

La Niebla

Parte Tercera

Llega como un aliento sin voz,
como un humo sin humo,
tragándose toda la tierra
y ocultando a las gentes

La Niebla

Introducción

Haquí estamos de nuevo... Aunque bien es cierto que se ha tardado en ver llegar el final, ahora es el momento de hacer un alto para terminar esta historia, para nuestros Jugadores y para aquellos que la han descargado y dirigido a los suyos, que haberlos los ha habido... ¡Sí es que no me han mentido!

Esta campaña ha sido complicada de hacer y más de dirigir por la forma en la que se desarrolla, pues los módulos han contado con sus peculiaridades, o dificultades, en la primera fue una batalla contra el tiempo que en forma de niebla cubría el Valle de Aena, en el segundo la tarea de dar vida a una ciudad como Burgos apoyándonos en la Ayuda No Oficial "Caput Castellae" que redactamos con esa idea... Y ahora volvemos a lo mismo, que aclaramos que no es necesario, pero sí recomendable leer el inicio de la campaña de "Dracs" donde se describe un poco lo que nos puede ayudar a entender el lugar y el momento, así los capítulos de "Lo principat", "Tradiciones y Costumbres Mágicas", "Bestiario Catalán", "Leyendas populares de Catalunya" o "Sefarad", pueden resultar de interés para conocer de la cultura y curiosidades de esta zona.

Todo lo que se hizo fue para entretenernos algunas horas tirando dados alrededor de la mesa, y esperamos que lo lograra, tanto como esperamos que este último lo vuelva a conseguir.


Es de recibo agradecer a las personas que he dirigido "La Niebla" por jugarla y animarme a continuarla. Los primeros fueron mi grupo habitual de Diego, Juan, Roberto y Rodrigo, y tras ellos al "valiente" y ya habitual segundo grupo de futuro, que son Ángela, Davi, Lucía, María y Rocío.

H si... quiero dejar claro que un enorme y siempre amigo se casó con otra amiga que espero sea enorme y para siempre... no digo nombres, pero ellos saben que he escrito esto para ellos en buena *litz* y estoy *mega*contento del resultado... que "La Niebla" ya no solo me cobija a mí...

H, para terminar, un abrazo a todos aquellos que han caminado a través de la Niebla.

...DESCENSUS ad Inferos...

Introduccio	3	La casa de Isidre Torrentò	48
Recordando lo Sucedido	5	La catedral de Girona	54
Resolviendo algunos flecos...	6	El final de muchos caminos	58
Pars Prima	8	Cuando el día se hace noche	60
Gerona... o Girona	8	Pars Secunda	62
Juan I Rey de Aragón	12	Besalú	62
Conociendo la ciudad	12	Conociendo un poco el lugar	62
De camino a Girona	23	¿Y qué ha sucedido hasta hoy?	65
Tras las huellas del curandero	24	Otra vez en la posada de la Cruilla de	
Descensus ad Inferos	26	Camins	70
Ha sucedido...	26	De dimes y diretes	70
...y sucederá	28	Dagoberto	79
Llegando a la ciudad de los cuatro ríos	29	Buscando respuestas	79
¿Dónde está el malabarista?	34	Los asesinatos rituales	84
¿Quién es Favià Ponsà?	35	No todo se ve de día	90
La nota de Favià Ponsà	35	La Boca de Endóvelico	93
Los compañeros de viaje de Favià		Conclusiones y Recompensas	96
Ponsà	36	Reglas Adicionales	96
La posada de St. Cristòfol	36	La Niebla	97
Los legajos de Belzebuth	38	Dramatis Personae	98
El joyero del Call	40	Auxilia	121
La familia Ambrós de Besalú	42	Reconocimiento No Comercial	
Posada de la Cruilla de Camins	43	Compartir Igual III Unported	143
La ermita en el volcán	47		



Recordando lo Sucedido

Año de Nuestro Señor de 1.395.

Desde el Año de Nuestro Señor de 1.393, reina en Castilla, León, Asturias y Galicia, el Rey Enrique III de Trastámara. Hace poco tiempo, el Rey ha tenido que salir apresuradamente de Madrid por un brote de epidemia de peste en la ciudad y se ha refugiado fuera de la villa.

Y como ya dijimos en su día, sabiendo donde estamos, lo que nos falta saber es a donde vamos y los secretos que allí se esconden.

Que todo comenzó hace muchos años, cuando la Orden de los Pobres Caballeros de Cristo, más conocidos por la Orden del Temple o Templarios, escondió a los descendientes de Jesús y María Magdalena en el Valle de Mena al norte de Castilla. Apenas un crío, el último de ellos es Dagoberto. *Addenda: Herederos de la dinastía merovingia de los reyes francos y protegidos por el Priorato de Sión, surgido en secreto entre los miembros de la Orden Templaria.*

Pero todo esto, no es más que una partida entre dos fuerzas más poderosas que la historia de los hombres y que desde hace cientos de años, Belcebuth, el Demonio de la Guerra, urde planes para alcanzar el Trono del Infierno y sin modo de lograrlo de manera más directa, espera y observa para doblegar al “resplandeciente” Lucifer. Su intención siempre ha sido lograr la manera de gobernar sin arriesgar y encontró la manera. Sabía de la descendencia de Jesús con María Magdalena y por tanto de Yahvé, su “divino” Padre, por lo que si lograba eliminara todos estos descendientes de la Sangre Real y Divina, y mantener a uno vivo, bien pudiera chantajear al mismo Creador para que dispusiese un cambio en el Trono del Infierno. Al fin y al cabo, que más le da a Dios el demonio que ocupe el Trono mientras cumpla con su “obligación” de castigar a los pecadores.

La otra parte implicada es Astaroth, que ansía quitar del Trono al “resplandeciente” y dejar, de momento, que sea Belcebuth quien

gobierne el Infierno. Ambos saben que Lucifer no peca de ingenuo y los mantiene vigilados a ambos, por lo que el Señor de las Mentiras ha “pactado” con su amante Masabakes, la Diablesa de la Lujuria, para que actúe desde la sombra. De este modo, durante siglos, ha enviado a sus servidores, incubos y súcubos, a diferentes lugares con la misión de encontrar la Sangre Real.

Pero en el Infierno hay muchos intereses y muchos poderes que no se descuidan para proteger “su posición” o si es posible hacerse con el “sitio de otro”. Y el más incomprensible en sus maneras es Agaliaretp, que gracias a sus servidores pudo enterarse de las maquinaciones de los dos Príncipes para deshacerse de Satanás, y ocupar su lugar. Los ha espiado desde ese momento, sin desvelar a nadie su presencia y mucho menos sus intenciones, que bien puede facilitar lo que sabe a Satanás y ganar su favor por delante de los otros, o si lo desease tomar el plan de los dos Príncipes y ocupar la posición de Lucifer como Señor del Infierno.

La fortuna quiso que los servidores de la diablesa, astutos en sus lides y sabiendo que en la cama los hombres hablan más de lo que debieran, conocieron que los Templarios escondieron tiempo atrás a uno de esos descendientes de los Reyes Brujos o Reyes Melenudos en el Valle de Mena, próximo a Burgos. Para asegurarse del éxito envió a la zona a uno de sus mejores acólitos, don Mateo de Vallejo, y a uno de sus incubos, conocido en la zona por Manolete. Ambos tuvieron éxito y descubrieron que un mozalbete llamado Dagoberto era este descendiente de los merovingios, y por tanto del propio Jesús y María Magdalena. Lo secuestraron y llevaron a Burgos con la intención de ponerse en contacto con su Señora, y en su caso poder cruzar la Puerta del Infierno que sabían que había en la ciudad.



El plan de don Mateo era encontrarse con su antiguo aprendiz Alipio y que este le favoreciese los medios para comunicarse con su Señora, pero el “aprendiz” había trocado su lealtad de Masabakes a Agaliaretp, Señor de la Magia Negra y pretendía realizar un ritual conocido por el “Abrazo de las Tinieblas”, y convertirse en un demonio... Y para no verse “molestad” por su “maestro” y sus peticiones, dispuso todo lo posible para asesinarlo, mientras él se procuraba los medios para realizar el ritual. **Addenda:** *Y no importa demasiado el resultado si tuvo éxito o no, pues lo que importa es que don Mateo no contactó con su Señora en Burgos.*

Como siempre, las cosas nunca son tan “sencillas”, y el curandero Albert, fiel servidor de Agaliaretp, al conocer de la marcha de don Mateo junto con el hijo del carpintero y una criada hacia Burgos, recibió la orden de su Señor de seguirlos. Al Señor de la Magia Negra se le puso todo de cara cuando supo a través de Alipio, ahora su servidor, de los planes de don Mateo de contactar con Masabakes y se propuso evitarlo mientras le ordenaba al curandero secuestrar al muchacho que tanto interesaba a la diablesa.

El curandero se infiltró en el escondite donde se encontraban el íncubo Manolete, el muchacho y la criada, pero si desea su “recompensa” debe enfrentarse al servidor de Masabakes. La pelea era desigual y cuando el juglar se disponía a rebanarle el pescuezo a Albert, Dagoberto le solicitó que no lo hiciera. El íncubo lo liberó y dejó marchar al curandero junto a los dos prisioneros. Manolete supo que las palabras de Dagoberto lo “derrotaron”, y convencieron para dejarles marchar.

Albert extrañado por lo sucedido emprende el viaje hacia Girona, su tierra natal, donde las sombras de su Señor dicen que acuda...

Y en esas estamos...



Resolviendo algunos flecos...

Antes de comenzar debemos definir como terminó la segunda parte de “La Niebla”, y que posibles caminos puede tomar el inicio de esta nueva parte:

- ✧ Si los Personajes se enfrentaron a don Mateo en algún momento y se deshicieron del mismo, solo les quedará el problema de Manolete, quien intentará asesinarlos antes de que lleguen a su destino. **Addenda:** *No se enfrentará directamente a los Personajes pues debe ser la “herramienta” de Masabakes durante un tiempo.*
- ✧ Si los Personajes no lograron encontrar a don Mateo, este junto al íncubo perseguirá a Albert hasta Girona, aunque en el camino intentará “deshacerse” de los molestos Personajes. **Addenda:** *Esta es la mejor opción para los planes de Masabakes, con todos sus peones en juego. En relación a los futuros sucesos en Girona o en Besalú, no sería demasiado “importante” o “inconveniente”, si le sucediera algo a Manolete, siempre que lograra “llevarse” por delante a algún Personaje molesto.*
- ✧ Si los Personajes pactaron con don Mateo para perseguir al curandero y sus prisioneros, y llegados a su destino, cada “bando” se separaría para cumplir con sus “obligaciones”. El cortesano teme tanto a los Personajes como a Dagoberto o Albert, y prefiere volver a tener a los Personajes como aliados durante el viaje. Recordar que la baza de don Mateo es que ha introducido un pequeño “ojo de gul” en una herida que provocó a Teresa al venir a Burgos, y que pretende volver a realizar el hechizo de “Lámpara de Búsqueda” con dicho “ojo” para encontrarlos. **Addenda:** *En este punto no hay que olvidar que Manolete aún está “vivo” y se debe guardar para futuras actuaciones, por si los Personajes deciden terminar sin previo*



aviso con don Mateo. Masabakes es importante que guarde alguna baza

disponible durante el desarrollo de la historia.





...DESCENSUS ad Inferos...

La Crónica está dividida en dos Partes, las cuales versarán sobre dos historias del pasado que se entremezclan sin desearlo, en la que los planes de poderosos Demonios finalmente se resuelven, y que llevarán a los Personajes al desenlace final.



Parte Primera

Donde se cuenta de cómo los Personajes llegan a Girona tras Albert el curandero, el joven Dagoberto y la criada Teresa, para descubrir una telaraña de engaños y planes para permitir la entrada a la tierra de los hombres a Belzebuth, Príncipe del Infierno.

Gerona... o Girona

De modo muy escueto, para mejor situarnos en la ciudad, se explica la historia de esta hasta finales del siglo XIV, explicando de inicio que, a Girona, el sobrenombre de "la ciudad de los cuatro ríos" le viene dado por encontrarse a la confluencia del Ter con el Onyar, el Güell y el Galligants.

A principios del siglo V, la fragmentación del Imperio Romano de Occidente era ya un hecho. La provincia Tarraconense pasó a la oligarquía militar visigótica establecida en la Galia desde finales del último tercio de dicho siglo. Esta oligarquía, muy romanizada, articuló el nuevo poder que ellos representaban con el poder preexistente de la nobleza autóctona. En consecuencia, la ciudad de Girona, entró en la órbita visigótica. Esta sustitución del poder político y militar no afectó la existencia de la ciudad tanto como afectó a otras antiguas ciudades romanas que

quedaron abandonadas o en franca decadencia.

Pese a todas las plagas y calamidades que sufrió Girona durante los siglos VI y VII la ciudad se convirtió en un punto importante del nordeste peninsular. Asimismo, Girona sufrió el proceso de ruralización que se desencadenó por todo el antiguo imperio romano a causa de la ruina general y la pérdida de peso de los ciudadanos. No obstante Girona se convirtió en una Ceca de los Reyes visigodos de gran relevancia en la antigua provincia Tarraconense, encuadrada dentro del Reino visigodo.

Concerniente a los asuntos políticos, Girona participó en la revuelta de Paulo en el 673, durante las batallas por el poder llevadas a cabo entre las facciones oligarcas visigóticas que darían lugar a la descomposición del



poder visigótico. El rey Wamba asoló la ciudad antes de enfrentarse a Paulo en Narbona, lo cual propicio que Girona, acabado el imperio romano de occidente y, con ello, la seguridad de las fronteras, volviera a adquirir el carácter defensivo y estratégico que tuvo desde su fundación.

Otra característica que fortaleció a Girona fue en el año 517, la ciudad fue sede del Concilio provincial, presidido por el Obispo de Tarragona, que contó con la presencia de los obispos de Girona, Ampurias, Barcelona, Egara, Lérida y Huesca. En esta etapa de esplendor gerundense, el culto al mártir de la ciudad, San Félix, se expandió por el territorio llegando a asentarse, incluso en el Bierzo, que era parte del obispado de Zaragoza.

En el 711, se inició la conquista musulmana de la Península Ibérica. Debido a la descomposición del poder visigótico, la expansión musulmana se desarrolló rápidamente y, enseguida, afectó a Girona, probablemente hacia el 715. Parece ser que la ciudad fue ocupada sin que ofreciera gran resistencia y no hubo, por tanto, destrucción alguna. Las elites locales capitularon y el nuevo poder musulmán impuso un tributo personal y territorial. Los musulmanes iniciaron la construcción de una mezquita y expropiaron todos los bienes de la iglesia y de la nobleza visigótica. La impronta musulmana en la ciudad no tuvo gran relevancia, más bien fue casi inexistente, ya que, en el 785, las mismas elites locales que habían capitulado en el 715 entregaron la ciudad a Carlomagno. La debilidad musulmana en la región, la proximidad carolingia y la defección de las ciudades de Septimania en pro de los francos, precipitaron el cambio de la ciudad de Girona.

Durante mucho tiempo se creyó que la conquista franca fue una cuestión personal del emperador Carlomagno, y las leyendas populares idealizaron esta gesta imaginaria con toda clase de historias relacionadas con la visita de Carlomagno a Girona. Aunque el Emperador franco jamás visitó Girona, su administración, sostenida por la renovación carolingia, afectó profundamente a la ciudad. Por un lado, todo el territorio comprendido entre el sur de los Pirineos y el nordeste

peninsular fue reorganizado como tierra fronteriza, lo que más tarde desembocaría en la creación de la Marca Hispánica. Durante dieciséis años, Girona fue la plaza fuerte de la vanguardia carolingia que luchó contra el Islam hasta que la conquista de Barcelona le hizo perder este carácter. No obstante, Girona sufrió mucho antes, los ataques de los musulmanes que querían recuperar la ciudad, una de los más célebres fue el asalto de Abd-al-Malik ocurrido en el año 793.

La organización carolingia del territorio convirtió a la ciudad en la sede del Condado de Girona, que era el modelo elegido por la administración de Carlomagno para organizar los nuevos territorios fronterizos. El Conde era el personaje que estaba en el cargo, el cual, nombrado por el monarca, sin independencia y no hereditario. Poco a poco, a lo largo del tiempo, los condes catalanes fueron adquiriendo más independencia y lograron que el cargo fuera hereditario, llegando a desvincularse de los monarcas francos. Girona, como sede condal, cumplió holgadamente con su papel y superó las etapas más difíciles del peligro musulmán, y el antiguo recinto romano fue reestructurado y ampliado consiguiendo resistir los sucesivos asaltos. Las nuevas murallas de estilo carolingio reforzaron la plaza fuerte y ampliaron la superficie de la ciudad.

En las Cortes que el Rey Jaime convocó en Girona y que se reunieron en el claustro de la Catedral, y a las cuales asistieron el rey y los Infantes, se acordó emprender la conquista de Cerdeña. En estas Cortes se habló por primera vez de los "Ciudadanos Honrados", habiendo dado primeramente este nombre a los que por sus conocimientos o por sus rentas podían prescindir de los trabajos manuales y aspirar a plazas o cargos públicos.

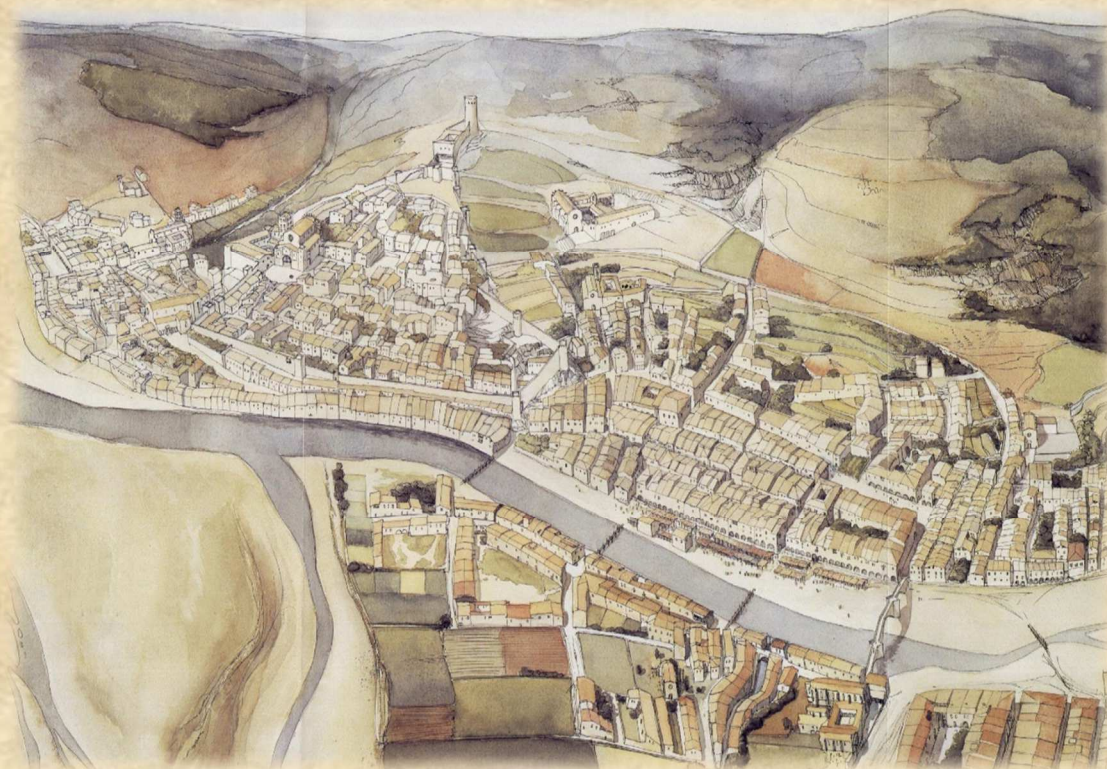
A finales del siglo XIII, Felipe II el Atrevido asaltó la ciudad, aun así, este siglo es la época de máximo esplendor de la comunidad judía de Girona. La escuela cabalística de Girona tuvo gran importancia, en la que destacó el rabino Nahmánides o Bonastruc ça Porta, que llegó a ser Gran Rabino de Cataluña.



En el año 1.333 las comarcas de Girona padecieron una gran falta de alimentos siendo conocido este aciago año como “el año del hambre”. La causa principal fue la exigua cosecha que se pudo recoger debido a la sequía que agostó gran número de plantaciones.

En el 1.336 había subido al trono aragonés Pedro IV “el Ceremonioso”, también llamado “el Cruel”. Aunque como Rey trabajó por el engrandecimiento de los territorios catalanes fue cruel con sus familiares. Parece ser que

influyó en la muerte violenta de sus hermanos, persiguió con saña a su sobrino, el Conde de Urgell y a su primo, el Conde de Empúries. A este último lo acusaba de haber permitido en sus estados el matrimonio de su hijo mayor con Violante. Se refugió en Aviñón donde gestionó la ayuda de algunos nobles franceses y habiendo conseguido reunir algunas tropas, estas entraron en tierras catalanas y asediaron la ciudad de Girona en el año 1.385, pero la ciudad estaba muy fortificada y no pudieron tomarla.



En este mismo año el Príncipe Juan, Duque de Gerona, otorgó a esta ciudad el privilegio de tener Lonja o Casa de Contratación, lo cual probaba la importancia que en ella ya tenían los mercados y mercaderes.

En junio del año 1.315, el Rey Jaime II, para premiar a los gerundenses su defensa contra los franceses, concedió a Girona que ni ésta ni sus arrabales pagasen tributos.

En abril de 1.336, Pedro concedió autorización a los residentes de Girona para que pudiesen edificar en los terrenos de la plaza, a la orilla del río y en otros lugares públicos.

En el 1.339 se concedió autorización para que todo el ganado que se llevase a Girona pudiese pacer en los prados, montes y tierras yermas del camino de todo el territorio de la veguería, con la única condición que se reparasen los daños que se ocasionasen a las plantaciones de trigo y hortalizas.

En febrero de 1.339, el Príncipe Juan dispuso la reforma de la Ordenanza municipal dando orden para su planteamiento y para la formación del censo electoral de la ciudad. La ciudad iba extendiéndose por la parte sur y por el Mercadal.



La ciudad iba convirtiéndose en un centro comercial importante, al que concurrían los habitantes de otras comarcas para efectuar intercambios, estableciéndose la costumbre de celebrar mercados más importantes que los que periódicamente se celebraban y se llamaron "Ferias". Estas solían ponerse bajo la advocación de algún santo venerado y el dieciséis de enero de 1339, el Rey Martín concedió el privilegio necesario para que Girona pudiese celebrar anualmente su "Feria de San Narciso".

Reinando Pedro III "el Grande", IV de Aragón y II de Valencia, y al nacer su hijo Juan, en prueba de su satisfacción, le concedió el título de Duque de Gerona el veintiuno de enero de 1351, dándole en feudo las tierras que constituían este ducado. Desde entonces fue el Ducado de Gerona el título de los primogénitos de los Reyes de Aragón.

A mediados del siglo XIV, los vecinos del burgo o barrio de Sant Pere que dependían del Monasterio de Sant Pere de Galligans y que vivían fuera del recinto amurallado de la ciudad, llamado Planiol, reclamaron ser incorporados a Girona, prometiendo a los Jurados de la ciudad pagar los impuestos, contribuir a los donativos que Girona hiciese a los monarcas, sufragar la parte que les correspondiera en los gastos municipales y, al mismo tiempo, obedecer y observar las ordenanzas del Consejo de la ciudad.

El Rey Pedro III recobró del Abad de Sant Pere de Galligans la jurisdicción civil y criminal sobre los vecinos de aquel barrio, y poco tiempo después este quedó incorporado a la vida municipal de la ciudad y decidió cerrarlo con muralla. El Rey Pedro III, hizo construir también la llamada Torre Cornelia, situada al noroeste de les Salas Capitulares.

El Príncipe Juan, primer Duque de Gerona, concedió en el año 1385 autorización para elegir dos cónsules que fallasen en las causas suscitadas entre comerciantes, y se autorizó la fundación del Consulado del Mar en Girona.

La decadencia de la comunidad judía empezó en el siglo XIV, acentuándose durante el progiom de 1391, hasta que los judíos fueron

expulsados de España por los Reyes Católicos. El 10 de agosto de 1391, encerraron a los judíos de la ciudad en la Torre Gironella a fin de obligarles a convertirse al cristianismo.

En marzo de 1395 fue fundada la Biblioteca de la Catedral e instalada encima de la escuela.

También en este siglo, la Colegiata de San Félix, a semejanza de lo que había hecho el Cabildo de la Catedral en el siglo anterior creó una escuela aneja a esta Colegiata. Al final de este siglo se fundó el Colegio de estudiantes de novicios establecido junto al portal de Sobreportes por el doctor Ramón Querol o Carol en 1393, y el Colegio de párvulos, establecido al lado del Hospital extramuros de Santa Caterina por el mercader Jaime Beuda en 1398.

En este siglo XIV, Girona, llegó a contar con cerca de ocho mil habitantes, lo que la convertía en la segunda ciudad de Cataluña, pero las adversidades del "año del hambre" en 1333, la Peste Negra en 1348 y el asalto al barrio judío en 1391 la arruinaron en gran medida.

En el transcurso del siglo XIV, creció la industria de Girona, teniendo la "Mesa de Cambio" o Banco Público, además contó con un barrio dedicado a los mercaderes en la parte más baja de la ciudad, cercana a la muralla que la separaba del río, y contó con un magistrado consular, encargado de los negocios marítimos, o sea, del comercio con las poblaciones del litoral mallorquín, provenzal e italiano.

El Consejo de la ciudad, o Ayuntamiento, quedó constituido por representantes de los tres estamentos o "manos" en que aparecían agrupados los habitantes de la ciudad: de la "mano mayor" o caballeros y nobles, de la "mano media" formada por los mercaderes y de la "mano menor" que eran los artesanos, que tenían evidentemente su poder y se refleja en la costumbre que los oficios se agrupasen en calles determinadas y de ahí muchos nombres de las calles, como Mercaders, Argentería, Ballesterías, Ferrerías Velles...



Juan I Rey de Aragón

Hijo de Pedro IV el Ceremonioso, nació en el año 1.350 y murió en el año 1.395. Siendo Conde de Girona, sucedió a su padre en el 1.387. Antes de esto, quedó viudo desde el 1.378, y su padre, el Rey Pedro IV lo intentó casar de nuevo en dos ocasiones, pero él rehusó los propósitos paternos y eligió casarse con Violante de Bar, sobrina del Rey de Francia Carlos el Sabio, mujer animosa, que llevó buena parte del gobierno debido a la indolencia de Juan I, que siempre prefirió, a los asuntos de Estado, dedicarse al lujo, a las fiestas palaciegas, a pesar de la penuria económica por la que atravesaba el reino de Aragón, y también prefirió a su favorita, Carroza de Vilaregut, que ejercía gran dominio sobre el disipado Rey. Los excesos cometidos por esta mujer provocaron la repulsa de los cortesanos, que pidieron al Rey la expulsión de la dama de la Corte.

La Reina tampoco se libró de las protestas, y los aragoneses se sublevaron varias veces a causa de la preferencia que daba aquella Princesa a las personas y a los usos de Francia, su patria. Con Violante, el Rey Juan tuvo siete hijos, de los cuales únicamente medró Juana, por lo que a la muerte del Rey no hubo un heredero al trono.

La crisis económica se extendió por el reino y la desesperación cundió en el pueblo, uno de los motivos que llevaron a que, en 1.391, los gerundenses arrasaran las juderías, con lo que desapareció uno de los pocos sustentos monetarios que quedaban.

El Rey Juan I rechazó al Conde de Armagnac, que invadió sus Estados y sometió como pudo Cerdeña, que se había rebelado, del mismo modo envió socorros a su sobrino Martín, Duque de Montblanc, para conquistar Sicilia y se alineó en la causa del Papa Clemente VII. Aunque debido a su despreocupación, en 1.388 perdió los Ducados de Atenas y Neopatria.

La corrupción se apoderó de cuantos le rodeaban, que se aprovecharon del Rey hasta extremos como el de reducirle los gastos reales

para obligarle a vender sus posesiones, que, a buen precio, compraban los mismos consejeros.

Finalmente, su desmedida afición a la caza fue la causa de que cayera de un caballo, acabando así sus días y sucediéndole en el trono su hermano Martín I.

Conociendo la ciudad

A continuación, se incluyen las localizaciones de Girona de mediados del siglo XIV, y al final del módulo, en las "Ayudas" o "Auxilia", hay un plano de la ciudad con todas estas localizaciones marcadas, el cual puede ayudarnos a comprender y "disfrutar" más de las tramas en la ciudad. **Addenda:** Solo aclarar, que todas estas localizaciones están sacadas de las muchas que explica el libro "La ciutat de Girona en la 1ª meitat del S. XIV" editado por el Ayuntamiento de Girona, y que, por algún tipo de error, aunque se numeran, no están descritas las referentes entre el número 74 y 80, ambos incluidos. Por intentar solventarlo, se ha consultado el libro "Girona en el segle XIII" editado igualmente por el Ayuntamiento de Girona, y resuelto algunos de estos lugares con mayor o menor acierto.

Pedret i St. Pere

1. Pont Major. Puente Mayor. También conocido con el nombre de Pont Primer o Primer Puente en 1.296. Es de origen romano y continúa siendo el paso obligado del viejo camino de Francia sobre el río Ter.

2. Lloc o Pla de Casals. Llano de Casals. Con este nombre es conocido, al menos desde finales del siglo XIII.

3. Cementiri jueu. Cementerio judío. Nombrado así desde el 1.207 y conocido también como el "Bou d'or" o "Buey de Oro", al pie de la montaña de Montjuïc.

4. Molins de la Menola. Molinos de la Menola. Nombrados por primera vez en el testamento de Bernat de Bellmirall, en 1.212.



5. Hospital dels malalts. *Hospital de los enfermos.* Conocido con este nombre desde el año 1.170, y con el nombre de hospital de Pedret o de los leprosos desde el 1.255.

6. Església de St. Jaume. *Iglesia de St. Jaume.* Capilla anexa al hospital de los enfermos. Nombrada así en muchas voluntades testamentarias del siglo XIII y XIV.

7. Font de Pedret. *Fuente de Pedret.* Mencionada como límite norte de la ciudad en la liberación de los malos usos señoriales a los ciudadanos de Girona por Alfonso I, en el año 1.194.

8. Carrer de Pedret. *Calle de Pedret.* Tramo final de la Vía Augusta antes de su entrada por el norte de Girona. Su nombre puede tener el origen en algún viejo militar romano, pero no se tiene nada claro.

9. Carrer que comença al portal de na Torrentana. *Calle que comienza en el portal de Torrentana.* Con este nombre es conocida la calle que atraviesa el barrio de St. Pere hasta la plaza del mismo nombre.

10. Torrent. *Torrente.* Reguera y camino que baja de Montjuic y marca el límite entre Pedret y el burgo de St. Pere. Seguramente debe su nombre a la familia de Torrentà. Un poco tiempo después pasó por encima la muralla de Pere el Ceremonioso.

11. Traversa d'en Bellmirall. *Travesía de en Bellmirall.* En esta calle se encuentra la casa de la poderosa familia de los Bellmirall.

12. Costa de Sta. Eulàlia. *Costa de Sta. Eulàlia.* Es un viejo camino que pasa ante la iglesia del mismo nombre y conduce hasta Campdorà.

13. Església de Sta. Eulàlia. *Iglesia de Santa Eulàlia.* Mencionada por primera vez como parroquia en 1.078, su término parroquial es bastante extenso y llega hasta Campdorà.

14. Burg de St. Pere. *Burgo de St. Pere.* Este pequeño barrio situado alrededor del monasterio fue liberado de su jurisdicción feudal e incorporado a la ciudad en 1.339.

15. Monestir de St. Pere. *Monasterio de St. Pere.* Ya mencionado en el siglo X, se levantó el nuevo edificio en el siglo XII y gobernó el burgo del mismo nombre hasta su incorporación a la ciudad.

16. Casa de l'abat de St. Pere. *Casa del abad de St. Pere.*

17. St. Nicolau. *St. Nicolau.* Templo reedificado en el siglo XII, anexo al hospital de los capellanes y situado encima de restos romanos y prerrománicos.

18. Hospital vell o dels capellans. *Hospital viejo o de los capellanes.* Es una institución muy antigua y propiedad de la Seu desde 1.259, que está anexa a St. Nicolau y que cuenta con un cementerio.

19. Camí de St. Daniel. *Camino de St. Daniel.* Junto a la antigua vía que conduce al valle de St. Daniel y Monells, ha surgido una hilera de casas, unas dieciocho hacia 1.360, que se vieron afectadas poco después por la construcción de la muralla de Pere el Ceremonioso.

20. Pla de St. Pere. *Llano de St. Pere.* Es un espacio abierto y todavía poco urbanizado hasta la edificación de establecimientos situados a su alrededor hacia 1.360.

21. Pobra d'en Vivers. *Puebla de Vivers, o Viveros.* Estos establecimientos realizados por el ciudadano Arnau de Vivers hacia el año 1.340 a un lado del Pla de St. Pere. En el año 1.360 vivían veintiséis contribuyentes.

22. Riu Galligants. *Río Galligants.* Es el límite tradicional entre el burgo de St. Pere y St. Feliu.

Sant Feliu

23. Església de St. Feliu. *Iglesia de St. Feliu.* Templo muy dañado por el asedio francés de 1.285, se comenzó su reconstrucción hacia el 1.313.

24. Burg de St. Feliu. *Burgo de St. Feliu.* Zona de inicio del barrio hacia finales del siglo XI. Sale mencionado por primera vez con este



nombre en 1.104 y es en el año 1.125, para cuando ya está plenamente urbanizado.

25. Carrer del Llop. *Calle de Llop, o del Lobo.* Entrada al norte de la ciudad, conocida desde el siglo XI como "calle pública que entra a la ciudad", y sólo a partir del siglo XIV es conocida por el nombre del Llop.

26. Carrer de la Blanqueria. *Calle de la Blanqueria.* Conocida así desde 1.353, también es conocida como la calle de los Baños.

27. Banys. *Baños.* Este antiguo establecimiento es mencionado desde 1.197, y restaurado en el año 1.294.

28. Forn d'en Sunyer. *Horno de Sunyer.* Conocido desde el año 1.078, era el horno de pan del barrio de St. Feliu, propiedad del ciudadano Guillem Sunyer.

29. Casal de St. Dionis. *Casa de St. Dionis.* Residencia principal de la familia St. Dionís, que eran médicos y cirujanos al servicio real.

30. Carrer del pont d'amont. *Calle del puente de arriba.*

31. Pont vell i pont nou. *Puente viejo y puente nuevo.* Su origen es romano, aunque se reconstruido varias veces, como en el 1.210. En el año 1.360 formaba parte de una plataforma levantada sobre el río Galligants mediante arcos y sobre la cual había dos hileras de casas separadas por una calle central.

32. Carrer del pont d'avall. *Calle del puente de abajo.* Su urbanización comenzó poco antes del 1.200, relacionada con la apertura de la calle de las Ballesteries sobre las mismas fechas. Se levantó un muro a comienzos del siglo XIII para protegerlo de las inundaciones.

33. Plaça de St. Feliu. *Plaza de St. Feliu.*

34. Carrer de Perolers i Calderers. *Calle de Perolers y Calderers, o Caldereros.* Va desde la plaza de St. Feliu hasta las Ballesteries, y así consta desde comienzos del siglo XIII.

35. Vall de na Clara. *Valle de Clara.* Foso defensivo que va desde la torre que hay en lo alto de la subida de St. Feliu hasta el río Onyar.

36. Molins de St. Pere. *Molinos de St. Pere.* Mencionados por primera vez en 1.189 en el testamento de Pere Doner. En el año de 1.335, el Infante Alfons dio permiso para su reconstrucción.

37. Pujada de St. Feliu. *Subida de St. Feliu.* Aparece nombrada en 1.315 como "montada de St. Feliu", una cuesta que llega hasta la verja que cierra el cementerio, y entre la calle y la muralla, hay salidas de las casas de los vecinos del Call, del Mercadell y del castillo de Sobreportes.

38. Ballesteries. *Ballesteries.* Conocido hacia el 1.159 como Fàbregues, cuando todavía no estaba edificado, luego como calle de Fàbregues, hacia 1.272. Finalmente, a partir del 1.318, se la denomina Ballesteries. La cierran dos portales: el del mismo nombre por el sur y el de Clara o de la Font, por el norte.

39. Gual de l'Onyar. *Vado del Onyar.* Es un viejo camino que baja de Gironella siguiendo la muralla norte, atraviesa el río Onyar por un vado conocido como la "posta Onnare", al menos desde el 980.

Força Vella

40. Mercadell. *Mercado.* El viejo mercado interior ha quedado muy reducido por la pérdida de su antigua función de centro cívico y económico de la ciudad durante el primer milenio.

41. St. Genis. *St. Genis.* Se trata de una pequeña iglesia, documentada desde el año 949, aunque su antigüedad es mucho mayor.

42. Sta. Maria de les Puelles. *Sta. Maria de las Puelles.* Iglesia situada junto a los muros del castillo de Sobreportes. Se menciona por primera vez en el año 993, y su antigüedad debe ser similar a la de St. Genís, pues las dos ocupaban los espacios opuestos del antiguo "foro" de la ciudad.



43. Castell i portal de Sobreportes. *Castillo y portal de Sobreportes.* De origen romano, esta defensa de la puerta norte de la ciudad, aparece como castillo a partir del año 1.057, con el homenaje de sus señores feudales al Conde de Barcelona. En el siglo XIV, su gobierno pertenece a los Montcada, quienes lo confiaban a los Xammar. El aspecto de sus muros y torres cuadradas, han ido cambiando a partir de 1.360, cuando el Rey Pere III ordenó las reformas que la dan su aspecto redondeado.

44. Forn de Sobreportes. *Horno de Sobreportes.* Con este nombre lo encontramos por primera vez en 1.296, a pesar de que sin duda es mucho más antiguo. Está situado junto a los muros de las casas judías del extremo norte del Call.

45. Escales de la Seu. *Escaleras de la Seu.* Probablemente de origen romano, están bien documentadas a partir del siglo XI, y permiten superar el desnivel entre el Mercadell y la fachada de la Seu.

46. Forn de la Ruca. *Horno de la Ruca.* Antiguo horno de pan, perteneciente a la Seu, documentado con este nombre a partir del año 1.181, a pesar de que seguramente se bastante más antiguo. Era propiedad de la Seu.

47. Pia Almoina. *Pia Almoina o de la Limosna.* Institución fundada por Aman d'Escala en 1.228, y destinada a la caridad alimentaria de los pobres.

48. El Padró. *El Padró o Padrón.* Monumento y rellano enclavando en la fachada de la Catedral, es el lugar donde se realizan actos cívicos como los juramentos de los funcionarios públicos.

49. La Seu de Girona. *La Seu de Girona.* La catedral románica del siglo XI había empezado a ser sustituida por una nueva de gótica a partir de 1.312. El recubrimiento del ábside había permitido su consagración en 1.342. El resto del edificio todavía es el viejo templo románico, posiblemente de tres naves con los viejos campanarios, la torre de Carlemany, el campanario viejo y la galilea o pórtico cubierto de la fachada.

