campaña, entre otros fallos, está escrita directamente para los personajes con los que juego: un comerciante catalán, un soldado envejecido castellano, un curandero navarro y un hechicero aragonés. Más tarde puede que haga referencia a un sacerdote guerrero.*

*Durante siglos las fuerzas del mal han combatido contra las fuerzas del bien y viceversa. Estas fuerzas han sido representadas en diferentes hombres y mujeres, ya sean más o menos conocidos. Pero como todo hombre y mujer, estos han acabado por morir. Sin embargo, las fuerzas se han vuelto a reencarnar en nuevos recién nacidos.*

*De ahí que durante toda la historia existan periodos de calma relativa (los niños crecen) y periodos de hambre, muerte, enfermedades, guerras, etc (las fuerzas del mal actuando).*

*Hace unos años, como se comenta en la primera parte de la campaña, Don Carlos Rimerto se casó con una bella joven. Sus relaciones dieron como fruto dos niños (idénticos, claro, y en el mismo embarazo). Uno de ellos recibió el nombre de Santiago (y representa el bien). El otro fue llamado Alcanor (y fue engendrado por el mismísimo Satanás).*

*Ahora, ambos han crecido y conocen cuál es su fin en la vida.*

*¿Y cómo entran los personajes?*

*Los personajes no son más que los elegidos para ayudar a Santiago (aunque antes deberán demostrar su valor y fe en Dios).*

*Y en ese punto, en el año 1297, empieza la campaña cuando los personajes se reúnen y conocen de vista a Santiago y a Alcanor.*

*Espero que os guste.*

## - Primera Parte -

Los personajes son campesinos que regresan de Alcanor, territorio feudal situado a pocos kilómetros de Santiago de Compostela. Wilfredo y Absam han ido bajo las órdenes de Santiago Rimerto, cuyo feudo, llamado Bajos Pozos, se encuentra a poca distancia de Burgos. Víctor ha ido obligado por el Señor Andrés de Urquiales, señor feudal de Villamar. Por último, José Luis se dirigía a la misma zona con el encargo de llevar cuatro carretas de trigo, una carreta con espadas y otra carreta que le sería dada en Burgos.

### Personajes

**Wilfredo:** Soldado/Mercenario. Después de cinco años de práctica de la labor había decidido asentarse y trabajar durante varios años para el Señor Santiago. Ahora regresa con una espada, un escudo y una armadura normal junto con una bolsa con 50 mp y un medallón (mágico: 400 mo), que le arrebató a un feroz combatiente al que pilló tratando de entrar por la noche en la fortaleza de Alcanor, además de con varias cicatrices y heridas.

**Absam:** Se trata del curandero del pueblo. Muy queridos por todos decidió (obligado) ir a luchar contra los enemigos del Señor Santiago. Ahora regresa con 70 mp, una mula con alforjas y dos

dagas. Sin embargo sufre un corte en un nervio de la muñeca lo que le impide actuar en todas las situaciones con gran eficacia.

**Víctor:** Vivía en un bosque profundo. Temido por los campesinos, aunque recurren a él en caso de necesidad. Nunca había sido molestado por los soldados de Andrés de Urquiales, sin embargo una noche varios entraron en su cabaña y le mandaron dirigirse junto con el ejército al asedio de Alcanor. Sus padres habían sido capturados y serían liberados si no se negaba a ir. Ahora regresa con 50 mp, una espada, ropas gruesas y un extraño objeto mágico parecido a un cristal engarzado en un cilindro que desprende a la luz del fuego sorprendentes colores.

**José Luis:** Se le contrató por 500 mp para dirigirse a Alcanor. Debería llevar unas cuantas carretas y recoger otra. El encargo fue hecho por un comerciante de la ciudad llamado Severiano do Agustinos. En Burgos recogió la carreta que siempre iba escoltada por siete hombres de armas. Ahora regresa sólo con tres carretas vacías.

### Introducción

Una noche de tormenta, concretamente el Día de los Santos, una hermosa joven casada con Don Carlos Rimerto dio a luz a dos niños. Anteriormente había tenido relaciones con Don Carlos y sin saberlo con un Demonio. Uno de estos niños emigró a Alcanor. Su nombre: Rodrigo Rimerto (naturalmente al servicio del mal). El otro, Santiago Rimerto, heredó un feudo en Bajos Pozos.

Durante años han luchado por acabar el uno con el otro...

Los personajes regresan a sus lugares de procedencia después de varias semanas de feroces batallas y totalmente derrotados por una potente fuerza preparada para la guerra. Pero hay en su cabeza varias preguntas que les atormentan: el parecido entre el Señor de Alcanor y Santiago. Al parecer lo único que les diferenciaba eran las negras ropas de uno frente a las azules y blancas del otro. ¿Por qué han caminado tanto para conquistar unas tierras sin ninguna importancia fronteriza y al parecer prácticamente imposibles de cultivar? ¿Quiénes eran esos extraños hombres que medían más de dos metros, tapaban su cara con negros cascos y resistían cientos de golpes además de sólo atacar por la noche?

José Luis llegará a las doce de la mañana al pueblo de Villacampo. A lo lejos se divisa a los campesinos trabajar en las tierras. En lo alto de una colina se levanta una pequeña iglesia que tañe las campanas: tirada de **Teología** para saber que están avisando de la muerte de alguien. Una tirada de **Suerte** le indicará que una rueda de la carreta (nueva, había sido comprada hace cuatro meses en la mejor herrería de Cataluña) se está aflojando. Antes de que pueda reaccionar, la rueda se partirá por la mitad y el personaje caerá a unas tierras pantanosas que poco a poco le irán engullendo al igual que a las mulas: sin realizar movimientos bruscos la tierra le tragará en 30 asaltos; con movimientos bruscos se hundirá en 10 como podrá comprobar por las mulas.

El resto de los personajes se encuentran en el mismo camino a unos 500 metros. Una buena tirada de **Escuchar** les permitirá escuchar los gritos y rebuznos además del tañir de las campanas.

### El Pueblo de Villacampo

Don Juan Senante, un curandero-campesino del pueblo, era un alquimista. Durante años investigó la muerte tratando de encontrar la vida eterna. Desesperado, tuberculoso en sus últimos días, contactó con Agaliareth el cual le concedió la vida eterna a cambio de que le sirviese. El único problema es que sólo puede vivir de ocho de la noche a diez de la mañana. Aunque

Juan ha encontrado la forma de vivir eternamente: sólo tendrá que intercambiar su alma con la de una mujer embarazada por otro hombre que no sea su marido (o sea que ponga los cuernos).

Don Juan ha muerto hace dos días. Por la noche cuando resucitó todos pensaron que se trataba de un milagro. Sin embargo a la mañana siguiente ha vuelto a aparecer muerto y se predispone a enterrarle. Ana Rigodela es la víctima elegida, ya que está embarazada, por lo que es la única que sirve.

Cuando los personajes lleguen se encontrarán con la marcha fúnebre: tirada de **Leyendas** para saber que por estas tierras cuando alguien ve una marcha fúnebre debe unirse a ella bajo la pena de ser castigado por el demonio (además de por el alguacil, un tipo desconfiado como el que más y que prefiere no dejar las casas vacías cuando unos extraños extranjeros mal vestidos se dirigen hacia ellas). Si preguntan sobre el muerto escucharán las dos versiones:

- Es un milagro.
- Tienen miedo, ya que Don Juan era un ser extraño: se le veía en los cementerios, su casaapestaba a veces... El demonio puede que esté detrás de esto. Cuando el cura lo bendició con el agua se vió como salía humo de su cuerpo (la verdad es que era, ni más ni menos, que el mucho polvo que acumulaban sus ropas junto con los efectos de los cristales de la oscura iglesia).

El muerto será enterrado y cuando Don Ramón Verderna<sup>4</sup> se entere de que hay un comerciante acompañado y que parece que ha conseguido dinero, les invitará a su casa a comer y pasar la noche... y de paso a conocer a su fea hija (Aspecto 8) para que se case con ella.

### Primera noche

Los gritos procedentes de la calle despertará a todo el pueblo. Una casa, la de la embarazada Ana Rigodela, está ardiendo. La mujer, histérica, vocifera pidiendo ayuda, mientras los vecinos más próximos ya están organizando una cadena para sofocar el fuego. Los personajes serán requeridos para ayuar.