50. Palau Episcopal. *Palacio Episcopal.* Se comenzó a edificar poco antes del año 1.000, a partir de unas modestas dependencias, que ya en el siglo XIII se engrandeció siguiendo la cuesta de Gironella hacia las dependencias de Curia episcopal.

51. Cementiri "Vell". *Cementerio "Viejo".* Mencionado por primera vez en el año 1.020, en el siglo XIV se encuentra muy malogrado por la construcción del nuevo ábside gótico de la Seu.

52. Cementiri "Nou". *Cementerio "Nuevo".* Documentado desde el siglo XIII y situado alrededor de la actual Puerta de los Apóstoles de la Seu. Está reservado principalmente a los canónigos.

53. Davallada de la Seu. *Bajada de la Seu.* En 1.360 se denomina así la calle que empieza en la esquina del horno de la Ruca y sube hasta la fachada del Palacio Episcopal.

54. Ardiaconat de Rabós o de Girona. *Archidiaconato de Rabós o de Girona.* Los archidiaconatos son los territorios en los que se divide el Obispado, y el primero era el de Girona, que tenía su sede desde 1.176 en un lugar denominado Mora o Morera.

55. Mora o Morera. *Mora o Morera.* Documentado desde 1.237, hasta 1.315 estuvo la casa del monasterio de Breda.

56. Placeta. *Plazoleta.* Documentada desde 1.193.

57. Sagristia Major. *Sacristía Mayor.* La principal de las instituciones dependientes de la Seu y que tiene la gestión de mayor parte de su patrimonio. En el siglo XIV se sitúa en medio de la gran isla de casas situada en lo alto de la Força Vella, rodeada otras instituciones eclesiásticas.

58. Ardiaconat de la Selva. *Archidiaconato de la Selva.* Aparece mencionado a comienzo del siglo XIII y se encuentra situado en lo alto de la ciudad, cerca del castillo de Gironella.



59. Carreró del Palau. *Calle del Palau o del Palacio.* Sobre el año 1.319 aparece mencionada esta calle que se dirige al Palacio Episcopal.

60. Carreró. *Callejón del Palau.*

61. Portal Ruff. *Portal Ruff.* De origen romano.

62. Carrer de Bellmirall. *Calle de Bellmirall.* Parece que se utiliza este nombre al menos desde 1.352.

63. Casal d'en Bellmirall. *Casa de Bellmirall.* Esta antigua familia, documentada desde 1.212, tenía su casa pegada a la muralla del portal Ruff, y que realmente era considerado un castillo.

64. Placeta de Gironella. *Plazoleta de Gironella.*

65. Portella de Gironella o de St. Cristòfol. *Portezuela de Gironella o de St. Cristòfol.* Situada en el muro norte de la Força Vella, cerca del castillo de Gironella.

66. St. Cristòfol. *St. Cristòfol.* Es una iglesia consagrada en el 1.348 junto al portal de la muralla del mismo nombre.

67. Verger del castell de Gironella. *Vergel del castillo de Gironella.* Espacio no edificado situado entre las fortificaciones del castillo y la plazoleta del mismo nombre.

68. Castell de Gironella. *Castillo de Gironella.* Situada en el punto más alto de la muralla romana, ha sido siempre una torre de defensa y desde el siglo XI ha tenido la consideración de castillo. Es destacable recordar que los judíos se refugiaron aquí durante el ataque que sufrieron en 1.391. Aparece documentado por primera vez a partir del año 994, pero es más frecuente a mediados del siglo XI, cuando los Vizcondes de Cardona juraron fidelidad por su posesión a los Condes de Barcelona. A mediados del siglo XIV continúa vinculado a los Cardona, quienes confiaban su castellanía a los Lloret.

69. Paret del Call jueu. *Pared del Call judío.* Era un recinto formado por las murallas de la Força Vella al sur y ponente, y por las paredes de las casas al norte y levante, que solo se abre

mediante algunos portales situados en las calles principales, especialmente a los extremos de la Carrer Major.

70. Portal inferior del Call. *Portal inferior del Call.* Más antiguamente conocido como Portal del Onyar o del Areny, situado al final de la carrer Major. La torre cuadrada que lo protegía, ha quedado dentro de la nueva cilíndrica construida en 1.362.

71. Carrer Major del Call. *Calle Mayor del Call.*

72. Sinagoga. *Sinagoga.* Edificio documentado a partir del siglo XIV, que se encuentra ante la plazoleta de St. Llorenç.

73. Almoina jueva. *Limosna judía.* Institución caritativa dedicada a la protección de los indigentes de la comunidad judía.

75. Portal del Call. *Puerta del Call.* Se trata de la puerta de entrada a la ciudad viniendo desde el sur, pero ya se mencionaba entre los siglos X y XII con nombres como el portal del Onyar o, sencillamente, el portal de la Ciutat, y en el siglo XIV se cita a menudo con este nombre de portal del Call, porque hacía de puerta Call judío por el sur.

76. Castell de Cabrera. *Castillo de Cabrera.* Su nombre más antiguo era el de castillo de Girona, pero desde finales del siglo XIII fue conocido como el castillo de Requesens. Continúa en posesión de los Vizcondes de Cabrera, y estos han cedido su cuidado y custodia a los Requesens.

78. Casal dels Estruc. *Casa de los Estruc.* Una de las principales familias desde que los hermanos Berenguer y Arnau Estruc compraron y edificaron esta casa solariega en la primera mitad del siglo XIII

79. Casal de l'Areny. *Casa de los Areny.* Ya desde el siglo XII se menciona a esta familia, y unos de sus descendientes, Bernat de Areny, logró la condición de caballero y casó con Blanca, la hermana de Berenguer de Jonquer.

81. Plaça de la Fruita. *Plaza de la Fruita, o de la Fruta.* Es el sector del mercado situado a



continuación de la plaza de la Col hasta llegar a la calle de los Abeurador.

82. Carrer de la Cúria. *Calle de la Curia.* Esta calle ya urbanizada desde el siglo XII, tomó este nombre a partir del año 1321, tras asentarse la Curia o Corte Real en este lugar.

83. Cúria o Cort Reial. *Curia o Corte Real.* Mencionado por primera vez en 1321, este edificio está destinado a la sede del Tribunal Real, las dependencias de los funcionarios Reales de la ciudad y la vegueria, o el término administrativo en lo relativo a jurisdicción penal y civil.

84. Peixateria Vella. *Pescadería Vieja.* Mencionada como la Peixateria desde el 1.263 hasta que la construcción de la Nova, o Nueva obligó a diferenciarlas. Hace referencia a los primeros establecimientos para vender pescado en el antiguo sector del mercado, al final del siglo XII.

85. Carrer del Portal del Call a la Ferreria. *Calle del Portal del Call a la Herrería.*

86. Placeta del Portal del Call. *Plazoleta del Portal del Call.* Aparece documentada desde el 1.322.

87. Carrer de la Sabateria Vella. *Calle de la Zapatería Vieja.* Sale mencionado en un documento del año 1.188 que habla de una "calle entre dos hileras de casas que entra a la ciudad", a pesar de que su nombre medieval de Zapatería no se menciona hasta el año 1.255.

88. Forn de pa d'en Serra. *Horno de pan de en Serra.* Conocido desde el año 1.160 con el nombre de horno de Gerald Tort.

89. Plaça dels Cavallers. *Plaza de los Cavallers o de los Caballeros.* La encontramos mencionada con este nombre desde el año 1.330, a pesar de que ya existía en 1202, antes de que se empezara a construir la Fontana d'Or. Su nombre hace referencia a los caballeros, pocos, como Arnau d'Arenys, que vivían en la zona.

90. Carrer de la Draperia. *Calle de la Draperia, o de los Paños.* Mencionada por primera vez en

el año 1.247, su origen es muy remoto al ser un tramo que seguía a la Vía Augusta a su entrada en Girona.

91. Casal d'en Sitjar. (Fontana d'Or). *Casa de Sitjar (Fontana de Oro).* Comenzada a construir hacia el año 1.220, es la residencia de la poderosa familia de los Sitjar, una de las que más Jurat aportan al gobierno de la ciudad. Es un claro exponente del alto nivel de vida de la burguesía gerundense.

92. Casal d'en Sarriera. *Casa de Sarriera.* La residencia principal de una antigua familia de ciudadanos que fueron siete veces Jurat de la ciudad a lo largo del siglo XIV.

93. Casal d'en St. Celoni. *Casa de St. Celoni.* Una antigua familia de vecinos de la ciudad, quizás de origen judío, que tuvo doce Jurats en la ciudad a lo largo del siglo XIV. Esta casa ya existía hacia el año 1.247.

94. Ferreria Nova. *Herrería Nueva.* Se sabe que tenía este nombre hasta al menos el año 1.292, que era una ampliación de la naciente calle de Drapería. En el año 1.353, tenía porticada su esquina con la plaza de las Albergaries.

95. Casals de ciutadans. *Casas de ciudadanos.* Desde el siglo XIII se encuentra una hilera de casas de ciudadanos como Bordils, Net, Pabia, Tornavell, Camps y otros, situados a lo largo de la calle de la Herrería Nueva y la plaza de las Albergaríes.

96. Ferreria Vella. *Herrería Vieja.* Se urbanizó tras la Ordenación del Mercado General en el año 1.160, aunque su nombre no se menciona hasta el año 1.246.

97. Carnisseria interior. *Carnicería interior.* Desde muy antiguo, allá por 1.206, se conoce este lugar como el primer mercado del Arenal con el nombre de Carnicería, y en el año 1.360, se distingue de los puestos de la Carnicería exterior, situadas al Mercado.

98. Carnisseria de la Boqueria. *Carnicería de la Boqueria.* Uno de los espacios de la Carnicería interior es la llamada Carnicería de la Boqueria, mencionada desde el año 1.206.



99. Carrer de la Merceria. *Calle de la Merceria.* Aparece con este nombre desde 1.252, aunque los primeros edificios se comenzaron a construir a final del siglo XII, pero los primeros arcos son del año 1.203, que van apoyados sobre el muro del arenal. Bajo sus arcos se podían encontrar los puestos de los mercaderes de la misma calle.

100. Carrer dels Abeuradors. *Calle de los Abeuradors o de los Bebederos.* Esta calle marca uno de los límites de la zona del Mercado General, estipulado en hacia el 1.160. Esta calle se abre al arenal mediante un portal que da acceso al puente de madera del Mercadal.

101. Plaça de les Albergaries. *Plaza de las Albergarias o de los Albergues.* Nombre que se menciona por primera vez en 1.242, aunque se sabe de su existencia anterior, a pesar de que ya encontramos indicios de su urbanización desde 1229. El nombre hace mención a las casas de los vecinos construidas a su alrededor, todas ellas con soportales.

102. Carrer d'en Serra. *Calle de Serra.* En el año 1.321, se encuentra mencionada esta calle que va de la plaza de Vi, o del Vino, a la Rambla, en el tramo de las Taverneries. Hace esquina con otra calleja denominada de Sunyer y que va hasta la calle de Abeuradors, o de los Bebederos.

103. Carrer de les Taverneries. *Calle de las Taverneries o de los Taberneros.* Mencionada desde 1.321, esta calle porticada es una continuación del mercado.

Cap de'l Areny

104. Carrer de les Albergaries al portal d'en Banyoles. *Calle de las Albergaries, o de los Albergues, al portal de Banyoles.* Se trata del primer tramo del recorrido de la antigua Vía Augusta cerca del río Onyar, y que se comenzó a urbanizar a finales del siglo XII. Es el eje principal del nuevo barrio del Cap de l'Areny.

105. Carrer i casal de n'Aurich. *Calle y casa de Aurich.* Esta casa era propiedad de la familia Aurich.

106. Carrer d'en Provincial. *Calle de los Provincial.* De esta enorme casa de la familia de los Provincial, de origen judío, se tiene constancia desde el año de 1.210, y que acabó dando nombre a la calle que ellos habían urbanizado.

107. Carrer dels Oilers o d'en Serra. *Calle de los Oilers o de Serra.* Se conoce de su existencia desde 1.249.

108. Carrer de l'Albareda. *Calle de la Albareda.* Es un nombre muy antiguo y que se remonta a una antigua familia mencionada en este lugar desde 1.177, momento en el que se fundó el barrio.

109. Carrer d'en Ricart d'Oscà. *Calle de Ricart d'Oscà.* Nombre originado por el vecino que urbanizó la calle, y que se menciona a mediados del siglo XIII.

110. Carrer del pont de Framenors al portal d'en Banyoles. *Calle del puente de Framenors al portal de Banyoles.* Se trata de una calle que se terminó de porticar gracias al Privilegio Real de 1.345, cuando se levantaron arcos entre las casas y el muro del arenal que lo separaba del Onyar.

111. Establiments d'en Llèmena. *Establecimientos de Llèmena.* Un documento de 1.244 hace referencia a las primeras construcciones realizadas por Arnau de Llèmena entre la calle Albareda y el arenal del Onyar.

112. Casal d'en Banyoles. *Casa de Banyoles.* Es una casa solariega de una antigua familia de la ciudad, que aparece mencionada en este barrio desde 1.153.

113. Placeta i carrer primer d'en Banyoles o de Mora. *Plazoleta y calle primera de Banyoles o de Mora.* De la casa de Banyoles y de la plazoleta que hay allí, sale una calle que lleva este nombre desde 1.220.

114. Carrer segon d'en Banyoles. *Calle segunda de Banyoles.* Al otro costado de la casa de Banyoles.



115. Carrer primer dels Albadiners. *Calle primera de los Albadiners.* En el año 1.250, está documentada la presencia de este gremio de artesanos encargados del curtido de pieles de cabrito o cordero, para la creación de cubiertas de libros y pergaminos.

116. Carrer segon dels Albadiners. *Calle segunda de los Albadiners.*

117. Carrer Porcher. *Calle Porcher.* El extremo meridional del Cap de l'Areny, es una calle que va desde el casal de Banyoles hasta el comienzo de la calle de Carme, siendo el único tramo no protegido por un muro en todo el arenal del Onyar.

118. Carrer del Carme. *Calle del Carmen.* El viejo camino que lleva al convento del Carme, aparece mencionado desde 1.130 con el nombre de "strata", y unía la ciudad con la costa. En el año 1.360 era una calle con una larga hilera de cuarenta y tres casas.

119. Traversa d'en Rupit. *Esquina de Rupit.* Se trata de una esquina desde la calle de Carme y que llevaba hasta el convento del mismo nombre.

120. El Carme. *El Carmen.* Este convento está documentado por primera vez en 1.32.

121. Bec Eixut. *Pico Enjuto.* Al menos desde 1.198 sale documentado este topónimo que se sitúa entre el Cap de l'Areny y el puente roto.

122. Resclús. *Resclús.* Esta esclusa y tramo del arenal del Onyar, situada al sur del vado que atravesaba el río, y que aparecen documentada desde el 1.130.

Vilanova

123. Pujada dels Predicadors. *Subida de los Predicadores.* Conocida así ya desde 1.360.

124. Escales de St. Martí. *Escaleras de St. Martí.* Levantadas alrededor del año 1.330, lo hicieron gracias al testamento de Blanca d'Arenys, en 1.329, quien deja los posibles para su construcción.

125. Carrer de la Tallada. *Calle de la Tallada, o Tajada.* Este es el recorrido que toma un torrente que baja hasta el Onyar, y que muchos toman como línea divisoria, de ahí su nombre.

126. Carrer de St. Domènec a la Tallada. *Calle de St. Domènec a la Tallada, o Tajada.*

127. St. Martí Sacosta. *St. Martí Sacosta.* El viejo recinto monástico sale mencionado desde el año 896, y es una de las instituciones propietarias de la Vilanova, especialmente de la zona norte.

128. Ferragenal de St. Martí. *Ferragenal de St. Martí.* Es un espacio urbanizado desde finales del siglo XII, situado entre la subida de la iglesia del mismo nombre y la plaza dels Cavallers, o de los Caballeros.

129. Pujada de St. Martí. *Subida de St. Martí.* Ya desde el año 930, encontramos la vía que subía desde el arenal hacia la iglesia del mismo nombre.

130. Predicadors (St. Domènec). *Predicadores (St. Domènec).* Monasterio levantado en el año 1.253, su iglesia gótica fue construida a comienzo del presente siglo XIV.

131. Carrer dels Fusers o de Vallnegra. *Calle de los Fusers o de Vallnegra.* El nombre de Fusers apareció en el año 1.304, y alternó este nombre con el de Vallnegra, pues se menciona así hacia 1.311. El establecimiento de vecinos de este apellido, Joan Fuser, que puede traducirse como "oficios", sucedió en el año de 1.255.

132. Carrer de la Polleria de St. Martí. *Calle de la Polleria de St. Martí.* Desde el año 1.211 se menciona con este nombre un buen tramo de la calle de Rossinyol hasta la iglesia del mismo nombre.

133. Trilla d'en Bordils. *Trilla d'en Bordils.* Se trata de una urbanización iniciada por la familia Bordils, que eran vecinos desde tiempos muy antiguos, y que aparecen mencionados ya en 1.153. Se comenzó la construcción en 1.330, contando hacia el año 1.356 con más de cuarenta casas.



134. Carrer d'en Rossinyol. *Calle de Rossinyol o Ruiseñor.* Esta subida, cuyo primer tramo es de la época romana, tiene su nombre desde 1.273, probablemente porque la familia Rossinyol tenía diversas propiedades aquí.

135. Carrer Nou. *Calle Nueva.* Mencionada en 1.337, comenzó su construcción y urbanización hacia 1.330.

136. Establiments d'en Pere Prat. *Establecimientos de Pere Prat.* El espacio situado entre las calles Fusers y Nuevo, han sido muy urbanizadas desde el año 1.337.

Mercadal

141. Camí de la Creu de Gornal (Camí de Caldes). *Camino de la Cruz de Gornal (Camino de Caldes).* Antigua vía de origen romano, y en el siglo XIV se menciona como camino de Caldes, está formada por una larga hilera de casas que dan al arenal del Onyar. En el año 1.332 el Batlle Real, o alcalde, concedió el permiso para levantar arcos a las casas situadas en el tramo final de la calle, entre la reguera de Cugusacs y la parte alta de la calle de Canaders.

142. Font de l'Hospital. *Fuente del Hospital.* Se menciona en el año 1.345 esta fuente en la esquina entre el camino de Caldes y la calle que venía del Hospital Nou.

143. Camí barcelonès. *Camino barcelonés.* Es la vía principal de salida por el sur de la ciudad, ya mencionada en 1.211, y probablemente mucho más antigua y seguramente de origen romano.

144. Hospital Nou. *Hospital Nuevo.* Es en el año de 1.211 cuando se comenzó a edificar este hospital situado entre el río Onyar y el camino barcelonés, y en el 1. 225 se autoriza la construcción de su iglesia y cementerio de Santa Caterina.

145. Camp dels Tixadors. *Campo de los Tixadors.* En el año 1.334, los franciscanos consiguieron un Privilegio Real que prohibía las actividades de curtido de los tejidos entre las regueras del Cugusacs y de Fontanilles, de hecho, en todo el Mercadal. Esto obligó a

establecer una zona cerrada, situada más en el sur, y que recibe el nombre de Campo de los Tixadors.

146. Gual de l'Onyar. *Vado del Onyar.* Antiguo paso del río Onyar, era una pasarela que cruzaba el río para conectar la entrada meridional de la ciudad con el cruce de caminos situado al extremo sur del Mercadal, que atraía hasta allí todos los caminos.

147. Riera i carrer de Cugusacs. *Reguera y calle de Cugusacs.* Mencionado así desde 1.030, es una zona de huertas que no se ha comenzado a urbanizar hasta el año 1.330.

148. Carrers de les hortes. Calles de las huertas. A comienzo del siglo XIV, el espacio situado entre la reguera de Cugusacs y la calle del Corral es un lugar ocupado principalmente por huertas que pertenecen al vecino Guillem Sunyer. En el año de 1.336, los vecinos Pere Net y Bernat Bisanya, autorizaron que se abrieran calles para urbanizar la zona.

149. Carrer del Corral o dels Flassaders. *Calle de Corral o de los Flassaders (puede asimilarse a la de Tejedores, pues la traducción de "flassada" es manta.* Conocido como el Corral cuando estaba sin urbanizar, alrededor de 1.267, ya en 1.302 se reconoce el nombre de Flassaders. Aun así, el nombre de Corral se continúa utilizando entre las gentes que están entre la reguera de Cugusacs y la calle de Canaders.

150. Carrer de Canaders. *Calle de los Canaders (libremente puede decirse como la calle de los Aceiteros).* Una de las calles más pobladas y transitadas, pues ya estaba urbanizada desde 1.286, aunque no aparece documentada hasta 1.304.

151. Sta. Clara. *Santa Clara.* En el año 1.319, el obispo Pere de Rocabertí, autorizó la construcción de este convento y bajo la protección del Infante Joan, hijo del Rey Jaume II.

152. Carrer de les Savaneres. *Calle de las Savaneres.* Ya documentada desde 1.275, es el tramo final del camino que sale del vado del



Onyar hacia poniente y atravesaba el río Güell.

153. Portal comú Major del carrer de les Savaneres. *Portal común mayor de la calle de las Savaneres.* Se trata un portal que cierra la parte más alta de la esta calle.

154. Carrer dels Tixadors. *Calle de los Tixadors.* Documentada a partir de 1.360.

155. Carrer del Gual. *Calle del Vado.* Es la calle que transcurre desde el camino barcelonès hasta el vado del Onyar.

156. Carrer de Fontanilles. *Calle de Fontanilles.* Aparece documentado desde el año de 1.249 para referirse en una zona de huertas atravesada por un camino, y las construcciones comenzaron a realizarse hacia el 1.331.

157. Establiments d'en St. Celoni. *Establecimientos de St. Celoni.* Se trata de una zona mixta de casas y huertos.

158. Establiments d'en Vendrell. *Establecimientos del Vendrell.* Es una zona urbanizada por el mercader Andreu Vendrell a partir de 1.319, que era poco más que una calle y una travesía.

159. Pla o Plaça de Framenors. *Plaza de Framenors.* Ya mencionada desde 1.323, las casas que ocupaban su fachada meridional estaban porticadas y eran conocidas como la "porxa d'en Calvet" o el soportal de Calvet.

160. Graner Reial. *Granero Real.* Desde antes del año de 1.300, hay constancia de la existencia de un granero Real cerca de los molinos de la reguera del Monar.

161. Casal d'en Calvet. *Casa de Calvet.*

162. Framenors (St. Francesc). *Framenors (St. Francesc).* Desde el año 1.232, la zona central del Mercadal y al sur de la reguera del Monar, está el convento de St. Francesc o de Framenors, el cual ha ido ampliándose continuamente y teniendo un papel importante para la ciudad pues es la sede de las reuniones de la Universidad o Consejo de

Prohombres, lugar donde se designaban los Jurat de Girona.

163. Plaça de l'Areny. *Plaza del Arenal.* Es una hilera de casas que dan directamente al arenal, que, en el año de 1.345, gracias a un Privilegio Real permitió que quedara totalmente porticada, y desde finales del siglo XIV, es conocida como la plaza de la Villa.

164. Font Major. *Fuente Mayor.* Mencionada en el año 1.345, está situada en la esquina de la calle de los Tixadors.

165. Carrer del Pont de Framenors. *Calle del Puente de Framenors.* La construcción y ampliación del convento de Framenors fue creando poco a poco una calle que muchos nombraban como la "calle que va al puente".

166. Pont de Framenors. *Puente de Framenors.* Es el puente más antiguo de los que unen la ciudad con el Mercadal, y está documentado desde el año 1.237, cuando Arnau d'Escala dejó dinero para su construcción. También era conocido como el "puente de piedra", puesto que era el único de estas características en ese momento, y se sabe que, en el año 1.311, se menciona en un testamento que se reconstruye después de una fuerte tromba de agua.

167. Casal de l'Abat d'Amer. *Casa del Abad de Amer.* Próxima al río Onyar y al molino de Guillem de Vinyoles, estaba esta casa utilizada por los monjes y servidores de aquel monasterio cuando visitaban la ciudad.

168. Molins del Monar. *Molinos del Monar.* Ya desde el año 1.015 se sabe de la existencia de estos molinos, y en el año de 1.356, estos molinos que se encontraban entre la iglesia del Mercadal, el convento de Framenors y el río Onyar, aun pertenecían al Rey, pero estaban cedidos a las principales instituciones y a algunos vecinos de la ciudad.

169. Pont del Monar. *Puente del Monar.* Un puente de arcos de piedra que permite cruzar la reguera del Monar al Onyar.

170. Plaça del Mercadal. *Plaza del Mercadal.*



171. Font del Mercadal. *Fuente del Mercadal.* En la esquina de la plaza del Mercadal se encuentra esta fuente ya mencionada en el año 1.343.

172. Pont del Mercadal. *Puente del Mercadal.* Es un viejo puente de madera que atraviesa el Onyar desde la plaza del Mercadal.

173. Forn del Mercadal. *Horno del Mercadal.* Documentado desde el año 1.106, cuando el Conde Ramón Berenguer III vendió su villa del Mercadal a la Seu de Girona.

174. Sta. Susanna del Mercadal. *Sta. Susanna del Mercadal.* Se conoce desde al menos el año 1.081, cuando sale mencionada en el testamento del sacristán Bernat Guillem. Su pared meridional da a un cementerio y es por estos años, a mediados del siglo XIV, que se está levantando la nueva estructura gótica.

175. Carrer del Monar. (Camí de Salt). *Calle del Monar (Camino de Salt).* Era la parte final de la antigua vía que seguía junto a la reguera hasta la plaza del Mercadal. Mencionada con este nombre en desde el 1.076, para el año de 1.360 era una calle, alargada, con setenta y seis vecinos.

176. Casal d'en Venguí. *Casa de Venguí.* Residencia del ciudadano Ramon Venguí, que hizo varias casas próximas a la plaza del Mercadal hacia los años de 1.343 y 1.344.

177. Carrer de la plaça del Mercadal a Figueroles. *Calle de la plaza del Mercadal a Figueroles.* Esta calle comienza en la plaza y termina en la huerta y la reguera de Figueroles.

178. Carrer del Forn del Mercadal. *Calle del Horno del Mercadal.*

179. Establiments d'en Provençal. *Establecimientos del Provençal.* En el año de 1.340, la Almoina de la Seu, o Seu de la Limosna, concedió el permiso al mercader Ramon Provençal para construir establecimientos o casas con sus jardines y huertos, frente a la iglesia del Mercadal. Para el año 1.356 había una quincena de casas,

habitadas mayoritariamente por molineros de la zona del Monar.

180. Travessa dels Escorxadors. *Carrer Travesía de los Mataderos.* Esta calle viene mencionada, sin mayores detalles, en el año de 1.360.

181. Carrer del pont d'en Cardonet a les hortes. *Calle del puente del Cardonet a las huertas.*

182. Pont d'en Cardonet o de les Peixateries. *Puente de en Cardonet o de las Pescaderías.* Este puente viene mencionado en 1.339, cuando el Rey Pere III ordenó su reconstrucción después de una fuerte tromba de agua.

183. Carrer del pont d'en Pelegrí. *Calle del puente del Peregrino.*

184. Pont d'en Pelegrí. *Puente del Peregrino.* En 1.339 se le menciona como el puente que va del portal del Peregrino a la huerta de Figueroles.

185. Horta d'en Provençal. *Huerta de Provençal.* Es la zona que está entre la reguera de Figueroles al norte y los establecimientos del mismo nombre al sur, y que fueron edificados a partir del 1.340.

186. Horta d'en Xammar. *Huerta de Xammar.*

187. Horta i rec de Figueroles. *Huerta y reguera de Figueroles.* Ambas documentadas desde 1.194, este riego discurría hasta terminar en el Onyar.

188. Horta d'en St. Celoni. *Huerta de San Celoni.*

189. Horta de Cugusacs. *Huerta de Cugusacs.* Tan antigua como la reguera del mismo nombre, mencionado desde el año 1.030. Ver la zona 147.

190. Rec Monar. *Reguera de Monar.* Aparece documentado con el nombre de "rego comitale" a partir del año 1.015, generalmente relacionada con los molinos del Mercadal. Su tramo final se divide en tres brazos y son visibles bajo las casas del Onyar.

191. Riu Ter. *Río Ter.*



192. Riu Onyar. Río Onyar. Este río cruza la ciudad de norte a sur, dejando a su orilla derecha la parte más antigua de Girona, y a la izquierda la más moderna del Mercadal.

193. Riu Güell. Río Güell.

194. Camí de Gironella. Camino de Gironella. Antigua vía que conectaba el castillo de este nombre y la parte alta de la Força Vella con el camino de Monells y el valle de San Daniel.

195. Carrer de l'Hospital Nou. Calle del Hospital Nuevo. Documentado en el año 1.346, comunicaba el hospital con el camino barcelonés.

Addenda: Estas localizaciones y planos los pueden conseguir los Personajes si acuden a cualquier funcionario y le ayudan a que su bolsa se llene de monedas.



De camino a Girona

Una noche en el camino, el grupo será atacado mientras duermen... Y es aquí donde debe comenzar la aventura sin mayores explicaciones... Con un cuchillo cerca de la garganta y la muerte muy de cara... Un grupo de bandidos pagados por Manolete atacará a los Personajes mientras descansan. **Addenda:** El Cronista deberá tomar todas las decisiones que los Personajes probablemente realizarían, incluso exagerando las medidas de vigilancia, y realizar todas las tiradas oportunas para determinar cómo comienza cada Personaje la escena.

Ante esto, los bandidos podrán encontrar a los Personajes de diversas maneras, suponiendo que estos hacen guardia. **Addenda:** De este modo, el Personaje de guardia deberá tirar Descubrir con un -25% debido a la oscuridad y Escuchar sin penalizaciones, y el resto de Personajes dormidos deberán tirar Escuchar con un -50%. Se deberá tener en cuenta si algún Personaje tiene "Sueño Ligero", "Sueño Profundo" o "Sexto Sentido" a la hora de realizar las tiradas:

- ✧ Si el Personaje de guardia no logra detectar a los bandidos, en el último instante puede reaccionar contando para todas sus acciones con un -25% por estar tumbado y otro -25% adicional por estar sorprendido, mientras que su atacante contará con un +25% al ataque por estar en una posición superior al realizar el ataque.

- ✧ Si algún Personaje despierta antes del aviso del guardia, es decir que escuchó a los bandidos y se despertó, no contará con ningún negativo a la hora de responder al ataque.

- ✧ Si el Personaje de guardia se percató de la celada no tendrá ningún negativo a las acciones que intente, y logrará alertar al grupo. El resto de Personajes dormidos realizarán de nuevo una tirada de Escuchar sin modificadores, y puede suceder lo siguiente:

- † Si el Personaje despertó con el aviso del guardia podrá actuar, pero contará con la desventaja de estar en el suelo, es decir que tendrá un -25% por estar tumbado y el atacante contará con un +25% por estar en una posición superior.

- † Si el Personaje no escuchó el aviso del guardia, se despertará en el último momento y tendrá un -25% por estar tumbado y otro -25% adicional por estar sorprendido a todas sus acciones, mientras que su atacante contará con un +25%





por estar en una posición superior al realizar el ataque.

La nota de don Mateo de Vallejo

Es importante para el grupo lograr un gancho para los Personajes, y que puedan continuar con la crónica sin perder "interés". Para ello es importante saber si el cortesano cabalgaba con el grupo o no:

- ✧ Si don Mateo está con los Personajes durante la escaramuza, aprovechando la "distracción" logrará escapar y llegar vivo a Girona, pues para eso el íncubo ha preparado tan convenientemente la emboscada... y en la huida perderá un papel con unos garabatos. *Addenda:* Para que sepa cuando estar despierto y cuando actuar, puede explicarse por el uso de su hechizo de "Clarividencia" con el que ha observado muchos de los movimientos del íncubo y conoce de sus intenciones.
- ✧ Si el cortesano no está con el grupo, tras el intento de asesinato a los Personajes, estos podrán ver al juglar Manolete escapar a caballo, sin dar opciones de perseguirlo... y en la huida perderá un papel con unos garabatos.



Lo que hay garabateado en el papel es el símbolo de los "Siervos de Belzebuth" en Girona, y que Masabakes ha favorecido en sueños a su siervo Mateo de Vallejo. Desde el principio, Astaroth y Masabakes han apoyado el plan de secuestrar a Dagoberto, heredero de la Sangre Divina, para chantajear a Dios y "coronar" a Belzebuth. Pero el Señor de las Moscas que sabe de la llegada del peón de la "puta" a Girona, es decir de Mateo de Vallejo, ha informado a su siervo Marc Ambrós de

"evitar" al cortesano, y continuar con el plan de secuestrar a Dagoberto, pero sin contar con sus "socios". La diablesa Masabakes, al ver que Belzebuth no facilita los nombres de sus seguidores, decide prevenir a don Mateo de la presencia de los servidores de Belzebuth en Girona. Y a través de los sueños, le ha mostrado el símbolo que utilizan para reconocerse entre ellos, y eso es lo que ha garabateado el cortesano, y en la huida, se le ha caído. *Addenda:* Estos garabatos son la manera que tienen los Personajes de involucrarse en la aventura, al ver esta "forma" en el anillo de Favià Ponsà... si aun así no se "enganchan", pues nada... pasarán a la parte de Besalú cuando los informe Teresa de la fuga de Albert con Dagoberto.

Tras las huellas del curandero

Han dejado las tierras de Castilla y durante varias jornadas ya cabalgan por tierras del Reino de Aragón. El rastro dejado por Albert es muy complicado de seguir, al menos al principio, con apenas un rumor en alguna aldea el camino en la cual han parado a comprar provisiones o algún comerciante que se cruzó con ellos en el camino. Los Personajes saben que el curandero no puede ir demasiado rápido, pero lo compensa sabiendo que sus perseguidores muchas veces deben desandar lo andado para seguir tras sus pasos.

En línea recta, es decir a vuelo de pájaro, entre Burgos y Girona hay alrededor de unas ciento veintiocho leguas, y que un caballo normal con carga puede cabalgar entre siete y diez leguas diarias de manera "habitual". *Addenda:* De este modo, los Personajes deberán tirar por Cabalgar o por Conducir Carro, sin considerar si se avanza más o menos, yendo a caballo o en carromato:

- ✧ Si logran un Crítico habrán aprovechado de manera "increíble" el día y avanzarán catorce leguas.
- ✧ Si logran la tirada durante esa jornada, de modo normal, recorrerán unas diez leguas sin mayores complicaciones.





curandero cree firmemente sobre la “naturaleza” del muchacho, y con Albert lo creen muchas de las buenas gentes con las que se cruzan por el camino. Es tal el “magnetismo” de Dagoberto, que, en sus últimas jornadas de camino a Girona, comienza a estar “escoltado” por un nutrido

grupo de personas fascinadas por las palabras del joven, y que lo siguen abandonando sus quehaceres y sus vidas. **Addenda:** De estos rumores o simples comentarios deben ir escuchando los Personajes cuando queden menos de cuarenta leguas para llegar a Girona, e incrementándose según se acerquen.



Descensus ad Inferos

Ha sucedido...

El camino hasta Girona

Como ya se descrito, durante el camino entre Burgos y Girona, el curandero no ha sido tan meticuloso como lo fue Don Mateo de Vallejo, y ha hablado con el muchacho muchas leguas de este viaje. Estas conversaciones han provocado que Albert se sienta a gusto, que comprenda la importancia de lo que sucede y ha surgido en el curandero un gran afecto por el muchacho.

Sábado

Al llegar a la ciudad, Dagoberto viene “acompañado” de un nutrido grupo de personas que ha encontrado por el camino, que se sienten conmovidas y atraídas por las palabras del muchacho. Esto, los Personajes han debido averiguarlo durante su persecución al curandero.

Los sacerdotes de Girona comienzan a escuchar sobre las palabras de Dagoberto, y se sienten preocupados al verse “apartados” de la mirada de Dios.

En el llano de St. Pere (20), Dagoberto habla ante muchos vecinos que se sienten realmente emocionados y conmovidos por lo que escuchan.

Domingo

Marc Ambrós “recibe” una orden de su Amo para realizar la siguiente noche de viernes a sábado un Gran Aquelarre para convocarlo. Le ordena dos condiciones imprescindibles para el ritual: la primera es que allí debe estar presente sin sufrir ningún daño el “joven mesías” que ha llegado a la ciudad, y la segunda es que debe realizarse en la capilla del Beato de Gerona (zona 10 de la catedral), donde deberá quitar el retablo de la misma. Además, le advierte de la llegada a la ciudad de don Mateo de Vallejo, servidor de Masabakes, al cual deberá “buscar” y ofrecerle su “colaboración”, aunque realmente no hará nada en absoluto que lo ayude en su propósito. **Addenda:** El Príncipe del Infierno ha decidido “improvisar” sobre el primer plan que tenía Astaroth y Masabakes, sin contar con ellos, pues no le agrada la “puta” de su hermano Astaroth, y menos ahora que los servidores de Masabakes han perdido al “heredero” de Jesús y María Magdalena. Ya sabe que con tanta premura no es posible abrir una Puerta al Averno y que el muchacho la cruce para derrotar a Lucifer. Aun así, sabe de lo “sensible” que es la zona bajo la catedral de Girona para comunicar la tierra de los mortales con otros “Reinos”, ya sea el Celestial o el Infernal, y su pretensión es que sus siervos le convoquen allí mismo y pueda regresar al Infierno junto con Dagoberto... que es su moneda de cambio para “negociar” con el mismísimo Dios.

Como sucedió con su antepasado Jesús, el muchacho acude a la iglesia de St. Feliu (23), donde los feligreses acuden a los oficios y



ofrecer sus “limosnas” al Santo Patrón, y debate con el sacerdote afirmando que solo le interesan las monedas de los que allí acuden a orar y no el alma de su “rebaño”. Los que allí están “expulsan” al sacerdote de la iglesia, como hizo Jesús con los mercaderes en el templo de Jerusalén.

Lunes

Para completar las órdenes dadas por su Señor, Roger o Marc Ambrós se reúne con el Inquisidor Figueres y el Mostassaf Lluçia para ordenar lo que se debe hacer los próximos días. Lo primero es que el Inquisidor se las componga para quitar el retablo de la capilla del Beato de Girona con total rapidez pues allí se realizará el ritual, y el Mostassaf “custodie” la obra en dicha capilla para que nadie se acerque. La segunda orden, también para ambos, es que arresten al joven “mesías” Dagoberto, y este sea encerrado en la catedral para poder completar el Aquelarre a Belzebuth. Y la última, y no menos importante recae en Marçal Lluçia, quien debe informar a otros cultistas para que realicen sacrificios en ciertos puntos de la ciudad cada medianoche para favorecer la llegada de Belzebuth.

El Mostassaf Lluçia se reúne en el puente de Framenors (166) con cinco cultistas de su confianza y les da las indicaciones de realizar un sacrificio de sangre las próximas cuatro noches en diversos puntos de la ciudad.

Albert, como otras muchas noches, habla con el muchacho y confiesa que su “anterior” amo lo ha visitado por medio de las Sombras, y le ha “pedido” que esté preparado, pues en breve debe llevar al muchacho a un lugar fuera de la ciudad, aunque no sabe cuál es. **Addenda:** *Agaliaretp* no presiona a su siervo, pues sabe del poder del muchacho, y pretende que Albert lleve a Dagoberto hasta Besalú, donde sus servidores son más numerosos y no cometerá el error de dejarlos “hablar” con el joven.

Poco antes de que toquen a Maitines, es decir que comience el nuevo día, los cultistas

realizan sacrificios de sangre en cinco víctimas teniendo como referencia que la primera víctima se sacrificará hacia el punto cardinal del Este.

Martes

El “joyero” Roger, a través del Mostassaf Lluçia, conocerá que el cortesano don Mateo de Vallejo se aloja en la posada de la Ruca, cerca del horno del mismo nombre (46), y se topará “casualmente” con él en la calle. Le confirmará que su Señor Belzebuth colabora con su Señora Masabakes, y que ambos tienen el mismo propósito: Dagoberto. Marc solicitará a don Mateo un poco de paciencia hasta que los suyos puedan conocer algo más concreto de la situación y poder trazar un plan común. **Addenda:** *El siervo de Belzebuth no contará nada al cortesano salvo lo que puede conocer cualquier vecino de Girona a poco que indague, y la paciencia que aconseja es tan solo para que le “conceda” los días necesarios hasta llevar a cabo el Aquelarre a Belzebuth sin complicaciones.*

Mientras tanto, varios sacerdotes de la ciudad, alentados por el Inquisidor Figueres, se han dirigido al Obispo Sixt Serracanta para desvelarle los miedos que albergan sobre el “falso charlatán” que los está dejando sin feligreses y, por tanto, sin limosnas. El Obispo Serracanta acude al Jurat de Cap Ricard Sant Celoni, solicitándole su ayuda para que arreste al “joven”, acusándole de herejía.

Addenda: *El sistema de gobierno del municipio de Girona era complicado, pues durante el siglo XIV, al crecer la población obligó a buscar un método diferente a la asamblea general de vecinos, que subsistieron en localidades de escaso vecindario. Así, Pedro IV, en el año 1344, instituyó para la ciudad de Girona un consejo de ochenta miembros designados entre las personas «pus sufficientes e discretes» de la localidad, integrado por veintiséis vecinos de la Mano Mayor, que eran los ciudadanos, otros veintisiete que eran mercaderes para conformar la Mano Mediana y, por último, otros veintisiete para la Mano Menor de entre los menestrales. Este consejo, designado libremente cada año por los magistrados salientes o Jurat, era a la vez cuerpo electoral de cuyo seno debían salir las magistraturas anuales, los seis Jurados o Jurats,*



y el cuerpo municipal encargado de asesorar a estos últimos en casos graves.

Dagoberto encuentra a la “bruja”, que no es otra que la Ende, iluminadora del “Descensus ad Inferos”, que “ha visto” lo que sucederá y así se lo cuenta al muchacho. Sus palabras son poco precisas, pero ha visto que la Voluntad del Padre es que el heredero de Jesús descienda a los Infiernos y derrote a Lucifer.

No son aun Maitines cuando los cultistas realizan sacrificios de sangre en cinco víctimas teniendo como referencia que la primera víctima se sacrificará hacia el punto cardinal del Norte.

...y sucederá

Miércoles

Este será el día en el cual los Personajes lleguen a Girona.

Dagoberto cena con Albert y le habla de lo que sucederá dentro de muy poco, que descenderá a los Infiernos y se enfrentará al mismísimo Satanás, porque parece ser esa la Voluntad del Padre, ósea de Dios.

Tras la cena, el Mostassaf Lluçia junto con un numeroso grupo de guardias y acompañado de varios miembros de la Inquisición, acuden a la casa en la que viven el curandero, la criada y Dagoberto. Lo arrestan frente a la mirada impotente de una muchedumbre congregada alrededor de la casa.

Dagoberto es llevado ante el Inquisidor Figueres para ser interrogado y poco después, es conducido ante el Obispo Serracanta, quien pide a Dagoberto que declare si es realmente el descendiente de Jesús de Nazaret, es decir el descendiente del Mesías, el hijo de Dios. Obviamente, Dagoberto confirma que es el descendiente de Jesús y María Magdalena, y el Obispo apoyado por el Inquisidor, le condenan a muerte por herejía. El joven es llevado al monasterio de los dominicos o de los

Predicadores (130), donde es encerrado en una de sus estancias hasta poder llevarlo al amanecer ante la “justicia de los hombres”.

Antes de que toquen a Maitines, los cultistas realizan sacrificios de sangre en cinco víctimas teniendo como referencia que la primera víctima se sacrificará hacia el punto cardinal del Oeste.

Jueves

Apenas con el sol asomado, conducen a Dagoberto ante Jurat Sant Celoni para sentenciarle. Antes del juicio, el Jurat, parafraseando lo que se dice en la Biblia cuando Poncio Pilatos interroga a Jesús, le pregunta si “es el rey de los judíos”, y Dagoberto, que es quien es, contesta “tú lo has dicho”. El Jurat Ricard Sant Celoni no intenta salvarlo como sucediera con Jesús y Poncio Pilatos, ni deja la decisión en manos de la muchedumbre, sino que lo entrega al Obispo Serracanta y al Inquisidor Figueres para que hagan lo que deban.

El joven es llevado de nuevo al monasterio de los dominicos o de los Predicadores (130) hasta que se prepare una “jaula” en la propia catedral, para mayor escarnio del muchacho, antes de ser quemado en los próximos días enfrente de la catedral, en el Padró (48), ante todos sus “acólitos” y dejando un mensaje muy claro. A primera hora de la tarde, Dagoberto es llevado a su “jaula” en la catedral, donde estará próximo a la capilla donde se realizará el ritual y podrán cumplir más fácilmente el plan de su “amo”.

Desde que es arrestado Dagoberto, Albert que ha logrado escapar, se someterá a la voluntad de su amo el Demonio de la Magia Negra, y se “ofrecerá”, de nuevo, a cambio de que el muchacho no sea quemado en la hoguera al día siguiente. En ese mismo instante comenzará a realizar una poderosa invocación de Sombras para salvar a Dagoberto. **Addenda:** Para evitar que los Personajes, piensen o crean, que es una situación forzada el momento de la “liberación” de Dagoberto por las Sombras, podemos evitarlo dejando “ver” a través de alguna tirada de





Descubrir, como una “sombra” se ha movido o no parece “seguir” a su “dueño”. La intención es que los Personajes “sepan” que las Sombras vigilan al crío.

Como en noches anteriores, antes de tocar a Maitines, los cultistas realizan sacrificios de sangre en cinco víctimas teniendo como referencia que la primera víctima se sacrificará hacia el punto cardinal del Sur.

Viernes

Entre Maitines y Laúdes, los guardias cerrarán la catedral aprovechando la noche y con la disculpa de acelerar así el término de las obras sin mayores riesgos para los vecinos, y algunos cultistas dispondrán todo en la capilla de la catedral, justo al lado de donde estará encerrado Dagoberto a la espera de ser ejecutado.

Pasadas las Vísperas, un grupo de cultistas dirigidos por el Inquisidor Figueres y el Mostassaf Lluçia comenzarán el ritual por el cual se llamará a su Amo y permanecerán allí todo el tiempo salvo “necesidades” que a alguno lo obligue a marchar. Aun así, uno de los dos siempre permanecerá oficiando el ritual.

Antes de Completas llegará Marc Ambrós para realizar la parte final del Aquelarre. El resto de miembros estarán dispuestos protegiendo la catedral y los diferentes puntos definidos para dar un mayor poder al largo Aquelarre. *Addenda:* El ritual de “Gran Aquelarre” viene descrito en la página 227 del manual básico de “Aquelarre”, y todos los componentes y necesidades para realizar dicho ritual se cumplen por parte de Marc Ambrós, por lo que “solo” queda realizarlo.

Sábado

Justo al dar Maitines, del viernes al sábado, se completará el “Gran Aquelarre a Belzebuth”, salvo que los Personajes hubieran actuado y provocado un final u otro:

- ✧ Si el Gran Aquelarre a Belzebuth ha tenido éxito: Satanás ha sido

derrotado y Belzebuth se ha convertido en el nuevo Señor de los Infiernos. Dagoberto habrá vencido, pero a costa de su propia vida y su alma regresará junto a su Padre en los Cielos. *Addenda:* Y “La Niebla” habrá terminado para los Personajes, salvo los flecos que se deseen resolver... si es que aún están vivos...

- ✧ Si el ritual de Gran Aquelarre no ha tenido éxito: Satanás no ha sido derrotado y Belzebuth no se ha convertido en el nuevo Señor de los Infiernos. El crío será llevado frente a la catedral (48), para ser quemado ante todos los vecinos de Girona.

Si se ha llegado hasta este momento, si los Personajes intentan liberar al heredero de la sangre de Jesús, se llevarán la sorpresa de no ser los únicos y el día se tornará noche, permitiendo a las Sombras de Agaliaretph aterrorizar a todos los congregados y a Albert acercarse al joven para “rescatarlo”. Poco después escapará por el portal inferior del Call (70) hacia Besalú. El curandero, en su casi último acto de “bondad”, deja libre a Teresa para que busque en el hostel de la Leona a los Personajes y les indique que viaja hacia Besalú.

Llegando a la ciudad de los cuatro ríos

Los Personajes se acercarán a Gerona, tal y como la llaman los castellanos o Girona, tal y como la llaman sus propios vecinos. Llegarán poco antes del ocaso a una ciudad abarrotada, pues es miércoles, y, por tanto, mañana es día de mercado. Si deambulan por la ciudad, se darán cuenta que encontrar al curandero y al crío no será tarea sencilla, y en algún momento, deberán buscar donde hospedarse hasta encontrarlos. Todas las indicaciones los llevarán a la plaza de St. Feliu (33), al Hostel de la Leona, llamado así por una columna que tiene esculpida una leona trepando, y donde



Blau, un hombre regordete y campechano, les atenderá de la mejor manera posible, ofreciéndoles habitaciones y manjares “dignos del mismísimo Duque de Girona”. **Addenda:** Hoy en día, en la plaza de San Feliu, justo delante de la iglesia hay una columna con una leona

trepando, y la tradición dice que si vas a Girona hay que besarle el culo a la leona y este ritual expresa nuestra voluntad de volver a visitar la ciudad o de quedarnos a vivir en ella. Se cree que ésta fuese parte del llamado Hostal de la Leona en tiempos pasados, y de ahí que “esté presente” en el módulo.



Tras acomodarlos, tendrá preparados unos platos y caldos para que los Personajes se repongan del cansancio del camino. En la parte baja de la posada hay mucho bullicio, desde vecinos de la ciudad trasegando un buen vino a comerciantes afortunados que desean darse un “homenaje” por algún buen acuerdo o venta, sin olvidarnos de algunos que hablan del “joven profeta” que ha llegado a la ciudad, unos afirmando que dice enormes verdades y otros que solo es un fraude que busca las monedas de las bolsas.

Es fácil suponer que los Personajes desearán preguntar sobre el “joven profeta”, y algunas cosas podrán sacar en claro:

- ★ El muchacho ha entrado en la ciudad con una muchedumbre que lo seguía como si fuera el mismísimo Jesucristo entrando en Jerusalén.

- ★ Algunos rumorean que el Obispo Serracanta ha recibido a muchos sacerdotes preocupados por las palabras del tal Dagoberto, y de la emoción y conmoción de los vecinos al escucharlo en el llano de St. Pere (20) hace unos cuatro días.

- ★ El muchacho acudió a la iglesia de St. Feliu (23), donde los feligreses acuden a los oficios y ofrecer sus “limosnas” al Santo Patrón, y afirmó que el sacerdote estaba más interesado en las monedas de los que allí acuden que en el alma de su “rebaño”. Los que allí estaban “expulsaron” al sacerdote de la iglesia, como hizo Jesús con los mercaderes en el templo de Jerusalén.





- ✧ Algunos dicen haber visto hablar al Obispo Serracanta con el Jurat Sant Celoni, y susurran que se escuchaba la palabra “herejía” desde lejos.

Finalmente, cuando los Personajes aún estén indagando sobre Dagoberto, un vecino entrará en la posada con “malas” nuevas:

¿Sabéis la gran noticia? Por ahí dicen que el “profetilla” ha sido apresado en su casa y en estos momentos deben haberlo llevado ante el Inquisidor Figueres o incluso al propio Obispo Serracanta...

Addenda: Como ya se ha dicho, pero es bueno remarcarlo por si los Personajes deciden ir a “rescatar” a Dagoberto, deberán saber que, entre Vísperas y Maitines, los guardias del Jurat Sant Celoni acompañados de miembros de la Inquisición, han entrado en la casa de un curandero llamado Albert Tressera y han arrestado a Dagoberto frente a la mirada impotente de una muchedumbre congregada alrededor de la casa. Este ha sido llevado ante el Inquisidor Figueres para ser interrogado y poco después es conducido ante el Obispo Serracanta, quien “solicita” al chico que declare si es realmente el descendiente de Jesús de Nazaret, es decir el descendiente del Mesías, el hijo de Dios. Obviamente, Dagoberto confirma que es el descendiente de Jesús y María Magdalena, y el Obispo apoyado por el Inquisidor, le condenan a muerte por herejía.

Mientras los Personajes se enteran de lo que se cuece en la ciudad, podrán percatarse de un malabarista que baila mientras realiza ejercicios realmente complicados entre los allí presentes, y recoge monedas de los “generosos espectadores”. **Addenda:** Los Personajes podrán pensar que es Manolete disfrazado y tras observarlo, tendrán claro que no albergan ningún parecido.

Si bien es cierto, que si sucede algo extraño cuando se cuza con un mercader que entra en la posada y el malabarista se cruza con el bajo el umbral de la puerta. Los Personajes podrán observar que el comediante ha robado hábilmente una bolsa al mercader con las letras “FP” grabadas en la misma, y también observarán que en su lugar ha dejado otra de la que parece brotar una

“mecha” de candil pero que se agota muy rápido. Instantes después, hay un gran estruendo y esquirlas de barro y fuego expandiéndose por la posada, provocando que algunos se arrojen al suelo o se parapeten, perdiendo de vista al malabarista. El mercader arderá sin poderse apagar, da igual que lo arrojen agua, lo arrastren por el suelo o sofoquen con alguna prenda... arderá hasta morir. **Addenda:** La bolsa que el malabarista cambió es una mezcla de pólvora y nafta, que arderá rápidamente, y aunque el uso de ambas a la par no es “muy histórico”, sí que me resulta necesario para la trama del módulo. Si bien alguien conoce de materiales más acordes históricamente, está más que acertado el cambiarlo.

Si los Personajes se detienen a observar, si hay algunos heridos por el barro y pequeñas quemaduras, pero realmente es más lo que parece que lo sucedido realmente, y únicamente el mercader ha fallecido. Si lo observa, verán que en su mano lleva un anillo de oro con las letras “FP”, similares a las que tenía la bolsa que se llevó el comediante. **Addenda:** Pero, además, por su reverso y orientado al interior de la mano, tiene otro sello, con una letra “B” y su reflejo, es decir que es una letra B tal cual, y pegada a su trazado largo y vertical, las dos “barrigas” orientadas hacia la izquierda, y que es el símbolo por el que se reconocen los “Siervos de Belzebuth”.



Si indagan con prontitud, antes de que llegue la guardia de la ciudad, podrán averiguar lo siguiente:

- ✧ Si hablan con Blau, les dejará claro que no conocía al mercader, pero no es algo extraño en los últimos



tiempos pues acuden muchísimos comerciantes al mercado de Girona con ganas de hacer dinero, y tampoco conocía al malabarista, pero tampoco es extraño que entren en la posada para amenizar a los que allí están.

- ✧ Si dan un vistazo a la zona próxima al mercader asesinado, encontrarán un trozo de papel un poco chamuscado que pone “Besalú. 1016”.

Addenda: Esta fecha, 1.016, es cuando el Conde Bernardo I de Besalú, apodado Tallaferro, viajó a Roma para reclamar un obispado para Besalú, y fue su hijo Wifredo quien lo ostentó entre el año 1017 y el 1020. En esa visita a Roma, el Conde no viajó solo, pues Carles Ambrós y su hermano menor Marc lo hicieron con él, y mientras su señor lograba sus objetivos, el creía lograr los suyos adquiriendo unos documentos y objetos que le permitirían avanzar en su aprendizaje de la Cábala. Este fue su error y lo pagó con creces.

Llegada del Mostassaf Lluçia y la policía municipal

Apenas cinco minutos después del estruendo producido por la muerte del mercader, llegará el Mostassaf Lluçia y un grupo de seis policías, que comenzarán a interrogar a todos los presentes sobre lo sucedido. Como es normal, salvo que los Personajes “desaparezcan” de algún modo ingenioso, se verán interrogados por el propio Mostassaf, quien los presionará, pero nada fuera de lo “normal”. Finalmente los dejará marchar. **Addenda:** El mostassaf, o mostassà, o en aragonés el almotacén o amutacén, era un magistrado elegido entre los Jurat del municipio, en los territorios de la Corona de Aragón. Este Jurat gozaba de múltiples potestades: velar por la correcta calidad, medida y precio de los productos de los mercados, imposición de tributos, supervisaba la policía urbana y actividades de los gremios.

La curiosidad de Roser

Al salir del hostel de la Leona, se encaminen hacia donde se encaminen, una mujer

ataviada con ropas de calidad se les acercará y hablará:

¡Buenas noches! Me he fijado que han estado hablando con el Mostassaf Lluçia... ¿Podrían decirme que ha ocurrido?

Si los Personajes evitan “suspicias” y se comporten con educación, la mujer se disculpará y cooperará, primero presentándose:

Discúlpenme... Soy Roser Mollet y me gustaría saber si saben quién es el fallecido... Me había citado con una persona en el hostel y no lo veo... y debido a las circunstancias me preocupa que él pudiera ser el fallecido... No sé si conocen ustedes al señor Ponsà... Bueno... no les molesto más...

Los Personajes pueden “sentir” curiosidad o simplemente deciden averiguar lo sucedido, ella les contará que había quedado en el hostel con el comerciante Favià Ponsà para poder evaluar unos documentos antiguos hebreos y comprobar su veracidad. Sí que se siente turbada pues la nota que recibió del señor Ponsà este recalcaba que fuera discreta y no comentara nada a nadie.

Si la comentan sobre la manera en la cual ha sido asesinado el comerciante, y que, si sospechan que pudiera ser Favià Ponsà por las iniciales, les comentará que esa forma de actuar tan “rocambolesca” cree haberla escuchado anteriormente, pero que no recuerda dónde ni cuándo.

Y por supuesto, si se lo piden, Roser les facilitará su dirección en la plazoleta de St. Llorenç (72), junto a la sinagoga, y les promete recibir en el caso de que tengan nuevas noticias sobre lo sucedido o si desean realizarla alguna consulta. Hasta entonces... ¡Adiós!

¿Qué ha sucedido?

Explicar lo que ha ocurrido aquí es relativamente sencillo, pues decir que solo es un asesinato por medio de una serie de compuestos altamente inflamables, pero como se ha llegado a esto es un poco más largo de exponer. En este momento decir solo unos apuntes:



- ★ Favià Ponsà pertenece a un grupo de cultistas autodenominados "Siervos de Belzebuth", y su propio egoísmo hizo que creyera que estaba "adorando un demonio" por su propio bien, un "demonio" más o menos lejano. Hace aproximadamente siete días, recibió el encargo de Roger para encontrar un determinado pergamino en Barcelona. Junto a dos miembros del culto, Camil Amat y Leandro García, encontró el documento a costa de la vida de estos dos compañeros, antes de llegar a Girona con los legajos.
- ★ Guifré d'Altafulla, un miembro de la Vera Lucis, de muy sobrada valía, se percató de los movimientos de este culto para convocar a un Gran Demonio, algo que ya habían intentado desde antes de la muerte de Carles Ambrós. De hecho, en los anales de la Fraternitas de la Vera Lucis se narra como el propio Carles Ambrós envió unos papeles a la Fraternitas advirtiéndole del gran peligro, pero no contando donde ocultaba los objetos, y dejándoles solo un grabado que escondía la respuesta.
- ★ El plan de Guifré era arriesgado y él fue quien dejó correr el rumor por Girona de unos documentos extraños de la "familia Ambrós" encontrados en Barcelona y que con permiso de la Fraternitas "colocó" en un librero de su confianza. Esperaba que llegaran a los oídos adecuados. Y así fue. Descubrió a Favià Ponsà preguntando por dichos papeles, y tuvo claro que era un adorador del demonio, no sabía si lo hacía conscientemente, pero tampoco le preocupó y solo pretendía castigarlos. Así, sabiéndose "espiados", los tres comerciantes se las apañaron para despistar a su "acosador", y "consiguieron" un antiguo legajo en Barcelona, que parecía ser el que buscaban. Los persiguió y cazó a dos de ellos, pero Favià Ponsà logró eludirle.
- ★ Favià Ponsà mientras regresaba de Barcelona a Girona, "comprendió" que lo encontrado, si era tan importante debía ser por que mostraba como invocar y comandar al propio Belzebuth. Su desconocimiento de la "historia hebrea", hizo que requiriera la ayuda de Roser Mollet en el hostal de la Leona, pues sabía que su casa estaría vigilada por el asesino que los acosaba. El mercader al intuir que el trozo de pellejo indicaba "algo más" de lo que el joyero contaba, como pudiera ser "convocar y ordenar" al Príncipe del Infierno Belzebuth, tuvo claro que no entregaría nada al joyero Roger y "ocupar" su puesto como líder del culto.
- ★ La red de contactos de Guifré le informó que el comerciante se iba a reunir en una posada antes de Maitines con Roser Mollet, de quien el de la Fraternitas no dudaba de su integridad por anteriores "colaboraciones". Al darse cuenta que el mercader no lo conduciría al "líder", decidió no "implicar" a la historiadora judía con cosas que no debía conocer. Lo preparó todo y actuó con presteza, disfrazándose de malabarista, algo tan común en días de mercado, e intentar dar el cambiao del legajo por una mezcla muy combustible. Así lograba sus dos objetivos: recuperar el legajo de Carles Ambrós y eliminar al cultista.
- ★ ¿Y que llevaba Ponsà en el zurrón? Pues un trozo de cuero con un texto en hebreo a un lado y el dibujo de una cruz dorada con más símbolos al otro. Y también una nota, que será el papel casi quemado que pueden encontrar los Personajes, y que es el "primer" motivo por el que Favià Ponsà deseaba encontrarse con Roser Mollet, e informarse de lo sucedido en dichas fechas en Besalú, pues



dicha nota estaba junto a los legajos que adquirió en Barcelona. Y de tener respuestas adecuadas, ya tendría tiempo de mostrarla el resto en un lugar más discreto.

¿Dónde está el malabarista?

Si los Personajes comienzan a investigar por donde escapo el "cómico", podrán descubrir lo siguiente:

- ✧ Podrán seguir unas huellas que trepan una pared próxima y se alejan por los tejados, pero que finalmente desaparecerán. **Addenda:** *Esta "zona de escape" la preparo Guifré unos momentos antes de cometer el asesinato, para así darle el tiempo necesario para escapar por las cloacas, en el caso que alguien "se tomara la molestia" de perseguirlo.*
- ✧ Si son minuciosos podrán descubrir que realmente escapó por una entrada a las cloacas romanas, que tendrán complicado de seguir, pero si observan bien, encontrarán a un "peculiar" mendigo entre las sombras. Su nombre es Roderic y si son amables les responderá:

"Hace un rato... si escuché a alguien dejándose caer por aquí... iba tan rápido que ni se dio cuenta que estaba aquí... escuché como se caía algo al agua y sentí el calor tenue de un candil... y me escondí..."

Si los Personajes rebuscan en el agua no encontrarán nada, pues lo que cayó fue una fina camisa negra que se llevó el agua en dirección contraria a la que Guifré escapó y que el mendigo encontró, y esconde. Si lo Personajes le vuelven a preguntar al mendigo, este no mentirá y dirá que es suya pues la encontró corriente abajo. Si le ofrecen cambiarla por algo "útil", y no aceptará monedas pues no sale al exterior, se la

entregará, y verán que es de buena calidad con las letras "TT" finamente bordadas en una pequeña esquina.

Addenda: *La camisa se le cayó a Guifré al coger un candil de su mochila y la corriente la arrastró, por lo que no pudo recuperarla. Tampoco le preocupó en demasía, pues no pensó que las letras "TT" del tejedor Teodoro Torné podían ser claves para conducir a quien lo buscara hasta él.*

Investigando sobre la túnica del asesino

No será demasiado complicado averiguar que las dos "T" bordadas en una esquina de la camisa, es el trabajo de un tejedor llamado Teodoro Torné del barrio del Mercadal, en la calle del Corral o dels Flassaders (149), y que es considerado como uno de los mejores y más caros de Girona.

Si acuden a su tienda, será tan amable como oro resuenen en las bolsas de los Personajes, pero, aun así, no desvelará nada en absoluto sobre sus clientes. Y si desean averiguar algo, o lo hacen por la fuerza o deslizándose cuando duerma a la tienda y revisando su libro de patrones, que también es el de cuentas.

Si desean averiguar algo más deberán hacerlo por sus medios y si se infiltran en la tienda podrán llegar al lugar donde se guardan los patrones y anotaciones, descubriendo que por medidas y colores coinciden tres personas, indicando nombre y calle:

- ✧ Pau Sarriera y casa de Sarriera (92).
- ✧ Mateu Malagarriga y plazoleta de Gironella (64). **Addenda:** *Nadie conocerá a ningún vecino de esta calle con ese nombre, pero los Personajes lo pueden encontrar hospedado en la posada de St. Cristòfol, si piensan que puede alojarse en alguna de las posadas de la zona.*
- ✧ Blai Serrat y calle de la plaza del Mercadal a Figuerols (177).



¿Quién es Favià Ponsà?

Cualquier indagación sobre el mercader Favià Ponsà no llevará a ningún dato relevante: era uno de los veintisiete miembros de la Mano Mediana y por tanto un comerciante, especializado en artículos religiosos, que importaba y exportaba con bastante éxito y era la envidia de muchos, y que no se le conocían ni familiares, ni romances y tampoco amigos.

En su casa, en el piso superior de su comercio no encontrarán nada de utilidad y en la propia tienda, Pere, un empleado con cara de rata les confirmará, dependiendo de si se han dado maña o no, que su “señor” partió a Barcelona hace una semana aproximadamente o que ha sido cruelmente asesinado y no se sabe quién ha sido.

Addenda: Si los Personajes son buenos analizando a los demás, una tirada de Empatía les desvelará que sabe algo y no dice, pero si lo “ayudan”, confesará que informaba a un hombre fornido que atiende en la posada de St. Cristòfol en la plazoleta de Gironella. Desconoce que esta persona es Gerard, y menos aún que es miembro de la Vera Lucis.

Tanto si se percatan del mismo sobre el cadáver de Favià en el suelo de la posada, como si lo visitan en la iglesia donde poco después será enterrado, advertirán lo siguiente:

- ✧ En el primer caso, en el dedo corazón tiene un anillo de oro grabado Si lo observa, verán que en su mano lleva un anillo de oro con las letras “FP” en una parte, y en su opuesta, otro sello con una letra “B” y su reflejo.

Addenda: Como ya se ha dicho, es el símbolo del culto de los “Siervos de Belzebuth”, y no hay modo alguno de averiguar, salvo por algún miembro del culto, que el anillo es el modo en el que se identifican y reconocen entre ellos.

- ✧ En el segundo caso, el dedo corazón estará cortado, y no habrá sangre pues estará claro que se ha hecho después de muerto. Si visitan al

sacerdote terminará confesando que se lo “quitó” para alimentar a los pobres de su parroquia... pues el fallecido ya no iba a necesitarlo.

Si deciden averiguar algo más visitando las puertas de la ciudad, cosa bastante improbable, descubrirán que el señor Favià Ponsà salió hace aproximadamente veinte días por el camino a Barcelona junto a Camil Amat y Leandro García.

La “nota” de Favià Ponsà

Sobre la nota prácticamente quemada en el hostel de la Leona, que dice “Besalú. 1016”, se pueden averiguar una serie de datos, aunque no serán demasiado relevantes:

- ✧ Sobre Besalú pueden averiguar lo siguiente:

- † Es un caballo muy veloz y muy conocido en la comarca, pues compite en diversas carreras durante los mercados de los pueblos.

Addenda: Obviamente esto es una pérdida de tiempo investigarlo.

- † Lo más sencillo será averiguar que Besalú es una población no demasiado grande y que no está lejos de Girona, que antiguamente fue un Condado, posteriormente Ducado y que ahora pertenece a los Condes de Barcelona desde hace ya cientos de años.

- ✧ Sobre la fecha del papel en relación con la población, pueden averiguar:

- † En el año 1.016, el Conde Bernardo I de Besalú, apodado Tallaferro, viajó a Roma para reclamar un obispado para Besalú, y fue



su hijo Wifredo quien lo ostentó entre el año 1017 y el 1020.

Addenda: Esta nota la escribió el caballero Gerard de Trulls y dejó junto al trozo de cuero de Carles Ambrós, para que la Fraternitas supieran donde comenzar a buscar cuando lo precisasen.

Los compañeros de viaje de Favià Ponsà

Si los Personajes deciden preguntar en las puertas de la ciudad si el mercader Favià Ponsà salió de Girona con alguien, les responderán que efectivamente lo hizo hace unos siete días con otros dos comerciantes llamados Camil Amat y Leandro García.

Si deciden seguir la pista que "citó" Roser Mollet, sobre otros asesinatos "rocambolescos", como el sucedido a Favià Ponsà, ya sea el Mostassaf Lluçia o cualquier otro, podrá decirle que dos compañeros de viaje del comerciante han fallecido en extrañas circunstancias en su viaje entre Barcelona y Girona. Eran Camil Amat y Leandro García. **Addenda:** Pero si la consulta es a Marçal Lluçia le pondrán sobre aviso.

Sobre Camil Amat

Era un caballero con ciertos posibles, de relativa importancia en Girona y que tenía la afición por el estudio de todo tipo de plantas y remedios medicinales, mostrándose orgullosos por ello. Muchos miembros pudientes se sentían cómodos siendo aconsejados por otro de su "estatus" y acudían a él, pagando sus consejos y preparados con generosidad.

Se comenta que tras su "fallecimiento" hace una semana mientras regresaba de Barcelona, sus propiedades al no conocerse heredero, serán asumidas por el Consejo de Prohombres de Girona, tal y como ha propuesto el Jurat Sant Celoni, para el bien y mejora de la ciudad. **Addenda:** De esto se pueden cerciorar en la Cúria o Corte Real (83).

Su muerte está confirmada, pero se rumorea que lo mataron en un baño público en Barcelona y que su asesino iba vestido como un juglar, que animaba a los presentes en los baños y se alejó de allí cantando.

Si los Personajes visitan la casa de este en una casa próxima a la Mora o Morera (55), podrán encontrar muchos papeles y libros dedicados a diversas plantas medicinales y otras menos curativas, y en un rincón, entre los papeles, un anillo grabado con una "B" y su reflejo. **Addenda:** Cuando los hombres del Mostassaf Lluçia registraron la casa y la "precintaron", no encontraron el anillo que estaba entre los papeles. Este anillo es el "viejo" de Camil Amat, que abandonó cuando se hizo uno nuevo.

Sobre Leandro García

Es un comerciante muy conocido en Girona que provenía de Granada y de origen hebreo, que muchos dicen que era un malsín al cargo de la Inquisición, muy preocupado en las tradiciones y costumbres.

No tenía familia y sus posesiones han sido tomadas por la Inquisición, como miembro "lego" de la misma.

Cuando cabalgaba de Barcelona a Girona, se hospedó en una posada del camino y dicen que un malabarista hacía un truco con cuchillos y lo atravesó delante de todos los que allí estaban, pero nadie se atrevió a hacer nada metras el asesino salía "silbando" de allí.

En su casa en la Placeta o Plazoleta (56), no averiguaran nada de interés pues la Inquisición ya ha dedicado su tiempo registrándolo todo, y llevándose lo beneficioso para ellos.

La posada de St. Cristòfol

Los Personajes podrán intentar acceder a la posada de St. Cristòfol en la plazoleta de



Gironella (64), próxima a la portezuela de Gironella o de St. Cristòfol (65), y allí llevar a cabo sus pesquisas, pero no deben ser “obvios”, pues este lugar es un “refugio” de la Vera Lucis y estarán bastante atentos a las “actitudes” de los Personajes. Esta posada, dirigida por un fornido Gerard, es una de las más caras de la ciudad y solo se hospedan allí los que tienen posibles, así evitan muchos problemas, además de los varios “clientes habituales” que no pierden detalle de lo que sucede. **Addenda:** *En estos momentos no hay habitaciones disponibles, pero para facilitar la labor a los Personajes, sería conveniente que Guifré d'Altafulla no estuviese en la posada... Y si, algunos de los “clientes habituales” son miembros de la Vera Lucis vigilando su “fortaleza”.*

Si los Personajes se las ingenian, podrán acceder a la estancia de Mateu Malagarriga, o Guifré d'Altafulla, que en esos momentos no está en su habitación y podrán “cotillear” a gusto. Esto es lo que pueden encontrar:

- ✧ Un par de armarios con ropas muy variadas y de buena manufactura, entre las que se incluyen muchos disfraces.
- ✧ Sobre una mesa hay un alambique y otros útiles para el preparado de venenos o compuestos químicos, y en varios estantes hay una cantidad considerable de líquidos, recipientes y polvos. **Addenda:** *Quien tenga conocimientos de Alquimia podrá saber que son diversos venenos y materiales para poder crear el material “explosivo” como el que mató a Favià Ponsà.*
- ✧ Ocultas bajo un tapiz en una de las paredes hay una enorme variedad de armas, casi todas fácilmente ocultables entre las vestimentas. También hay diversas cerbatanas, que se pueden suponer para los venenos que hay en la mesa de compuestos.
- ✧ Un anillo con el sello de la “Vera Lucis” escondido en la parte superior de un cajón.

- ✧ Una bolsa de cuero con las iniciales “FP”, y en su interior un trozo de piel de cordero escrito por un lado y en el otro con un “dibujo” realizado con oro, ya bastante desgastado.

Para amenizar la situación, cuando el Personaje este en la habitación registrándola, podrá escuchar como alguien se para frente a la puerta y habla con otra persona, siendo claro que es Gerard hablando con el señor Malagarriga. Instantes después este último abrirá la puerta y entrará brevemente a su cuarto para cambiarse de ropa y coger algún tarro. Y con brevedad se marchará. **Addenda:** *Para dar un toque de “humor” o tensión, si el Personaje se escondan en el armario, “Mateu” puede abrir una puerta y coger una camisa, y el Personaje estará en el lado oculto del armario viendo una mano rebuscar a su lado, o si el Personaje se esconde debajo de la cama, puede ver una mano buscando unas botas...*

Si algún Personaje decide enfrentarse a Guifré, este primero hablará e intentará sonsacar al “enemigo”, pero de no lograrlo, atacará mientras grita pidiendo ayuda a sus compañeros, que están afuera y no tardaran en llegar. **Addenda:** *Como ya hemos comentado, Mateu Malagarriga es Guifré, un miembro muy capacitado de la Vera Lucis que cumple las órdenes de observar al culto de los “Siervos de Belzebuth” y sus conexiones con la familia Ambrós de Besalú, a quien su orden ayudó hace mucho tiempo para “evitar” que nadie pudiese traer a este mundo al Señor de la Guerra de los Infernos. La frenética actividad de este culto en los últimos tiempos ha alertado a la Vera Lucis, y ha decidido actuar a través de Guifré d'Altafulla: Es un asesino muy conocido por los “demonios”, que con sus acciones tan “coloristas” pretende poner nerviosos a los cultistas, y que estos cometan errores, ya sea por miedo o el nerviosismo que les pueda causar que alguien les esté dando caza.*

Salir de la posada con el documento de la cruz o el sello de la Vera Lucis

Si los Personajes son tan “insensatos” de salir por la puerta principal sin asegurarse de ocultar bien los objetos, si los guardias

descubren el robo, actuarán con contundencia.

Los legajos de Belzebuth

Los Personajes, si han logrado entrar en la habitación de Guifré y encontrado el zurrón de Favià Ponsà, por un lado, tendrán una fina piel de cordero con unos grabados estampados con oro muy desgastados y con motivos que apenas se aprecian claramente, y por el otro, un texto en hebreo. Se puede distinguir lo siguiente:



- ✧ En el lado más destacado, se puede ver. Por el otro lado, en el centro, hay un cáliz con algo por encima, que no se aprecia muy bien que puede ser.
Addenda: Aquí, Carles Ambrós se refiere al cáliz y la gema que son necesarios para el ritual a Belzebuth, y que son el motivo central por el cual ha ideado todo este "documento", concediendo pistas para encontrarlo por si fuera necesario para derrotarlo.
- ✧ En el palo superior de la cruz hay tres "caras" que se completan entre ellas: así, el lado izquierdo es la forma de una horrible mosca, el rostro humano del centro con los ojos

penetrantes, y el lado derecho es un macho cabrío monstruoso. **Addenda:** Estas son las tres formas en las que Belzebuth gusta de representarse. Ver página 278 del libro básico de "Aquelarre".

Una letra "B" y su reflejo bajo los rostros, es decir que es una letra B tal cual, y pegada a su trazado largo y vertical, las dos "barrigas" orientadas hacia la izquierda.
Addenda: Salvo que atrapen a alguien que sea un "Siervo de Belzebuth", y lo confiese, es imposible que averigüen que representa esa imagen. Aunque en realidad es una manera simple de "adorar" a Belzebuth por parte de sus seguidores, igual que hacen los cristianos con la cruz.

- ✧ La imagen del palo derecho de la cruz es un gran puente que da acceso a una ciudad amurallada, y dos figuras, arriba y debajo, que parecen ser gatos enormes. **Addenda:** Si alguien investiga los datos observados, se llegará con facilidad a la conclusión sobre dicho lugar: Besalú. El puente es su famoso "puente del Diablo", y los leones son los que hay tallados a cada lado de una ventana en el monasterio de Sant Pere o San Pedro en Besalú.
- ✧ En el palo inferior de la cruz, se observa una figura humana en lo que pudiera ser sentado frente a una mesa. **Addenda:** Si intentan indagar, no podrán averiguar nada más sin otros datos.
- ✧ El cuarto grabado en el palo izquierdo de la cruz es una torre, con no demasiados ornamentos, y que más parece ser de uso defensivo. **Addenda:** Esta es la torre de los Ambrós que se encuentra próxima a Besalú, en concreto es la posada del "cruce de caminos", aunque eso los Personajes pueden tardar en averiguarlo.



- ★ En el lado del texto, escrito en hebreo dirá lo siguiente:

Para quien deba y merezca, mi legado se encuentra en el otro lado de este pellejo, escrito en letras de oro para que perdure en el tiempo.

Es mi manera de combatir al demonio que se oculta entre los miedos y las sombras, y dejar grandes secretos que encierran demasiado poder bien escondidos. Una vida me ha llevado hacerlo.

Estos secretos se los entregó al caballero Gerard de Trulls en este cuero, de quien sé que junto a sus Hermanos lo custodiará y si son merecedores lo encontrarán.