Lo cierto es que Don Juan Senante se ha dirigido a la habitación de Ana para realizar el actor carnal cuando ha sido sorprendido por su marido (al que todo el pueblo llamado “el cornudo”). Éste, guadaña en mano, se ha dirigido, sorprendido y asustado al mismo tiempo, contra Don Juan. Ana ha despertado del encantamiento y ha salido de la casa. En la lucha una vela ha caído al suelo y la casa ha empezado arder con rapidez. Sin embargo Don Juan no ha sido capaz de salir de la casa.

Una tirada de **Otear** mostrará una sombra entre las llamas: es Don Juan, ya que el cornudo ha muerto. Si los personajes entran deberán tirar tres tiradas de **Esquivar** para no quemarse con los maderos que caen (2D6 si fallan una tirada). Sea como sea verán como alguien sale huyendo hacia el bosque.

### Se acerca el final

Don Juan sabe que Ana Rigodela será trasladada a Portugal donde vivirá con unos primos ahora que ha quedado viuda. Por lo tanto debe darse prisa y sólo le queda esta noche. Cansado de actuar con cuidado ha decidido ayudarse de varios Aouns<sup>5</sup>. Estos llegarán volando al pueblo y comenzarán a destruir y matar. En medio del revuelo, Don Juan aprovechará para capturar a Ana Rigodela mediante el hechizo de **Atracción Sexual**.

Si los personajes se internan en el bosque detrás de la figura podrán encontrar, con una tirada de **Rastrear**, un pequeño escondite excavado en la piedra. Dentro pueden encontrarse: raíz de mandrágora (tirada de **Conocimiento Mágico** para reconocerlo), cabellos, algo de piel de cordero y varios corazones de manzana. Con una tirada de **Conocimiento Mágico** sabrán que se trata de componentes para un hechizo de **Atracción Sexual**.

Si consiguen calmar a Ana Rigodela (con **Psicología** y algún bofetón) les contarán que no sabe cómo despertó en la cama con Don Juan Senante.

Pueden también visitar el cementerio, aunque es aconsejable que desenterrar ningún cadáver (bajo pena de cepo o unos cuantos latigazos, sino es algo peor). Una tirada de **Buscar** + 25%

y descubrirán que la tierra de la tumba ha sido removida recientemente, además parece que está hundida.

### Segunda noche

El ataque esta noche será inmediato. Algún personaje (¿el comerciante?) se despertará con la hija de Ramón Verderna en su cama, con una gran sonrisa que la afea aún más y con un camión muy poco decente. Los Aouns han empezado su ataque mientras Don Juan Senante se introduce en la cama con Ana Rigodela: tardará 20 turnos en copular y transferir su alma.

### Recompensas

Si algún personaje se queda mucho tiempo lo único que conseguirán es que a la mañana siguiente Ramón Verderna anuncie la boda de su hija con Jose Luis. Aparte de eso, recibirán 50 mp cada uno de la herencia de Ana Rigodela, que estará muy agradecida por del alquimista haberla salvado.

También recibirán 30 P.Ap.

## Dramatis Personae

### Aouns

FUE	25/30	Altura:	1,50/1,60 m
AGI	15/20	Peso:	55/65 kg
HAB	15/20	Aspecto:	-
RES	30/40	RR:	0%
PER	10/15	IRR:	100/150%
COM	0		
CUL	10/15		

Armas: Espada Normal 75% (1D8+1+1D6)  
Arco Corto 40% (1D6+1D6)

Armadura: Carece.

Competencias: *Conocimiento Mágico* 65%, *Disfrazarse* 90%, *Psicología* 45%, *Tortura* 90%, *Volar* 95%.

Hechizos: Conocen un mínimo de 6 hechizos, entre los cuales deben estar forzosamente *Invocar Sombras* y *Aquelarre a Agaliarethp*.

Poderes Especiales: Volar.

### Don Juan Senante

FUE	10	Altura:	1,65 m
AGI	7	Peso:	60 kg
HAB	15	Aspecto:	Normal (13)
RES	15	RR:	0%
PER	15	IRR:	125%
COM	15		
CUL	20		

Armas: Espada Normal 40% (1D8+1+1D4)

Armadura: Carece.

Hechizos: Muchos, entre los que se encuentran *Atracción Sexual* y *Crear Niebla* (resta un 15% a los atacantes durante un combate).

## - Segunda Parte -

### Introducción

Rodrigo Rimerto “Alcanor” viaja a Valladolid. Tiene que reunirse con el Arzobispo Pedro Llanas. En el seno de la Iglesia se habla sobre la creación de un grupo de personas especializadas en la exterminación de los practicantes de la magia así como de las criaturas demoniacas, cada vez más frecuentes y que atentan contra la gente de fe. La idea todavía no ha alcanzado gran importancia pero se rumorea que dentro de poco se celebrará una reunión en la que participarán los más importantes teólogos de la Iglesia (incluyendo emisarios papales, alemanes y franceses). El Arzobispo Pedro Llanas hace tiempo que sirve a Agaliarethp y espera recibir órdenes.

<sup>4</sup> En el módulo no se explica quien es Don Ramón Verderna: puede ser el alguacil o un noble del pueblo.

<sup>5</sup> Véase pág. 131 del manual de juego.

## El Encuentro

Los personajes, puede que escopetados ante la eminente boda, han abandonado Villacampo y después de recorrer varios pueblos, por fin han llegado a la ciudad de Valladolid. Cuando llegan es la hora de la comida. Ante el bullicioso mercado se encuentran varias tabernas y posadas. En la posada podrán escuchar algunos rumores:

- “Este año la cosecha ha sido excelente. La naturaleza se ha portado bien y podrán pasar incluso dos años sin pasar hambre.”
- “Ayer, cuando el sol desaparecía, llegaron a la ciudad un grupo armado de quince hombres. Espera que el alguacil sea capaz de cuidar de ellos.”

Después de la comida, el mercado reanuda su actividad y allí podrán encontrar de todo, incluso algún pergamino con un hechizo, aunque este será caro (300 mp, pero tienen posibilidad de **Comerciar**). Cuando paseen por el mercado podrán ver como los gritos se elevan y la gente que les precede empieza a apartarse. Con una tirada de **Otear** -30% verán a un hombre sucio y mal vestido corriendo, y lleva en la mano una bolsa de cuero. Detrás varios hombres le siguen con los puños en alto y profiriendo amenazas. Es de suponer que le sigan, pero si no es así, algún personaje se dará cuenta de que el hombre le ha golpeado al pasar y le ha desaparecido la bolsa. El ladrón, muy hábil, saldrá del mercado y se dirigirá hacia los caóticos callejones: tirada de **Correr** para atravesar con suerte los callejones. Pronto sólo los PJs serán capaces de seguirle. Saldrá de los callejones entrando en una gran plaza en la que hay un gran edificio de dos plantas.

En este punto, deberán tirar **Suerte** con -40%: el personaje que falle por más se tropezará con un hombre. Este le dirigirá sólo una furibunda mirada y sin decir nada se dirigirá al edificio. Parece que es Santiago Rimerto vistiendo ropas negras (en realidad, es Rodrigo Rimerto). Por otro parte, el ladrón tropezará con una piedra y caerá al suelo: no luchará y sólo pedirá que no le lleven a la justicia (“Si me entregan me azotarán hasta matarme”).

## Pistas

Si deciden investigar sobre qué hace Rimerto en Valladolid sabrán que:

- La casa en la que ha entrado es la casa del Arzobispo Pedro Llanas, prácticamente el hombre más importante de la ciudad.
- Si tratan de ver al Arzobispo, una robusta mujer con un mazo en la mano les dirá que el Arzobispo no recibe a nadie en casa. Si quieren verle, todos los días da misa a las ocho en la Catedral.

## La Catedral

A la ocho la catedral está llena de fieles. Cuando termine la misa, el Arzobispo se dirigirá a la Sacristía junto con los dos capellanes. Una tirada de **Elocuencia** hará que al Arzobispo se detenga dos minutos; de lo contrario saldrá rápido a la calle donde les espera una lujosa carroza. Naturalmente, si habla sólo dirá que no conoce a ese hombre, le pidió que le confesara y él aceptó. Si sacan una tirada de **Psicología** con -25% se darán cuenta que es un experto mentiroso pero desde luego algo o mucho oculta.

## La Cárcel

Si los personajes han preguntado al Arzobispo por Rimerto, el alguacil Roberto Santini, de procedencia Italiana, que está bajo las órdenes del Arzobispo, mandará a una cuadrilla de diez hombres bien armados a detener por bullicio (por poner un ejemplo), así que deberán pasar dos días en la cárcel como escarmiento.