Gane o pierda, aquí está mi secreto. Mi dolor. Y espero que mi venganza.

Si consultan a Roser Mollet

Es muy probable que los Personajes reconozcan sus limitaciones y deban solicitar la ayuda de algún experto, en este caso de Roser Mollet, muy versada en historia hebrea:

- ★ Como ya hemos comentado, el dibujo central parece ser un cáliz y sobre el mismo parece haber depositada una esfera brillante, como una joya con algunos motivos grabados. No podrá indicarles nada más, pero debido al fino trabajo de casi orfebrería sobre el cuero, si lo desean pueden visitar a un joyero de la calle próxima a la Almoina jueva o Limosna judía (73), cuyo nombre es Roger y que está muy versado en orfebrería y representaciones hebreas. **Addenda:** Incidir que Roser Mollet desconoce que Roger es en realidad un "Siervo de Belzebuth", y envía a los Personajes de buena fe.
- ★ Los "rostros" de la parte superior, son las representaciones "clásicas" del Príncipe del Infierno y Señor de la Guerra del propio averno: Belzebuth. **Addenda:** Si se desea dar alguna información más, se puede

encontrar en la página 278 del libro básico de "Aquelarre".

Sobre la letra B y su "reflejo" en el centro de la Cruz no podrá decir nada, aunque sin recordar a quien, puede afirmar que la ha visto en algunos anillos de vecinos de Girona.

Addenda: Obvio decir que ella no tiene y es cierto que no se acuerda ni estando bajo tortura.

- ★ Respecto a la imagen del puente y los felinos, no tendrá duda en confirmar que se trata del puente de Besalú y de los leones que custodian una ventana en el monasterio de Sant Pere, que se encuentran en Besalú.
- ★ Sobre la figura del brazo inferior no puede confirmar a que se refiere la imagen, pero si la comentan sobre la nota que dice "Besalú. 1016", puede aclararlos que, en el año 1.016, el Conde Bernardo I de Besalú, apodado Tallaferro, viajó a Roma para reclamar un obispado para Besalú, y fue su hijo Wifredo quien lo ostentó entre el año 1017 y el 1020. Pero, además, ese año, tras regresar de Roma, el propio Conde Bernardo concedió a su médico personal Carles Ambrós una propiedad dentro de las murallas y una pensión vitalicia para él y su familia. Sabe que el tal Carles Ambrós era un judío de renombre entre los suyos, un experto de la alquimia y de la cábala, que aconsejó tanto al Conde como a su hijo Wifredo mientras fue Obispo de Besalú. **Addenda:** Si hasta ahora no lo habían descubierto, ya tienen un nombre: Carles Ambrós.
- ★ Sobre el grabado del lado izquierdo no tiene ninguna opinión, y que esa torre pueden ser cientos por su similitud.
- ★ En el lado del pellejo escrito, si ninguno de los Personajes sabe leer el hebreo, Roser se lo traducirá sin mayor complicación.



El joyero del Call

Cualquiera que tenga cierto “prestigio” en Girona, podrá reconocer a Roger, el joyero que vive cerca de la Almoina jueva o Limosna judía (73), del que todos saben que es uno de los mejores orfebres del Reino. Es bien sabido que, dada su pericia, sus ganancias le han convertido en una persona muy rica, y que pasa mucho de su escaso tiempo libre investigando sobre joyas del pasado, mezclas de metales, tallado de piedras preciosas... **Addenda:** El joyero Roger será colaborador para alejar sospechas, pero en realidad, su nombre es Marc Ambrós, hermano de Carles Ambrós, antiguo rabino y el creador del culto de los “Sierros de Belzebuth”, tanto que es quien asesinó a su propio hermano Carles. Tras la charla con los Personajes, ordenará a sus hombres que procuren que los Personajes pierdan la esperanza y la vida si es posible.

Aunque el legajo no es una imagen muy clara de la joya, el joyero podrá contar que parece ser una piedra preciosa de enorme valor por su tamaño y sus curiosas “peculiaridades”, pues se rumorea que al mirarla parece que en su interior encierre moscas. Es por ello, que en estas tierras se la conozca como “la Narcisa”, pues dicen que esta “piedra” encerró el ejército de moscas de San Narciso tras derrotar a los franceses. **Addenda:** Esto es falso, pues la gema es muy anterior, pero dado los “beneficios” que concede a quien la posee, ha llevado a muchos a pensar que es obra de San Narciso. Aunque es más bien al revés, tal y como podremos ver en la página 53.

También podrá contar que la “supone” real, o con algún atisbo de verdad, pues hace relativamente poco, un cliente le encomendó la búsqueda de una peana o trípode en el que se sujetaba dicha joya, y que estaba conformado por la imagen de una mosca, de una criatura con forma de macho cabrío y un humano que ciñe una corona de fuego.

Salvo que los Personajes insistan, y si lo estima oportuno con la clara intención de “quitarse” sospechas de los Personajes, desvelará la identidad de este cliente: Isidre Torrentó, un gran historiador que pertenece

a los Jurat de Girona, que está interesado en dicha joya. **Addenda:** De ningún modo contará que a Torrentó le “entregó” la pieza a uno de sus “contactos” llamado Ignasi Grau, y que a este se la vendió un tal Domeneç, vecino próximo a Besalú, donde la encontró por pura casualidad mientras metía a su rebaño en la ermita de Santa Margarita para protegerse de una tormenta. El joyero enviará un mensaje a Isidre Torrentó a la posada de la Cruïlla de Camins, pero este mensaje no llegará a su destino, pues Guifré lo interceptará y se dirigirá hacia allí. Tal y como están las cosas, el asesino de la Vera Lucis dejará el “trabajo sucio” para los Personajes, en el caso de que lo descubran, e intentará mantenerse en las sombras hasta estar seguro de lo que sucede.

Puede contar que dicha composición, de la peana y la joya tuvieron cierta importancia para un culto muy antiguo de oriente que adoraban a Beel B’Bobo, que se puede traducir como “Maestro de la Calumnia”, muy próximo al concepto hebreo de baal y zhub, es decir, “Señor de las Moscas”, o Belzebuth. Al parecer, esta era una pieza que les permitía sentirse más próximos a su Señor. **Addenda:** El término hebreo baal es “señor” y el término zhub, es “mosca”, es decir, “Señor de las Moscas”.

Si deciden robar la tienda del joyero

En el probable caso que los Personajes decidan hacerse con la peana o trípode, y lograr el nombre de quien le encomendó dicha tarea, y para ello deberán componérselas para entrar en la tienda. Una vez dentro si leen las anotaciones de los “pedidos” al joyero, encontrarán que quien demandó ese objeto es un tal Isidre Torrentó, y para conseguir hacerse con el trípode deberán forzar el baúl cerrado con llave en el cual está el objeto. **Addenda:** En el caso de intentar robar, probablemente lo intenten cuando sea de noche, y se puede intentar “asustar” a los personajes con una leyenda de la ciudad. Esta leyenda cuenta que en el Call vivía una mujer judía llamada la Tolrana, nombre que posiblemente sea un derivado de Torana o seguidora de la Torah, y que el diecisiete de septiembre de 1391 encontraron su cadáver decapitado en la torre Gironella. Ese día, llegaron unos campesinos a Girona con motivo de la feria de San Lorenzo y, compinchados con otros de la ciudad, entraron en el Call donde robaron, saquearon y degollaron a sus habitantes. Algunos



de los judíos encontraron refugio en casas de ciudadanos cristianos con los que mantenían relaciones comerciales, otros huyeron y otros se refugiaron de estos campesinos en la torre Gironella. Una de las víctimas fue la Tolrana, que, desde entonces, en forma fantasmal vaga sin descanso por el barrio, donde se puede oír una sollozante voz de mujer cantando una triste canción en un idioma ininteligible pero aterrador... lamentos que se acercan y se alejan pero que nunca se llega a discernir de qué lugar exacto provienen. Aunque tan solo atemorizará a los faltos de Templanza, se pueden utilizar del libro básico de "Aquelarre", las características y poderes especiales del Espanto, en la página 348, y el poder especial de "Canto" de la Tragantía, en la página 363.

Cuando el joyero no está en la tienda trabajando o está descansando, deja suelto como guardián a un enorme perro negro, de casi una vara y media de alto, para guardar la casa y joyería... y este "chucho" sí que asusta. **Addenda:** El perro es en realidad un Dip, un perro negro gigante que, según la leyenda, surgieron del Infierno y asolaron las tierras catalanas, alimentándose con la carne y la sangre de los hombres y las bestias que se cruzaban en su camino. Se pueden encontrar más datos y características en la página 367 del libro básico de "Aquelarre".

Si investigan sobre Isidre Torrentó

Si buscan información sobre este hombre, no será excesivamente complicado averiguar que es un miembro de la Mano Mediana y que reside en una calle próxima al portal inferior del Call (70) y que desemboca en la calle Mayor del Call (71).

Si acuden a esta casa, serán atendidos por Francesc Tortajada, el criado de los Torrentó, e informará que su amo viajó aproximadamente hace dos meses a una población cercana llamada Besalú y que no ha dejado dicho ninguna fecha para su regreso, pero parece que volverá en breve junto con la señorita Torrentó. **Addenda:** Se debe tener en cuenta que los Tortajada permanecerán en la casa hasta que "casualmente" los Personajes viajen a Besalú por primera vez, y que ya en este momento la familia Tortajada está "próxima" a la locura, pues su

amo ha regresado y se encuentra atrapado en el cuerpo de Albert en el sótano de la casa.

Actuando contra las molestias

Aunque esto no sucederá de inmediato, si Marc Ambrós advierte que los Personajes comienzan a ser "molestos" o cree que pueden hacer peligrar los planes del culto, decidirá actuar de una manera más directa, pero intentando evitar llamar la atención, por ejemplo:

- ✧ Un carro desbocado en una calleja estrecha, con los Personajes de frente y pocas salidas.
- ✧ Un extraño incendio en el hostel donde se alojan los Personajes y mientras estos duermen.
- ✧ Un "agitador" acusará a los Personajes de haberlo pagado con moneda falsa y la multitud, con algunos de los suyos de por medio para alentar al resto, intentarán "linchar" a los Personajes.

Si los anteriores conatos no surten ningún efecto, el "joyero" demandará al Mostassaf Marçal Lluçà que actúe de manera más contundente, y junto a un nutrido grupo de sus hombres, buscará a los Personajes y acusará de haber proferido insultos en contra de la Inquisición delante de los vecinos de la ciudad. Aquí caben varias posibilidades:

- ✧ Los Personajes aceptan rendirse y acudir ante el Inquisidor Alex Figueres, quien no los condenará por falta de pruebas, pero los encarcelará de manera preventiva. Al menos entre rejas hasta que los "Siervos de Belzebuth" terminen el ritual. **Addenda:** Si se considera oportuno y los Personajes no piensan alguna treta para escapar, dependiendo de lo sucedido con Guifré, este puede ayudarlos a escapar de las celdas.
- ✧ Si los Personajes no acceden al arresto y escapan, pueden





convertirse en los “más buscados” por toda la ciudad de Girona. Por este motivo, todas las acciones que realicen serán un “poco” más complicadas de llevar a cabo, sobre todo si escapan habiendo matado a alguno de la justicia de la ciudad.

La familia Ambrós de Besalú

Si los Personajes deciden viajar hasta Besalú para investigar sobre la familia Ambrós, allí encontrarán que tienen una gran casona, que en su tiempo pudo haber sido considerada como imponente, pero ahora está claro que conoció tiempos mejores. En la casona solo vive la dueña, la señora Eulalia Ambrós, y un criado ya entrado en años llamado Arnau, que hace prácticamente de todo.

La señora Eulalia Ambrós es una anciana que pasa sus días tan plácidamente como puede y en la quietud de estar alejada de todos los problemas, y recibirá a los Personajes si estos tienen “aspecto” de gentes de bien y son educados. Si se cuelan en la casa y llegan hasta ella, eso es otro cantar... **Addenda:** Vive plácidamente desde que se enteró que su ex-esposo Prim Cornellá ha fallecido.

Si la señora se siente intrigada por los Personajes, podrá dejarlos hablar y responderá sobre aquellas cosas que conozca o crea conocer:

- ✧ Si la preguntan sobre los legajos de Carles Ambrós o si tiene alguna idea sobre los mismos, dirá no conocer absolutamente nada.
- ✧ Si la muestran el grabado, dirá que jamás los había visto con anterioridad, pero si la comentan sobre Carles Ambrós, confirmará que fue médico personal del Conde Bernardo I Tallaferro, y este le concedió la propiedad en Besalú. Muchos, por envidia a su valía, lo acusaron de ser judío, pero ella

defenderá que siempre han sido y serán cristianos viejos, es decir, nada que ver con “esa gente”. **Addenda:** Los Personajes que sean observadores distinguirán muebles y adornos con claras referencias a los judíos, pero la señora Eulalia dirá que son muebles y adornos de la familia, sintiéndose “disgustada” si insinúan su origen judío. Ella sabe sus raíces, pero reniega de ellas.

- ✧ Recuerda que “su madre la contó que su abuelo la dijo” que cuando comenzaron a construir la vivienda, muchos de los siervos comenzaron a escuchar ruidos extraños, incluso algunos decían escuchar extrañas plegarias que rellenaban cada rincón de la casa. Ante el temor de todos por seguir allí, Marc Ambrós, un sacerdote que era familia de Carles Ambrós, se trasladó a la casa y le rogó a este que marchara a Girona con su familia mientras el resolvía la situación. Carles Ambrós se marchó con su esposa y su hijo confiando en la palabra del “sacerdote”. **Addenda:** Este Marc Ambrós en realidad era hermano de Carles Ambrós, y rabino en Girona, que realmente deseó alejar a su hermano de allí, pues el rabino era el responsable de las desapariciones de trabajadores y campesinos.
- ✧ No pasaron treinta días cuando Carles Ambrós, preocupado por la falta de noticias, viajó hasta su propiedad para descubrir a sus siervos “bailar y salmodiar” frente a la casa desnudos, vertiendo sangre en copas y fornicando sin temor de Dios. Entró en cólera ante tanto pecado y expulsó a los presentes a palos, pero por más que buscó no encontró al sacerdote en la torre. **Addenda:** ¿Torre? ¿Pero esta no es la primera casa de los Ambrós? Si la cuestionan al respecto les confirmará que esta es la casa que concedió a la familia el Conde Bernardo I, pero que su antepasado comenzó la construcción de una torre para dar renombre a los



Ambrós y que se encuentra a unas leguas de allí, en el camino entre Besalú y Girona. Se trata de una vieja torre que ella arrienda a un hombre llamado Llorenç, que la ha transformado en una posada llamada la Cruïlla de Camins.

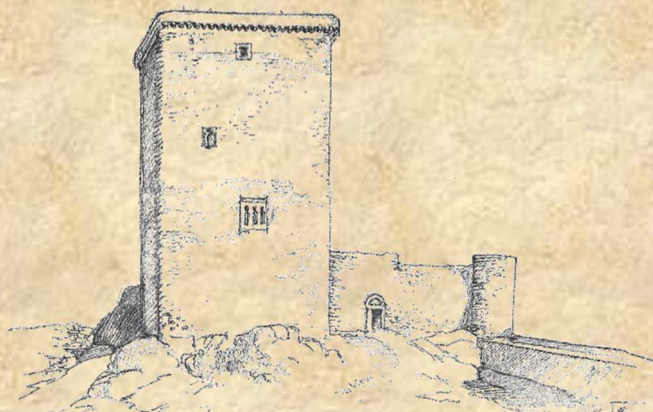
símbolo tallado en una piedra que “da acceso” al interior de la cámara oculta en el sótano de la antigua torre de los Ambrós, ahora la posada de la Cruïlla de Camins.

✧ El señor Ambrós preguntó y preguntó, y a pesar de preguntar y preguntar, nadie supo decirle nada del sacerdote salvo que hacía tiempo que no lo veían. Regresó a Girona e informó a su familia de lo sucedido y que no regresaría hasta haber resuelto la situación. **Addenda:** Esto no es completamente cierto, pues durante el ritual de invocación a Belzebuth, el judío encontró a su hermano Marc pervertido sin remisión y lo golpeó hasta creerlo muerto, y se hizo con varios objetos que supo necesarios para cometer ese aquelarre infame. Cuando regresó a la torre, pagó a siervos leales para su protección y construcción de la misma, pero cada noche bajaba al sótano y trabajaba solo, creando una cámara secreta para ocultar de todos los objetos del blasfemo ritual. Con sus escasas dotes logró pintar un mural con tres imágenes: una primera de una gema bajo una torre, una segunda imagen con un cáliz dentro de un gran templo y una tercera de unos montes en los cuales se ven los rostros de una mosca, un macho cabrío y un hombre con rostro de ira. La torre de los Ambrós, la catedral de Girona y la ermita en el volcán de Santa Margarita.

✧ Salvo que se la cuestione sobre donde fue enterrado o que se supo de su antepasado, les podrá decir que, gracias a sus muchos esfuerzos por el Conde Bernardo I y las muchas amistades logradas, su antepasado fue enterrado en la Catedral de Girona. Aunque a ella solo la queda como recuerdo de este, un colgante que lleva siempre encima. **Addenda:** Esta pieza, que no es otra cosa que un menorá boca abajo, es imprescindible para poder “liberar” el mecanismo que guarda el Cáliz en la tumba de Carles Ambrós en la catedral de Girona, y también “ayuda” a ver este

Posada de la Cruïlla de Camins

La pista conseguida con la señora Eulalia Ambrós sobre la antigua casa de los Ambrós o sobre Isidre Torrentó, a poco que pregunten en Besalú, conducirá a los Personajes hasta la posada de la Cruïlla de Camins, o del Cruce de Caminos, que está a pocas leguas de Besalú en el camino que viene desde Girona y por el que pasaron los Personajes para llegar al venir. Se trata de una antigua torre no demasiado imponente, pero si suficientemente “recia” y en la que a sus alrededores se han edificado algunas casas con sus granjas.



Para cuando los Personajes lleguen a la posada, encontrarán un batiburrillo de lugareños, unos más agradables que otros y en sí, tan solo uno será interesante. Aun así, es bueno aderezar las charlas con algunos datos interesantes:

✧ Llorenç es el “dueño” de la posada del “cruce de caminos”, es un hombre afable y abierto, amante del dinero y no ocultará nada, es más, responderá a cualquier cuestión, aunque no tenga ni la más remota idea de lo que habla. Sobre su huésped Isidre Torrentó confirmará que no sabe de él, que una noche se acostó y no se le ha vuelto a ver, que



se dejó sus cosas allí y las puertas y ventanas estaban atrancadas desde dentro. **Addenda:** *En realidad Isidre Torrentó no salió de la posada, pues entró bajo la misma hasta la cámara oculta de Carles Ambrós por un acceso que ni conoce el posadero desde su sótano, donde tiene las barricas de vinos y los ahumados bien colgados.*

✧ Jean Sagna es un hombre muy amigo de los buenos caldos, y cuando ya lleva unas cuantas jarras trasegadas es el único momento en el cual puede hablar. Si logran que llegue a ese estado de “locuacidad”, les dirá que evidentemente se acuerda del tal Torrentó y que contrató a Domènec mientras estuvo en la posada hospedado.

✧ Domènec es un hombre entrado ya en las cinco décadas y bastante feo, el cual solo querrá hablar sobre el asunto de Isidre Torrentó y los alrededores de la posada, siempre que pueda sacar algo de provecho. Y para él, es acostarse con Dúnia, la esposa del posadero, que lo ha rechazado una y mil veces, mientras se ha acostado con casi todos los vecinos y muchos de los huéspedes.

Addenda: *Si los Personajes logran que Domènec los hable, ya sea a través del tormento o logrando que Dúnia le quite los ardores, confesará que la noche antes de desaparecer el tal Torrentó, vio como le entregaba algo a Hilari. Pero Domènec tiene más que contar, pues comenzó a trabajar para Torrentó por “recomendación” de Ignasi Grau, al que poco antes vendió la peana en la que encajan los rostros del Belzebuth, deseando evitar que nadie preguntara donde la encontró y perder unos buenos maravedíes. La suerte a tuvo cierto día en el que se refugió en las cuevas cercanas a la ermita de Santa Margaritas debido a una tormenta, y su perro escarbando encontró la peana. Esto es obvio que solo lo contará bajo tormento.*

✧ Dúnia es la esposa, algo “alocada” del posadero, y que tonteará con cualquier Personaje que esté de buen ver o pueda darla algún presente por sus atenciones. Eso sí, por ninguno de los jamases se acostará con Domènec, salvo que los Personajes se las apañen para que no se entere de nada de lo que ocurre... y eso no será fácil. **Addenda:** *Obvio decir que es mucho más lista que todo esto, y que, además, forzarla a hacerlo no todos los Personajes podrán sin atentar contra todos sus principios. Y en el caso de preguntarla por Isidre Torrentó, terminará “confesando” que estaba muy interesado en “divertirse” juntos en el sótano. Cosas de mercaderes supone.*

✧ Hilari es un “muchacho” de unos quince años, completamente deforme y su cabeza ha medrado con el cuerpo, y si el cuerpo es deforme, la cabeza es necia. Hace unos días, la noche antes de desaparecer, el señor Torrentó le entregó un “paquete” que dijo debía entregar a alguien que iba a venir cuyo nombre era Grau. Debía dárselo a esta persona y solo a esta. Y sí lo hizo. **Addenda:** *Es conocido como el “tonto del pueblo”, pero no deja de ser curioso, y miró lo que contenía el paquete, un a enorme “piedra brillante”. Es decir, la gema. No le importará decirlo si con eso aleja las sospechas de los Personajes sobre él.*

Para cuando vaya terminándose la velada, es decir en cualquier momento que parezca “conveniente”, Hilari se marchará de la posada. Y pueden suceder varias cosas si los Personajes están al tanto de mirar afuera:

✧ Si los Personajes son algo “suspicales”, y antes de salir Hilari deciden vigilar el exterior de la posada activamente, podrán observar a una figura oculta entre los árboles cercanos, montada a caballo y que no parece moverse. Si los Personajes deciden ir a por él, salvo que lo hagan de un modo “sigiloso”, en cuanto los vea acercar espoleará el



caballo y se alejará, pero sin perderlos realmente de vista.

Addenda: *Guifré no desea enfrentarse a los Personajes, al menos aún no.*

- ★ Si los Personajes deciden observar afuera, verán a una figura a caballo que sale de entre los árboles y se dirige hacia Hilari. El “necio” se arrodilla y pide clemencia mientras parece decir algo al jinete. Este si ve acercarse a los Personajes, saldrá al galope. **Addenda:** *Guifré solo desea saber sobre Isidre Torrentó, y se lo pregunta a Hilari, quien viendo la “oportunidad” de alejarlo de allí sin llamar la atención le dice que no sabe nada del señor Isidre, que este le entregó una caja con una piedra negra antes de marcharse para entregársela a un hombre llamado Grau que vendría a recogerla. Y así lo hizo.*

- ★ En el caso que los Personajes no vigilen el exterior, cuando Hilari se marche, Guifré lo parará e interrogará para saber lo que sucede. Se enterará que el “necio” entregó un paquete que contenía una “piedra grande” a un tal Grau. Para el de la Vera Lucis ese nombre no es desconocido, y sabe que ese tal Grau es un tipejo de la peor calaña que se mueve por Girona. Y allí se dirige a galope para recuperar la “gema”. **Addenda:** *¿Y por qué Hilari no se quedó con la “Narcisa”? Simple. Sabe que la “piedra” ayuda, pero en aquello que la desea y es por eso, que para Hilari es “poco necesaria”. El brujo sabe que aquí tiene todo lo que necesita, incluyendo una poderosa puerta al propio Infierno para quien desee entrar... y a veces, salir. Si se apropiara de la “gema”, los “esclavos” de Belzebuth lo sabrían y complicarían los futuros planes de Agaliaretp.*

- ★ Si los Personajes no han vigilado el exterior, e Hilari ha sido asaltado por Guifré, volverá a la posada y lo contara “todo”, y eso es que un jinete le ha asaltado y preguntado por

Isidre Torrentó, y le ha contado que Isidre le entregó una caja en la que había una piedra negra enorme, y debía entregársela a un hombre llamado Grau. Y así lo hizo. **Addenda:** *Solo pretende parecer “tonto e inocente”, y que los Personajes se marchen cuanto antes detrás de la “piedra”.*

Una tranquila noche en la posada

Si los Personajes han decidido pasar allí la noche, podrán levantarse y bajar al sótano intentando no hacer ruido, pues Llorenç tiene el sueño ligero, salvo cuando su esposa lo seda con adormidera para darse ella “una alegría” con algún mozo. Si logran llegar hasta allí verán un almacén con diferentes escabechados y ahumados, unas cuantas barricas de vino y algunas botellas con licores, pero si deciden rebuscar por el suelo y las paredes, observarán que en una parece haber mucho polvo en el suelo tras unos sacos que parece haberse movido recientemente. **Addenda:** *Es sencillo que viendo los restos de polvo en el suelo y las marcas de sacos movidos, que colocó Llorenç a la mañana de bajar Torrentó al sótano, extrañado de verlos “en el medio y no en su sitio”. Solo deberán encontrar una piedra, que además tiene un bajorrelieve de una menorá, que al presionarla libera los anclajes que deslizan una parte de la pared, muy estrecha, que da acceso a otra estancia.*

Una vez dentro, la estancia no es demasiado amplia, apenas cinco varas de largo por tres de ancho, con una especie de altar enfrente en el que hay un candil apoyado sin polvo y un hueco en el que parecía reposar algo pues apenas tiene polvo. Hay un menorá con un par de velas consumidas. Pero, sobre todo, lo más importante es la figura de un hombre en el suelo, con ropas de gente de posibles y que parece dormir plácidamente. A poco que miren verán que está muerto. Bien muerto. **Addenda:** *La persona muerta en el suelo, evidentemente, es Isidre Torrentó. ¿Qué ha sucedido? Los primeros días, mientras el sol estaba alto, Isidre pagó a Domeneç para que lo ayudase a recorrer la zona, las cuevas, antiguas casas abandonadas... pero no descubrió nada de interés. Por las noches, buscaba por toda la*



posada, pero sobre todo en la planta baja y el almacén del sótano, para lo que tuvo que seducir a la posadera con buenos regalos y hacerse con la llave mientras se “divertían”. Luego bajó con su candil, encontró el acceso a la estancia y por si acaso, cogió la joya del altar y salió para no levantar sospechas pues ya estaba cerca el amanecer. Ese mismo día envió dos cartas lacradas. La primera carta iba dirigida a Ignasi Grau para que acudiera a recoger un pequeño cofre que debiera entregar en su casa de Girona, y entregó dicho cofre cerrado con la joya dentro a Hilari, con la instrucción de dar el mismo a un hombre llamado Grau. Su deseo era no arriesgar la joya y nadie esperaba que la dejara en manos del “tonto”. La segunda carta era enviada al joyero Roger, a quien adjuntaba la llave del cofre, y explicaba que lo enviaba a su casa.

Al día siguiente bajó cuando todos dormían, entró en la estancia y tras descubrir el mecanismo interior de la puerta, se cerró desde dentro para tener mayor tranquilidad. Encendió un par de velas del menorá, y este al consumirse lo envenenó sin que se percatara que mientras investigaba el lugar, poco a poco iba envenenándose. **Addenda:** Copiando a Maurice Druon en “los Reyes Malditos”, las velas están compuestas de cera y de sulfocianuro de mercurio, cuya sal produce por combustión ácido sulfúrico, vapores mercuriales y compuestos cianhídricos. Por si los Personajes se empeñaran en encender las otras velas, se deben seguir las reglas dadas para el arsénico en el libro básico de “Aquelarre”, en la página 109.

Por último, si los Personajes miran bien, verán que en el techo parece conformarse una imagen y que el humo de las velas lo ha revelado. Si continúan quemando las velas, de un modo algo más hábil que Isidre Torrentó, lograrán su propósito sin envenenarse, y descubrirán tres imágenes: una primera de una gema bajo una torre, una segunda imagen con un cáliz dentro de un gran templo y una tercera de unos volcanes en los cuales se ven los rostros de una mosca, un macho cabrío y un hombre con rostro de ira. **Addenda:** A través del “ingenio” de las velas y de la “mezcla” con la que pintó el techo, Carles Ambrós dejó claro que el objeto estaba compuesto por varias partes, la joya que se encontraba aquí en la torre, el cáliz que

permanece en la tumba del propio Ambrós en la catedral de Girona y el trípode que separado en piezas escondió en la ermita de Santa Margarita en el centro del viejo volcán.

¿Quién es Ignasi Grau?

Tras averiguar la “existencia” de Ignasi Grau, ya sea por boca de Domeneç o Hilari, podrán descubrir alguna cosa tan solo en Girona, donde suele “trabajar”:

- ✧ En las calles de Girona, si saben cómo y a quien preguntar, con buenos maravedíes averiguaran que se trata de un tipo metido en asuntos poco lícitos y que hace un tiempo que nadie sabe dónde se encuentra.
- ✧ Si se dirigen al Mostassaf Marçal Llucià no solo no averiguarán nada, sino que lo pondrá sobre alerta e informará al joyero Roger. Y decidirá que también debe encontrarlo para evitar males mayores.
- ✧ Si los Personajes insisten, o deciden mirar en los hospitales, tendrán suerte y descubrirán que se encuentra en el hospital viejo o de los capellanes (18).

En el caso de descubrir que se encuentra en un hospital convaleciente desde hace un mes aproximadamente, y a su puerta, que está en una estancia “privada”, hay tres hombres vigilando. Si los Personajes se las ingenian, sea del modo que sea, podrán ver a una persona tendida en la cama con algunos huesos fracturados y la cara llena de golpes, que nada más verlos se asustará:

Por favor... ¡Piedad!

No me matéis... Os pagaré... Os daré lo que deseéis... Pero no lo tengo... Ya os lo dije...

Si los Personajes logran tranquilizarlo y que piense que no son miembros de la Fraternitas de la Vera Lucis, puede tomarlos por miembros del culto a Belzebuth, y más si alguno lleva un anillo del mismo. Si esto es así, se confiará:



¡Hermanas! No conseguí llegar hasta Isidre... pero le encomendó a un necio entregarme un pequeño cofre... y cuando el hildeputa de Mateu Malagarriga me acorraló... ya me había desecho de la misma... y salvé la vida por suerte... entregué el cofre en la nueva casa de Torrentó a una muchacha que dijo ser su hermana... la dejé el cofre bien cerrado y dejando claro que el señor Torrentó había ordenado que no se tocara...

Y si... creo que la piedra preciosa que vi... creo que es el objeto que deseábamos...
Pero decidme...

¿Cómo marcha el plan? ¿El Amo está más cerca de nosotros?
¿Dónde será su llamada?

En este momento llegara uno de los monjes que asisten en el hospital y solicitará a los Personajes que se marchen de allí, pues el paciente lo que necesita es descansar debido a las graves heridas que aún no han cerrado.

Addenda: Ignasi Grau desconoce que el monje sanador es Miquel, un miembro del culto, y que ha recibido órdenes del el Mostassaf Marçal Llucià de envenenarlo, y registrar sus pertenencias por si hubiera encontrado algo. La verdadera razón es que Marc Ambrós no se fía del ladrón, y al salir vivo de un encuentro con Guifré ha firmado su condena, pues no "es algo normal" sobrevivir a la Fraternitas salvo por algún motivo y no puede ser nada bueno.

La ermita en el volcán

Si los Personajes deciden marchar al volcán de Santa Margarita a unas cuatro leguas de Besalú, no les será demasiado complicado encontrar el lugar y el perfil del paisaje que coincida con lo que representó Carles Ambrós en el sótano de su torre. Desde lo alto del cráter la vegetación es abundante, pero deja ver dos construcciones prácticamente en el centro del mismo, una ermita no demasiado grande de lo que parece una sola nave, y a unos pocos metros, una pequeña cabaña, con un gallinero y un cercado con algunas cabras y ovejas.

Un hombre estará trabajando la tierra, y por su aspecto queda claro que es un religioso, que, si advierte a los Personajes acercarse, los saludará con la mano y se acercará a ellos. Les confirmará que es sacerdote y que

su nombre es Ramir, y si les extraña que esté aquí, en un lugar tan apartado del "mundo", con una sonrisa les explicará que hace mucho tiempo, unos vecinos encontraron aquí una imagen completamente tallada en alabastro de la Santa, como si la tierra la hubiera tallado con sus fuegos, y la gente supo que era obra del Señor. Se fue formando un nutrido de personas que se acercaban aquí a encomendarse a la Santa, y su culto fue creciendo poco a poco, hasta que se construyó la ermita y desde Besalú se designaban sacerdotes para atenderla. Casi todos iban o venían, pero él, decidió quedarse y es muy feliz.

Como es natural, o suponemos, los Personajes se dispondrán a registrar, con cierto disimulo, la ermita y sus alrededores, y de lograrlo, encontrarán las tres piezas que faltan para montar el trípode o peana para el cáliz y la piedra preciosa. La búsqueda será larga y fatigosa si se deciden a buscar sin mayores premisas. **Addenda:** Si los Personajes logran una tirada de Descubrir encontrarán las piezas que faltan, pero si además indican que buscan la "talla" de un menorá, podrán encontrarlo mucho más fácilmente, y sumarán un +20 al total de su Competencia. Aclarar que hay cuatro menorá tallados en las piedras de la ermita, por dentro y por fuera, pero solo tres contienen los rostros, pues el trípode o peana es el que falta, pues como ya se ha comentado, lo encontró Domeneç y vendió a Ignasi Grau. Este lo entregó a Isidre Torrentó, y este a Marc Ambrós, quien lo reconoció y ordenó que se encontraran el resto de piezas.

Como no todo puede ser tan sencillo, Domeneç no dejará pasar la ocasión de llenar su bolsa aún más, y cuando los Personajes descansen en algún lugar que el mismo indique, o parezca que descansan, el "pastor" junto con otros de su ralea intentará matar a los Personajes para hacerse con el "botín". **Addenda:** Si la cosa se complica mucho y se desea "ayudar" a los Personajes, Guifré lo hará solo si tiene claro que los Personajes están dispuestos a luchar en contra el "culto" y volverá a esconderse sin dar opciones al grupo de hablar con él.



Si los Personajes dan cumplida cuenta de los bandidos y de Domeneç, pueden “ayudarle” a colaborar, podrán averiguar todo lo que sabe este respecto a la peana y a quien se la vendió en Girona, pues tras el ataque fallido, su posición se ha complicado mucho.

La casa de Isidre Torrentó

Lo primero decir que esta parte está basada en “La casa encantada” o “El hechizo de la Casa Corbitt” de “La Llamada de Cthulhu”, y está hecho a propósito, debido al homenaje que se la hizo en su momento a este módulo y recordé que fue una de las primeras aventuras de este tipo que disfruté. Y puesto que deseaba una casa “con cosillas”, decidí usar esta casa por su facilidad para adaptar y ser muy adecuada.

¿Y dónde reside Isidre Torrentó?

Si los Personajes no le preguntaron a Ignasi Grau, o este “decidió” no decir nada o el monje Miquel llegó en ese momento, podrán acudir a la Cúria o Corte Real (83), para solicitar información en el registro de las propiedades de los vecinos, que será factible siempre que dispongan de oro y sean generosos con el funcionario que allí trabaja.

La nueva casa de Isidre Torrentó se encuentra en el barrio judío, en una calle próxima al portal inferior del Call (70) y que desemboca en la calle Mayor del Call (71). Esta casa, cuyas ventanas dan a la calle Mayor, la pudo adquirir con un precio muy bajo tras la muerte de sus propietarios en el año 1.391, cuando unos fanáticos los asesinaron acusándolos de mil y una mentiras... solo por ser judíos.

Addenda: Solo dejar claro que los Personajes podrán entrar en el momento que hayan regresado de Besalú por primera vez. En cualquier otro momento, la familia Tortajada cuidará de la casa, y si intentan colarse a hurtadillas, el espíritu atrapado de Isidre alertará con ruidos a los criados para espantar a los Personajes.

Los vecinos no se callan

Como es fácil de pensar, pueden decidir dar una vuelta por el vecindario y escuchar rumores, cotilleos o preguntar directamente sobre la casa de los Torrentó. Y estos serán los múltiples comentarios que podrán escuchar:

- ✧ La casa fue hace mucho tiempo propiedad de los Ambrós, aunque algo debió suceder que tras la muerte violenta de la esposa y la hija... pero nada más se supo del resto de los que allí residían. **Addenda:** Es totalmente cierto, pues era la casa de Marc Ambrós, que se encontraba muy próxima a la vieja sinagoga.
- ✧ Menos son los que podrán contar que bastante tiempo después de aquella tragedia, una familia compró la casa a la Cúria o Corte Real, por no demasiado dinero y no tardaron en sucederles desgracias, pues fueron enfermando hasta el punto que el hermano mayor se suicidó delante del resto de la familia. **Addenda:** Es cierto, pero incompleto. Esto sucedió, pero gracias a la intervención de Marc Ambrós quien maldijo a los que allí moraban para que “marcharan” y desde ese momento, tanto él como otros “servidores”, alternativamente, han ido siendo propietarios de la casa.
- ✧ Este rumor es más conocido, pues muchas madres asustan con el “rabino malvado” a sus hijos, pues aún se recuerda al rabino Carm ben Sorbma que fue acusado de secuestrar y sacrificar a muchos niños de la ciudad al demonio, y cuando se le fue a arrestar se produjo una contienda entre los guardias y los siervos del demonio, que terminó con muchas muertes por ambas partes y el incendio de lo que fue la antigua sinagoga. **Addenda:** Aunque es notorio, decir que Carm ben Sorbma era Marc Ambrós, solo leer el nombre del revés lo deja claro. Durante un periodo no muy lejano de su vida volvió a ser “rabino” en su comunidad, siendo totalmente cierto los



sacrificios de los niños para lograr corromper la sinagoga hasta sus raíces.

La tragedia de unos criados fieles

La familia Tortajada han sido desde hace generaciones los criados de la familia Torrentó, y cuando Isidre se mudó hace tres meses a esta nueva casa junto a su hermana Sonia, vinieron sus fieles criados con ellos.

En los dos primeros meses no sucedió nada extraño en el hogar de los Torrentó, pero desde que Isidre se marchó a Besalú y no se han vuelto a tener noticias suyas, todo ha ido a peor. El primer mes no pareció notarse mucho, pero dejó de entrar el oro y no se pudo satisfacer los pagos de la servidumbre, ni de la comida y tampoco de los enseres necesarios para el funcionamiento de la casa. Los criados, salvo los Tortajada abandonaron el servicio pese a los ruegos de Sonia Torrentó, y la cosa fue yendo a peor.

Hace un mes, más o menos, Isidre murió en el sótano de la posada la Cruïlla de Camins, pero no murió su alma, que viajó hasta la gema que poco antes había tocado y lo atraía, y así quedó encerrada en la "Narcisa" la parte más oscura y violenta de su alma... y pronto se hizo notar a todos los que vivían en la casa.

Al poco comenzaron a escucharse extraños lamentos y gritos en la casa, no pasaron unos días para cuando los objetos se caían o parecían ser arrojados contra los sirvientes, y esto sumado a que no veían el pago de sus servicios y que la casa parecía ir de mal a peor, provocó que en los primeros diez días todos, menos los fieles Tortajada, se marcharan.

Addenda: Aunque no todos marcharon. El joven Albert, un criado sin padre ni madre que era el mozo para todo, bajó al sótano como tantas otras veces y fue asaltado por la fuerte presencia de Isidre, que lo dominó y obligó a coger el cofre para esconderlo en la habitación "secreta" contigua. Cuando Isidre deseó tocar la gema desde su nuevo anfitrión, este vil acto provocó la muerte de Albert y que Isidre se quedara encerrado en ese cuerpo. Primero se alegró, pues creía poder vivir de nuevo, pero cuando el cuerpo se fue pudriendo y deseo "regresar" a la gema, esta no se lo permitió. Si ya Isidre se adentraba en un camino peligroso, e l verse

en un cuerpo putrefacto, pero "vivo", primero lo desesperó y lo volvió completamente loco. Loco, pero aun "vivo".

Para cuando la joven Sonia Torrentó decidió marchar a Besalú y encontrar a su hermano, la señora Montserrat había sufrido un accidente difícil de explicar al "tropezarse" en las escaleras que bajan al sótano y romperse las dos piernas y casi la crisma. Su esposo se dedicó a su cuidado cada día, pero las extrañas voces, las a veces "visiones" de su amo rondando como un fantasma por la casa, terminaron por volverlo tarado y ser encerrado en el hospital nuevo (144). Su esposa, sin medios para sobrevivir y no deseando regresar a esa casa, malvive mendigando por las calles de Girona, para ella y su esposo. **Addenda:** Esto sucederá solo a partir de que los regresen de visitar por primera vez la posada de la Cruïlla de Camins de Besalú.

Cualquiera que logre encontrar al señor Francesc Tortajada, encontrará a un hombre aterrorizado que parece mirar siempre más allá y que farfulla palabras ininteligibles. Nada se podrá sacar de él. Por el contrario, quien se tope con Montserrat, la escuchará decir que hay una presencia maligna en la casa, que en ocasiones se despertaba por las noches y la encontraba cerniéndose sobre ella, y que cuando parecía "enfadarse", los objetos cobraban vida y volaban por el aire... Pero, sobre todo, recuerda como si algo la aferrase la pierna cuando bajaba las escaleras al sótano, haciéndola tropezar y terminase como está ahora.

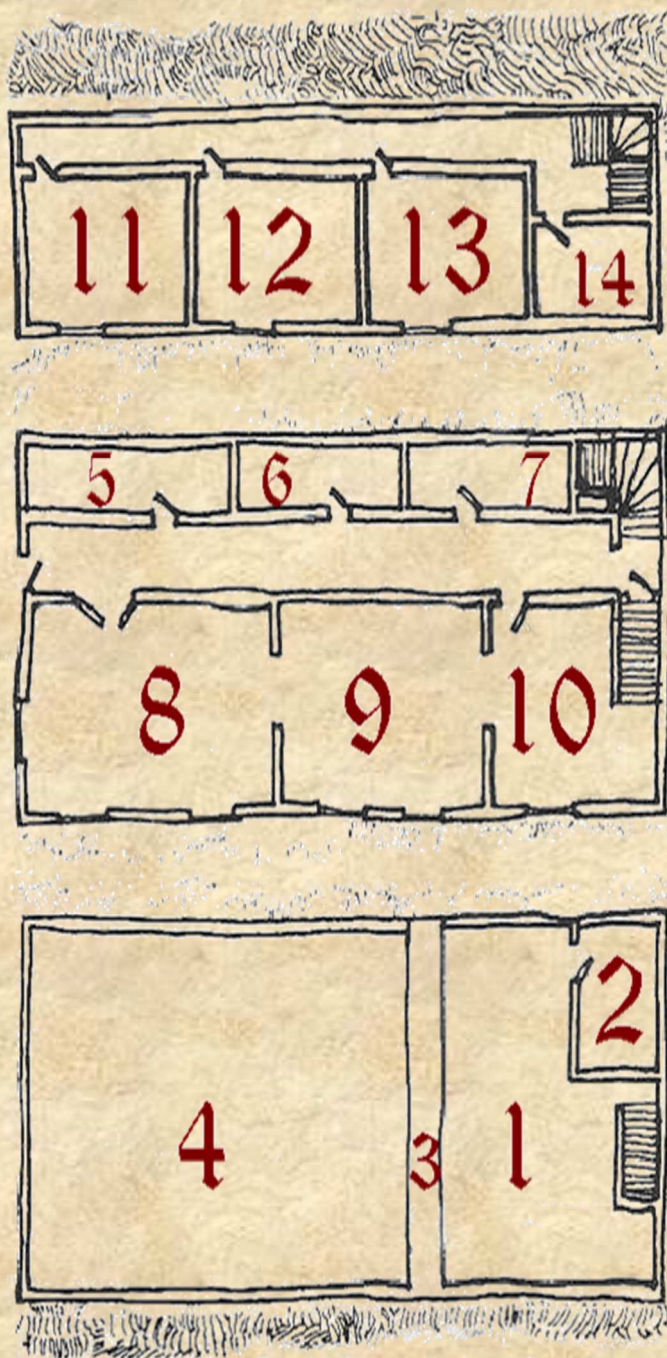
La antigua casa Ambrós

La casa de los Torrentó está inmersa en el barrio judío, con sus calles estrechas y vecinos tan próximos que todos parecen la misma familia. El edificio es de piedra, estrecho y adosado al edificio vecino, pero cuando alguien lo observa, tan solo un instante, siente que es diferente... parece que las sombras se cobijan en él y más extraño aún, parece que "respira", que vive...

La puerta delantera tiene una cerradura, que parece bastante nueva y de buena calidad, y todas las ventanas de la casa están cerradas



desde dentro. **Addenda:** Para abrir la puerta se precisa una tirada de Forzar Mecanismos con un -25% y las ventanas serán imposibles de abrir salvo destruyéndolas, pues están claveteadas desde dentro.



El sótano

1.- La despensa.

Para bajar a esta estancia, se debe contar con la llave que abre la cerradura de la puerta, que además solo se abre desde afuera. Se baja por unas empinadas escaleras de madera, bastante bien conservadas, a una gran estancia donde

el aire está muy enrarecido, aunque es respirable, y que debiera contener las conservas, embutidos y otras viandas de la casa, pero debido a las circunstancias, se encuentra prácticamente vacío. Apenas unas herramientas y algunos enseres para el día a día de la casa ocupan su sitio aquí. **Addenda:** Para mantener el temor, se puede pedir una tirada de Agilidad a los Personajes por la inclinación de las escaleras, y más si deciden bajar a oscuras.

Si los Personajes rebuscan aquí, pueden encontrar un viejo cuchillo, que el alma atormentada de Torrentó podrá "animar" y que ataque a los Personajes. Parar el cuchillo puede ser atrapándolo con una caja, un a manta enrollada... o cualquier otra treta que se les pueda ocurrir, pero "matar" lo que no está vivo será bastante complicado. **Addenda:** Su "animación" tendrá una duración de $2D6+6$ asaltos con una Competencia de ataque de 70% y un daño de $2D6+2$. Estos ataques del cuchillo pueden ser parados o esquivados, pero con un -25% debido a la extraña movilidad y ángulos de ataque inusuales. Para atraparlo deberá realizarse con tirada Para atrapar esta arma se debe lograr una tirada de Pelea y este intento, por muchos que sean en un asalto, puede evitar "el cuchillo" con una tirada de Esquivar de 60%.

2.- La leñera.

Es un viejo almacén en el que queda una buena cantidad de leña con la que surtir las cocinas y las chimeneas, y que cuenta con un ventanuco, ahora bien, cerrado desde dentro, que da a la calle y es por donde se metía la leña.

3.- El muro.

El muro de piedra frente a las escaleras oculta el acceso a la estancia secreta de los Ambrós, un lugar donde la familia se ocultaba si sucedía algún problema o estaba temerosa de algo, como cuando los asesinos de Marc Ambrós mataron a la esposa e hija de Carles Ambrós, y escapó el hijo menor, escondido aquí. **Addenda:** Para darse cuenta del acceso y su mecanismo, se debe lograr una tirada de Descubrir con un -50%, que se puede reducir esta penalización con Forzar Mecanismos. Así, cada





punto en esta competencia restará 1 de la penalización de -50%.

El acceso está perfectamente disimulado, es apenas una gatera por la que cabe una persona de rodilla y a la cual se accede presionando una de las piedras de la pared. Entre las piedras de este muro, se ha creado un nido de ratas bastante grande, y si estas se asustan, ya sea por el fuego de un candil o los ruidos, se asustarán y saldrán como pueden. **Addenda:** Las ratas, de una en una, no son un oponente "serio" para los Personajes, pero un buen montón de ellas si lo son. Así, atacarán a los Personajes con un 50% y producirán 1D3 Puntos de Daño, que no serán reducidos por la armadura. Si los Personajes desean alejar a las ratas no será a golpes, o se verán desbordados y tras unos asaltos caerá muerto, y por tanto solo el fuego mantendrá a los roedores alejados.

4.- El viejo escondite de los Ambrós.

Este es el escondite de los Ambrós y que Isidre Torrentó descubrió al poco de comprar la casa, y donde escondió todos sus "secretos": diversos libros con la historia y lugares de Besalú, anotaciones de las diversas partes del artefacto de Belzebuth, como el trípode, el cáliz y la gema. Y ahora está el cofre con la "Narcisa" dentro, en los brazos del flaco, demacrado, rígido y marchito cuerpo de Albert, que encierra la parte más negra del alma de Isidre. Con el pelo ralo, a mechones, las cuencas de los ojos secas que dejan adivinar unos ojos dentro, su nariz como la hoja de un cuchillo y sus encías encogidas hacen que sus dientes parezcan muy largos. Envuelto en harapos, del cuerpo brota un a putrefacción. El cuerpo muerto está sentado en una silla señorial, con el cofre entre sus manos, y que lo aferra como si fuera este su propia vida... ¡Que lo es!

La habitación es de piedra, con el suelo de tierra muy compacta, con diversas estanterías llenas de libros y pergaminos que conocieron mejores días, y varias mesas en las cuales hay muchos papeles, tintas y carboncillos.

Si algún Personaje decide coger el cofre, el cuerpo sin vida de Albert se levantará y atacará a sus enemigos. **Addenda:** El muchacho

físicamente no será un portento y solo morirá si lo separan del cofre, lo queman o separan la cabeza de su cuerpo, y él se defenderá solo a través de su "voluntad", es decir con los poderes de "telequinesis", "empujón" y "pedradas", tal y como se explica en la página 339 del manual básico de "Aquelarre".

La planta baja

5.- Vestidor.

En la misma entrada hay un espacio donde los invitados podían dejar sus gorros, capas o ropas de abrigo, e incluso las armas si así lo estimaban oportuno. Además, en la esquina próxima al pasillo, hay apilada una buena cantidad de madera que servía para alimentar el fuego de la chimenea del salón de la casa y no tener que buscar la leña al sótano.

6.- Estancia de los Tortajada.

Francesc y Montserrat dormían aquí, en una cama que ahora se encuentra desecha, con una mesa ahora vacía en un rincón, una palangana, un orinal y un arcón donde guardaban sus pocos objetos personales, que también está vacío.

7.- Estancia de la servidumbre.

En esta habitación descansaban los criados, y solo encontrarán algunos jergones con sus mantas, y unos pequeños arcones donde guardaba cada uno sus poquitas cosas personales.

8.- Salón.

Al calor de una pequeña chimenea, es la estancia donde gustaban de hablar Isidre y su hermana Sonia. Sobre la chimenea, un cuadro realizado a Isidre Torrentó puede causar "extrañeza" a los Personajes, y ponerles algo nerviosos. **Addenda:** Se puede aderezar esta escena con la "creencia" de que los ojos de la figura se mueven o que parece haber cambiado la posición de la mano en algún momento. Esto no lo tendrán muy claro... y una tirada de Templanza pudiera ser adecuada para ver quien mantiene la calma y quien preferiría salir de la casa.



Las otras paredes están decoradas con tapices de motivos florales, y los muebles de la estancia tienen formas muy delicadas, como los dos cómodos sillones con sus cojines que acogían a ambos hermanos. También hay varios armarios en los cuales se guardan algunas mantas y enseres de costura de Sonia Torrentó.

9.- El comedor.

Destaca sobre todo la enorme mesa que preside toda la habitación y las sillas dispuestas en las paredes para acercar a la mesa cuando son necesarias. En una alacena se encuentra la vajilla, manteles y útiles necesarios para esta estancia.

10.- La cocina.

Muy bien dispuesta y preparada, cuenta con varios fogones, horno y una buena chimenea, además de una pequeña fresquera de piedra para conservar los alimentos, y la prueba es que aún hay algunos embutidos y quesos depositados dentro. **Addenda:** *Y salvo estos alimentos, para quien se fije, el paso de las ratas ha devorado el resto de viandas que pudiera haber habido colgadas.*

Piso superior

11.- El dormitorio de Sonia Torrentó.

Hay dos armarios llenos de vestidos y ropas de mujer, una cama bien provista de mantas para combatir el frío de la ciudad y una mesa con su silla frente a un espejo, que es donde se peinaba la joven Torrentó.

Cuando los Personajes registren, si lo hacen a conciencia, encontrarán debajo de la cama un pergamino que simplemente dice "Cruïlla de Camins" y "Besalú". **Addenda:** *Esta nota se la dejó el propio Isidre a su hermana antes de marchar a la posada para investigar los objetos del culto a Belzebuth.*

12.- El dormitorio de Isidre Torrentó.

La estancia está dominada por una enorme cama con dosel, una gran estantería con algunos libros, una pequeña mesa y, sobre

todo, las mejores vistas hacia la calle. Y aunque aquí hay diversos candelabros judíos y otros símbolos de dicha religión, el ambiente está enrarecido... extraño. **Addenda:** *Si los Personajes registran el cuarto, los candelabros se encenderán y apagarán gracias a la voluntad de Isidre, e incluso las llamas intentarán hacer arder a los intrusos.*

13.- El despacho de Isidre Torrentó.

El que fuera antiguo despacho de Marc Ambrós y mucho tiempo después de Isidre Torrentó, tiene una fuerte "presencia" de su último dueño, y puede provocar "ciertos sucesos" en la estancia, que vendrán acompañados de un frío súbito en la estancia:

- ✧ Puede provocar extraños ruidos para confundir a los Personajes, como golpes salidos de la nada, respiraciones o gruñidos.
- ✧ Puede mover objetos o arrojarlos a los que allí estén, hasta el punto de poder "empujar" la mesa central en contra de la visita.
- ✧ Dejará surgir arañazos en las paredes frente a la vista de los Personajes.
- ✧ Por medio de su voluntad, puede provocar el suicidio de muchas de las ratas que hay en la casa y hacer que gotee sangre de los techos o resbale por las paredes.

Addenda: *Por ejemplo, puede crear un sonido en la ventana y cuando el Personaje se disponga a investigar allí, "empujar" la mesa para arrojarlo por la ventana.*

Este despacho cuenta con varias estanterías llenas de viejos libros y otros no tan viejos, dedicados a mitología e historia de Girona y de algunas zonas próximas, como evidentemente Besalú. Entre los muchos papeles, hay algunas notas manuscritas del propio Torrentó, que nada revelan, y un contrato de compra de la casa en la que se puede observar que esta casa perteneció hace mucho tiempo a la familia Ambrós.



14.- El baño.

Aunque extraño en otros hogares que no sean judíos, aquí no es tanto encontrar una bañera y una buena cantidad de cubos para traer el agua y calentarla en el pequeño fogón que aquí se encuentra. También hay diversas palanganas y útiles para la higiene de los que residen en la casa. Si bien es cierto, que ahora, la humedad ha creado algo de moho y huele mal.

La "Narcisa"

La "piedra negra", "gema", "Sebaoth", "Narcisa"... son algunos de los muchos nombres que ha tenido este objeto sagrado para muchos pueblos, y que por lo general siempre con un aspecto protector. Este objeto fue cedido por Baal Zebub o más propiamente *Ba'al Z'vûv*, que era el nombre de una divinidad filistea Baal Sebaoth o "Dios de los Ejércitos" en los tiempos de la ciudad filistea de Ecrón para protegerla de sus enemigos.

El Príncipe de los Infiernos creo la "piedra" en color negro y su interior parecía repleto de moscas, haciendo mofa de la propia burla de los hebreos a él, que lo denominaban "Señor de las Moscas". Esto era porque, en los templos dedicados a Baal, la carne de los sacrificios se dejaba pudrir y evidentemente estaban infestados de moscas. Pero realmente, la palabra que compone su nombre es *tsebal*, o morada, y en boca del pueblo se confundió con *tsehub*, o mosca. Así, el "Señor de la Gran Morada" o "Señor del Abismo" pasó a ser el "Señor de las Moscas".

Sus adoradores, mucho tiempo después decidieron crear un Cáliz sobre el cual dejar reposar la "piedra" para poder derramar la sangre de los sacrificios y que tocara la joya antes de reposar en la "copa". Debido a los muchos "servidores" del demonio que deseaban ver este objeto sagrado, se forjó un trípode con las tres representaciones de Belzebuth para elevarlo sin "miedo" sobre los suyos sin miedo a que se cayera el cáliz o el "Sebaoth". **Addenda:** El tiempo hizo que se creyera que la "piedra negra", el cáliz y el trípode, eran

todo uno y necesarios en conjunto, pero realmente, solo es necesaria la "gema".

¿Y lo de "Narcisa"? En el año 1285, el rey Felipe de Francia, arrasándolo y quemándolo todo llegó hasta Girona y la sitió. Esta situación de sitio era insostenible e imposible de romper por las fuerzas del rey Pedro. Se dice que del sepulcro de San Narciso en San Feliu, bien cerrado con una losa muy grande y muy pesada, comenzaron a salir, no se sabe por dónde, unas grandes bandadas de moscas muy virulentas, las cuales pasaron por encima de las murallas de la ciudad y se echaron encima de los franceses. Así, francés que picaban, francés que moría al momento, preso de terribles dolores. Un pánico terrible se apodero de los enemigos, que huyeron, a la desbandada, otra vez a Francia. Cuando las gentes se acercaron a la iglesia, solo vieron una piedra negra sobre el sepulcro, y los gerundenses la llamaron la "Narcisa", y escondieron por si volvían a necesitarla en el futuro. **Addenda:** De toda la leyenda, solo la parte que habla de la piedra es "inventada", para hacer encajar toda la "trama" a las leyendas de Girona. Y para cualquiera que conozca, en Girona San Narciso y las moscas tienen una más que estrecha relación. Si los Personajes se cuestionan más detalles, puede aclararse que San Narciso nació en el seno de una familia noble en la ciudad de Gerunda, ahora Girona, cuando era parte de la provincia Tarraconense de Hispania. Se dice que escapó de una persecución a los cristianos hacia el centro del continente, acompañado del diácono Félix o Feliu, y se instala durante nueve años en Augsburgo, donde es nombrado obispo. Tras esto regresa a Gerunda, donde también toma el papel de obispo y es martirizado en el año 307 junto a su fiel Félix donde posteriormente se levantó la iglesia de San Feliu, en cuyo altar se conservan sus restos.

¿Y los beneficios o poderes de la "Narcisa"? Todos y ninguno. La "piedra" se activa o actúa por su propio deseo cuando siente que alguien la necesita, concediendo el "beneficio protector" que ella considera oportuno. **Addenda:** A la ciudad la salvo del asedio de los franceses, a Isidre Torrentó le concedió preservar su alma hasta encontrar un nuevo "cuerpo" y si todo va "como debe ir", los Personajes se podrán beneficiar de la misma llegado el momento de enfrentarse a Agaliarethph.

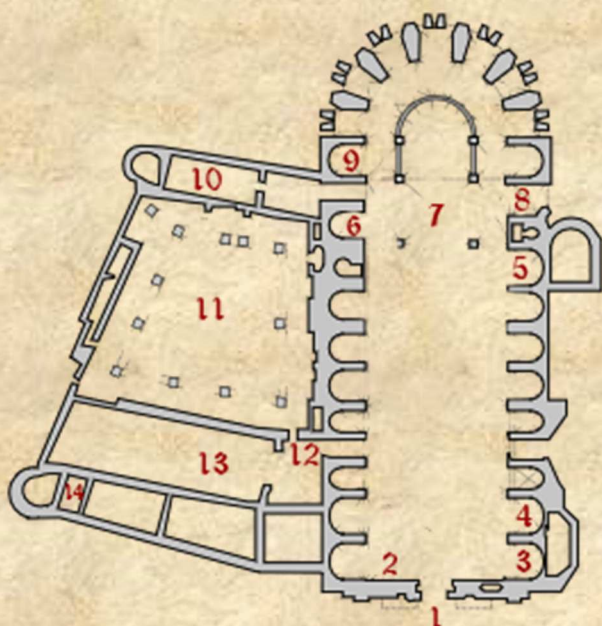
La catedral de Girona

En el punto más alto de la ciudad se encuentra esta catedral está consagrada a Santa María, comenzó a construirse en el siglo XI en estilo románico, conservando en este estilo el claustro y la torre, y continuó en el siglo XIII con un estilo gótico.

La ciudad fue sede de un obispado que se asentó en la iglesia de Santa María, regentando al mismo tiempo el santuario del mártir diácono San Félix, edificado sobre la tumba de dicho mártir muy cerca de la muralla de la ciudad.

En lo más alto de la catedral hay una figura que asemeja a un Ángel, que lleva los ojos tapados por una venda, y que representa la Fe.

1. Entrada



2. Retablo de la Purísima
3. Retablo de la Anunciación
4. Capilla de San Julián y Santa Basilisa
5. Capilla de San Juan Bautista y San Juan Evangelista
6. Capilla de San Andrés
7. Altar Mayor
8. Capilla de San Martín
9. Capilla de los Cuatro Mártires
10. Capilla del Beato de Gerona
11. Claustro
12. Puerta de San Miguel
13. Distribuidor
14. Tapiz de la Creación

Addenda: Aclarar que, aunque no se observan entradas en el plano, cada estancia las tiene, y aunque existe físicamente la capilla del Beato de Gerona, no está dedicada al mismo, y es una invención necesaria para la trama.

La bruja de la Catedral

Esta escena transcurrirá en cualquier momento en el cual un Personaje esté durmiendo, y comenzará a soñar...

Escuchará un ruido en su habitación y observará como su puerta parece que se acaba de cerrar, y si va hasta la misma y mira, no verá a nadie, pero si observará que, en el piso inferior, la puerta del hostel de la Leona también se cierra. Si el Personaje se llena de valor, y sigue a la figura, solo verá la sombra de una mujer muy encorvada al girar una esquina, la sombra producida en una pared por algún candil... pero siempre a cierta distancia. Así hasta llegar a la zona de la torre de Carlemany en la catedral...

De pronto, como surgida de las sombras, una anciana ataviada con una larga vestimenta y la cabeza cubierta con una toca, lo hablará con voz queda, dirigiéndose al Personaje directamente por su nombre. Casi entre susurros le pedirá su mano para "ver lo que debe ver". **Addenda:** El Personaje puede pensar en que van a "leerle" el futuro en su mano y se la deje sin más... Si no la deja "tocarle" y actúa de forma "violenta", despertará en su cama... En este momento, se debe decidir si se desea dar la oportunidad de "jugar" esta escena a otro Personaje, o directamente se pierde esta "información".

Cuando la vieja bruja le roce la mano, el Personaje pestañeará y al abrir los ojos... verá que se encuentra en una estancia muy extraña, que la altura y amplitud podría albergar muchas de las iglesias en las que ha estado. Su piedra es negra, de formas retorcidas que asemejan cuerpos de niños recién nacidos, y que toma un escalofriante brillo al reflejar la luz de un cielo rojo como la sangre. Y allí, en medio de todo, una mujer de belleza inhumana, de cuerpo perfecto y completamente desnuda susurra extrañas palabras a un hombrecillo de nariz ganchuda y dientes desiguales, barbilla hundida y escasa



barba de pelos ralos, pero que despide un penetrante y nauseabundo olor que poco a poco se extiende por la estancia. **Addenda:** El demonio con forma de mujer es Masabakes, la diablesa de la lujuria y con ella está Astaroth, el Señor de las Mentiras. El anillo de plata con el que juega es igual que el proporcionado a sus adoradores tras su primer encuentro y que deben llevar colocado en la nariz.

Masabakes: Escúchame mi Príncipe... No debemos arriesgarnos de manera inútil... Deja la gloria para el otro "príncipe" ... Permite que el riesgo sea suyo...

Astaroth: Calla ahora mi amor... Él se acerca...

A través de una de las gigantescas ventanas se observa una enorme forma que se acerca, es una mosca gigantesca y realmente repugnante, que sobrevuela a las otras dos figuras de la estancia. **Addenda:** Este demonio es Belzebuth, el Señor de la Guerra... ¡Y de las moscas!

Masabakes: Bienvenido a mi morada Príncipe... Escúchame pues son grandes noticias... Mi siervo ha logrado hacerse con el descendiente y lo lleva hacia la Puerta de Burgos... Allí será nuestro...

Belzebuth: ¿Nuestro? ¿Nuestro? ¿NUESTROOOO?

Y mientras grita la última palabra, la horrenda mosca se transforma en otra gigantesca figura humanoide con la frente ceñida por una banda de fuego mientras se acomoda en unos enormes cuernos que brotan de su frente, levantadas las cejas sobre unos ojos brillantes sobre su larga nariz, en un rostro abotargado. Su piel negra como el carbón se cubre en muchas partes por un pelaje largo y crespo de la cabeza a los pies, de su espalda nacen dos gigantescas alas de murciélago, sus patas son de ánade y la cola de león. **Addenda:** El Personaje deberá tirar Templanza para controlar el terror que le invade y proseguir dentro del "recuerdo" de la Sombra.

Belzebuth: ¿Desde cuándo se te ha dado un papel más allá que el de ramera de un Príncipe? ¿Desde cuándo has dejado de ser una servidora?

En ese momento de la espalda de la mujer se desplegarán dos grandes alas y saldrá volando por el ventanal que entró Belzebuth, mientras le dirige a este una mirada de verdadero odio.

Astaroth: Veo mi querido hermano que no has olvidado como tratar a los tuyos... Es precisamente ese tacto el que hace que todos los moradores de los Infiernos se sientan cómodos con tu presencia...

Belzebuth: No necesito nada de nadie que no sea su temor hacia mí... Y ahora dime... ¿Qué es lo que te preocupa? Ya no hay camino de retorno... Sabes lo que Lucifer nos hará si fracasamos...

Astaroth: Sé que Gabriel está dispuesto a colaborar con lo que pedimos a cambio del niño... Así me lo ha hecho saber Ramiel... Pero debemos provocar que salga de sus dominios del Infierno, pues en ellos Luzbel es demasiado poderoso.

Belzebuth: Eso es casi un imposible... Lucifer es poco dado a abandonar sus dominios... Puede ser muchas cosas, pero no es estúpido...

Astaroth: Salvo que suceda algo que le obligue a mirar... Y requiera de su magnífica presencia... Y creo saber cómo hacerlo...

Belzebuth: ¡Ilumíname hermano!

Astaroth: Debemos "regalarle" al último descendiente del Hijo de Dios... Debemos "dárselo" para que pueda vengarse de quien le condeno al Seol... Abriremos la Puerta entre el mundo de los mortales y el Infierno para que la Sangre del Nazareno las cruce y allí se enfrente a Luzbel...

Belzebuth: ¿Y si es derrotado el mortal? ¿Qué haremos?

Astaroth: La Puerta estará abierta para Gabriel, donde debiéramos entregarle al crío, y si se tuercen los designios tan claramente mostrados... Y el Arcángel observa lo que sucede, se enfrentará a Luzbel por el crío, y gane quien gane a nosotros ya no nos importará.

Belzebuth: Y en todo ese ardid... ¿Cómo salimos ganando?

Astaroth: Si el Nazareno derrota a Luzbel, tal y como acordé con el Arcángel, este recogerá al mocosito y tú serás el Príncipe que heredará el Infierno... Y en el caso menos sencillo de exterminarse entre Luzbel y Gabriel... Sea quien sea el vencedor



y el derrotado... Tú entregarás el mocoso a Tartaruchus... ¡Intacto! A cambio solo pediremos que reines sobre el Infierno... Al fin y al cabo... ¿Qué más le da a Dios el demonio que ocupe el Trono, mientras este cumpla con las desagradables obligaciones de castigar a los pecadores?

Y este será el momento en el cual el Personaje abrirá los ojos... y estará solo... en el exterior de la catedral cerca de la torre de Carlemany... con su mirada fija en una gárgola con forma humana... y sin tener ni la más mínima idea de cómo ha llegado hasta allí.

La "lápida" de Carles Ambrós

En la catedral de Girona podrán dar y dar vueltas y no encontrar nada destacable, pues Carles Ambrós no tiene lápida, sino una simple piedra conmemorativa de mármol con un "C.A." y un bajorrelieve con la forma de un menorá invertido. Si lo consiguen abrir o destrozar a la fuerza, encontrarán el Cáliz que se asienta sobre la peana y sobre el que se asienta la "piedra" negra. **Addenda:** La búsqueda será más sencilla si los Personajes deciden que buscan un símbolo del menorá. La verdad es que aquí solo está escondido el cáliz "infernol", pues Carles Ambrós fue asesinado y jamás llegó a ser enterrado. Para abrirlo solo precisan de la "llave" que tiene Eulalia Ambrós como collar, o traer un buen martillo y destrozar el mármol.

Si hacen lo "necesario" para conseguir "abrir" ese "cajón", encontrarán el cáliz de oro y un pergamino de piel de cordero bien guardado, y que narrará lo siguiente:

Yo, Carles Ambrós fui recompensado por el Conde Bernardo I de Besalú, apodado Tallafarro, debido a mis cuidados y atenciones como médico y consejero, con unas tierras próximas a Besalú, donde su hijo, el Obispo Wifredo ejerció su labor de pastor espiritual. Comencé la construcción de una torre y hasta aquí traje a mi esposa, mi hijo y a mi hermano Marc Ambrós, buen hombre y judío como yo, que era parte de los rabinos de Girona.

No pasó mucho tiempo cuando comencé a escuchar extrañas salmodias por las noches, sin poder reconocer la voz cavernosa que los pronunciaba y tampoco hallar el lugar de donde provenían cerca de mi hogar... El tiempo solo hizo que aumentar mis preocupaciones y más cuando advertimos la

desaparición de trabajadores de la torre o de campesinos cercanos, siempre coincidiendo a la noche en la que se escuchaban esas extrañas y repetitivas letanias.

Lo consulté con mi hermano, versado como yo en muchos de los secretos de los nuestros y de la Cábala, y me aconsejó marchar a nuestra residencia de Girona mientras él se hacía cargo del asunto. Y así lo hice. Acudí a la sinagoga y a la iglesia, recé a Dios en sus muchos nombres, y allí frente al altar intentaron asesinarme. Me defendí y sobreviví a un agresor que no reconocí. Acudí a mi casa y allí encontré a mi esposa e hija asesinadas, y mi pequeño salvó la vida al esconderse en un arcón. Tras casi veintiocho días decidí regresar a mi torre...

Lo que allí encontré no pude haberlo imaginado en mil vidas que viviera... un maldito aquelarre en mis dominios y era mi hermano quien lo dirigía... siempre fue mi hermano quien se pervertió con aquellos papeles y objetos que compramos en Roma cuando viajamos junto al Conde Bernardo I para solicitar el obispado para Besalú... aquellos textos en un hebreo extraño... la gran joya sobre el cáliz y la peana con los tres rostros del demonio... y no lo vi... no advertí la caída de mi hermano... La ira se adueñó de mí y no sé cómo logré matar a todos aquellos malditos y llegar hasta el que fue mi hermano, golpearle y volverlo a golpear hasta que sentí su cabeza quebrarse...

Luego caí en el llanto... la desesperación... y cuando volví en mí, el cuerpo de mi hermano no estaba allí... y por alguna razón, que no entiendo, no me sorprendió... Viajé hasta Girona y mi Señor Bernardo me escuchó con pena, me aconsejó y protegió a mí y a mi hijo, pero sobre todo me puso en contacto con el caballero Gerard de Trulls, quien pertenecía a una sociedad secreta llamada la Fraternitas, una orden dedicada a extinguir las llamas del maligno en la tierra. No me fie completamente, pues él tampoco se fiaba de mí al ser judío, pero ambos teníamos los mismos fines: terminar con el maligno.

Durante un tiempo busqué al traidor que llevaba mi sangre, pero no lo encontré, y siguiendo los consejos del caballero de Trulls, decidí esconder los objetos y facilitarle a su orden una manera de encontrarlos si fuera necesario. Contraté a canteros y obreros de zonas distantes, sin mantenerlos demasiado tiempo en la construcción de la torre para que no conociesen mis verdaderas intenciones, que eran construir una estancia secreta a todos donde ocultar parte de los objetos y dar los pasos para poder encontrarlos. Así, en el sótano de mi torre, bajo la indicación del menorá, oculté la estancia y allí dejé la enorme piedra roja, junto a dos menorá con sus



velas, estas creadas con buena cera, tintes y un fuerte veneno que mataría a quien las encendiese. En el techo siguiendo algunos tratados logre pintar las pistas de un modo invisible, que solo se revelaría al encender las velas que liberaría el tinte al consumirse, dejando negro el techo salvo la zona que contenía la mezcla repelente y el mensaje. Allí indicaría que aquí, en esta lápida conmemorativa, creada también con el ingenio de un cerrajero amigo, escondería el cáliz y esta última voluntad que estás ahora leyendo. En la ermita de Santa Margarita dejé bien ocultas las tres caras del demonio y la peana que las sostiene, también a la vista del símbolo del candelabro de siete brazos. Y, por último, he dejado a mi hijo un colgante creado por el cerrajero, con la misma forma, que indicaría a la par lo que el ojo debía buscar y en la lápida, la llave que liberaría el cáliz.

Hoy he entregado a mi hijo la llave y clave de toda esta estratagema, y al caballero de Trulls unas palabras y unos trazos dorados en un trozo de pellejo de cordero que indican como llegar a descubrir el secreto que ha llevado a la muerte a mi familia. Mi pequeño desconocerá toda esta blasfemia a Dios y la Fraternitas la existencia de la llave.

Siento la muerte muy cerca y la presencia del que una vez fue mi hermano.

No me queda demasiado tiempo. Lo sé. Y enfrentarme a mi hermano es una locura si no murió la vez anterior. Me enfrentaré a él con la esperanza de matarlo, pero por si el destino me fuera esquivo, envenenaré mi cuerpo para no confesar nada bajo tormento.

Gane o pierda, esta noche será la última para mí.

Carles Ambrós

La obra en el templo

Los Personajes observarán que hay una zona en la cual están trabajando varias personas que entran y salen, pero que no puede verse nada, pues la zona está “oculta” tras tablonos y telas, además de dos guardias que impiden la entrada a cualquiera que no tenga el permiso oportuno. Los dos hombres que custodian la zona llevan en sus jubones los símbolos de guardias de la ciudad, y si Personajes saben disimular, y tienen buen oído, pueden escuchar una conversación que tienen con una tercera persona:

Guardia:

¡Hombre Miquel!

Cret que no estabas en la ciudad... que viajabas con el Señor Torrentó...

Miquel:

No... en principio pretendía viajar con el señor Torrentó a Besalú hace un par de meses, pero me asignaron al hospital viejo y ahora otra vez por aquí...

¿Qué tal todo?

Guardia:

Pues ya ves... nos han ordenado hace unos días que vigilemos mientras quitan el retablo con la mayor rapidez posible...

dicen que el momento ha llegado... el advenimiento está cerca...

¡Por fin!

Miquel:

Bien vale el esfuerzo... el trabajo de una vida será recompensado...

¿Y el nuevo Mesías?

Guardia:

A mi solo me parece un crío con demasiada facilidad para darle al pico...

Si los Personajes ya buscaron a Ignasi Grau, podrán reconocer que quien habla con el guardia es el monje del hospital viejo (18), y que les solicitó dejarlo “descansar”.

Si los Personajes logran “acercarse” a la obra y observan durante un tiempo, se darán cuenta que hay dos guardias fuera, pero que cada poco tiempo salen algún otro hombre armado del interior. Con esto pueden tener más o menos claro, que hay más guardias dentro.

¿Y qué sucede dentro? Sencillamente en la capilla del Beato de Gerona (zona 10 de la catedral), hay un enorme retablo que está siendo retirado poco a poco, y dejando a la vista una representación del “Descensus ad inferos” similar al del Beato de Liébana que hay en la catedral. **Addenda:** Realmente Marc Ambrós no sabe el motivo por el cual su Amo



desea que ese retablo sea retirado y quede a la vista el fresco pintado en la pared por la monja Ende hace muchos años. La verdadera razón está en el plan de Belzebuth para que, al realizar el Aquelarre, se abra un camino muy antiguo que permitía el "viaje" entre la tierra y otros "Reinos", incluido el Infierno, y por este camino, Belzebuth se llevará al heredero de Jesús para que se enfrente a Lucifer, o en su caso, negociar con Dios una "salida beneficiosa para todos".

¿Y para que precisan del objeto que Carles Ambrós ocultó? Su fin, es facilitar a quien lo use la convocación de un gran demonio, pues el artefacto señalará un camino desde el Infierno a un lugar en el mundo de los hombres. **Addenda:** El objeto es algo añadido en el "nuevo" plan del Príncipe del Infierno, que supone le ayudará a llevarse al "mesías" al Infierno.

El final de muchos caminos

Los asesinatos del pentáculo

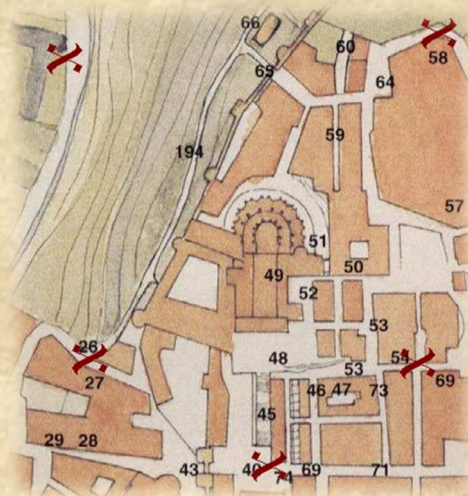
Tras dar instrucciones el "joyero" a Marçal Llucià, este último se reúne en el puente de Framenors (166) con cinco "servidores" de su confianza para que junto a otros del culto realicen una serie de sacrificios los próximos cuatro días antes de la medianoche, y en lugares concretos, con tal de conformar un pentáculo cada noche en el que la catedral permanezca, más o menos, en el centro.

Los sacrificios se realizarán "al azar", es decir, los cultistas se dispondrán en la zona que pretenden realizar el sacrificio y amparados por la noche, se colarán en las casas, aprovecharán patios, portales, arcos... lo que puedan, y sacrificarán a la víctima arrancándola el corazón y quemándolo allí mismo mientras salmodian en apenas susurros. Todo esto no les tomará más de diez minutos, y escaparán entre las sombras. **Addenda:** Además, el Mostassaf Llucià a partir del primer sacrificio, y para evitar sospechas, colocará a sus hombres vigilando las zonas "exactas" donde se cometió el asesinato anterior y no "buscando" nuevas zonas o pistas de los que pueden cometerse. Prefiere que la gente piense

que es "incompetente" a que sospechen y puedan "arruinar" el ritual.