Los personajes serán encerrados en un maloliente y claustrofóbico calabozo sin nada de equipo. En él se encontrarán con un huésped llamado Malavida, el ladrón de antes (si le entregaron a la justicia al principio se mostrará receloso de ellos). Si sacan una tirada de **Escuchar** oirán como en la plaza se está construyendo algo: se trata de unas horcas, lo que puede comunicárselo Malavida con una risilla burlona (ellos son los

únicos presos). Hasta las nueve de la noche Malavida no hará nada, hasta que vea a través de una rejilla que hay cinco horcas. En ese momento hará un trato: si le ayudan a salir de la ciudad, él les sacará de la cárcel.

## La Huida

Con una habilidad sorprendente, abrirá la puerta y les conducirá hasta una sala en la que tres gordos soldados juegan a los dados. En una mesa están apiñadas sus armas y posesiones. Para alcanzar sin armar ruido deberán tirar **Discreción** contra el **Otear** de los guardines: tardarán dos asaltos en llegar hasta las armas y uno para empuñarlas. Si comienza un combate, en 20 asaltos llegarán cinco soldados más.

¿Qué opciones tienen una vez salgan de la cárcel?

Si intentan abandonar la ciudad se toparán con un ejército cubriendo los principales edificios (véase casa del Arzobispo). En las salidas, decenas de campesinos empuñan distintas armas y amenazan con asaltar la ciudad. Una tirada de **Suerte** y podrán escuchar lo que sucede: de la noche al día la más espléndida cosecha se ha echado a perder y se ha podrido en la misma planta. El diablo está en estas tierras y se pide la interjección del Arzobispo para expulsarle. Pero al parecer, éste todavía no se ha presentado.

Si investigan la cosecha (con una tirada de **Conocimiento de Plantas** o **Conocimiento Mágico**) verán que algo ha pasado no es natural lo que ha ocurrido. Lo cierto es que la cosecha ha sido maldecida por Alcanor, ya que allá por donde pasa todo se pudre, ayudado por un hechizo de **Maldecir Cosecha**. El Arzobispo, por su parte, está demasiado asustado para salir a calmar al gentío.

## Los acontecimientos se precipitan

La muchedumbre enfurecida entrará en la ciudad y se dirigirá a la casa del Arzobispo Pedro Llanas. Cuando estén allí verán como una docena de hombres entran en la casa. Un campesino gritará “Son los extranjeros que entraron en la ciudad. Ellos son los culpables”. La multitud se avalanzará contra la casa y los soldados que la cubren.

**Nota:** cuando Alcanor está cerca de los PJs, el cristal engarzado en el cilindro que lleva Victor desprenderá diversos colores y por la noche parece algo mágico, así que si lo ve la multitud se avalanzará sobre ellos con más ímpetu.

La puerta de la casa es su única salida, aunque deberán tirar **Suerte** o alguna piedra (daño: 1d3) les golpeará.

## La casa del Arzobispo Pedro Llanas<sup>6</sup>

- **1. Entrada:** es una sala especiosa, decorada con un gran mural del Nacimiento junto con una cruz central. Hay dos puertas: una de madera con cristales opacos, y otra más pequeña aunque también lujosa.
- **2. Cocina:** la puerta más pequeña conduce a la cocina, y esta, a su vez, a dos aposentos (el de la criada y el del mayordomo). El pasillo conduce al patio (donde está el lavadero): aquí hay una puerta para la salida del establo (donde están escondidos los criados). La puerta está protegida por cinco soldados y cinco hombres de armas de Alcanor.
- **3. Comedor:** la puerta acristalada da paso a un hermoso comedor. La mesa está puesta para dos personas pero ahora mismo no hay nadie. El comedor tiene unas escaleras que ascienden y una puerta doble coronada por un crucifijo.
- **4. Capilla:** la puerta da a una pequeña capilla.
- **5. Pasillo:** las escaleras desembocan en un pasillo con dos puertas a cada lado.
- **6. Despacho:** la primera puerta da a un despacho. En el centro, una mesa de caoba con impresionantes relieves que hacen referencia al Arcángel Rafael. Encima de la mesa hay un tintero y una pluma que mancha la mesa. También hay una carta a medio escribir y otra carta con el sello roto (es una carta que ha sido enviada: véase Anexo 1).

---

<sup>6</sup> La aventura sólo presenta la descripción de la casa, pero no su plano, así que le tocará al DJ de turno hacerlo.

- **7. Habitación:** en la segunda puerta hay una habitación que, por su contenido, parece ser del Arzobispo. En ella guarda ropas religiosas además de un cofre que está bien escondido debajo de una loseta (para encontrarla se debe tirar **Suerte**, ya que al pisarla se mueve, o **Buscar** -20%) donde guarda joyas por un valor de 1000 mp, aunque todas son difíciles de vender (al menos en la parte norte de la península).
- **8. Habitación:** se trata de otra habitación, la de los invitados. Está totalmente vacía.
- **9. Biblioteca:** este pasillo, que está vigilado por cuatro hombres de Alcanor, da a una enorme sala. Su uso no está claro. Parece ser un despacho, una biblioteca biblioteca, o una sala de descanso. A un lado se yergue una enorme chimenea. Dentro de esta habitación y mirando por la ventana está Alcanor.  
Cuando Alcanor les vea, desenvainará una hermosa espada que también produce horror. Es de color negro brillante (una tirada de **Conocimiento Mineral** les permitirá saber que no es ningún metal conocido) decorada con extraños dibujos (con PERx2 verán que es un macho cabrío). Alcanor está esperando que preparen su carruaje y una buena escolta, la cual será dirigida por el Alguacil, para abandonar la ciudad. Para ello ha obligado al Arzobispo a salir a calmar a la gente. Este, viendo la situación muy mala, se ha disfrazado y a estas alturas ya debe de estar en algún cruce de caminos donde una escolta le espera. Alcanor luchará durante unos cuantos turnos hasta que se vea gravemente herido o haya inflingido al menos una herida a cada personaje. En ese momento saltará por la ventana, situada a siete metros del patio: su caída será antinatural, ya que parece que flota sobre el aire. En el patio le espera un carruaje negro. Afuera en la calle, los soldados están cayendo bajo las enfurecidas embestidas de los campesinos: en 10 asaltos estos habrán entrado en la casa y asesinarán a todo el mundo que encuentren.

## La Espada

La espada, creada por el mismo Agaliarethp en las forjas del destino y con una roca mágica, no pertenec a este mundo. Causa en aquella persona que hiere que el cuerpo empiece a pudrirse. Cada semana la podredumbre se extiende por el cuerpo: tira cada semana por localización y haz una marca. Si recibe tres marcas en una extremidad, está se perderá, si recibe cuatro en el torso o en la cabeza, la persona morirá. La zona herida rápidamente se engrenece, crece la inflamación y se pierde sensibilidad aunque los dolores cruzan todo el cuerpo. Estas heridas visibles causan una actitud desagradable de la gente.

## Recompensas

Los personajes reciben 30 P.Ap. por terminar esta parte.

# Dramatis Personae

## Soldados de Valladolid

FUE	12	Altura:	1,65 m
AGI	12	Peso:	60 kg
HAB	13	Aspecto:	Normal (13)
RES	15	RR:	60%
PER	10	IRR:	40%
COM	10		
CUL	10		

**Armas:** Espada Corta 40% (1D6+1)  
Pelea 40% (1D3)

**Armadura:** Carecen.

## Soldados de Alcanor

FUE	15	Altura:	1,65 m
AGI	15	Peso:	60 kg
HAB	10	Aspecto:	Normal (13)
RES	13	RR:	50%
PER	10	IRR:	50%
COM	10		
CUL	10		

**Armas:** Espada Normal 50% (1D8+1)  
Cuchillo 30% (1D6)

**Armadura:** Ropas Gruesas (Prot. 1)

## Alguacil Roberto Santini

FUE	12	Altura:	1,70 m
AGI	18	Peso:	68 kg
HAB	18	Aspecto:	Normal (12)
RES	15	RR:	40%
PER	15	IRR:	60%
COM	10		
CUL	10		

**Armas:** Espada Normal 60% (1D8+1+1D4)  
Maza Pequeña 40% (1D8+1)  
Ballesta 45% (1D10+1D4)

**Armadura:** Cuero con Refuerzos (Prot. 3)

## Rodrigo Rimerto "Alcanor"

FUE	25	Altura:	1,75 m
AGI	30	Peso:	80 kg
HAB	35	Aspecto:	Normal (16)
RES	40	RR:	0%
PER	20	IRR:	125%
COM	20		
CUL	25		

**Armas:** Espada Normal (Mágica) 75% (1D8+1+2D6)  
Tiene 60% al usar otras armas

**Armadura:** Cota con Refuerzos (Prot. 6: no sufre restricciones) y en ocasiones una Armadura de Placas mágica (Prot. 8: las armas le causan la mitad de daño, excepto las mágicas, si no son hechizos de goecia, y las bendecias, siempre y cuando el creyente demuestre que tiene realmente fe con una tirada de RR).

**Hechizos:** Todos.

## Campesinos

FUE	10	Altura:	1,65 m
AGI	14	Peso:	60 kg
HAB	12	Aspecto:	Normal (13)
RES	12	RR:	50%
PER	10	IRR:	50%
COM	10		
CUL	8		

**Armas:** Palo 40% (1D4+1)  
Cuchillo 35% (1D6)  
Pelea 25% (1D3)

**Armadura:** Carecen.

# - Parte Tercera -

## Introducción

Confiando en que los personajes sean lo suficientemente juiciosos o lo suficientemente cristianos, se supone que tratarán de devolver la carta a Enrique Salazar (por otra parte se les promete un pago justo). Además, con el paso de las semanas se darán cuenta de la gravedad de las heridas de la espada de Alcanor.

Será fácil enterarse de quién es el tal Salazar preguntando a cualquier sacerdote o monja (un personaje Clérigo puede tirar **Memoria** +25% para recordarlo): Enrique Salazar es el Obispo de Guadalajara. Ha obtenido gran fama y odio por criticar la vida lujosa de los clérigos mientras los pobres campesinos mueren de hambre. Ha escrito varios libros en los que explica la existencia del mal y la necesidad de combatirlo además de con rezos con acciones.

## El Camino

El camino desde Valladolid a Guadalajara es largo y complicado: los bandidos se han multiplicado ante la ineptitud de muchos señores y atacan a los viajeros sin ninguna impunidad (incluso se están atreviendo con pueblos importantes). Un comerciante que haga una tirada de **Comerciar** puede conocer alguna ruta comercial que sea más segura). Si no es así, sufrirán 1D3 ataques de bandidos (bandas de 1D8 individuos).

El viaje, desde su comienzo, será muy lluvioso. Rápidamente los maltrechos caminos se embarrarán dificultando el trayecto de animales y carretas (se deberá tirar **Suerte** para que esto no frene la carreta: si es así, se tendrá que tirar **Conducir Carro** para sacarla).

El tercer día de viaje se está terminando: ha parado de llover por fin, pero a lo lejos parece venir una terrible tormenta (lo sabrá Absam ya que su muñeca está hinchada como un pimiento con los dolores que eso supone). Parece ser que el bosque en el que entraron ese día no se acaba nunca, y si no encuentran refugio rápido aumentarán las posibilidades de que pillen pulmonía (ya tienen un 15% de contraerla).

## La Finca de María Astudillo

Parece ser que la suerte está con los personajes ya que el bosque acabará de pronto, cuando el sol está a punto de desaparecer, y ante sus ojos se alza una gran finca rústica. Por una chimenea sale un negro humo, y es posible ver luz a través de alguna ventana. La finca está protegida por un muro de piedra de 3 metros de altura y la puerta del muro está a medio abrir. El patio está totalmente embarrado y posee un pequeño huerto lleno de tomates podridos. El suelo deja ver innumerables huellas de animales y gallinas.

Hay dos edificios anejos: el más grande parece ser la casa mientras que el otro es un establo. Todas las paredes están cubiertas por montones de trigo (si sacan una tirada de **Conocimiento de Plantas** sabrán que es algo pronto para haberlo recogido).

La puerta de la casa está cerrada. En cuanto llamen abrirá la puerta un hombre con un horca empuñada como arma. Detrás de él dos chiquillos sostienen una guadaña. Sus ojos revelan terror, aunque si ve algún clérigo les dejará pasar inmediatamente. De lo contrario los personajes deberán convencerle de sus buenas acciones. Antes de dejarles entrar les dirá: “¡Gente de fe! ¡Abandonad esta casa maldita antes de que seáis vosotros las próximas víctimas!”. Si deciden quedarse a pesar de todo, les acompañará a la cocina donde se podrán calentar en la chimenea.

En la cocina podrán encontrarse con dos hombres vestidos de negro con cicatrices en la cara (por cierto, llevan ropas idénticas a la de los que defendieron a Alcanor en Valladolid). Encima de una mesa hay dos espadas. Todas las personas van de luto. La razón es que hace seis días enterraron a una hermana de María de Astudillo que fue asesinada por los soldados del pueblo acusada de tratos con el diablo. Juana “La loca” (como se la conocía) realmente estaba loca, en especial desde que tuvo relaciones a la edad de doce años con un sátiro. Desde ese día obtuvo el poder de maldecir a cualquier persona que la hiciese daño. Ahora está muerta, pero ha maldecido la tierra donde se la enterró y a quiénes la mataron. De su tumba brotarán aspides<sup>7</sup> hasta que todo el mundo la acompañe o hasta que mueran los hombres que la mataron.

Estos dos hombres, junto con un tercero que se encuentra en una cama, pues se cayó del caballo, son soldados de Alcanor. Se dirigen a Guadalajara a asesinar a Enrique Salazar. La caída del

jefe les ha detenido es esta finca donde esperan que se recupere. El jefe, llamado Antón de Armas, es un mago.

## La Historia

Ramón Fernández, que así se llama el hombre, mandará a sus hijos que calienten un cazo de sopa y mientras les contará los sucedido:

“Hará ahora seis días que nuestra vida dejó de ser todo lo pacífica que había sido. Ese día descubrimos que uno de nuestros criados estaba caído en el campo. Respiraba normalmente pero nos fue imposible despertarle. Intentamos todos los medios que conocemos, sin embargo siguió en el mismo estado. Un día después fue otro criado el que se desmayó aquí en la cocina. Su estado era idéntico y al igual que el otro y no despertó. Asustados, mandamos a buscar a un médico. Pero antes que llegase era mi mujer la que no se levantó de la cama. Después han caído uno de mis hijos y otros dos criados. Ahora sólo quedamos nosotros, y dos criados que velan de los enfermos”.

Si preguntar acerca de los hombres (Raúl y Bonifacio) les contará que llegaron la tercera noche. Uno de ellos se había caído del caballo y golpeado en la cabeza. Ahora está con el resto de los enfermos, aunque éste parece muy grave. El médico dijo que sólo un milagro le salvaría.

## Opciones

Pueden atacar a los dos hombres, pero no mientras estos estén en la casa de Ramón Fernández. Lo evitará poniéndose en medio de cualquier pelea y no dudará en luchar con sus criados contra los que inciten la violencia, mientras se lo echa en cara con la siguiente frase: “Acaso, vosotros, a quién he acogido cristianamente en mi casa, os atreveis a mancillar mi hogar con vuestras armas”. Por la noche siempre encontrarán a los dos soldados despiertos (no necesitan dormir) y cuidarán a partir de ese día a su jefe.

Si investigan a las víctimas de la familia verán que todos tienen mordeduras en distintas partes como de dos grandes dientes. No muestran ningún otro síntoma. Una tirada de **Conocimiento Animal** con -25% revelará que se trata de una mordedura de serpiente y si sacan otra de **Leyendas** sabrán que existen unas serpientes áspid, la *aspid prialis*, que causan distintas enfermedades, y la del sueño se relaciona con ellas.

## Más Ataques

Al siguiente día los personajes se despertarán alarmados por una voz lastimera. Se trata de Ramón Fernández, que está en el establo. Seis de sus mejores vacas están tiradas en el suelo con los mismos síntomas que las personas. También tienen la picadura. Lo mismo les ha pasado a seis conejos y seis gallinas.

**NOTA:** como se puede ver toda la partida está llena del simbolismo del 6 (incluso como ahora, del 666).

Una tirada de **Rastrear** permite identificar diversas huellas de serpientes entrando en el establo.