Cada noche se realizará un sacrificio a Belzebuth, y estos serán los sitios adecuados para ello:

- ✧ La primera noche, o de lunes a martes, estos serán los cinco lugares escogidos teniendo en cuenta que el primero es al Este, bajo unas arcadas en la plaza del mercado o Mercadell (40).

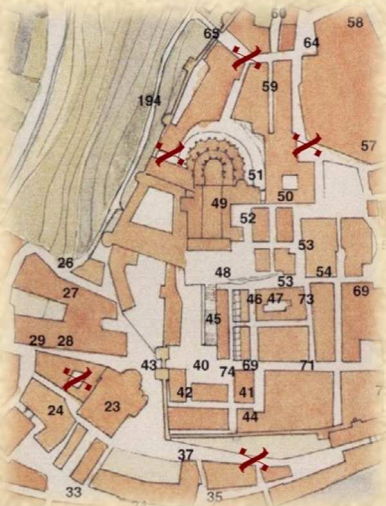


- ✧ La segunda noche, o de martes a miércoles, estos serán los cinco lugares escogidos teniendo en cuenta que el primero es al Norte, en el interior de una casa entre la calle Portal del Call a la Herrería (85) y la plaza de los Caballeros (89).

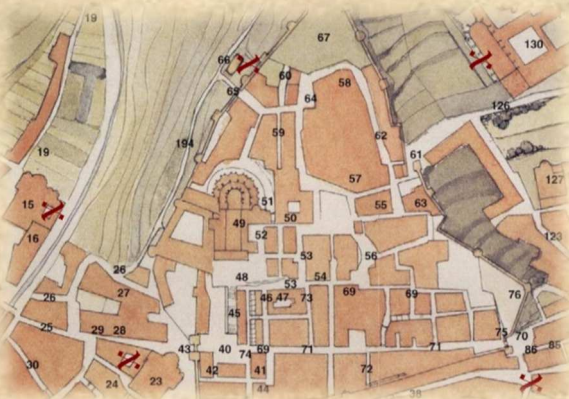




- ✧ La tercera noche, o de miércoles a jueves, serán los cinco lugares escogidos teniendo en cuenta que el primero es al Oeste, en el interior de un comercio en el cruce de la calle del Palau (59), la plazoleta de Gironella (64) y la portezuela de Gironella o de St. Cristòfol (65).



- ✧ La cuarta noche, o de jueves a viernes, serán los cinco lugares escogidos teniendo en cuenta que el primer asesinato es al Sur, en la celda de un monje del monasterio de St. Pere (15).



¿Qué beneficios puede conllevar evitar los asesinatos? Realmente pocos, pues solo dificultan la realización del Aquelarre, pero no lo impiden. Aunque si puede aclarar ciertas dudas a los Personajes como el nombre del culto o quienes son miembros del culto. A la primera cuestión es "Siervos de Belzebuth" y a la segunda, estos "asesinos" solo podrán delatar a miembros

sin relevancia, tampoco demasiados, pues se organizan por pequeños grupos para que, si se localiza a uno, no caiga el resto del culto. En general, unos u otros, solo conocerán como "líder" a Marçal Llucià, aunque todos saben que hay alguien más poderoso tras este.

El Gran Aquelarre a Belzebuth

Si todo ha ido como "debiera", los Personajes habrán descubierto que algo muy extraño sucede en la capilla del Beato de Gerona (zona 10 de la catedral), y si actúan con decisión pueden llegar a impedir lo que allí pretenden los "Siervos de Belzebuth".

Dependiendo de la hora del día, los Personajes se pueden encontrar una cosa u otra, lo cual es importante a la hora de afrontar la situación:

- ✧ Entre Maitines y laudes, cumpliendo las órdenes dadas por Marçal Llucià, aprovechando la noche, se cerrarán todas las puertas de la catedral y se colocarán dos guardias en cada una de ellas. Además, cinco hombres más se colocarán frente a la entrada de la capilla del Beato de Gerona.

Si durante el día alguien pretende entrar en catedral, los guardias amablemente le informarán que durante este día se pretenden terminar ciertas obras sin provocar riesgos a los propios clérigos y a los vecinos. Si algún sacerdote se empeña en acceder, no se le negará el paso, pero irá acompañado hasta una zona apartada donde sentirá como un cuchillo le entra por la espalda y le roba la vida.

Un grupo de doce cultistas se disponen en la capilla y comienzan sus salmodias a su Amo.

- ✧ Entre Vísperas y completas, el Inquisidor Figueres y el Mostassaf Llucià comenzarán a realizar ciertos pasos más concretos para convocar a su Amo. **Addenda:** Estos permanecerán allí todo el tiempo salvo "necesidades" que a alguno lo obligue a marchar, pero uno de ellos siempre permanecerá "dirigiendo" el ritual.



- ✧ Entre completas y Maitines del sábado, llegará Marc Ambrós para realizar la parte final del Aquelarre junto al grupo presente en la capilla. El resto de miembros estarán dispuestos protegiendo la catedral y los diferentes puntos definidos para dar un mayor poder al largo Aquelarre.

Justo al dar Maitines, si los Personajes no han actuado o no han logrado evitarlo, el gran Aquelarre ha tenido éxito, y Belzebuth se ha llevado a Dagoberto al Infierno. La profecía de la monja Ende se ha cumplido, y la Sangre del descendiente de Dios ha derrotado a Satanás. Dagoberto ha dado su vida y su alma regresará junto a su Padre en los Cielos. Ahora Belzebuth es Señor del Infierno. **Addenda:** Como ya se dijo al principio, "La Niebla" habrá terminado para los Personajes, salvo los flecos que se deseen resolver como puede ser la venganza de Lonora, y decidan que don Mateo ya ha vivido demasiado... si es que aún está vivo...

Dada la estructura de lo que sucede, pueden impedir el gran Aquelarre de muchas maneras y en muchos momentos diferentes, por este motivo Satanás no será derrotado y Belzebuth no se ha convertido en el nuevo Señor de los Infiernos. **Addenda:** Como apunte, decir que si los Personajes llegan al ritual cuando está Marc Ambrós presente, si este observa que la situación es complicada, realizará el hechizo de "Polvos de Viaje" para transportarse a su tienda, y de allí a... ¡Besalú! No es necesario que llegue hasta allí, pero si recomendable para "entretener" la parte final de la campaña.

Se debe tener en cuenta también si los Personajes han logrado hacerse con la "Narcisa", si es que no la tenían aún, pues esta piedra negra les será muy útil y necesaria en el futuro.

Quando el día se hace noche

Si el ritual para convocar a Belzebuth no ha tenido éxito, el joven Dagoberto estará "vivo" y obviamente encerrado en su jaula de la catedral. Se pueden dar dos

situaciones, pero ambas terminarán de la forma similar por necesidades de la trama:

- ✧ Si los Personajes intentan liberarlo en la catedral durante el gran Aquelarre a Belzebuth.
- ✧ Si los Personajes deciden esperar al día siguiente, cuando el crío sea llevado frente a la catedral (48), para ser quemado ante todos los vecinos de Girona.

En cualquiera de ambos casos, al pretender liberar al heredero de la sangre de Jesús, observarán que de un modo inusual las sombras se extienden por el lugar, ya sea en la capilla del Beato dentro de la catedral, o en la plaza frente a la misma. Todo se tornará la noche más oscura que recuerden, llegando a no poder ver nada en absoluto, y permitiendo a las Sombras de Agaliarethp aterrorizar y paralizar a los presentes, sean los cultistas o los vecinos de Girona que desean ver el castigo al falso profeta.

Addenda: Recordar lo que se dijo, que para evitar que los Personajes, piensen o crean, que es una situación forzada el momento de la "liberación" de Dagoberto por las Sombras, podemos evitarlo dejando "ver" a través de alguna tirada de Descubrir, como una "sombra" se ha movido o no parece "seguir" a su "dueño". La intención es que los Personajes "sepan" que las Sombras vigilan al crío.

Mientras esto sucede, Albert se acercará al joven para "rescatarlo" y llevarlo a las monturas que tiene muy cerca, para salir por el portal inferior del Call (70) hacia Besalú.

El aviso de Teresa


¿Y ahora que hacen los Personajes? Pues hay dos modos de poder proseguir la crónica, ya sea por la decisión de los Personajes de indagar en las puertas de la ciudad y llegar a averiguar que el joven Dagoberto escapó junto a otro hombre por el portal inferior del Call (70). Una vez allí, si preguntan a vecinos y aldeanos, no les será complicado llegar hasta Besalú.



El otro modo, y el más fácil, es por el último acto de "bondad" de Albert, que libera a Teresa para que busque en el hostal de la Leona a los Personajes y les indique que

viaja hacia Besalú junto a Dagoberto, y que deben darse prisa.





Parte Segunda

Donde se cuenta de cómo los Personajes deben viajar hacia un destino sombrío y librar a Dagoberto, el heredero del linaje de Jesús y María Magdalena, de un final funesto.

Besalú

Antes de continuar, esta parte recoge ideas de un módulo mítico llamado “Garras de Hielo” del juego “Ragnarok”, y del cual aún muchos guardamos un inmejorable recuerdo. Aunque el resultado final no se parece mucho al original, mi idea de Agaliaretpf surgiendo del volcán es un recuerdo muy vivo del Cenn Cruaich surgiendo del túmulo. Pero por encima de esto, el recuerdo de Pichot como un “malvado” brujo inocente, aún me parece un gran “villano” del tipo que me gustan, e Hilari solo es un “retoño” de Pichot. El resumen es que esta parte final de la campaña, es una sonrisa al pasado de aquellos que volvimos a enterrar al “dios muerto”... fuese en la mesa que fuese.

Conociendo un poco el lugar

Esta pequeña ciudad se encuentra en la zona de La Garrocha, a unas siete leguas y media de Girona, y su nombre original era Bisuldunum, que indica que era una fortaleza entre los ríos Fluviá al sur y el Capellades al norte.

El origen de la ciudad fue el castillo de Besalú, edificado sobre un cerro donde están los restos de la canónica de Santa María, y que protege una ciudad con importantes edificios.

Los orígenes históricos de Besalú se remontan hasta los íberos, pasando por los pobladores romanos y ya muy posteriormente, esta zona fue liberada de dominio islámico por las tropas carolingias. Tras la reconquista de Gerona, en el año 785, encomendaron la administración de esta comarca a un Conde nombrado por el Rey, que podía ser revocado de su cargo si el monarca así lo decidía. De este

modo, la ciudad se convirtió en capital de un condado, y sus gobernantes, los Condes, pasaron a controlar Besalú y su territorio.

En el año 894, el Conde Guifré, llamado el Pilós o el “Velloso”, concedió a su hermano Radulf el condado de Besalú. Radulf inició su propia dinastía hereditaria de gobernantes, y ésta persistió hasta el año 1.111, en que el último Conde de la misma, Bernat III, murió sin descendientes. Por esta razón, y debido a un pacto existente entre Bernat III y el Conde de Barcelona Ramón Berenguer III, el condado de Besalú pasó a formar parte del de Barcelona, y por lo tanto perdió su independencia. Desde el momento en que el antiguo Condado de Besalú se integra en la casa de Barcelona, la antigua capital del mismo pierde importancia a favor de Olot, que posteriormente se convertirá en capital de la comarca de la Garrotxa.

Cabe mencionar como interesante, debido a la propia aventura, que el hijo mayor de Oliba Cabreta, el Conde Bernat I Tallaferro, Conde de Besalú, luchó para que su condado fuera sede de un obispado. Consiguió del Papa Benito VIII la creación del mismo, así como el nombramiento de su hijo Guifré como primer Obispo de la nueva sede episcopal. Pero a la muerte de Tallaferro, su hijo Guifré fue presionado por los Obispos de Vic y Girona para que abandonara su cargo, hasta que finalmente lo hizo y se retiró a Sant Joan de les Abadesses. Cuando en el año 1.030 fue nombrado Obispo de Carcasona, el obispado de Besalú desapareció definitivamente.

Se debe destacar varios lugares dentro de Besalú, como son las murallas que protegen la



ciudad y su castillo construido en lo alto del cerro, pero lo más destacado es su puente, una construcción compuesta por siete arcos levantados siguiendo una curiosa disposición angular, motivada probablemente por el aprovechamiento de las rocas del lecho del río. Se aprovecha para el pontazgo, es decir cobrar un peaje a los viajeros que deseaban usarlo para cruzar el río.

La Plaza Mayor está en su mayor parte rodeada por arcadas semicirculares, y era un cruce de caminos que une a Olot, Figueres y Girona, convirtiéndola en un importante centro de mercado. Aquí se encuentra la Curia Real. De aquí nace la calle Mayor, que nos conduce a la Iglesia de San Vicente fundada en el siglo X, a la casa Cornellá y a otros lugares importantes en el día a día.

El monasterio de Sant Pere de Besalú o de San Pedro de Besalú, fue fundado en el año 977 por el Conde Besalú Miró Bonfill, el cual lo puso bajo el patrocinio de la Santa Sede de Roma y consiguió el traslado de las reliquias de los santos Prim y Felicià. Dos años después, el papa Benedicto VII, por medio de una bula, concedía al monasterio el privilegio de poder elegir abad. Su consagración se llevó a cabo en el año 1.003, gracias al Conde Bernardo Tallaferro. Su iglesia es de planta basilical con tres naves y un gran ábside central con

deambulatorio, y es destacable para los Personajes saber que en la fachada principal hay un portal de arco de medio y sobre esta puerta hay una ventana, a cuyos lados hay unos leones con cara diabólica, uno pisando una serpiente y el otro un mono.

Dentro de todo el entramado de calles, destaca el Call o barrio judío, con una comunidad constante desde el siglo IX, y que rendía cuentas únicamente al Rey, pues al no tener la categoría de ciudadanos tampoco podían pertenecer a municipio alguno. Esta aljama contaba con sus propias instituciones, como la asamblea, el consejo, los notarios y jueces, los vigilantes de la judería, los recaudadores, el rabino, el maestro, el bedel de la sinagoga... Cabe destacar la sinagoga y un paso subterráneo conduce al edificio donde se efectúan los baños rituales o Mikveh.

Besalú y sus alrededores

Ahora es el momento de saber los lugares más importantes de Besalú y sus vecinos más relevantes, al igual que de sus alrededores.

Adenda: Para comprender las distancias en la zona, viajar entre Besalú y el volcán de Santa Margarita por el camino del norte, son casi siete leguas, en línea recta solo son unas cuatro leguas, pero muy "cansadas" entre montañas, y si el viaje es por el camino del sur son casi ocho leguas.



1. Volcán y ermita de Santa Margarita
2. Granja de Galdric Cornellá
3. Altar de las montañas
4. Aldea abandonada de Plà
5. Besalú
6. Cruïlla de Camins



1. Herrería de Jean Sagna
2. Casa Cornellà
3. Puerta de Portaguera o portal de l'aigua
4. Torre y puerta de Torell
5. Puerta de las Huertas o dels Horts
6. Monasterio de Sant Pere
7. Casa de Pere Alsina
8. Casa de Gregori y Caritat
9. Molinos
10. Hospital de Sant Julià
11. Sant Vicenç
12. Curia Real

13. Mercado
14. Castillo
15. Casa de Cast
16. Sinagoga
17. Casa de Iscle Soler
18. Puerta de la Força
19. Priorato de Santa María
20. Casa de Domeneç
21. Puerta del Puente
22. Casa de Eulàlia de Ambrós
23. Puente y pontazgo
24. Río Fluvà



¿Qué ha sucedido hasta hoy?

Lo primero es narrar todo lo que ha sucedido hasta ahora, pues es la única manera de poder comprender lo que puede suceder en el futuro cercano... muy cercano para los Personajes.

Hace demasiado tiempo para que casi nadie lo recuerde, y a veces, decir demasiado, es una eternidad. Por estas tierras han pasado de largo y han poblado muchos pueblos... muchas gentes antes de los íberos... y todos, sin excepción, aquí adoraron a dioses terribles y temieron la "boca"... puede ser que por costumbre... creencia... o temor... ningún pueblo ha olvidado que aquí se cruzaban muchas corrientes de poder o líneas de Ley, y tan fuertes eran, que en días como el de Yule, se podía transitar entre este mundo y el Otro Mundo. Tanto es así, que el miedo se apoderó de los íberos, que decían que la "boca de Endovélico" permitía el paso de un ejército desde sus palacios a este lado. **Addenda:** Las líneas de Ley y los lugares con tanto poder, llamados ombligos del mundo u ónfalos, como los denominaban los griegos, encuentran comentados en la página 26 del suplemento "Ars Malefica" para "Aquelarre", y las Moradas de los Dioses vienen descritas en la página 29 del mismo suplemento. Sobre el día veintiuno de diciembre o Yule, se puede encontrar información en la página 27 del suplemento "Ars Malefica" para "Aquelarre".

Hace mucho, al igual que pueblos como los moabitas, amonitas, fenicios y cartagineses adoraban a Moloch, los íberos adoraban a Endovélico, y ambos eran una de las muchas representaciones de Agaliaretpth, quien no fue creado como un Ángel, sino que surgió de los abismos tenebrosos tras la rebelión de los Ángeles, habiendo nacido de la ira de Dios frente a Satanás. O tal vez ya estaba. Conocido como "el muy negro", Endovélico, era señor de la noche y del Inframundo, y aunque tenía aspectos positivos para sus adoradores, no era más que otro de los nombres y aspectos de Agaliaretpth. **Addenda:** Asimilar a Agaliaretpth y Endovélico es una interpretación "necesaria" para la trama, y sobre Agaliaretpth se pueden encontrar más datos en la página 278 del manual básico de

"Aquelarre" y sobre Endovélico en la página 16 del suplemento "Ars Malefica" para "Aquelarre".

Muchos siglos después, cuando el ejército de Carlomagno expulsó a los musulmanes de Girona, mientras permaneció en la ciudad el Rey de los carolingios se vio asaltado cada noche por extraños sueños sobre un enorme ser de sombras que devoraba el mundo. Así estuvo durante un tiempo, hasta que su aflicción le llevó a orar frente a la tumba de San Narciso para rogar que cesaran las pesadillas. Y cesaron, pero el Santo Patrón le reveló que debía viajar con algunos elegidos a la zona conocida como la "boca de Endovélico" y cerrarla para siempre. Para dicha misión, San Narciso le concedió a su espada el Don Divino capaz de derrotar al Demonio, y junto a al Rey había una piedra negra, que según el Santo debía portar para que el Demonio no cerrara las puertas y huyera. **Addenda:** Aunque Carlomagno jamás estuvo en Gerona, las leyendas sobre él y la ciudad son muy conocidas. Por este motivo, tomando la leyenda, Carlomagno estuvo en la ciudad y aquí perdió su espada Montjoia.

Carlomagno viajó hasta la zona próxima al extinto volcán y congregó a los vecinos para que abandonasen los ritos paganos y mudasen su Fe a través del bautismo al verdadero y único Dios cristiano. Los vecinos se plantan frente al Rey y le discuten porque su Dios es mejor que Endovélico, y que desde luego no es único. El carolingio viendo una discusión sin salida arrasa con los allí presentes y las aldeas de los alrededores, provocando una brutal matanza que le lleva hasta el propio volcán. Allí unos sacerdotes piden la intercesión de su oscuro Dios sacrificando a una niña inocente recién "madurada", a una virgen, a una que traicionó a los suyos, a una anciana y otra embarazada. Estas cinco "llaves" abren las entrañas de la tierra y por su "boca" comienza a salir una terrible y enorme sombra, pero Carlomagno se acerca sin miedo y golpea con la espada al Demonio. La sorpresa de Endovélico al ser dañado por un simple mortal, permitió al carolingio mostrar en su otra mano a Sebaoth, que parecía latir hasta estallar con un brillo negro, cerrando la "boca" y dejando al Demonio al Otro Lado.



Tras lo sucedido, ordenó a sus hombres quedarse en la zona y asentarse allí, cediendo su espada Montjoia a Cornelio, el único guerrero que derrotó al miedo e hirió al Demonio y sobrevivió a un golpe de este. Le encomendó el cuidado del “objeto sagrado” por si regresará el Demonio de Sombras. Primero Cornelio y después sus herederos guardaron la espada con ellos, hasta que Lotario, uno de sus descendientes construyó una cámara secreta en la iglesia de Sant Vicenç, en Besalú para protegerla. ¿Y de quien la protegió? De los descendientes de Cornelio, es decir de él mismo, pues Lotario observó, que, con el tiempo, la garra de Endovélico no solo dejó la herida en el cuerpo sino también el alma de Cornelio. El hermano mayor de Lotario, Ludovico, en una de sus “noches de pesadillas” escribió en una de las paredes del sótano “la Sangre de la Inocencia es una Virgen Traidora carente de toda Sabiduría y llena de Esperanza”. En ese momento Lotario supo de la victoria del Demonio y comenzó a construir la cámara junto a personas de su confianza. Allí llevó la espada y se encerró dentro junto a los suyos, garantizando el secreto con su muerte. **Addenda:** *Ahora, para abrir la “boca” se necesitan varios ingredientes: la sangre de cinco víctimas “concretas”, la sangre de los herederos de Cornelio y la piedra de Sebaoth. Estos tres requisitos son necesarios, pero no imprescindibles, pues la piedra Sebaoth puede ser sustituida por algo tan poderoso como ella: la Sangre del heredero de Dios. La espada Montjoia no es un requisito, pero desde luego es un arma capaz de matar a un Demonio, y así lo creyó Lotario.*

Cuando el Rey regresó a Girona sin ninguno de sus hombres y sin su famosa espada al costado, contó que estando en la torre de la catedral disfrutando desde allí del paisaje nevado, se asomó demasiado y se escapó de la vaina su espada Montjoia. Cayó de punta y penetró el suelo, tanto es así que el Rey dijo que continuó hundiéndose debido a su filo, y que cuando bajó de la torre, ya no pudo recuperarla. **Addenda:** *La leyenda dice que la espada continúa su descenso hacia el centro de la tierra, y que cuando alcance este punto partirá el mundo en dos... aunque este concepto de centro de la tierra resulta muy moderno, cuando se supone que nuestro mundo es plano.*

La historia “no tan reciente” comenzó cuando Astaroth y Masabakes diseñaron un plan para que Belzebuth reinara en el Infierno, y ellos no arriesgar demasiado si todo iba mal. Si Lucifer descubría lo sucedido, solo vería al Príncipe Belzebuth ansiando su “trono”. Este plan consistía en encontrar a uno de los herederos de Jesús y María Magdalena para que este descendiera al Infierno y derrotara a Satanás, o poder “negociar” con los Ángeles para “liberar” a Lucifer de su cargo, y sentar a Belzebuth. Tuvieron la suerte de encontrar a este heredero, Dagoberto, y Mateo de Vallejo junto con un incubo llamado Darmatus, lo llevaron hasta Burgos donde abrirían la Puerta al Infierno que allí había. Un servidor de Masabakes llamado Alipio de San Citores debía ayudarlos, pero este había tornado su lealtad a Agarialetph y todo se retorció, fracasando unos y otros.

Aprovechando esta situación, el Demonio de la Magia Negra, a través de su siervo Albert secuestró al muchacho y lo llevó hasta Girona, donde también falló su pretensión de estar de paso hacia Besalú. Su servidor se había apegado a Dagoberto y no cumplió sus órdenes, lo cual aprovechó Belzebuth para hacerse con el muchacho, e intentar llevárselo al Infierno.

Este acto de Belzebuth ignorando a sus socios no ha gustado a Masabakes, y Astaroth disculpa a su “hermano”, pero tiene muy claro que tampoco desea ser “ignorado”. Ahora ambos desean que este plan fracase para todos, pues tienen claro que ahora el plan está en manos de Agaliaretpth... y la partida se desarrolla ahora en un tablero, Besalú, en el cual es mucho más “poderoso” que ellos.

¿Y qué ha sucedido en este tablero? No todo es tan sencillo, y también Agaliaretpth ha sufrido inconveniencias con las que no contaba. Pero es mejor remontarse hace cincuenta años aproximadamente, cuando acordaron los esponsales entre Prim Cornellà, el último descendiente de Cornelio, y Eulàlia Ambrós, un mal “inevitable” para ambos, del que solo se pretendía un heredero para las familias.

También fue ese el momento en el cual llegó el padre Tubert a la parroquia de Sant



Vicenç, siguiendo las órdenes de su Señor Agaliarethph. Sus estudios le hicieron saber que, en esta zona, desde tiempos perdidos en la memoria, hubo un camino al Infierno como el que se dice que hay en la cercana Llers, y se cree custodio de dicha “puerta” hasta que su Señor decida usarla. **Addenda:** *Agaliarethph no es idiota y sabe lo que hay allí, y no es una puerta. Lo que se esconde bajo la iglesia es Montjoia, la espada de Carlomagno, un arma tan poderosa que sería capaz de eliminar al mismísimo Lucifer. Él sabe que esa espada no puede tocarla ninguno de sus siervos debido a la propia Fe del objeto, pero sabe que puede “dirigir” a un alma “pura” para que cumpla sus propósitos no tan puros... o a un descendiente de Cornelio, como es Hilari.*

Tras casi diez años sin lograr el hijo pretendido, Prim despreció a su esposa y la acusó de “inútil” para los propósitos del matrimonio. Así, Eulàlia regresó a Besalú agradecida a Dios de haberla evitado quedar preñada y dar un heredero a semejante “ser”.

Para aquel entonces, el señor de Cornellà junto con su amigo Pere Alsina, ya rendían pleitesía a Agaliarethph, trayendo mujeres y hombres a los sótanos de su casona para sacrificarlos a su Señor. Tales eran así, que los alaridos y humos irrespirables que salían de los sótanos, parecían provenir del mismo infierno. Pero el Demonio exige sumisión plena, y benefició a Prim mientras relegaba a Pere como si fuese un simple aprendiz de su “amigo”. Y aquí comenzaron a distanciarse. Mientras uno le ocultaba conocimientos al otro, el otro envenenaba los oídos de doña Eulàlia para que “abandonase” a su esposo.

Así, cuando Prim rechazó a Eulàlia, el poco interés del señor Cornellà por nada “mundano” le hizo necesitar de un “senescal”, y encontró a Gregori en su administrador, consejero y hombre para todo. Esto era así, hasta el punto de buscar una esposa para su señor, organizar los esponsales y enterrar a la pobre Eugènia cuando esta falleció durante el parto de Galdric, el heredero de los Cornellà. De todo esto, el señor Prim pareció no darse cuenta, y si lo hizo, jamás pareció afectarlo.

La muerte de la joven madre fue obra de Alsina, que la envenenó con un pañuelo mientras la limpiaba la comisura de los labios, tan solo por dejar viudo y solo a su “amigo” Prim. Esta soledad provocó la necesidad de otra criada para cuidar al pequeño, y Alsina proporcionó a Marcelúlina para cuidar a Galdric, y a la par tener ojos y oídos en la casa. Pero la nueva criada se convirtió en la “madre” del bebe y jamás colaboró con el señor Alsina.

Gregori, tras el nacimiento de Galdric comenzó a soñar con visiones tan reales que lo aterraban, le mostraban unas terribles puertas de piedra negra que parecían arder desde dentro mientras rezumaban sangre más negra, aunque la propia puerta, y a las que se accedía por una interminable escalera que se hundía en la tierra. **Addenda:** *Estas “puertas” son las que se encuentran en la ermita de Santa Margarita, debajo del volcán, y que Agaliarethph pretende abrir permanentemente el próximo Yule, o veintiuno de diciembre.*

El día que Prim Cornellà en su más abyecta locura pretendió violar a Caritat, la esposa de su leal Gregori, y este la defendió hasta casi dar su vida. Salvó la vida a un precio incalculable: la vida de sus cuatro hijos y poco después, la de su esposa. Nada pudo hacer salvo esconderse de todos, guarecerse en su casa, rezar con mayor Fe y proteger a su hija Caritat. Y gracias a Dios las terribles visiones de la “puerta” cesaron.

Pero la ira o la lujuria de Prim provocaron que ese mismo día violara a una de sus sirvientas, quedando la joven embarazada. Cuando nació el hijo, un monstruo con apenas forma de hombre, aplastó la cabeza de la madre e intentó degollar al bebe, pero Alsina lo convenció de dejarlo a su cargo. Prim supuso que su amigo lo dejaría en el bosque para que muriera, o algo similar, pero cuando averiguó que lo llevó a su casa para cuidarlo, no volvió a tratar con él. Aunque solo lo “cuidó” los primeros años, y luego lo abandonó a la buena voluntad de Besalú, no volvieron a hablarse Prim y Pere hasta muchos años después. **Addenda:** *Pere Alsina y Marcelúlina son de las pocas personas que saben de la existencia del hijo bastardo de del señor Prim Cornellà.*



Ese día, hace unos quince años, Galdric sintió un odio extremo por su padre, y que ese acto de odio o los propios actos de su padre, le habían maldecido. Desde entonces, cuando la luna llena se muestra, se muestra su castigo: un ser enorme, rabioso y sediento de sangre. Solo la ayuda de Marcelúlina, ha logrado atemperar la bestia y que Galdric deseara vivir aún con esta maldición. **Addenda:** *Esta transformación es la "maldición" que sufrió Cornelio por la herida que sufrió de Agaliaretph, pero con el tiempo, los Cornellà han aprendido a "convivir" y algunos de estos, los de mayor templanza, han logrado dominar a la bestia casi por completo. Tan solo en las noches de luna nueva, Galdric tiene verdaderos problemas para refrenar los instintos de la bestia.*

También Agaliaretph realizó otro movimiento cuando el párroco Tubert "reclutó" al joven Ramir, que acababa de asesinar a su familia, y se convirtió en su maestro.

Por aquel entonces, la fama del de Cornellà por la región era la de un hombre perverso, lujurioso y muy violento, que probablemente tuviese tratos con el Maligno. Así, los excesos de este lo llevaron hasta Dúnia, a quien inicio en los secretos de su Amo, y ella se convirtió en seguidora del "señor de las sombras". Se procuró marido y que supliera sus deseos, además de procurarla cumplir los de Agaliaretph de informar a Prim de todos los viajeros que acudan a la zona y averiguar sus intenciones.

Desde que regresó hace menos de cinco años, Galdric fue a vivir con Marcelúlina a la vieja casona del bosque, donde ha permitido "asentarse" a algunos descontentos con los nobles y comerciantes de la zona, permitiéndoles cazar y cultivar sus tierras. Además, algunas veces, han asaltado carretas del recaudador de impuestos Iscle Soler, quien ha ofrecido una pequeña fortuna por quien "delate" a los bandidos.

El joven Ramir tras desaparecer de Besalú durante un tiempo para "ordenarse" sacerdote, regresó y se hizo cargo de la ermita de Santa Margarita, para observar a los Cornellà, de los que su Amo deseaba mantener "a salvo" de curiosos. **Addenda:** *El*

propio Ramir desconoce que bajo la ermita se encuentra la "boca de Endovéllico", y que, sin tardar demasiado, será lugar de paso al Infierno. Agaliaretph no le confía ese secreto a nadie, salvo a Hilari en un futuro próximo.

Pere Alsina observando la decadencia de su "amigo" Prim se esmeró en aprender las artes oscuras, y ya sin mediar ninguna cortapisa, pues su conciencia hacía demasiado que la había perdido. Tal fueron sus progresos, que su propio Amo le ordeno eliminar a Prim y ocupar su lugar... Y cierta noche, aprovechando que Prim tenía una visita, provocó un enorme incendio que destruyó prácticamente la casa hasta sus cimientos.

Addenda: *El demonio sabía que Prim ya no era útil y llamaba demasiado la atención. Su deseo era mantener a sus peones atentos y que no todos se "reconociesen", por lo que Pere Alsina era su pieza en la sombra pues ni Tubert ni Ramir sabían nada de él, ni Alsina de ellos. Necesitaba prepararlo todo para que su "plan" de traer hasta aquí al heredero de la Sangre Real, el heredero de Jesús y María Magdalena, y una vez aquí "descendiera al Infierno" junto a Montjoia, la espada de Carlomagno, y... Agaliaretph no ha decidido si provocar la muerte de Lucifer, de Belzebuth y Astaroth, de Dagoberto o de ninguno... Aunque se inclina a informar a Lucifer de lo que sucede y este ordene a sus dos Príncipes "traidores" acudir a "defender" la "puerta" del Hijo de Dios...*

Lo ocurrido esa noche, el enorme fuego que se desató sobre la casona y sobre Prim Cornellà, afectó a su visita, que no eran otros que Iscle Soler y Jeroni, que lo visitaban para que mudase su lealtad de Agaliaretph a cualquiera de los dos Príncipes del Infierno. Y si la suerte no se hubiera aliado con el Demonio de las Sombras, el de Cornellà hubiera "traicionado" a su Amo. Los dos "emisarios" salvaron la vida por suerte, y se escondieron hasta que sanaron para evitar dar explicaciones.

Tras la muerte de Prim Cornellà hace casi un año y la renuncia de Galdric a su Herencia, a su Nombre y a su Sangre, han vuelto las visiones a Gregori. Más fuertes, más sangrientas y con una terrible sensación de apremio por algo que está a punto de suceder... en el día más oscuro...



El mismo día que Galdric renunció a quien era, Agaliarethph tuvo que actuar rápido y ordenó a Ramir visitar a Hilari, y contarle quien era. El "sacerdote" logró que Hilari dijera "sí" a su Sangre y su Herencia... y la "lucidez" se apoderó de él, convirtiéndose en el "alumno" secreto de Ramir. Aprendió a valerse de su imagen inocente, amable y cariñosa, a causar lástima de su necedad, deformidad y su corta edad, pero con la "esencia" de Agaliarethph se ha convertido en un verdadero brujo, ávido de aprender todo. Es por ello que suele visitar al padre Tubert en Besalú para leer los textos sagrados y escuchar la historia sagrada, o visitar a Dolça para aprender de hierbas y remedios. Estas visitas a Dolça han provocado que Hilari se enamore de ella y sienta celos de Galdric, de quien sabe que es su hermanastro y a quien ha comenzado a odiar.

Poco después, Ramir ha colocado sus "piezas". Aleix y Cast custodian la zona e informan. Y tras presentarse a Dúnia, la ha ordenado que lo informe a él sobre quienes pasan por la Cruïlla de Camins y de las "intenciones" de estos. Además de aconsejarla que acoja a Hilari como mozo de carga de la posada.

Como si fuera una liberación, Galdric se escapa a la cabaña de Dolça, primero era con la disculpa de aprender a sanar y después no hicieron falta disculpas. Ahora Dolça espera un hijo, aunque esto, casi nadie lo sabe... no lo sabe Galdric... pero Hilari lo ha "percibido".

Isidre Torrentó viajó hasta la Cruïlla de Camins siguiendo las órdenes de Marc Ambrós, donde "contrató" a Domeneç a través de Ignasi Grau, para que lo ayudase con "lo que precisase", lo cual incluía ir a la ermita del volcán, que es donde Domeneç encontró una de las partes del trípode de la "Narcisa". También anduvieron por otros lugares, y eso hizo que Isidre conociera a Caritat, con quien comenzó a flirtear, hasta que inesperadamente Isidre desapareció. Como ya se ha explicado anteriormente, murió envenenado en el sótano de la Cruïlla de Camins al descubrir el secreto de Carles Ambrós.

Darmatus ha observado que su Señora es la "puta" de Astaroth, y que esa servidumbre siempre la colocará por debajo de los "verdaderos demonios", y a él con ella. Y esos no son sus deseos. Ansía el poder por encima de lo esperado y eso es lo que le ofrece Agaliarethph a través de sus Sombras. Ahora duda en mudar su lealtad a Masabakes y traicionar a don Mateo de Vallejo cuando llegue el momento... y este momento se encuentra muy próximo.

Y don Mateo de Vallejo es perro viejo y sabe que su "siervo" lo observa, lo mide y no sabe el motivo... pero si sabe que espera el momento para asesinarlo. Y la duda es... ¿es una orden de Masabakes o no lo es?

Sonia Torrentó, la hermana de Isidre, ha venido a la Cruïlla de Camins para descubrir que ha pasado con su hermano del que "desapareció" y nadie sabe nada.

Marc Ambrós ha decidido venir también a Besalú, y se esconde en la casa de Eulàlia Ambrós, bien protegido por Arnau, que dirá que es un nuevo "criado" de la familia. El "joyero" solo espera encontrar a "quien" tenga la piedra Sebaoth. **Addenda:** *Esto sucede si Marc Ambrós está vivo, si no lo está, será Iscle Soler quien reciba las órdenes de Belzebuth para apoderarse de lo que "es suyo".*

Ramir fue al encuentro de Albert cuando se acercaba a Besalú con Dagoberto, y a través de las Sombras se hizo con el crío que escondió esa noche en la iglesia de Sant Vicenç. A partir de ese momento, se encargarán de mantener sedado al crío el párroco Tubert, Cast y Aleix. Este último lo mantendrá escondido por el bosque hasta llegado el momento... en muy pocos días...

Tras esto, Ramir comenzará a silbar descuidadamente, sabiendo que la Virtud que Agaliarethph le concedió, atraerá serpientes y brucolacos, que usará para proteger el volcán en el momento del ritual.

Hilari está preparando todo para poder ser quien cumpla con el plan de su Señor... sea el que sea el plan... y así, según comience el día de Yule, el veintiuno de diciembre, tras sonar

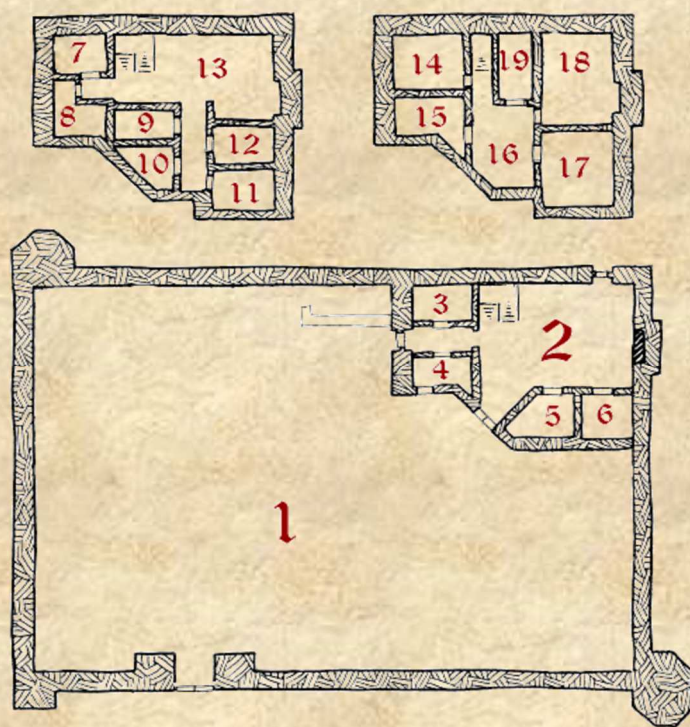


Maitines, llevará a cabo el quinto sacrificio en la ermita de Santa Margarita que abrirá la “boca de Endovéllico”...

Otra vez en la posada de la Cruïlla de Camins

El camino desde que salen de Girona se convierte en una odisea, el viento y la lluvia los golpea como si fueran sus enemigos, y el esfuerzo por cabalgar una legua es tremendo, hasta el punto que su muchas veces deben bajarse de sus monturas y ayudarlas a continuar. Y así hasta que todo se torna aun peor, cuando algunos rayos impactan en los árboles próximos, arrojándolos al camino y algunos pudiera parecer que en contra de los Personajes. **Addenda:** El demonio de la Magia Negra desea impedir o al menos retrasar la llegada de los Personajes a Besalú, y cuando lleguen tenerlos vigilados, por eso provoca que deban alojarse de nuevo en la Cruïlla de Camins donde Llorenç y Dúnia lo pueden hacer. Para dejar claro un punto importante, el día que los Personajes se alojan en la posada es a Completas del dieciocho de diciembre. Si... les queda muy poco tiempo para Yule.

Se acercarán poco a poco a Besalú, y para cuando estén cerca de la Cruïlla de Camins, la tormenta ya es terrible, pareciendo el día noche, y algunos aldeanos creerán que el Apocalipsis está llegando. De la posada saldrá Hilari con verdadera cara de terror, y hará señales a los Personajes para que cobijen sus monturas en el establo, ayudándoles a ello. Tras esto, les ayudará a coger sus bultos y acercarlos al interior de la propia posada, donde Llorenç y Dúnia ayudarán a los “recién llegados” en todo lo que precisen. Eso sí, indicándoles que la posada está casi al completo, y que, si desean alojarse en la misma, por desgracia, algunos deberán compartir habitación. **Addenda:** En el “cruce de caminos” están alojados Albert, Manolete, Mateo de Vallejo y Sonia Torrentó. Esta convivencia puede provocar “recelos y distracciones” a los Personajes, y olvidarse del verdadero enemigo, y eso es lo que Agaliaretph desea.



1. Zona de taberna y comedor
2. Comedor privado
3. Habitación de Llorenç y Dúnia
4. Salón privada
5. Cocina
6. Despensa
7. Habitación de Sonia Torrentó
8. Habitación vacía
9. Habitación vacía
10. Despensa
11. Habitación vacía
12. Habitación vacía
13. Comedor privado de los clientes
14. Habitación de Manolete
15. Habitación vacía
16. Distribuidor y comedor para los clientes
17. Habitación vacía
18. Habitación de Mateo de Vallejo
19. Despensa

De dimes y diretes

A continuación, debido a la “disposición” de esta parte de la crónica, en la que los Personajes pueden hablar con unos y otros, se tiene que tener muy claro que pueden decir estos unos y estos otros, y aclarar que saben, aunque no lo digan, salvo que sean convencidos o “ayudados”. Y lo que todos o casi todos pueden decir respecto a asuntos “comunes”:



✧ Sobre Besalú:

Podrán contar que es un pueblo ahora tranquilo... y que los problemas con los judíos están “olvidados” mientras sepan cuál es su lugar.

La gente hablará que últimamente ha llegado mucha gente de paso y mendigos... será por el mercado.

Addenda: Este rumor solo lo dirán a partir de día diecinueve pasadas las Vísperas, momento en el cual la llamada de Ramir ya lleva un tiempo escuchándose por estos viajeros y mendigos, que no son otra cosa que brucolacos.

Algunos campesinos han indicado que han visto serpientes descomunales y que algunas han atacado al ganado.

Addenda: Como el anterior rumor, los vecinos solo lo comentarán pasadas las Vísperas del día diecinueve, pues estos engendros comenzarán a acudir a la llamada de Ramir.

✧ Sobre Galdric Cornellà:

La renuncia al “legado” de los Cornellà por parte de Galdric, es un tema del día a día, pues tras la muerte de su padre, por primera vez en mucho tiempo no hay un Cornellà al cargo de estas tierras, y eso extraña a los vecinos.

Muchos dicen que es tan buen sanador como guerrero, al cual le apasiona “perderse” por el bosque en busca de plantas para sus remedios.

✧ Sobre Isidre Torrentó:

El joven ha desaparecido y no se sabe nada de él, y algunos dicen que le gustaba demasiado preguntar y escuchar... y bueno, se rumorea que tal vez Gregori quisiera hacerle una o dos aclaraciones...

Casi todo el mundo sabe que tuvo algunas “charlas” subidas de tono con el párroco Tubert y con Pere Alsina...

pero ninguno de los dos ha dicho nada al respecto...

✧ Sobre la Bestia:

Desde hace unos años se dice que hay un enorme perro negro que acecha en estas tierras de la Garrocha, y que las noches son “nada recomendables” para deambular por ahí...

✧ Sobre Prim Cornellà:

Era un Cornellà, pero uno Cornellà de los malos... no solo era una mala persona, sino también un loco y un obseso... hasta su esposa murió por su culpa...

La casona se destruyó hace poco bajo los fuegos del mismo Infierno... tan ardientes y furiosos que no se encontraron los cadáveres del Señor ni de los invitados de esa fatídica noche... La gente sabe que pensaba recibir a algunos invitados pues los criados lo habían comentado durante la mañana al comprar en el mercado.

El resto de información se concreta persona a persona, y lo contarán o no, dependiendo de cada persona y la actitud de los Personajes hacia ellos. Si en ese Personaje no se comenta nada sobre otro, su conocimiento del mismo será muy genérico, y el Cronista podrá desvelar detalles comunes de este, si es que puede conocerlos. *Addenda: Para diferenciar lo que pueden decir sin problemas y de lo que se pueden guardar, esto último está indicado con la letra en cursiva.*

Albert

Besalú y alrededores:

✧ Es una tierra extraña y peligrosa, donde es fácil sentir que hay demasiado poder en la zona.

✧ Si lo desea puede contar la historia de Endovélico y Carlomagno, pero desconoce dónde está la “boca”.



Dagoberto:

- ✧ Solo sabe que al llegar una Sombra le indicó que debía dejar al niño en la plaza del mercado en Besalú y así lo hizo. Y está arrepentido de su cobardía por abandonar al muchacho.

Mateo de Vallejo:

- ✧ Sirve a Masabakes y ha venido a por Dagoberto para ella.
- ✧ Sabe que Manolete, el siervo de Mateo de Vallejo, tiene tratos con las Sombras y eso no es bueno para el cortesano.

Aleix

Dagoberto:

- ✧ Ni idea... pero él no es su padre seguro.
- ✧ El crío que le ha encomendado Ramir mantener sedado "con unos potingues" y escondido por los bosques.

Isidre Torrentó:

- ✧ Deambulaba por los bosques y probablemente la Bestia cenó bien.
- ✧ Demasiado curioso y no "pintaba" nada aquí.

Ramir:

- ✧ Es un capullo que se cree importante en una ermita perdida de la mano de Dios.
- ✧ Es su "amo" y le ha encargado vigilar la ermita y el altar del bosque.

Caritat

Gregori:

- ✧ Sabe que su padre trabajó para el señor Prim Cornellà y siempre dice que era una mala persona.

- ✧ Por las noches, desde hace un tiempo, se despierta gritando debido a las pesadillas.

Isidre Torrentó:

- ✧ Le vio alguna vez cuando ella paseaba por los alrededores.
- ✧ Se habían prometido "amor eterno" y besado, pero no habían pasado de ahí, pues ella deseaba casarse virgen con él.

Cast

Se hará el inocente deseando solo unas monedas para poder echarse unos tragos.

Ramir:

- ✧ Sabe que alguna vez viene a Besalú a comprar suministros.
- ✧ Le ha ordenado vigilar la vieja casa de los Cornellà.
- ✧ También le ha mostrado el poder de Agaliareth y espera su próxima llegada, pues le concederá todo lo que desea y se le ha negado.

Dolça

Galdric Cornellà:

- ✧ Es un caballero que se preocupa de la gente.
- ✧ Es su amante y esconde un secreto relacionado con la noche y la luna, probablemente que sea pagano y no rece al Dios cristiano.

Hilari:

- ✧ Es un muchacho feo por fuera y hermoso por dentro.
- ✧ Cree que alguien poderoso le protege y últimamente siempre parece atareado cuando no está en la Cruïlla.





Isidre Torrentó:

- ✧ *No sabe el nombre, pero el ayudante del herrero Sagna, comentaba algo a este y calló cuando ella apareció. Aun así, escucho el nombre de Caritat, que pudiera ser la hija de Gregori.*

Domènec

Besalú y alrededores:

- ✧ Hay demonios por aquí... y a los que no conocen los alrededores los cazan.
- ✧ *Solo pretende dar miedo a los "extranjeros" para que nadie curiose, y fomenta el rumor de los demonios y el peligro de los alrededores, aunque él jamás ha visto nada "raro".*

Isidre Torrentó:

- ✧ No era tan atolondrado como la gente cree y algún padre debiera mirar si su hija está entera.
- ✧ *Le vio retozando con Caritat en el bosque.*
- ✧ *Como ya se describió anteriormente, el comenzó a trabajar para este por "recomendación" de Ignasi Grau, al que poco antes vendió la peana en la que encajan los rostros del Belzebuth y Torrentó buscaba algo relacionado.*
- ✧ *La noche anterior a desaparecer vio que entregaba algo a Hilari.*

Jordi Tubert:

- ✧ No es de aquí y seguro que solo le interesa el dinero... Es demasiado raro para ser un sacerdote.

Prim Cornellà:

- ✧ Solo pensaba en fornicar.
- ✧ *Se acostaba con Dúnia la posadera.*

Dúnia

Isidre Torrentó:

- ✧ Un muchacho muy atento.
- ✧ *Debía mantenerlo bajo vigilancia, tal y como la ordenó Ramir.*

Prim Cornellà:

- ✧ Venía mucho a la posada y aquí se trasegaba buenos caldos. Era buen cliente.
- ✧ *Un amante fabuloso y un verdadero "maestro" que la mostró al verdadero Dios. El temible Agaliarethph.*

Ramir:

- ✧ El sacerdote de Santa Margarita que a veces en sus viajes a Besalú para en la posada a descansar.
- ✧ *El nuevo discípulo predilecto de Agaliarethph y ahora su "maestro".*

Galdric Cornellà

- ✧ Será extremadamente educado y atento, pero no dirá nada de nada que pueda ayudar si antes no le muestran "algo".
- ✧ *Sentirá que "algo extraño" al ver a los Personajes, como puede ser el "pacto con Lonora" y ordenará a alguno de los suyos que los vigile.*
- ✧ *Siente que algo terrible relacionado con su familia se está gestando, y si confía en los Personajes les contará toda la historia de Endovélico y su familia.*
- ✧ *Incluso la existencia de la vieja aldea de Plà, que es donde vivieron sus antepasados.*



Gregori

Besalú y sus alrededores:

- ✧ No se fía de las gentes de este pueblo. El demonio está demasiado presente siempre.
- ✧ Sabe que hay una vieja casa que pertenecía a los Cornellà en el viejo poblado de Plà, que Prim evitaba en lo posible.

Galdric Cornellà:

- ✧ Un buen hombre.
- ✧ La primera vez que tuvo las pesadillas, frente a la enorme puerta negra estaba un ser extraño y oscuro, que tenía las facciones de Galdric.

Hilari:

- ✧ Supone por las fechas y lo que sucedió, que es el hijo bastardo de Prim Cornellà.

Isidre Torrentó:

- ✧ Sabe que rondaba a su hija. No es idiota.

Jeroni:

- ✧ Poca fragua ha visto ese hombre.
- ✧ Le vio hace un año por el pueblo y no tenía esas quemaduras, y poco después sucedió lo del de Cornellà. Si fue él, se lo agradece.

Prim Cornellà:

- ✧ Era un demonio y asesinó a sus cuatro hijos y a su esposa.
- ✧ Sabe que sus prácticas eran compartidas con Pere Alsina, y que hay más como ellos, pero no sabe quiénes.
- ✧ Cuando murió Prim Cornellà escuchó a Pere Alsina hablar con el párroco de Sant Vicenç, y parecían asustados.

Ramir:

- ✧ Recuerda que este asesinó a sus padres y que el párroco de Sant Vicenç lo acogió y protegió, y que se hizo cargo de la ermita de Santa Margarita por algo... y ese algo no es bueno seguro.

Hilari

- ✧ Lo contará todo como chismorreos salidos de la boca de un necio... que Galdric duerme con Dolça... que Isidre retozaba con Caritat... que Dúnia baja hombres a la bodega... que en la casa de los Ambrós hay un nuevo "huésped" muy raro... que el "sacamonedas" de Soler tiene unas quemaduras muy raras por que guarda las monedas en el Infierno, y es cierto porque o dice Llorenç...
- ✧ Todo lo que cuenta es realmente nada, pero puede conducir a los Personajes hacia Galdric, Soler... que son sus oponentes... pero siempre se refugiará en "tonterías"...
- ✧ Obvio que nada dirá de Agaliaretph ni de los suyos.

Iscle Soler

Agaliaretph:

- ✧ ¿Agaliaretph? Ni idea... el demonio de la zona es Endovélico... ese es un ser maligno de la Garrocha...
- ✧ El Señor de la Magia Negra es poderoso en la zona y esconde a sus servidores, incluso a unos de otros.

Hilari:

- ✧ Un muchacho bastante tonto y no llega a entender por qué el pueblo lo estima tanto.
- ✧ Le asusta, pues a veces le mira y parece que lo traspasa, como si supiera lo que está pensando.



Isidre Torrentó:

- ✧ Un joven impulsivo y demasiado curioso, que le preguntó muchas veces sobre los Ambrós, la posada del “cruce de caminos” y sobre el señor Prim Cornellà.
- ✧ Parecía que le interesaban los “sucesos poco comunes”, pues preguntaba una y otra vez sobre cosas “raras” en la zona.
- ✧ Como acólito de Belzebuth, aunque no le desveló que compartían su Fe en el Señor de las Moscas, intentó “orientarlo” pero sobre todo alejarlo de los Cornellà.

Jeroni:

- ✧ Es bastante feo con esas quemaduras tan horrendas, pero ayuda a Sagna a ganar más monedas y este es buen “contribuyente”.
- ✧ Adora a Astaroth, e intentó junto a él alejar a Prim Cornellà de adorar a Agaliaretp. Pero el incendio lo “arruinó” todo.

Prim Cornellà:

- ✧ Todo un carácter... sus tratos eran meramente corteses, pero jamás tuvo ningún altercado con él.
- ✧ Era un poderoso brujo adorador de Agaliaretp, descendiente del primer Cornelio.

Jean Sagna

Besalú y alrededores:

- ✧ El Demonio no campa a sus anchas por aquí... que va... reside aquí...

Isidre Torrentó:

- ✧ No lo ha visto desde hace tiempo, pero siempre estaba haciendo preguntas por ahí y en Besalú es mejor no hacer preguntas.

- ✧ Si le ha sucedido algo, le parece muy bien lo que ha podido hacer Gregori.
- ✧ Sabe por Jeroni que Isidre Torrentó se veía con Caritat en secreto, y cree que Gregori intentaría limpiar su honor.

Jeroni

Agaliaretp:

- ✧ Sabe que en esta zona es muy poderoso y que hay gente que aún lo recuerda como Endovélico.
- ✧ En algún lugar hay una espada que Carlomagno dio a Cornelio, su amigo, para derrotar al Demonio, pero no sabe nada de la misma.
- ✧ Conoce de la existencia de Sebaoth, un objeto que es capaz de “milagros”.

Albert:

- ✧ No lo conoce.
- ✧ Lo ha observado y sabe que está dispuesto a “traicionar” a Agaliaretp.
- ✧ Sabe que venía con el famoso “niño predicador” pero desde que lo observa está solo.

Iscler Soler:

- ✧ Un “judío” seguro... en el peor de los conceptos.
- ✧ Adorador de Belzebuth y “aliado” hasta hace poco, aunque no se fía en absoluto.

Isidre Torrentó:

- ✧ Le vio con Caritat en el bosque haciéndose arrumacos.
- ✧ Sabe que era un servidor de Belzebuth y que vino aquí a buscar la piedra Sebaoth.

Mateo de Vallejo:

- ✧ No sabe quién es.



- ✧ *Servidor de Masabakes y su Señor le ha ordenado que colabore con él. En todo.*

Prim Cornellà:

- ✧ *El antiguo “ricachón” de la zona. Ahora es solo cenizas por lo que dicen.*
- ✧ *Le ofreció el favor de Astaroth si traicionaba a Agaliaretph, y murió quemado desde dentro ante sus ojos.*
- ✧ *Sabe que era el descendiente del linaje de Cornelio, el amigo de Carlomagno y depositarios de la espada del Rey.*

Jordi Tubert

Agaliaretph:

- ✧ *Es el demonio de las leyendas que todo pueblo tiene y que dicen que se encuentra por aquí encerrado... pero si es solo un cuento para asustar a los niños y en el peor de los casos tampoco sería un problema si Nuestro Señor lo tiene encerrado.*
- ✧ *El Amo que dentro de unas noches caminará por un mundo lleno de sombras, y el será uno de los favorecidos por su presencia.*

Dagoberto:

- ✧ *¿Quién?*
- ✧ *Ha mantenido a Dagoberto escondido en la iglesia la primera noche. Tras esto, Aleix se lo ha llevado y lo mantiene por ahí escondido. No sabe más.*

Dolça:

- ✧ *Una pobre mujer que reza a Nuestro Señor, pero por detrás ora a los falsos dioses paganos.*
- ✧ *Una zorra que le está quitando sus “fieles” por su estúpido afán de sanarlos y ayudarlos.*

Galdric Cornellà:

- ✧ *Un Señor que por una equivocación ha traicionado a su pueblo al renunciar a su herencia. Todos necesitamos un Señor.*
- ✧ *Un poderoso heredero de la Sangre de Cornelio y al que su Señor ha dado orden de no “molestar”... de momento.*

Hilari:

- ✧ *Un muchacho excelente, inocente y muy poco valorado por casi todos, pero es un trabajador responsable.*
- ✧ *El heredero de la Sangre de Cornelio y el Elegido de Agaliaretph para ser el receptáculo del poder oscuro tras realizarse el Ritual.*
- ✧ *El demonio vivirá dentro de él, y él, simplemente desaparecerá.*

Isidre Torrentó:

- ✧ *Un cretino que suponía que siendo Mano en Girona podía hacer aquí lo que le viniese en gana... Decía ser entendido en “arte” y solicitó poder disfrutar de la Iglesia, y lo permitió. Pero tuvo que echarlo cuando comenzó a dar golpecitos por las paredes y a rascar en varias zonas. Eso es un sacrilegio de la casa del Señor por muy Mano que sea.*
- ✧ *Cuando observó que daba golpes y miraba más por la arquitectura que por el “arte”, entendió que buscaba el secreto que encierra la iglesia. Le contó sus sospechas a Hilari y que, si continuaba, encontraría las escaleras a la morada de Agaliaretph.*

Prim Cornellà:

- ✧ *Prefiere no dar su opinión del antiguo Señor, pues todo son rumores y ya está muerto. No es bueno mancillar más su memoria.*



- ✧ *Era un brujo poderoso, descendiente de la Sangre de Endovélico, y que no aceptó que por encima de todos estaba Agaliaretp.*

Manolete

Agaliaretp:

- ✧ *La ha prometido poder y sabe que su "esclavitud" a Masabakes no lo proporcionará nada más que servir a un decrepito brujo que ha fallado en toda esta misión. Y su ineptitud le causará a él un grave perjuicio.*
- ✧ *Está dispuesto a traicionar a su Señora por evitar su reproche y por alcanzar un poder mayor.*

Mateo de Vallejo:

- ✧ *Es su Señor, pero también su amigo, y lo sirve con completa dedicación.*
- ✧ *Pretende asesinarlo en cuanto la "sombra" selle el pacto por dicho "trabajo".*

Marcelúlina

Galdric Cornellà:

- ✧ *Es un caballero y el verdadero heredero del linaje de Carlomagno.*
- ✧ *Sabe que lleva la maldición de la Sangre de los Cornellà en la forma de un lobisome y que pretende casarse con Dolça.*

Prim Cornellà:

- ✧ *Era un sádico y un lujurioso, solo preocupado de el mismo.*
- ✧ *Sabe que violó a una criada y tiene un hijo bastardo.*

Mateo de Vallejo

- ✧ *El cortesano no dirá nada a los Personajes en principio, pero si lo estima oportuno, tampoco les ocultará nada, pues cree que va a jugar sus últimas bazas en este tablero.*

- ✧ *Solo desea una cosa, si va a ser traicionado y está convencido de ello, desea venganza. Si se la prometen, colaborará.*

- ✧ *La única duda que tiene es si va a ser asesinado por orden de Masabakes o por la propia voluntad de Darmatus, quien ya no desea que lo llamen Manolete.*

Pere Alsina

Agaliaretp:

- ✧ *La leyenda de Endovélico y Carlomagno es muy común en la zona... pero no deja de ser eso... una leyenda*
- ✧ *Es su Dios. El único.*
- ✧ *Sabe que hay otros servidores en la zona, pero Agaliaretp los mantiene escondidos unos de otros como método de "seguridad"...*

Albert:

- ✧ *No lo conoce.*
- ✧ *Su Señor le ha confirmado que es un "servidor" poco fiable, y que debiera ser vigilado.*

Hilari:

- ✧ *Un pobre muchacho, huérfano y que gracias a las gentes del pueblo recibe el cariño que todos deben tener...*
- ✧ *Es el hijo bastardo de su difunto amigo Prim Cornellà*
- ✧ *No sabe el motivo, pero intuye que, debido a la Sangre de Cornelio, es una pieza importante en los planes de su Amo.*

Isidre Torrentó:

- ✧ *Un pobre loco, empeñado en buscar en el bosque, donde la Bestia habrá dado cuenta del mismo... buscaba*



cosas raras de demonios y tonterías similares.

- ✧ *Reconoció que sabía de lo que hablaba y supone que bien pudiera ser un mago, pero nada más.*
- ✧ *Sabe que se alojó en la Cruïlla de Camins, y Dúnia servía a Prim Cornellà, con lo que supone que ahora sirve a otro servidor del Amo, y es probable que "estos" tengan algo que ver.*

Mateo de Vallejo:

- ✧ No sabe de quién le hablan.
- ✧ *Cuando llegó a la posada, advirtió en el cortesano que tenía algunos "talismanes" disimulados, por lo que da por hecho que es un mago.*

Prim Cornellà:

- ✧ El antiguo Señor y antaño su amigo. Ahora, para muchos, lo mejor que se puede decir de él, es que ha fallecido.
- ✧ *Lo asesinó por orden de su Amo, aunque es algo que no le costó lo más mínimo.*

Ramir

Agaliaretp:

- ✧ Un demonio relacionado con las Sombras y que los estudiosos relacionan con Endovélico, quien tiene mucha presencia en las leyendas de la zona.
- ✧ *El Amo y Maestro. A quien servir.*

Albert:

- ✧ No sabe quién es.
- ✧ *El siervo traidor de Agaliaretp. Le entregó al heredero de Jesús y será su último servicio.*

Dagoberto:

- ✧ No sabe quién es, pero no es un nombre demasiado común en la zona.
- ✧ *El heredero de la Sangre Divina, y tan importante que ni Agaliaretp le ha desvelado los planes para el crío... y mientras lo tiene escondido con Aleix.*

Hilari:

- ✧ Es ese pobre muchacho que ayuda en la Cruïlla de Camins.
- ✧ *El descendiente de la Sangre de Cornelio.*
- ✧ *Su Amo le ha indicado que se precisa su Sangre para abrir la Puerta al Otro Lado, pero no necesariamente vivo...*

Jordi Tubert:

- ✧ El párroco de Sant Vicenç y un gran maestro y amigo.
- ✧ *Un fiel servidor de Agaliaretp, pero que no sabe la verdad. Cree que guarda el paso al Infierno y en realidad "protege" la espada de Carlomagno.*

Sonia Torrentó

Besalú y alrededores:

- ✧ Es un lugar un poco peculiar, pero parece que la gente es amable y sincera.
- ✧ *No la gusta ser malintencionada, pero cree que saben algo de su hermano, pero no desean decírselo.*

Isidre Torrentó

- ✧ Es su hermano y desde hace un tiempo está desaparecido.
- ✧ *Cree que le ha sucedido algo malo y no lo va a encontrar.*



Dagoberto

Como ya se ha comentado, Dagoberto estará secuestrado por los adoradores de Agaliarethp, y más concretamente será Aleix quien lo mueva de un sitio a otro durante estos días. ¿El motivo? Los Personajes, se supone, indagarán y rebuscarán por Besalú y sus alrededores, provocando que Ramir indique a su sicario que no abandone al muchacho y que lo oculte.

Si se desea indicar localizaciones sobre donde estará escondido, tanto Aleix como el crío, estas serán:

- ✧ Desde completas del día diecisiete que lo coja Ramir en el camino a Albert, hasta el día dieciocho a Completas lo pasará en la parroquia de Sant Vicenç.
- ✧ Desde Completas del día dieciocho que lo recogerá Cast, lo esconderá en su casa hasta Completas del día diecinueve que lo tomará Aleix a su cargo.
- ✧ A partir del día diecinueve a Completas lo mantendrá oculto por el bosque, sin un lugar fijo, pero manteniéndose a una distancia prudencial del volcán de Santa Margarita. Su única intención es que a Vísperas del día veinte, el muchacho esté en manos de Ramir en la ermita del volcán.

Addenda: Aunque puede resultar injusto, y los Personajes lo hagan perfectamente, creando un plan excepcional para encontrar a Dagoberto, se debe provocar que dicho plan no tenga éxito. Por beneficio de la trama, el muchacho debe llegar a la "ceremonia final" en la "boca de Endovélico".

Buscando respuestas

La casa Cornellà en Besalú

Si los Personajes deciden investigar la casona de los Cornellà, verán que está muy deteriorada incluso para ser de piedra, y que

bien pudiera venirse abajo si "se mueve algo". Al igual que la casa mantiene sus muros en pie salvo alguna piedra caída de lo alto, su tejado está desmoronado dentro de la edificación, que, vista desde fuera, solo se ve el "negro" que ha dejado el fuego. **Addenda:** La "fama" de Prim Cornellà de brujo y mala persona ha evitado que ningún vecino se acerque al lugar, ni tan siquiera aquellos que pueden necesitar de buena piedra y ya tallada para alguna chapuza en su casa... ¡Nadie se acerca!

Si aun así deciden adentrarse entre las cuatro paredes que se mantienen en pie, y lo hacen con suficiente cautela, podrán advertir lo siguiente:

- ✧ Observando desde el exterior, quedará claro que el incendio ha sido terrible, destruyendo las vigas de madera y provocando que se desmorone el techado sobre el interior. **Addenda:** Si logran una tirada de Artesanía relacionada con la construcción, o una tirada de Descubrir a la mitad, podrán observar que el fuego que afectó a la casa parece originarse desde el interior y con una enorme virulencia.
- ✧ Si se observa con atención, podrán tener la sensación que algo no "está bien" ni en la casona ni en las inmediaciones. **Addenda:** No será complicado comprobar mediante una tirada de Descubrir, que no hay ni mala hierba dentro de la casona o en sus alrededores, y con el paso del tiempo, lo normal es que la hubiera. Además, con los recovecos y lugares formados tras el derrumbe del tejado, lo normal es que gatos o roedores, o cualquier otro animal se hubiera procurado un refugio, y no es el caso.
- ✧ Una vez que se "atrevan" a mancharse de ceniza y caminen por el interior de la casa, podrán observar dos cosas:

- † Hay una zona mucho más "destrozada" que el resto y por lo que pueden "adivinar", se trataba del comedor principal. **Addenda:** En el caso que decidan



“mancharse” las manos y mover un poco los escombros, verán que hay una zona de donde parece que emanó todo el “calor” y que tiene una ligera forma “humanoide”. Estos son los restos de Prim Cornellà tras arder por el hechizo de Pere Alsina y Racoar.

- † Bajo las escaleras que dan acceso a los pisos superiores, hay “una pared” atravesada por una viga, y a poco que observen, parece que en su momento pudo ser un “acceso disimulado” al sótano.
Addenda: Para quitar la viga deben lograr sumar entre varias personas (cinco máximos), una Fuerza de 60 o más, y lograr una tirada con dicho porcentaje alcanzado.

Si los Personajes logran quitar la viga, verán que hay unas escaleras que se adentran a lo que pudiera ser un sótano. Las escaleras son de piedra y bien trabajadas, con una barandilla que ha tenido mejores días, pero que aún es útil. Según descienden, es fácil ver que todo parece estar más “manchado” o afectado por el fuego que, en la parte superior, pero al ser mayormente de piedra, está menos deteriorado. Lo primero con lo que se toparán es una gran estancia en la que hay cacharros extraños y vasijas destruidos o prácticamente fundidos, tres celdas a un lado con lo que debieron ser rejas muy gruesas, deshechas como si hubieran sido de cera, y otra puerta de metal con extraños signos grabados en la misma, con apenas manchas de hollín.
Addenda: Para cualquiera que logre una tirada de Alquimia o Conocimiento Mágico, la estancia grande se trata de un laboratorio que en su momento debió estar muy bien preparado para los menesteres de un mago como Prim Cornellà. La puerta que no parece afectada, si se logra una tirada de Conocimiento Mágico, se sabrá que tiene grabado un símbolo de protección, y si logran quitar dicha protección, por medio de un hechizo o de la Fe, le conducirá al exterior de Besalú. Esta es la puerta que utilizó Pere Alsina para llegar hasta el sótano y convocar a Racoar, al que dejó “atado” y que aún permanece dentro. Un enorme error no

haberlo liberado, pero Alsina temía que el “ígneo” deseara vengarse de él, y decidió dejarlo allí.

Pero Alsina dejó “encerrado” a un demonio del odio, su nombre es Racoar, y su apariencia es la de un pequeño pájaro de fuego, cuya voz está a medio camino entre un graznido y el crepitar del fuego, que se alimenta del odio y el rencor, haciéndose más grande, poderoso e incontrolable. Este demonio hablará con los Personajes si estos lo hacen con él, desea liberarse del ritual que lo dejó allí “atado”, y vengarse de quien lo convocó: Pere Alsina.
Addenda: Este ser está lleno de deseos de venganza hacia quien lo convocó, y dejó encerrado, pactará cualquier acuerdo para salir de allí y una vez fuera se desentenderá... y si lo intentan “parar” atacará... y nada le importará si lo ven los vecinos de Besalú... Racoar se nutre de odio, y no hay mayor odio que le “incendie” que la traición de Pere Alsina, por lo que supondremos que su Fuerza y Resistencia están al máximo, es decir 50, lo cual le convierte en un enemigo más que “notable”.

Si logran derrotar a Racoar, y registran el sótano, encontrarán un cofre en el que Prim Cornellà guardaba el “testamento” de Lotario, uno de sus antepasados:

Mi nombre es Lotario, heredero de la sangre de los Cornelio que batallaron junto al gran Carlomagno desde sus primeros días. Por mi corre la nobleza y valor de los carolingios. Por mi corre un enorme dolor. Una gran pena. Una maldición que comenzó hace muchos años y que ha acabado con mi familia demasiado rápido.

Si alguien me busca, no me encontrará, pues he excavado mi tumba y me acostado en ella. Me he acostado sabiendo que al hacerlo llevaba a la muerte a mis amigos. Amigos a los que traicionaré para dejarlos encerrados y mueran a mi lado con el secreto de los Cornelio. Solo deseo confesar a mi familia, pues a ellos les debo esto, que decido sacrificarme para proteger lo que nos entregó nuestro Señor. Para evitar que Endovéllico consiga su propósito. Para que Montjoia está libre de este miserable ser, y su temor hacia ella sea grande.

Tanto he leído los diarios de mis antepasados, que recuerdo cada una de sus líneas. Recuerdo que hace demasiado tiempo, tanto que pocos son los que lo recuerdan, y son muchos los pueblos que por aquí han pasado... muchos antes de aquellos que se llamaban iberos... y todos, sin excepción, doblaron su rodilla y adoraron a dioses terribles... y todos y cada uno de



estos pueblos temieron la "boca" ... Nuestros sabios, nuestros sacerdotes dicen que las venas de la tierra palpitan fuertes aquí, y que tan fuertes son que en días señalados, Paraíso e Infierno, apenas distan un paso... y que el llamado Otro Mundo, está en este. Algunos ancianos hablan de escuchar a sus ancestros decir que por la boca de Endovéllico cruzaban sus huesos desde sus palacios a este mundo... este ser al que conocían como "el muy negro", señor de la noche y del Inframundo...

Cuando muchos siglos después el ejército de Carlomagno expulsó a los musulmanes de la ciudad de los cuatro ríos, nuestro Rey se vio asaltado cada noche por extraños sueños sobre un enorme ser de sombras que devoraba el mundo. Así estuvo durante un tiempo, hasta que su aflicción le llevó a orar frente a la tumba de San Narciso para rogar que cesaran las pesadillas. Y cesaron, así lo contó el propio Carlomagno, pero el Santo Patrón le reveló que debía viajar con algunos elegidos a la zona conocida como la "boca de Endovéllico" y cerrarla para siempre. Para dicha labor, San Narciso le concedió a su espada el Don Divino capaz de derrotar al Demonio, y junto al Rey había una piedra negra, que según el Santo debía portar para que el Demonio no cerrara las puertas y huyera. Así, con solo esto, viajó hasta la propia boca, y congregó a los vecinos para que abandonasen los ritos paganos y mudasen su Fe a través del bautismo al verdadero y único Dios cristiano. Los vecinos se enfrentaron al que portaba la Única Verdad, y este, viendo una discusión sin salida decidió eliminar a los allí presentes y las aldeas de los alrededores. Marchó sin mayor esperanza a enfrentarse a los adoradores del falso Dios, del Demonio mismo, que lograron la intercesión de su oscuro Dios sacrificando a varias víctimas. Se abrieron las entrañas de la tierra y por su "boca" brotó una terrible y enorme sombra, pero Carlomagno cabalgó sin miedo y golpeó con la espada al Demonio. La sorpresa de Endovéllico al ser dañado, permitió a nuestro Rey mostrar en su otra mano la piedra de San Narciso, que parecía latir hasta estallar con un brillo negro, cerrando la "boca" y dejando al Demonio al encerrado en el Otro Lado.

La batalla fue difícil, y al terminar, Carlomagno habló con Cornelio, el único de sus guerreros que derrotó al miedo e hirió al Demonio, sobreviviendo a un golpe de este. Le encomendó, a él y sus descendientes, impedir el regreso de Endovéllico y para ello le cedió Montjeia. Cuando el Rey regresó a Girona sin ninguno de sus hombres y sin su famosa espada al costado, contó que estando en la torre de la catedral disfrutando desde allí del paisaje nevado, se asomó demasiado y se escapó de la vaina su espada Montjeia. Cayó de punta y penetró el suelo, tanto es así que el Rey dijo que continuó hundiéndose debido a su filo, y que cuando bajó de la torre, ya no pudo recuperarla.

Para nuestra desgracia, la garra de Endovéllico no solo dejó la herida en el cuerpo sino también el alma de Cornelio. Mi hermano mayor, Ludovico, comenzó a sufrir terribles pesadillas y cada vez más frecuentes, más dementes... y en una de sus "noches de pesadillas", comenzó a garabatear palabras en el sótano de nuestra casa... la Sangre de la Inocencia es una Virgen Traidora carente de toda Sabiduría y llena de Esperanza... Mi alma se agrietó y sentí que el Demonio estaba derrotándonos... sin prisa... sin pausa... y comencé a construir la cámara en completo secreto junto a mis familiares y amigos. Allí llevaré la espada y me enterraré junto a los míos, garantizando el secreto con nuestra muerte

Solo espero que un alma noble y pura desenfunde Montjeia la noche sin luna que el demonio regrese.

Y ojalá el brazo de los Cornelio dé fuerzas a su brazo.

La aldea de Plà

Apenas son media docena de cabañas destartaladas en medio del bosque, que poco a poco ha conquistado el terreno, y si no se buscan concretamente o no se tiene suerte, es difícil darse cuenta que allí hace tiempo vivió gente.

Tras encomendar Carlomagno evitar el "regreso" del Demonio a su amigo Cornelio, este fundó un poblado para él y los suyos, para vivir allí mientras cumplía su promesa... él y sus descendientes.

En la casa "principal", y también la mejor conservada, no tendrán problemas para encontrar un sótano con bastantes humedades, y del que pueden encontrar alguna cosa de interés:

- ✧ Encontrarán unos agujeros en la pared que bien pudieron ser el anclaje de unas cadenas que hay en el suelo. Si los Personajes ya estuvieron en la granja de Galdric Cornellà y vieron las cadenas en su alcoba, tendrán bastante claro que esto es muy similar, con los arañazos y golpes en las paredes y suelo. **Addenda:** Cuando Galdric se marchó de la casa de su padre, durante un tiempo residió aquí junto a Marcelúlina, y aquí comenzó a aprender a controlar a su "bestia interior".



- ★ En tiempos de Lotario, su padre Ludovico comenzó a mostrar claros síntomas de locura, y escribía continuamente *"La Sangre de la Inocencia es una Virgen Traidora carente de toda Sabiduría y llena de Esperanza"* o añadía *"la receta del verdadero Señor"*. **Addenda:** Este fue el momento en el cual Lotario decidió esconder Montjoia de su padre y de los suyos, incluso de él, pues como ya se ha dicho, tras esconderla en la iglesia de Sant Vicenç, el mismo selló la entrada para enterrarse con el secreto.

La granja de Galdric Cornellà

Si se acercan a la casa de Galdric Cornellà, se darán cuenta que todo está muy cuidado. Verán que está rodeada de buenas huertas, con una enorme casa en forma de "L" de una planta, además de buenos establos, pjaras para los cerdos, gallineros... es decir, una granja claramente próspera. Alrededor, en las tierras o inmediaciones de la casa, verán un nutrido grupo de personas que trabajan las tierras y cuidan a los animales, pero todas van armadas con cuchillos, hachas o mazas, y algunos también con arcos. Su aspecto bien pudiera ser el de felices campesinos o incluso cazadores, pero su disposición cuando observen acercarse a los Personajes denotará cierta preparación "militar". **Addenda:** Estas gentes son hombres de armas que conoció Galdric en sus años de soldado o algunos campesinos que no han tenido suerte, y que ahora trabajan y viven felices allí. Pero también, cuando saben de algún "recaudador" de paso o comerciante poco "caritativo", lo interceptan y se quedan con el dinero o la mercancía.

Si los Personajes logran acercarse a la casa a hurtadillas o directamente por la fuerza, podrían encontrar tres cosas interesantes:

- ★ Hay un almacén bien nutrido de muchas y diversas mercancías a la espera de ser aprovechadas en la granja o de ser "revendidas".
- ★ La habitación de Marcelúlina tiene un cofre bien anclado al suelo y cerrado con llave, en el cual hay cerca de tres mil maravedíes, y varios libros que

versan sobre las maldiciones de los "hombres lobo". **Addenda:** La anciana ha leído mucho sobre "lobisomes" y como "curarlos", aunque a día de hoy, no han funcionado.