Si visitan la tumba de Juana, Ramón les llevará a un pequeño cementerio donde reciben entierro todas las personas de su familia. Éste se encuentra en lo alto de una pequeña colina a unos 100 metros de la finca. Está rodeado con una pequeña muralla de medio metro de piedras. Desde hace seis días una niebla cae sobre el cementerio. La hermana de María ha sido enterrada a un lado, en una pequeña depresión, donde la niebla es más fuerte e impide la visión a menos de un metro. Una tirada de **Escuchar** permitirá escuchar varios cuerpos arrastrándose y silvando. La tumba está llena de aspides que salen del interior y, tras abandonar el cementerio, se dirigen hacia la finca (si las ven deberán tirar IRR). Si investigan, que no les quepa la menor duda de que los personajes serán atacados por varias aspides.

Encima de la tumba se encuentra una pequeña cruz de oro: Ramón la identificará como perteneciente a la iglesia del pueblo cercano, Villa Carmona.

## La Iglesia de Villa Carmona

Villa Carmona es un pequeño pueblo de no más de 50 habitantes. Su iglesia, que se encuentra a la entrada, es pequeña, de estilo románico, aunque decorada con amenazantes gárgolas. En el pueblo podrán ver también pequeñas aspides,

<sup>7</sup> Véase pág. 132 del manual de juego.

además de varias personas tiradas por los suelos. Deberán tirar **Suerte** o se encontrarán oculta alguna aspid.

La puerta de la iglesia está cerrada y el cura no responde: tendrán que forzar la puerta (**Forzar Mecanismos**) o tumbarla (tiene Resistencia 300, aunque cuando pierda 60 se creará una brecha suficiente para pasar una persona de menos de 1,50).

La iglesia está totalmente a oscuras y aunque hayan ido de día la luz no pasará (lo que significa ganar puntos de IRR), aunque si es posible ver con lámparas, velas o antorchas. Todo parece tranquilo, aunque de repente la Biblia colocada encima del altar se abrirá y las hojas empezarán a pasar a toda velocidad hasta que se detengan en una (más ganancia de IRR). Cuando se acerquen podrán ver encima de la mesa, en torno a la Biblia, un nido de aspides. Son unas diez que atacarán violentamente.

Aquellos que sepan leer podrán ver escrito sobre el altar y con letras ensangrentadas:

“Aquellos que me turbaron en vida han de morir, y les han de acompañar aquellos que no se atrevan a castigar”.

### La Casa de los Asesinos

Si preguntan a Ramón por el pueblo (intenta que sobreviva a las aspides), les dirá que éste está protegido por el hijo de un Conde que fue expulsado de su casa. Junto a él hay cinco lcampesinos que le obedecen sin protestar y que viven al lado de la taberna.

La casa de Jorge “el canalla”, que es el nombre del hijo del Conde, es la única donde las aspides todavía no han llegado. Jorge, junto con los campesinos asustados ante lo que han visto en el pueblo, se han ocultado en la casa. Las puertas y ventanas están cerradas y tratarán por todos los medios sorprender a los personajes si éstos penetran en la casa.

### Recompensas

Cuando mueran todos, las aspides se retirarán y se introducirán en la tierra, la niebla del cementerio desaparecerá, y todos los dormidos despertarán (exceptuando a María, que aunque también fue mordida por una áspid, fue luego utilizada por el mago para obtener la energía para su hechizo y poder recuperarse: hasta que el mago no muera, María jamás desperatará). Ese mismo día los soldados abandonarán la finca para seguir su camino: el jefe se ha restablecido gracias a su magia.

Los personajes ganarán 30 P.Ap., +15 si se comportan galantemente e interpretan bien la existencia de los diversos poderes (por ejemplo, respeto al clero). Además quién descubra que hay que ir al cementerio o a la iglesia ganará 5 P.Ap más. Ramón agradecido les dará a los personajes cualquier cosa que necesiten y que esté en sus manos. Les dejará un criado que les conducirá durante dos días por caminos más seguros y rápidos y después volverá.

Por cierto, si los personajes son muy torpes y no se enteran de que hay que ir al cementerio, una noche un grupo de aspides que bajan del cementerio atacará la finca.

## Dramatis Personae

### Soldados de Alcanor

FUE	20	Altura:	1,65 m
AGI	18	Peso:	60 kg
HAB	20	Aspecto:	Normal (13)
RES	15	RR:	40%
PER	10	IRR:	60%%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada Normal 75% (1D8+1+1D6)  
Daga 75% (2D3+1D6)

Armadura: Cuero sin refuerzos (Prot. 2), del que jamás se desprenden.

Poderes Especiales: Cuando pierdan la mitad de sus Puntos de Vida, se transformarán en Aouns, adoptando sus características.

Magnus (el jefe mago)

FUE	10	Altura:	1,70 m
AGI	15	Peso:	65 kg
HAB	12	Aspecto:	Normal (16)
RES	20	RR:	0%
PER	15	IRR:	100%
COM	10		
CUL	20		

Armas: Carece.

Armadura: Capa que protege como cota reforzada (Prot. 6).

Hechizos: Conoce todos los hechizos de goecia de hasta nivel 5, aunque por lo general se defenderá invocando a entidades demoníacas (conoce algún que otro nombre).

### Javier “El Canalla”

FUE	20	Altura:	1,80 m
AGI	12	Peso:	95 kg
HAB	15	Aspecto:	Normal (12)
RES	15	RR:	50%
PER	13	IRR:	50%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada Normal 65% (1D8+1+1D4)  
Pelea 40% (1D3) (Utilizará la habilidad para realizar todo tipo de tretas, como arrojar arena o sal a los ojos del contrario).

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1).

### Campesinos

FUE	12	Altura:	1,65 m
AGI	14	Peso:	60 kg
HAB	13	Aspecto:	Normal (13)
RES	12	RR:	65%
PER	11	IRR:	35%
COM	10		
CUL	6		

Armas: Espada Normal 40% (1D8+1)

Armadura: Carecen.

### Aspid Prialis

FUE	1	Tamaño:	40 cm
AGI	15	Peso:	0,5 kg
HAB	0	Aspecto:	-
RES	5	RR:	50%
PER	15	IRR:	50%
COM	0		
CUL	0		

Armas: Mordedura 50% (1D3+veneno)

Armadura Natural: Carecen.

Competencias: *Discreción* 60%, *Esconderse* 45%.

Poderes Especiales: Cualquiera que sea mordido deberá pasar una tirada de RESx2 o quedará en coma durante 2D6 horas.

### Bandidos

FUE	12	Altura:	1,65 m
AGI	15	Peso:	60 kg
HAB	15	Aspecto:	Normal (13)
RES	14	RR:	60%
PER	10	IRR:	40%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada Corta 40% (1D6+1)

Armadura: Carecen.

## - Cuarta Parte -

### Introducción

Después de sus últimas aventuras en Villa Carmona. los personajes deberán de darse prisa en llegar a Guadalajara. Las heridas de la espada de Alcanor deben de hecho ya bastante mella. El camino será tranquilo (aunque se puede adornar con algún bandido) y les llevará entre dos y cuatro semanas.

### Guadalajara

Los personajes divisarán las murallas de Guadalajara a las cuatro de la tarde. Hace un día espléndido y hay multitud de carretas de comerciantes que llegan a la ciudad. Si preguntan a cualquiera de ellos, éste les dirá que el señor Arturo Abellán, señor de la ciudad, ha mandado celebrar durante tres días grandes fiestas para festejar la boda de su hija Marta Abellán con el apuesto hidalgo Luis Saneadro.

### La mansión de Enrique Salazar

Situada en la zona norte de Guadalajara, se trata de una imponente casa de dos plantas, que abarca una amplia zona de jardines amurallados, y que se encuentra en frente de la catedral. En la mansión viven Enrique Salazar, un monje de Burgos llamado Tobías “El Bienhechor”, que viaja ayudando a los enfermos, dos criadas, tres criados y diez soldados que forman la guardia personal de Salazar.

Cuando lleguen, a menos que entre los personajes haya miembros de la Alta Nobleza, les harán esperar en la calle unos cinco minutos. De lo contrario les acompañarán inmediatamente a un patio interno adornado por tres fuentes y grandes enredaderas. En cuanto Salazar conozca que le traen la carta irá el mismo a recibirlos de forma efusiva. Enseguida les pedirá que le acompañen al comedor donde podrán tomar unas viandas y un buen vino, aunque antes tiene que despedirse de alguien.

Cuando los personajes vayan a entrar en el comedor, podrán ver como Alcanor, aunque se trata del Señor Santiago, abandona la casa. Y es que Santiago y Salazar se conocen desde hace muchos años y ambos están unidos para combatir al diablo y a Alcanor, que al fin y al cabo no es más que su representación. Casualmente, como veremos más adelante, Santiago y Salazar se han visto esta mañana, ya que el primero le traía algo de gran importancia.

### Conocimientos y recomendaciones.

Si los personajes preguntan sobre el personaje que ha salido, Salazar les responderá que se trata del Señor Santiago Rimerto, noble fiel y buen cristiano que conoce desde hace años. Cualquier comentario acerca de que ellos han estado a su mando puede ser muy importante, ya que facilita las cosas a la hora de la confianza.

Agradecido por devolverle la carta les entregará a cada uno una bolsa con 400 mp, y mientras le suelta una pequeña charla:

“El dinero no tiene importancia, es sólo algo material, y no sirve más que para caer en la red del diablo”.

Les agradecerá de nuevo lo que han hecho por él y les dirá que les debe un gran favor. En cuanto a la enfermedad, no sabe nada, aunque les recomendará un gran médico: Hugo Agreste.

### ¡Nos encontramos de nuevo, suegro!

Cuando salgan de la mansión supondremos que desearán visitar al médico, aunque de todas formas hagan lo que hagan ocurrirá lo siguiente: cuando se dirijan hacia el médico (o a otro sitio) deberán de entrar por un callejón, ya que una especie de circo ambulante ocupa toda la calle e impide el paso. El callejón está medio iluminado, las casas están apiñadas e impiden el paso de la luz, que a estas horas empieza a escasear. El jaleo de la calle es tan fuerte que sólo sacando con éxito una tirada de **Escuchar** podrán oír gritos de socorro que proceden del interior. Cuando se acerquen verán como un grupo de ocho ladrones están apaleando a una persona, que a su vez protege a otra.

Cuando caigan en combate la mitad de los bandidos el resto huirá despavoridos. En el suelo, tapados con una capa lujosa,

aunque ensangrentada y sucia hay dos personas. ¡Cuál será la sorpresa de los personajes cuando se encuentren con Ramón Verdena y su apues... desgraciada hija! La escena estará llena de gracias y llores por haberlos salvado. Inmediatamente, Ramón Verdena les invitará a cenar a una posada (“Es lo menos que puedo hacer”), y por mucho que los personajes se nieguen él les llevará a cenar.

### La historia de Ramón Verdena y su hija

Cuando los personajes dejaron tirados en el día de su boda a Ramón, éste salió a buscarles, pero en el camino tropezó con algo que estaba enterrado en la tierra. Se trataba de una especie de vasija que contenía en el interior una bolsa. Qué sorpresa cuando vio que contenía 200 mp: las sacó todas y sin embargo la bolsa seguía pesando como antes. Estaba otra vez llena. Lo cierto es que se trata de un talismán con el hechizo *Riqueza* que un travieso gnom<sup>8</sup> abandonó a posta en el camino. Este gnom, que sirve a Surgart, les sigue a todas partes haciendo que el talismán nunca caduque. Por otro lado, Surgart, que se ha enterado por parte del gnom de la suerte de los personajes, les sigue de cerca esperando poder ver como las pasan putas. Y es que las monedas cuando se sacan y canta el gallo se convierten de nuevo en carbones ardiendo. Lo único que ha salvado a Ramón (que naturalmente no sabe nada de esto) es que nunca ha pasado dos días en el mismo pueblo ni ciudad. Desde que descubrió la bolsa abandonó el pueblo y se dirige hacia el sur en busca de un barco que les lleve a África. Allí les espera su hermano, un esclavo de los musulmanes. Ramón va a pagar su rescate.

Ramón les contará esto último y les dirá que no les guarda rencor por lo que hicieron: sin duda alguna se trataba de un designio de Dios. Encantado por volverles a ver y por salvarles la vida, les pagará las habitaciones, aunque él tiene una habitación alquilada en otra posada, la cual está llena.

### Un mal despertar

Los personajes despertarán con golpes a la puerta y gritos inteligibles. Afuera les esperan diez soldados, acompañados del tabernero, que les acusan de haber hecho brujería: ayer pagaron la cena y las habitaciones con preciosas monedas de oro. Le gustaron tanto al tabernero que decidió guardarlas en su habitación con las otras debajo de su colchón. Esta mañana se despertó oliendo a quemado, ya que su cama estaba ardiendo. Cuando apagó el fuego buscó las monedas, pero sólo encontró trozos de carbón que hasta hace poco estaban ardiendo.

Ahora, la decisión de los personajes es compleja y tienen varias opciones:

- Nos dejamos apresar: si se dejan apresar serán conducidos ante el Merino el cuál les juzgará rápidamente. Si hay algún noble en el grupo, deberá abandonar la ciudad inmediatamente pagando 500 mp. El resto morirán en la hoguera esa misma tarde. Una tirada de Cultura x4 les revelará cuál puede ser su fin si se entregan. Debido al gran acontecimiento de la boda, la hoguera no se colocará en el centro de la ciudad sino en una explanada a 50 metros de la ciudad. Los personajes serán acompañados por cinco soldados, un sacerdote, y un escribano y un verdugo. Si se escapan pasa al punto dos.
- Los personajes se lanzan por la ventana (1d6 de daño por la caída) y caerán en medio de la calle. A estas horas todavía no hay mucha gente. Esperando en una carreta se encuentra Ramón Verdena y su hija, que les hacen señales para que le sigan. Los soldados llegarán a la calle en 4 asaltos. Además dos de ellos van armados con arcos y les usarán desde la ventana.
- Los personajes pueden tratar de luchar: bueno, en 20 asaltos llegarán otros diez guardias, y además existe un 20% cada dos asaltos de que algún hombre que lo esté viendo se una a la pelea. Si consiguen escapar, en la calle se encontrarán con Ramón Verdena.

---

<sup>8</sup> Véase pág. 149 del manual de juego.

La huida

Ramón se quedará sorprendido cuando le cuenten lo que ha ocurrido. Si tratan de matarle, situación lógica por la jugarreta, saltará de la carreta y tratará de protegerse entre la gente de Guadalajara. Si no lo hacen, les conducirá hasta su posada, donde podrán desayunar y pensar que hacer. Pero cuando lleguen a la posada la verán también llena de soldados, y además podrán ver una parte del tejado y de una pared negra por los efectos de un fuego reciente.

Si observan la bolsa, una tirada de **Conocimiento Mágico** (con -15% si no usan hechizos goéticos) les revelará que se trata de un talismán goético.

Un gran médico: Hugo Agreste.

Es de suponer que en cualquier momento de la partida los personajes se preocupen por su estado de putrefacción. Hugo Agreste vive en una lujosa mansión situada en la parte este de la ciudad. Antes de ver siquiera a los personajes una doncella les indicará que el doctor cobra 50 mp por sus servicios.

En cuanto reconozca a los PJs, se mostrará muy interesado: no conoce ningún caso igual, aunque en ciertos aspectos se asemeja a la peste. Les aconsejará que se sometan a una curación mediante sangría (deberán realizar una cada día), aunque una tirada de **Medicina** con -25% les permitirá saber que no es método muy bueno. Si le hacen caso, perderán cada tres días un punto de Resistencia, recuperable en cuanto descansen una semana con una buena alimentación.

El gnomo

El gnomo al enterarse de lo bien que ha funcionado su hechizo deseará reírse de los personajes a la cara. Para ello les seguirá y se les aparecerá la siguiente noche. Sin embargo, alguien más acompañará al gnomo: tres soldados de Alcanor que han recibido las órdenes de matar a aquellos que salgan de la casa de Enrique Salazar.

El combate se producirá en cuanto el sol se oculte. Unos negros nubarrones cubrirán la zona y un fuerte aparato eléctrico iluminará la escena. Lo más normal es que los personajes hayan pasado la noche fuera de la ciudad, ya que ninguna posada les acogerá; además, la mansión de Enrique Salazar está cerrada y nadie responde.

Cuando el combate se ponga peor para los personajes, aparecerá entre las sombras un hombre que se tapa el rostro y que lleva unas lujosas ropas blancas y azules. Hará gala de una gran maestría con la espada y ayudará a los personajes a combatir. Una tirada de **Otear** con -50% permitirá identificarle, si no lo han hecho ya, como el Señor Santiago.

Recompensas

Cuando el gnomo muera, la bolsa desaparecerá (si es que no han intentado abandonarla ya). Recordemos que el gnomo les devolverá la bolsa en secreto sin que los personajes se enteren. Santiago, sin presentarse a menos que los personajes le reconozcan les pedirá que le acompañen tras el combante.

Los personajes recibirán 30 P.Ap., más 10 por buena representación.

Dramatis Personae

Soldados de Alcanor

FUE	20	Altura:	1,70 m
AGI	18	Peso:	72 kg
HAB	20	Aspecto:	Normal (15)
RES	15	RR:	40%
PER	10	IRR:	60%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada Normal 75% (1D8+1+1D4)  
Daga 75% (2D3+1D4)

Armadura: Cuero con Refuerzos (Prot. 3), de la que jamás se desprenden.

Poderes: Cuando pierdan la mita de sus Puntos de Vida, se transformarán en Aouns, adoptando sus características.

Ladrones

FUE	10	Altura:	1,65 m
AGI	15	Peso:	60 kg
HAB	15	Aspecto:	Normal (13)
RES	12	RR:	60%
PER	15	IRR:	40%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada Corta 40% (1D6+1+1D4)

Armadura: Carecen.

Guardias de Guadalajara

FUE	15	Altura:	1,65 m
AGI	15	Peso:	60 kg
HAB	15	Aspecto:	Normal (12)
RES	13	RR:	60%
PER	10	IRR:	40%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Lanza Corta 50% (1D6+1+1D4)

Espada Corta 40% (1D6+1+1D4)

Armadura: Cuero (Prot. 2)

Santiago Rimerto

FUE	20	Altura:	1,75 m
AGI	20	Peso:	80 kg
HAB	20	Aspecto:	Normal (16)
RES	20	RR:	90%
PER	15	IRR:	10%
COM	15		
CUL	20		

Armas: Espada Normal 95% (1D8+1+1D6)

Armadura: Cuero con Refuerzos (Prot. 3)

Competencias: Todas las de Cultura a un 75%.

Gnomo

Véasen sus características en la pág. 149 del manual de juego.

- Quinta Parte -

Introducción

Santiago pedirá a los personajes que le acompañen a la mansión de Enrique Salazar donde les dará las pertinentes explicaciones.

Allí, después de descansar, Santiago se reunirá con los personajes y con Salazar en el comedor, donde les servirán opíparas viandas regadas con un exquisito vino traído de Castilla. Cuando acaben de comer, Santiago les hablará:

“Habéis servido a Dios y a mí como yo esperaba, así que ahora os explicaré todo. Cuando haya acabado de relatar la historia vosotros podréis escoger entre continuar conmigo o volver a vuestros hogares.

Desde que Dios envió a la Serpiente fuera del Paraíso, ésta ha tratado de oscurecer el nombre y las obras de Dios. Y puesto que el poder de Dios es muy superior al suyo, ha usado a la mayor



creación de Dios, los hombres, para establecer un nuevo reino. Durante cientos de años han nacido dos gemelos reencarnados: uno de ellos bendecido por Dios, y el otro creado por Satán. Esos dos niños han crecido sabiendo que tenían que eliminar al otro e instaurar una tierra de dolor (por parte de Satán) o alabar a Dios (por parte del niño bendecido).

Yo, Santiago, y mi hermano, y escupo a la árida tierra, Alcanor somos los últimos elegidos. Durante varios años Alcanor ha vivido sin salir prácticamente de su feudo. Mis intentos por entablar una guerra para asesinarle han sido siempre inútiles pues tiene muchos siervos. Sin embargo, cuando supe que contaría con la ayuda de nuevos elegidos, vosotros, organicé una campaña contra Alcanor, contando con la ayuda de muchos nobles leales a Dios. Sin embargo, vosotros visteis el resultado. Alcanor ha abandonado su feudo y estoy seguro de que está tejiendo una red de maldad de la que nadie se librará, si no actuamos antes. Durante todo este tiempo he tratado de idear un mecanismo que me permitiese acabar con los secuaces satánicos: Salazar me ayudó en este labor, ya que creemos que la creación de un tribunal de la iglesia que busque a los servidores del mal y les elimine es el mejor camino. Sin embargo, hasta ahora, Alcanor ha evitado que podamos reunirnos con el Papa.

Ahora os necesito a vosotros, ya que yo he de partir con Salazar a tierras Italianas, donde me reuniré personalmente con el Papa y todos los Cardenales. Sin embargo, otras personas deberán buscar el *Libro de la Sabiduría*, donde se narra la forma de acabar con Alcanor, aunque no puedo asegurarlo. Os pido que me ayudéis y encontréis este libro."

¿Y dónde está ese libro?

Pues, según las últimas noticias que Santiago ha podido encontrar, la única persona que sabe algo es un viejo rabino llamado Jacob, que vive sólo en Guadalajara, en una casa en el barrio judío.

Por su parte, Santiago y Salazar partirán ese mismo día. Salazar pondrá a disposición de los personajes su mansión y sus criados, además de dejarles 500 mp.

## La casa de Jacob

Si van por la mañana (por la noche es muy posible encontrarse con alguna patrulla o algún que otro bandido), las calles están llenas de colores y olores. La estrechez de las mismas junto con los puestos de los comerciantes y la gente que se agolpa hace difícil avanzar. Cualquier judío les contestará gustosamente donde está la casa de Jacob. Ésta se encuentra en el centro del barrio y se trata de una pequeña casa, sin ninguna decoración externa. Tiene las ventanas cerradas con las contraventanas, aunque la puerta se encuentra medioabierta. Si llaman nadie contestará. La casa está totalmente a oscuras (si entran tendrán -15 % a todas las competencias de Percepción mientras acostumburan los ojos).

La casa sólo consta de una única habitación. En el suelo están tirados la mesa, el armario, y un par de sillas. Varios manuscritos pisoteados sobresalen de debajo del armario. Debajo de una silla se encuentra el cuerpo inerte de Jacob. Tiene tres heridas, posiblemente de espada, que han acabado con su vida. En el suelo, marcado con la sangre hay dibujado un símbolo: una estrella de ocho puntas.

Los pergaminos contienen todas oraciones aunque hay uno que está marcado con una pequeña estrella de ocho puntas y algo escrito (Véase Anexo 2). No hay nada de la casa de valor: parece que ha sido un robo.

Si los personajes no cierran a tiempo la puerta, la gente del mercado podrán ver a Jacob muerto y directamente lincharán a los personajes (y en este caso posiblemente lo único que valga para algo sea correr).

## ¿Qué ha ocurrido?

Antón de Armas (véase el mago de la Tercera Parte) junto con sus esbirros han llegado a Guadalajara donde se han reunido con Alcanor. Este les ha mandado que dejen por el momento a Salazar y encuentren el *Libro de la Sabiduría*. Para ello han asesinado a Jacob y han buscado por toda la casa en busca del libro. Al no encontrarle se han ido, creyendo que al silenciar a Jacob nadie encontrará jamás el libro. Además, han tenido

suerte de que Jacob no poseyera nada de valor, pues de esta forma parece que simplemente se trata de un robo.

## Pesquisas, Pesquisas y más Pesquisas

Si preguntan a la gente sobre los símbolos les dirán que para cualquier pregunta acerca de símbolos, la persona que más sabe es Jacob. Lo más parecido que recuerdan con la estrella de ocho puntas es el balneario de la Estrella de Ocho Puntas. Si dan una vuelta por el barrio encontrarán una amplia fachada con hermosas columnas por las que trepan enormes enredaderas. Encima de la puerta está representada una estrella de ocho puntas, pintada en azul y con las terminaciones de las puntas decoradas con pintura de oro.

## El balneario

El balneario es usado únicamente por judíos. Consta de una gran estancia central con un enorme baño de aguas termales. Las aguas proceden de un manantial y son calentadas mediante un complejo mecanismo de medias tuberías que portan agua que es previamente calentada y que pasan por debajo del baño. La estancia central tiene dos puertas pequeñas. Una de ellas es sólo para los empleados, según reza un cartel, y conduce mediante unas escaleras a una habitación subterránea donde se encuentran las calderas. La otra puerta conduce a una sauna.

En la entrada hay un pequeño armario donde se deja la ropa y es entregada una toalla. El precio por usar el balneario es de 5 mp. En el balneario trabajan cuatro personas y sólo abre por las mañanas hasta las doce. Dos personas están en la habitación de las calderas, mientras que otra se encarga de cobrar, cuidar la ropa y entregar la toalla. La última limpia regularmente la estancia.

Si tratan de entrar a la habitación de las calderas existe un 40 % que sean vistos por cualquiera de los dos empleados del balneario: estos les indicarán cortésmente que se equivocan de habitación. Si entran finalmente en ella encontrarán a dos personas bajas y rechonchas sudando a mares que acarrean leña para introducirla en los dos enormes fogones que hay. La temperatura de esta habitación es tremenda (unos 30 grados) y al menos que los personajes sean del sur deberán de tirar Resistencia x4 para no caer desmayados por la ola de calor.

La habitación consta de dos fogones juntos y enfrente hay varios montones de leña apilados. Si se recorre la habitación es posible encontrar una pequeña brisa helada que sale por detrás de un fogón. Una tirada de **Artesanía** deducirá que las piedras de la pared del fogón están sumamente agrietadas debido al cambio constante de temperatura (además se ve por el color de la masilla que ha sido restaurada hace poco tiempo).

Si los personajes tratan de hacer algo en la pared los dos trabajadores saldrán rápidamente para avisar a Jacob (en el caso de que no haya transcurrido más de un día de su muerte); en otro caso avisarán a la guardia. Los fogones tardan en apagarse 30 minutos y aún así las brasas producen quemaduras graves. La pared está incandescente, tocarla con la mano u algún objeto metálico produce una quemadura. Es fácil derribar la pared con un hacha, espada o maza.

## La estrella de ocho puntas.

Detrás de la pared se puede visualizar una pequeña cueva de 3x3 metros. Está totalmente a oscuras y la temperatura ronda los 5°. Es muy, muy posible contraer, como poco, una pulmonía. Una tirada de **Artesanía** muestra que la cueva ha sido excavada por manos humanas. Una tirada de **Buscar** permite descubrir una argolla bien camuflada con el suelo. Si retiran la tierra podrán ver una una lápida de 1x1 metros. Es necesario sumar FUE 60 para desplazarla; además, de la argolla sólo puede tirar una persona. Una tirada de **Buscar** -20% revela la existencia de otra argolla en el techo que puede usarse y que sirve de polea. De esta forma se reducirá la fuerza necesaria en 30.

Cuando levanten o muevan la lápida podrán visualizar otra cueva debajo de ellos. Esta parece tener dimensiones más amplias, aunque es difícil verlo ya que por mucho que introduzcan antorchas o las lancen éstas se apagarán rápidamente. El suelo está a 7 metros.

Una vez abajo es posible visualizar ocho caminos. Cada camino es más ancho en su principio y poco a poco va estrechándose hasta acabar en punta. Al final de cada camino sólo hay un pequeño agujero decorado con extraños símbolos: con una tirada de **Conocimiento Mágico** se sabe que son símbolos místicos que debieron de pertenecer a una cultura muy antigua, pero que es imposible identificarlos. En el centro de la cueva hay un martillo con cuatro puntas de 20 cm.

Cuando los personajes estén en el interior de la cueva llegará una patrulla de diez hombres armados (no son guardias de la ciudad y sus ropas llevan símbolos judíos, además de la estrella de ocho puntas en el pecho. Si hay algún PJ fuera lo arrojarán dentro. Después cerrarán la lápida y la sellarán.

## Cómo salir: Los caminos del Señor acabaron en la Cruz

La única forma de abandonar con vida la estrella es situar los cuatro clavos de forma que creen una cruz. La cruz debe de verse de forma recta. Si los personajes se equivocan, la habitación adquirirá un color rojizo. La temperatura empezará a elevarse y por cada orificio empezará a brotar lentamente lava. Los PJs morirán en una agonía indescriptible.

Si los personajes descifran el misterio, un halo de luz de varios colores recorrerá la estancia de punta a punta, recreando la cruz. Un ruido agudo recorrerá toda la estancia y una lápida invisible al ojo humano situada en el centro de la estrella descenderá dejando descubiertos unos escalones. Estos escalones dan a una habitación cuadrada, pulcra, decorada con representaciones de diversos santos luchando contra el Demonio. Hay varios grabados de mujeres dando a luz a dos niños, uno tiene grandes cuernos, el otro porta una corona. En el centro hay un altar con un cáliz lleno de piedras preciosas a un lado y una cruz aún más valiosa al otro. En el medio está el libro. En el altar ha sido grabado en latín:

*"Quien sea el elegido deberá demostrarlo".*

Si se llevan algo que no sea el libro acabarán también sepultados en lava. Cuando cojan el libro se abrirá una puerta que da a la parte baja de la ciudad. En la zona crecen grandes rastros. Cuando salgan, la puerta se cerrará y podrá escucharse como se hunde el techo.

## Recompensas

El libro tiene unas sesenta hojas, y todas están en blanco menos la primera, donde puede leerse:

*"Será creado junto con su hermano. Y morirá junto a él. En su nacimiento se hallará su poder y el fin del mundo."*

A partir de aquí los personajes tendrán que actuar por sí solos. Su única pista es volver a la tierra de Alcanor.

Si superan la aventura ganarán 50 P.Ap., más 5 si la muchedumbre no quiere lincharles y 10 más por interpretación.

## - Sexta Parte -

### Regreso a Bajos Pozos (Burgos)

Después del encuentro del libro los personajes deberán emprender el viaje a Bajos Pozos, la tierra natal de Santiago y Alcanor. Los criados de Salazar les buscarán unos buenos caballos, provisiones y cualquier otra cosa que necesiten.

### El viaje

El viaje hasta Bajos Pozos será tranquilo en cuanto a encuentros con bandidos. Sin embargo, a partir de la meseta central hasta tierras de Burgos sólo encontrarán desolación, cosechas perdidas (muchas de ellas como consecuencias de

fuegos extraños), animales muertos como consecuencia de extrañas enfermedades, gente malnutrida y enferma. Incluso se encontrarán con aldeas enteras llenas de leprosos.

El motivo de toda esta desgracia no es ni más ni menos que el paso de Alcanor, que ha sido avisado por Frimost, el demonio de la destrucción, del descubrimiento de los personajes. Sin embargo, Alcanor tiene otras cosas más importantes que hacer cómo detener a su hermano y a Salazar antes de que estos consigan unir a todas las fuerzas de la Iglesia. Creyendo que los personajes jamás serán capaces de hacer nada contra él ha mandado a Antón de Armas (el Mago de la tercera parte) con unos pocos secuaces.

## Bajos Pozos

Bajos pozos se encuentra en una pequeña explanada rodeado de colinas de gran altura. En una de ellas se sitúa el castillo feudal. El pueblo se puede visualizar desde cualquiera de las colinas por las que se accede a él. Está formado por una Iglesia románica, veinte o treinta casas que se apiñan en torno a la iglesia. Un bosquecillo pequeño se encuentra al lado. El resto del terreno está compuesto por los campos de cultivo.

## Anexo 1: La Carta

*"Año de Nuestro Señor 1297*

*Estimado Panecchi di Viola:*

*Después de haber recibido tus sucesivas cartas creo que es el momento de empezar a actuar. Pues es cierto que son muchos los seres demoníacos y sus malditas acciones las que están poblando este mundo. Y los hombres de fe auténticos son cada vez menos. Y los indefensos campesinos, y burgueses y señores, son las víctimas preferidas. Y como estas personas que no poseen la cultura necesaria para enfrentarse a estas criaturas caen en sus redes. Y sus vecinos actúan violentamente. Son muchas las evidencias que he recopilado de que el demonio está cada vez más presente en este mundo. Ante tal situación, y si vos estáis conforme nos reuniremos en el sitio quedado. Nuestros aliados están avisados y han prometido que acudirán. Sólo la creación de un brazo de la Iglesia preparada para descubrir y enfrentarse a los seguidores del demonio puede devolver la tranquilidad a toda la gente de Dios. Se que el demonio tiene ojos en todos los lugares y esbirros en todos los caminos. No puedo confiar por el momento en nadie. Un criado de total confianza que dará la vida por guardar la carta te la hará llegar. Mientras llega el momento de reunirnos rezaremos para que nos de la fuerza para enfrentarnos a todas las oposiciones.*

*Se despide pidiendo a Dios por Vos*

*Enrique Salazar.*

*P.D.: Espero que no ocurra nada pero si alguien encuentra esta carta significará que Álvaro habrá muerto. Ruego bajo castigo Divino que la carta me sea devuelta. Se recompensará su silencio y servicio. Sé que sólo una persona culta puede tener acceso a esta información. Por favor devuélvanme la carta."*

## Anexo 2: El Pergamino

*"Los caminos del Señor acabaron en la cruz. Muchas son las pruebas que Dios nos pone. El Diablo, como en su día hizo con Jesús, nos ofrece el bienestar material, alejándonos del alivio del alma. A pesar de la existencia de muchos caminos, el buen creyente sabrá encontrar el camino correcto."*