- ★ Y en una alcoba en las dependencias de Galdric, hay bien disimuladas y aferradas a la pared, unas cadenas con grilletes. También se pueden observar arañazos en las paredes y suelo de esta pequeña zona. **Addenda:** Estas cadenas las utiliza Marcelúlina para mantener a Galdric controlado en las noches de luna nueva, cuando el de Cornellà tiene más complicado controlarse.

El altar en el bosque

En esta zona del bosque deambulan pocas personas, sobre todo Aleix, y algún cazador o en el peor de los casos, alguno que se ha extraviado.

Si los Personajes visitan la zona antes del primer ritual, verán que, en un pequeño claro del bosque, la vegetación está muy "viva", frondosa y de verdes intensos, con el sonido de los animales completando el paisaje. Pero si llegan al lugar tras el primer ritual, que es lo normal, verán una niebla espesa que cubre el lugar y la vegetación tan marchita y lacia, que deja claro que difícilmente es de un modo "natural". Además, la falta de sonidos, ni un pjar o graznido que rompa el ulular de un viento que es incapaz de disipar la niebla, deja la sensación de algo malo alrededor.

En el centro hay un altar de piedra que tiene grabado un extraño símbolo, que no parece de ningún idioma que los Personajes conozcan. **Addenda:** Para quien logre una tirada de Conocimiento Mágico o Teología, quedará claro que es el sello de Agaliareph o de Endovélico.

Si los Personajes deciden mirar bien la zona, si advertirán bastantes huellas de pisadas, dejando claro que "parece" una zona muy "visitada". **Addenda:** Una tirada de Rastrear dejará claro que al menos hay tres pares de huellas que se repiten bastante: unas botas, unas sandalias y un calzado que pudiera ser una alpargata, pero como "reforzada" por tiras de lo que pudiera ser



cuero. Son las botas de Hilari, las sandalias de Ramir y el calzado de Aleix, que lo remienda y arregla como puede.

La iglesia de Sant Vicenç en Besalú

El templo, según se adentren los Personajes, verán sus tres naves con crucero y tres ábsides, probablemente dejándoles conmovidos por su simpleza de líneas que aporta una sensación de serena magnitud. **Addenda:** Documentada desde el 977, si bien su origen es anterior, era originariamente la parroquia de Besalú. En el transcurso del tiempo ha sufrido numerosas reformas, y por ejemplo, en una visita pastoral del año 1.420, nos dice que tenía nueve altares.

Si los Personajes buscan algo “extraño” en la iglesia, y definen que este “extraño” se refiere a accesos ocultos, podrán encontrar uno tras un retablo en una de las naves laterales del crucero. **Addenda:** Para encontrar este acceso y el resorte que permite que se abra, los Personajes deben lograr una tirada de Descubrir con un -70%.

Si descubren el acceso, y desean bajar, deberán agacharse pues es apenas una “gatera” de dos codos, por la que casi a cuatro patas descenderán por una empinada escalera de caracol, que los llevará hasta una cámara “secreta”. **Addenda:** La descripción de esta zona se da en la escena de “...traidora...” de “Los asesinatos rituales”, y teniendo en cuenta si está el cadáver de doña Eulália Ambrós allí.

Cabe decir que el párroco Jordi Tubert, cree firmemente que en las entrañas de la iglesia se encuentra la “puerta” que lleva al Infierno, y de inicio no permitirá a nadie rebuscar por el templo. Si los Personajes se intentan imponer a la fuerza, no dudará en llamar a la guardia y por la noche, utilizará sus “artes” para eliminar las molestias. **Addenda:** Si los Personajes logran descender antes de los rituales, se mostrará “asombrado” de lo que allí se esconde. Si algún Personaje decide observarle, tirará Empatía, y verá que realmente está sorprendido. Si el éxito fue Crítico, notará que el sacerdote está sorprendido, pero “como si buscara algo que no está”, pues realmente esperaba una “puerta” al mismo Infierno. No un atril y una espada.

La ermita de Santa Margarita

Una vez lleguen a la cima del cráter, en el fondo del volcán de Santa Margarita se encuentra la ermita del mismo nombre, un sencillito templo de una sola nave con ábside al fondo, con un único ventanuco en uno de sus muros. Muy cerca, a unos pocos metros hay una pequeña cabaña de la que sale un humo espeso por su chimenea, con un gallinero y un cercado con algunas cabras y ovejas. **Addenda:** Originariamente, edificada en el siglo XII, era de estilo románico, pero fue destruida por los terremotos de 1.427 y 1.428, y posteriormente reconstruida siguiendo el patrón de muchas de estas ermitas rurales.

Esta llegada a la ermita de Santa Margarita, dependerá mucho si ya estuvieron anteriormente, o no:

- ✧ Si no han estado anteriormente, un hombre estará trabajando la tierra, y por su aspecto queda claro que es un religioso, que, si advierte a los Personajes acercarse, los saludará con la mano y se acercará a ellos. Les confirmará que es sacerdote y que su nombre es Ramir, y si les extraña que esté aquí, en un lugar tan apartado del “mundo”, con una sonrisa les explicará que hace mucho tiempo, unos vecinos encontraron aquí una imagen completamente tallada en alabastro de la Santa, como si la tierra la hubiera tallado con sus fuegos, y la gente supo que era obra del Señor. Se fue formando un nutrido de personas que se acercaban aquí a encomendarse a la Santa, y su culto fue creciendo poco a poco, hasta que se construyó la ermita y desde Besalú se designaban sacerdotes para atenderla. Casi todos iban o venían, pero él, decidió quedarse y es muy feliz.
- ✧ Si ya estuvieron antes en la ermita, buscando los secretos de Carles Ambrós, no verán al sacerdote Ramir por ningún lado, aunque su casa sí que permanece habitada. **Addenda:** El sacerdote está ocupado con todo lo referente



a los rituales, además, si los Personajes son “de pocos escrúpulos”, pueden zanjar las dudas con Hilari y eliminarlo sin dar cuentas a nadie... y Agaliaretpth no es tonto, por lo que se guardará la baza de Ramir por lo que pudiera pasar.

Según se acerque la fecha del eclipse en Yule, la gran vegetación que antes cubría la zona del cráter se irá agostando, estarán marchitándose incluso las plantas y árboles que jamás lo hacen. Y en el caso que los Personajes acudan de noche cerrada, y observen durante algún rato, les parecerá ver que lo que parecen chispas o pequeñas velas, brillan en el llano del cráter. **Addenda:** Para quien logre una tirada de Conocimiento Mágico o Teología desde la parte alta del cráter, las luces son Fatuos que van conformando el símbolo de Agaliaretpth. Para más información de los Fatuos ver la página 349 del libro básico de “Aquelarre”.

Aunque se hizo clara mención anteriormente, si los Personajes no estuvieron en la ermita y deciden hacer un registro, encontrarán cuatro “poco usuales” grabados en piedras de menorá, que puede “sorprenderlos”. **Addenda:** Si los Personajes logran una tirada de Descubrir, encontrarán cuatro menorá tallados en las piedras de la ermita, por dentro y por fuera, pero solo tres contienen los rostros de Belzebuth, pues el trípode o peana lo encontró Domeneç y vendió a Ignasi Grau. Ver la escena “La ermita en el volcán” en la página 47.

Los asesinatos rituales

Para poder abrir la “boca”, el Demonio sabe que solo puede hacerlo “repitiendo” ciertos aspectos que se dieron cuando Carlomagno la cerró, y estos son:

- ★ Se deben cumplir los cinco sacrificios “básicos”, y que ya realizaban los adoradores de Endovélico para poder abrir la “puerta” al Otro Lado. Estos son los sacrificios las cinco mujeres: inocencia, pureza, traición, sabiduría y esperanza. **Addenda:** Aun sin este requisito, Ramir intentará realizar el ritual, aunque fracasará “casi seguro”... o

no. No podemos dejar el final de la Crónica sin final.

- ★ Debe abrirse con la Sangre de Cornelio, pues la piedra Sebaoth, en su poderoso “azar” protector, selló la “boca” con otra “condición” y es la Sangre de quien la “cerró”. Por eso siempre ha sido tan importante para Agaliaretpth que los herederos de Cornelio sobrevivieran y no vengarse de ellos, pues en su Sangre está una de las “llaves” para volver a abrir la “boca”. **Addenda:** Y es claro que se necesita su Sangre, no que sean ellos quienes realizan el Ritual, aunque pueda parecer que es Hilari quien debe hacerlo. No es así, y de Hilari solo se necesita su Sangre. Y en el caso de abrirse la “puerta” al Otro Lado, Agaliaretpth se vengará de inmediato devorando a Hilari.

- ★ Y algo fundamental, una “fuente de poder” tan grande que obligue a romperse la “cerradura”, y bien podía ser Sebaoth, pero Agaliaretpth sabe que está demasiado “unida” a Belzebuth como para ser fiable y, además, es demasiado “antojadiza”. Por este motivo, es tan importante Dagoberto, pues su Sangre será la “llave” que permita abrir la “boca” de nuevo.

Como ya se ha comentado, en la casa de Plà que ocuparon Cornelio y sus descendientes, cuando la influencia de Agaliaretpth se hizo más fuerte en ellos, comenzaron a pensar y hacer cosas extrañas como escribir la “receta” para llamar al Demonio:

La Sangre de la Inocencia es una Virgen Traidora carente de toda Sabiduría y llena de Esperanza

Y sabiendo que el requisito es la Sangre, las víctimas para el ritual son Sonia Torrentó o la Inocencia, Caritat o la Virgen, Eulàlia o la Traidora, Marcelúlina o la Sabiduría y Dolça o la Esperanza.

Hay un detalle que se debe tener en cuenta, y es que Ramir le ha proporcionado ropas “elegantes” a Hilari para realizar los sacrificios, no porque sean necesarias o tengan



relevancia, sino como medida “preventiva”. Ramir sabe que los rituales serán sangrientos y que se mancharán las ropas de Hilari, por lo que le ha proporcionado lo necesario para evitar que nadie observe la sangre en el muchacho, y este además se sentirá “importante” con esas ropas. **Addenda:** Las ropas de Hilari las esconderán las Sombras en cualquier parte del bosque, por lo que cada día, el Cronista tirará por Suerte de cada Personaje que pase más de dos horas por los bosques y si logra un Crítico, se topará con la ropa.

...la Inocencia es...

La hermana pequeña de Isidro Torrentò, una muchacha realmente inocente, será la primera víctima del ritual para abrir la “boca”, y así, el día diecinueve a Maitines, Hilari junto a dos Sombras, secuestrará a la muchacha de su habitación en la Cruïlla de Camins y la llevará al altar que hay en el bosque. **Addenda:** Si alguien registra el cuarto, no encontrará ninguna pista pues ha sido secuestrada por las Sombras, que además cerraron el ventanuco desde dentro antes de “salir”. Como su hermano, simplemente ha desaparecido.

En la soledad y oscuridad del bosque llevará a cabo el sacrificio de la joven “inocente”, sin la preocupación de ser descubierto por ningún curioso y deleitándose en la muerte lenta de su víctima por desangramiento. Tras hacerlo, ordenará a sus Sombras dejar el cuerpo en cualquier zona del bosque entre los montes, alejado el cuerpo de cualquier lugar “necesario” en los próximos días. **Addenda:** Si los Personajes salen al bosque, sería recomendable para “animar” el módulo que encontraran el cadáver y saber que algo no va nada bien.

Si alguien encuentra el cuerpo, en mitad del bosque, podrá darse cuenta de lo siguiente:

- ✧ El lugar en donde está el cadáver ha “muerto”, las plantas marchitas y no se observan animales alrededor. **Addenda:** Si los Personajes logran una tirada de Conocimiento Vegetal, podrán saber que la vegetación parece consumida por el paso del tiempo, y si consiguen una tirada de Conocimiento Animal, verán que las crías de algún animal o los insectos bajo la

tierra, que no pudieron alejarse, están muertas.

- ✧ Cualquier pista que busquen en la zona dará como resultado nada. No advertirán huellas de pisadas y tampoco hay sangre del cadáver. **Addenda:** Si se saca una tirada de Rastrear, se llegará a la conclusión de algo realmente extraño: no hay ninguna huella, y, además, en el suelo o maleza, tampoco se ve sangre del cadáver.
- ✧ El cuerpo tiene diversos cortes en el pecho. **Addenda:** Si se saca una tirada de Medicina o Sanar, se puede advertir que los cortes no “mataron” a la joven, sino que fue por desangramiento muy lento. En el suelo, como se ha comentado, no hay sangre de la víctima, y eso los puede decir que no fue asesinada allí, o... alguien se “bebió” la sangre.
- ✧ Para quien se detenga a observar, dichos cortes conforman un símbolo y no parecen realizados al azar. **Addenda:** Para quien logre una tirada de Conocimiento Mágico o Teología, quedará claro que es el sello de Agaliaretp.

En el caso de que los Personajes se topen con el altar en medio del bosque, podrán encontrar alguna cosa “curiosa”:

- ✧ La zona estará “muerta”, las plantas marchitas y no se observan animales alrededor. **Addenda:** Como anteriormente, una tirada de Conocimiento Vegetal y otra de Conocimiento Animal, dejará claro que la vegetación esta consumida y no hay animales o están muertos. Si logran además una tirada de Rastrear, observarán huellas, pero no podrán sacar nada más salvo que hay huellas de pisadas.
- ✧ En el altar y el suelo cercano tiene mucha sangre, de la que parece emanar la “niebla” y que se va extendiendo poco a poco. **Addenda:** Esto es una enorme pista para saber dónde se han cometido sacrificios, que, aunque sea tarde, si pueden dar una “pista” muy



clara. Si se desea eliminar el mal de aquí, deberá realizarse un ritual de Confrontación o Exorcismo, con toda la dificultad que supone.

...una Virgen...

El mismo día diecinueve, Ramir tomará la apariencia de "Isidre Torrentó" y pasado el toque de Prima se presentará bajo la ventana de Caritat. La pedirá que se presente en la aldea de Plà antes de Sexta, y que por su mutuo amor no diga a nadie que lo ha visto, pues teme por su vida. **Addenda:** Para realizar esto, Ramir ha realizado el hechizo de "Aceite de usurpación" de la página 211 del manual básico de "Aquelarre".

La joven, y virgen, Caritat saldrá de la casa de su padre a escondidas y acudirá a su cita con "Isidre", no sabe que sucede, pero se fía plenamente de lo que ha visto. Sea él o su espíritu, no dejará de ir a la aldea de Plà. Allí, por desgracia, la esperará Hilari y realizará el segundo sacrificio a su Señor.

En la aldea de Plà, se producen los mismos "efectos" extraños que, en anteriormente, pero con la diferencia que aquí sí está el cadáver de Caritat:

- ✧ En los alrededores de la aldea las plantas están marchitas y no se advertirá la presencia de animales. **Addenda:** Como ya se comentó anteriormente, si los Personajes logran una tirada de Conocimiento Vegetal, advertirán que la vegetación parece consumida por el paso del tiempo, y si hacen lo mismo con una tirada de Conocimiento Animal, no hay animales cerca y los que están, no están vivos.
- ✧ Cualquier pista que busquen en la zona dará como resultado nada. No advertirán huellas de pisadas y tampoco hay sangre del cadáver. **Addenda:** Si se saca una tirada de Rastrear, se llegará a la conclusión de algo realmente extraño: no hay ninguna huella, y, además, en el suelo o maleza, tampoco se ve sangre del cadáver.

✧ Si descienden al sótano, que será fácil de encontrar, verán el cuerpo de Caritat que tiene diversos cortes en el pecho. **Addenda:** Si se saca una tirada de Medicina o Sanar, se puede advertir que los cortes no "mataron" a la joven, sino que fue por desangramiento muy lento. Los cortes forman también un símbolo, y quien logre una tirada de Conocimiento Mágico o Teología, confirmará que es el sello de Agaliarethph.

✧ Alrededor del cuerpo hay mucha sangre y es también obvio que de esta sangre parece emanar la "niebla" trepando escaleras arriba, hasta salir de la propia casa y rodear la aldea. **Addenda:** Si los Personajes logran una tirada de Rastrear, observarán huellas marcadas en la sangre, y aunque no será demasiada información, si descubrirán que son el calzado de unas botas, y por lo tanto es algo que no puede llevar cualquiera.

...Traidora...

Pasadas las Vísperas del día diecinueve, Ramir ayudará a Hilari a secuestrar a doña Eulalia de Ambrós, quien, al renunciar a su legado judío y a su memoria, se ha convertido en una traidora a su propia "sangre" de Carles Ambrós. **Addenda:** Si Marc Ambrós está vivo, se enfrentará a Ramir e Hilari, pero morirá bajo el poder de ambos y las Sombras convocadas. A pesar de todo, ambas Sombras son destruidas por el siervo de Belzebuth y Ramir sale bastante mal parado de la confrontación.

Tras secuestrar a la anciana, con los problemas de las heridas sufridas por Ramir y no contar con la ayuda de las Sombras, se dirigen a la parroquia de Sant Vicenç. El párroco Tubert no desea abrir la cámara secreta que "da acceso al Infierno" sin la orden de su Amo, pero Ramir le explica que se debe realizar el sacrificio en Maitines del día veinte y no hay otro modo de hacerlo si no es allí. Finalmente, Tubert accede a "bajar" a la cripta.

De este modo, tras tocar a Maitines del día veinte, Hilari sacrifica a la señora Eulalia y escapa de allí precipitadamente para llevar a Ramir hasta la ermita de Santa Margarita.



Addenda: En la ermita y con más tranquilidad, Ramir sanará de sus heridas e Hilari convocará dos nuevas Sombras para que lo ayuden con su "misión".

Los Personajes que rondan por Besalú, cuanto más se acerquen a la iglesia de Sant Vicenç, podrán darse cuenta de que ocurren "cosas" bastante poco "naturales":

- ★ Alrededor de la iglesia, las plantas han quedado marchitas y no se escuchan los pájaros, y si algún Personaje decide acercarse a cualquier chucho callejero este gimoteará y llegará a gruñir y morder si continúan acercándolo.

Addenda: Si estas es la primera vez que observan esto, si logran una tirada de Conocimiento Vegetal, averiguarán que la vegetación parece consumida por el paso del tiempo, y si consiguen una tirada de Conocimiento Animal, verán que no hay animales en las proximidades. Si ya sacaron alguna tirada similar anteriormente, tendrán seguro que sucede exactamente lo mismo.

- ★ Cualquier tipo de huella o rastro que busquen en los alrededores será inútil, salvo que lo hagan poco después de ser secuestrada la anciana, pues más tarde el paso de los vecinos borrará cualquier pista. **Addenda:** Si consiguen una tirada de Rastrear entre Maitines y Laúdes de este día, podrán encontrar unas huellas que se acercan a la iglesia y de vez en cuando encontrarán unas pequeñas gotas de sangre, obviamente de Ramir.

Si los Personajes deciden entrar en la iglesia de Sant Vicenç, el párroco se pondrá muy nervioso y les "rogará" que salgan de allí, y llegará a amenazar a los Personajes con acudir a la guardia si persisten en su actitud. Aun así, esto es lo que pueden darse cuenta:

- ★ La conversación con el sacerdote puede volverse tensa, y cualquier pregunta o insinuación sobre algo "demoníaco" dentro de la iglesia, lo pondrá realmente furioso. **Addenda:** Si los Personajes logran una tirada de Empatía, advertirán que Tubert está muy

nervioso y puede estar claramente ocultando algo.

- ★ Si aprovechando que son varias personas, alguno logra despistar al sacerdote o directamente los Personajes lo ignoran y registran el lugar, podrán encontrar algunas pequeñas gotas de sangre. **Addenda:** Si cualquier Personaje logra una tirada de Descubrir, encontrará un pequeño rastro de gotitas de sangre, la gran mayoría limpiadas pero que han dejado "rastro" en la piedra. Si los Personajes llegan hasta el "final" del rastro, este llega hasta una zona donde hay un pequeño retablo y "desaparecen", pero si logran una tirada de Descubrir con un -50%, encontrarán un pequeño resorte que permite el paso tras este ornamento. Si no existieran las gotas de sangre, tal y como ya se comentó anteriormente, la tirada de Descubrir sería con un -70%.

En el caso de que los Personajes logren descubrir el acceso tras el retablo, que, a través de un hueco de apenas dos codos, descenderán casi usando las cuatro extremidades, por una empinada escalera de caracol, que los llevará hasta una cámara "secreta". Los primeros descenderán una empinada escalera de caracol, hasta llegar a una cámara "secreta". Allí, por orden de relevancia, podrán encontrar lo siguiente:

- ★ Lo primero que deben buscar los Personajes es si hay algún resorte para abrir la "puerta" desde dentro, y no lo hay. Si se cierra el "retablo", solo se puede abrir desde afuera. Por dentro, los Personajes verán una chapa metálica muy gruesa y pesada que ha sido golpeada, pero ha resistido. **Addenda:** Los que se encerraron sabían que el momento de arrepentirse llegaría y desearían salir, por eso no construyeron mecanismo de salida y una "puerta" que aguantara lo indecible.
- ★ En el centro de la sala hay un atril en el cual hay una espada finamente trabajada y de formas poco "actuales". **Addenda:** Si un Personaje logra una tirada



de Artesanía, Conocimiento Mágico, Leyendas o Teología, puede pensar que esta es la “famosa” espada de Carlomagno: Montjoia. Y si algún Personaje desea “empuñarla”, deberá estar “sin pecados”, es decir, en paz con Dios o sufrirá 1D6 de daño cada asalto. Esta arma es muy especial contra criaturas “malvadas”, pues ignora cualquier tipo de armadura, física o mágica, y además provoca un daño de 1D8+2 más el valor de los Puntos de Concentración si los tomáramos por Racionalidad. Es decir, que si quien la empuña tuviera una Racionalidad de 50, su daño sería 1D8+2+10.

- ★ En una de las paredes, escrito con lo que pudiera ser sangre, hay una frase “*la Sangre de la Inocencia es una Virgen Traidora carente de toda Sabiduría y llena de Esperanza*”, y bajo ella, el cadáver totalmente reseco de un hombre. **Addenda:** Es el cadáver de Lotario, que antes de morir, escribió la frase que su padre repetía tras sus pesadillas. Los huesos de los dedos del cadáver se pueden observar bastante deteriorados, y no hay que ser demasiado “espabilado”, o conocer de medicinas, para intuir que se los destrozó escribiendo en la pared.
- ★ En la habitación, en uno de los lados hay un buen montón de cadáveres ya resecos, y que contando cráneos llegan a ocho. **Addenda:** Si algún Personaje logra un crítico en una tirada de Medicina, observará que algunos, en su pellejo reseco, tiene marcas como si hubiera sido “mordido”. Y así fue, pues los más fuertes, y con mucha hambre, intentaron sobrevivir alimentándose de los más débiles.
- ★ A un costado del atril está el cuerpo de doña Eulàlia, con los mismos cortes y el mismo “dibujo” en el pecho que las anteriores víctimas. **Addenda:** Si es el primer cadáver que ven, deberán tirar Medicina o Sanar, percatándose que los cortes no “mataron” a la heredera de los Ambròs, sino que fue por desangramiento muy lento. Y estas laceraciones conforman un símbolo, que para quien logre una

tirada de Conocimiento Mágico o Teología, confirmará que es el sello de Agaliarethph.

- ★ De la sangre derramada por el suelo de la estancia, parece surgir la “niebla”, que cubre poco a poco la iglesia y posteriormente Besalú. **Addenda:** Como en ocasiones anteriores, esta es una gran “pista” para encontrar el cadáver de doña Eulàlia, y comenzar a desenmarañar lo que sucede. Si se desea eliminar el mal de aquí, deberá realizarse un ritual de Confrontación o Exorcismo, con toda la dificultad que supone.
- ★ Si alguien se preocupa de las huellas, apenas hay pues los que hicieron el ritual han marchado antes de que la sangre se extendiese, y la pisasen. **Addenda:** Si los Personajes logran una tirada de Rastrear, observarán que apenas hay una huella, y al igual que las otras veces, se trata de una bota. La huella es de Hilari, que es el único que se acercó a la anciana, y si logran una tirada de Descubrir, observarán que alguien permaneció recostado contra la pared, y la manchó de sangre. Este era Ramir esperando a que se culminase el sacrificio

Si los Personajes, tras todo lo visto, se ponen “duros” frente al párroco Jordi Tubert, este intentará escapar o utilizar algún truco para lograrlo como gritar, pedir socorro... pero si no lo consigue, y los Personajes se “esmeran” en hacerlo hablar, hablará. ¿Y que contará? Pues sabe que una verdad es mejor que la mentira para desviar la atención y culpará completamente a Ramir, intentando que Hilari quede fuera de toda sospecha. **Addenda:** La razón por la que culpa a Ramir es porque lo sabe herido y supone que Hilari es el Elegido de Agaliarethph, que cuando logre su regreso a la tierra, lo recompensará por su devoción.

¿Y el criado?

Si alguien se molesta en buscar al criado de la familia, Arnau, no lo encontrarán en la casa. El criado escuchó el sonido de la confrontación entre Marc Ambrós y alguien, y no se lo pensó dos veces y escapó de allí a casa de Iscle Soler. **Addenda:** Por miedo a lo que pueda sucederle,



Arnau escapará y esconderá en casa de Iscle Soler, esperando huir de allí por la presencia de "alguien más poderoso que Ambrós".

Si los Personajes se toman la molestia de preguntar a los vecinos o aflojarse la bolsa para soltar algunas lenguas, podrán enterarse que Arnau visitaba con bastante frecuencia a Iscle Soler y que puede que este sepa del criado de la señora Ambrós. **Addenda:** Si los Personajes no han logrado encontrar al criado, este "desaparecerá para siempre" en casa de Iscle Soler.

En el caso de visitar la casa de Iscle Soler, y si logran "convencerlo", ya sea con palabras o a la fuerza, observarán que el anciano está completamente aterrado y cree que es una "venganza" del demonio hacia los servidores de Belzebuth que los ha abandonado. Podrá contar a los Personajes que la noche del incendio de la casa de los Cornellà, él se encontraba con Jeroni, el ayudante del herrero, proponiendo a Prim Cornellà cambiar de Amo, ya fuera a Belzebuth o Astaroth. Debido al fuego no hubo pacto alguno, pero sabe de la enorme presencia de servidores del Demonio de la Magia Negra.

...carente de toda Sabiduría...

Desde Prima del día veinte, Hilari estará observando la granja de su hermanastro Galdric, y cuando esté seguro que no está y que tan solo se encuentran sus "amigos" y la anciana cuidadora... atacará. Lo hará con las nuevas Sombras que ha convocado y será brutal, nada cuidadoso en sus maneras. En este momento, el odio que tiene a su hermanastro por el afecto de Dolça, se apodera de él y más que realizar el sacrificio, lo que desea es hacer verdadero daño.

Así, las Sombras masacrarán a los que allí da cobijo Galdric, de una manera brutal, e Hilari llegará hasta Marcelúlina, una anciana que sabe lo que va a suceder y tan solo reza su última oración para que el Señor la acoja en su seno.

En el caso que los Personajes no descubrieran los anteriores sacrificios, comprobarán los siguientes hechos:

✧ La granja y sus alrededores tiene sus cultivos y la vegetación marchita, no se escuchan los pájaros y los animales de la granja están muertos de puro terror.

Addenda: Como en anteriores ocasiones, si logran una tirada de Conocimiento Vegetal, averiguarán que la vegetación parece consumida por el paso del tiempo, y si consiguen una tirada de Conocimiento Animal, verán que no hay animales en las proximidades. Si ya sacaron alguna tirada similar anteriormente, tendrán seguro que sucede exactamente lo mismo.

✧ Según se acerquen a la granja, encontrarán los cadáveres de ocho personas, que están destrozados.

Addenda: Si logran una tirada de Rastrear, estarán convencidos que las únicas huellas que hay son las de los muertos, y ninguna más... es como si pelearan contra el aire o contra sus "sombras".

✧ Aun así, encontrarán dos huellas de pasos que se dirige a la casa principal, unas son de botas y las otras, también de botas, parecen de alguien realmente grande y pesado. **Addenda:** Si los Personajes logran una tirada de Rastrear, verán que las primeras huellas son de unas botas de un pie no demasiado grande, que primero entra y después sale, y que casi con total seguridad, es el mismo calzado que en los asesinatos anteriores. Pero la segunda pisada, de alguien muy grande y muy pesado, ha llegado posteriormente y no hay huellas de salida. La primera es la de Hilari y la segunda la de Galdric, que convertido en lobisome aún se encuentra dentro de la casa.

Si los Personajes deciden entrar en la casa principal, de la cual parece emanar una extraña "niebla", se encontrarán a un hombre de tamaño descomunal, que sostiene en sus brazos a una anciana llena de sangre. **Addenda:** Si los Personajes ya se encontraron anteriormente con Galdric Cornellà, lo reconocerán en las facciones de la criatura, un lobisome enorme, y en sus brazos el cadáver de Marcelúlina. Si los Personajes lo atacan... atacará de manera brutal. Si los Personajes lo reconocen y hablan con "cordialidad", Galdric podrá tirar por Templanza para controlarse:



- ✧ Si lo logra, podrá regresar a su forma natural y hablar con los Personajes.
- ✧ Si falla y no es atacado, saldrá de la casa y escapará a casa de Dolça.
- ✧ Si la Pifia, atacará a los Personajes.

Si logran hablar con Galdric, les contará lo que sabe de su propia historia, que no es demasiado, y que Dios lo maldijo por los pecados cometidos por su padre Prim Cornellà, y por su terrible deseo de matarlo. Y no sabe nada más... o sí. **Addenda:** Si los Personajes logran una tirada de Empatía, tendrán claro que Galdric tiene algo que decir pero que duda si hacerlo. Su propio Honor le dice que solo es una suposición y que puede que no sea verdad, pero cree realmente que su padre era un mal hombre y que su "amigo" Pere Alsina, le alentó de joven para que odiara a su padre. Y esto lo piensa desde que supo que Alsina acogió el hijo de una criada de la casa de los Cornellà... algo extraño... sin sentido... y si, ese niño era Hilari.

Como en los anteriores sacrificios, hay una serie de detalles que los Personajes pueden descubrir, si es que no lo tienen claro aún:

- ✧ En el suelo, Galdric ha depositado el cuerpo de Marcelúlina, la cual tiene los mismos cortes y el mismo "dibujo" en el pecho que las anteriores víctimas. **Addenda:** Si es el primer cadáver que ven, deberán tirar Medicina o Sanar, percatándose que los cortes no "mataron" a la anciana, que fue por desangramiento. Esta vez, se puede ver que los cortes son más profundos, menos precisos y con más rabia, y se debe a que Hilari odia y envidia todo lo que tiene que ver con su hermanastro. El símbolo "grabado" en el pecho, si se logra una tirada de Conocimiento Mágico o Teología, confirmará que es el sello de Agaliaretph.
- ✧ De los salpicones de la sangre en los muebles y paredes, y de la derramada por el suelo de la sala, parece surgir la "niebla" que se extiende y sale de la granja poco a poco, uniéndose a la que ya había en la zona. **Addenda:** Esta vez, la pista de la "niebla" es incluso "más importante", pues de toda la zona, solo

quedan sin "cubrir" los terrenos próximos a la "boca", es decir, el volcán de Santa Margarita.

- ✧ Son muy claras las pisadas de unas botas en la habitación, y si las encontraron antes, no tendrán dudas de que son las mismas botas.

...y llena de Esperanza

Cuando se cumplan Vísperas, y sabiendo que no hay vuelta atrás, Hilari marchará a casa de Dolça y la secuestrará. No ocultará ni su poder ni dará opciones por mucho que la "ame". Simplemente la secuestrará, sin provocarla daño, pues necesita el "fruto" que lleva en su interior.

La llevará hasta la ermita de Santa Margarita, donde Hilari la violará presa del deseo que carcome a los Cornellà, y tras eso la dejará junto a Dagoberto, al que habrá traído Aleix de su escondrijo en el bosque.

Según sean Maitines del día veintiuno, es decir Yule, la luna se oscurecerá por completo e Hilari sacrificará a Dolça y Dagoberto, mezclando su propia sangre con ellos.

Y la tierra se abrirá...

Y Agaliaretph caminará por la tierra de los hombres... hasta que Dagoberto, sacrificado en el ritual, resucite y se enfrente al propio Demonio... descendiendo a los Infiernos y cerrando la "boca" tras él.

Addenda: Ni que decir cabe que esto... ¡No tiene por qué suceder así! Los Personajes tienen mucho que decir y pueden evitarlo... Para ello, ver el capítulo "La boca de Endovélico".

No todo se ve de día

Estas escenas pueden suceder o no, dependerá de las decisiones de los Personajes o del propio transcurrir de la crónica.



La Muerte también llora

Esta escena comenzará cuando los Personajes decidan que ha llegado el momento de cumplir con lo prometido a Eleonora, y vengarse de don Mateo de Vallejo, el último y mayor responsable de lo que sucedió en el Valle de Mena. Y dependerá de cómo deseen hacerlo:

- ✧ Si deciden hacerle una celada y matarlo de manera “segura” y rápida, el cortesano estará tan dispuesto como pueda estarlo. Si es en las calles de Besalú o en los caminos, será mucho más sencillo que en su estancia de la Cruïlla de Camins, donde dispondrá lo necesario para no ser pillado de sorpresa.
- ✧ Si se enfrentan a don Mateo de frente, el cortesano los retará como caballeros a un combate “singular”, aunque mientras “reza y se dispone con Dios”, utilizará los hechizos de los que disponga para favorecerse en el combate y poder salir bien parado del envite.

Si los Personajes no logran dar muerte al cortesano, es fácil pensar que han fallecido en sus manos, o morirán por la falta de sueño en un tiempo más o menos largo. Este es el motivo por el que solo contemplaremos la opción de “éxito”, y han logrado llevar a cabo la venganza de Eleonora. Cuando don Mateo muera, los Personajes se sentirán completamente a gusto, y aunque “saben” que no es posible, les parecerá ver como la joven los mira con cara de sincero agradecimiento, mientras de la mano de la Muerte, se aleja de allí. **Addenda:** Los Personajes que participarán en la muerte del Cortesano recuperarán toda la Suerte, y ganarán los Orgullos de Comprensivo y Longevo (3), explicado el primero en la página 58 del libro básico de “Aquelarre”, y el segundo en la página 37 del suplemento “Saeptum Arbitri” de “Aquelarre”.

Un alma arrepentida

Los días serán muy complicados para Albert, y según avancen los días lo serán mucho más, pues tiene la convicción que en Yule,

sacrificarán a Dagoberto. **Addenda:** En el momento que sepa o tenga conocimiento de los asesinatos rituales o de la “niebla”, comenzará a desesperarse y buscar alternativas.

Si este momento llega y los Personajes son “comprensivos”, el curandero les ayudará en lo posible, intentando por cualquier medio salvar al muchacho de Agaliaretp. Aunque esto es realmente complicado pues no conoce a quien entregó a Dagoberto.

Sui deseamos asustar a las “buenas gentes”, una mañana aparecerá el cadáver del curandero muerto en su habitación y el arma que tiene clavada será la de uno de los Personajes que “durmiera a pierna suelta”, y sea fácil saber que es suya... al menos, sino por los vecinos, si por los demás Personajes.

Addenda: Para ayudar al resto de Personajes a creer que algo ha tenido que ver su “amigo” con el asesinato, sería conveniente que el Cronista hablase a solas un poco antes con este Personaje por cualquier motivo, y aumentasen las dudas cuando vieran el arma clavada en Albert.

Proposiciones...

Si en algún momento se desea “alegrar” lo que sucede, o se desea complicar a los Personajes, pueden suceder algunas situaciones “curiosas”:

- ✧ Si Agaliaretp observa que los Personajes son realmente un problema, puede encomendar a Pere Alsina que busque a los Personajes y les ofrezca un “pacto”... el que deseen... aceptará cualquier cosa... **Addenda:** Evidentemente, si piden cosas materiales o “poder”, el Demonio cumplirá esos acuerdos sin problemas, pues sabe que así comienza un viaje sin retorno que le garantizará el Alma del Personaje.

Si los Personajes le piden a Dagoberto, como Pere Alsina desconoce el asunto, les pedirá un tiempo para comunicárselo a su Amo... y el Demonio accederá a lo que pidan los Personajes, pues solo necesita “tiempo”... y de este modo lo tiene.

Addenda: En el caso que exijan a Pere



Alsina que Agaliaretph entregue a Dagoberto, el Demonio accederá a "entregarlo" pero con la certeza de que jamás lo cumplirá. Sabe, además, que, si los Personajes decidieran "vengarse" de él con su servidor Alsina, solo perdería un peón que apenas conoce nada.

- ✧ El Príncipe Belzebuth no hará ningún movimiento que le pueda garantizar "ayuda", pues su orgullo es parte de su frustración, y aún está "ciego" por lo sucedido en Girona... y el fracaso sufrido.
- ✧ Jeroni cumplirá la voluntad de Astaroth e intentará ofrecer un acuerdo a los Personajes si estos lo descubren, o si prevé que algo muy malo está sucediendo a favor de Agaliaretph. **Addenda:** Si por alguna razón Iscle Soler lo traiciona y delata a los Personajes, buscará un acuerdo con estos para que el plan de Agaliaretph no tenga éxito. No ofrecerá nada que no pidan directamente los Personajes, y dejará claro, que su Señor solo desea evitar que el Demonio de las Sombras consiga lo que pretende. Sobre cuándo cree Jeroni que "algo" muy malo sucede, será a partir del asesinato de doña Eulalia Ambrós, que la "niebla" cubre Besalú.
- ✧ Masabakes tiene pocas opciones de lograr un acuerdo con los Personajes. Le ordenará a Darmatus que ofrezca traicionar a don Mateo a cambio de salvar al muchacho, pues supone que, sin Dagoberto, sea lo que sea que planea Agaliaretph, no saldrá adelante. **Addenda:** La Diablesa sabe que don Mateo es una herramienta que ya está "rota" y pretende sacarle "rentabilidad", y ordena a Darmatus que haga lo posible para que el Demonio de la Magia Negra no logre su propósito... sea el que sea. ¿Qué hará Darmatus? ¿Obedecer a Masabakes? ¿Desobedecer a la Diablesa? ¿Ofrecer al cortesano a los Personajes e informar a Agaliaretph?

Una manera de "calentar" la conversación de cualquiera de estos "embajadores" con los Personajes, es que en algún momento se dirija

directamente a uno de ellos, y le comenté algo del tipo "es como lo hablamos" o "tenías razón" delante del resto... Estas palabras, aunque el Personaje las discuta o deje por falsas, puede crear cierta suspicacia en el resto de los Personajes, u complicarle la situación al grupo. **Addenda:** Si el Cronista tiene alguna conversación a solas con algún Personaje durante el módulo, debiera ser a este a quien se dirija.

Un simple paseo...

Debido a la Virtud Impía de Ramir, que le permite atraer serpientes y brucolacos, a partir de Tertia del día diecinueve, si los Personajes deambulan, ya sea por Besalú o por sus alrededores, será bastante sencillo que tengan un encuentro bastante molesto:

- ✧ Si caminan de día o de noche por el bosque, los Personajes podrán advertir una serpiente enorme dándose un festín con un jabalí. **Addenda:** Los Personajes deberán lograr una tirada de Escuchar y posteriormente una de Sigilo para acercarse a la serpiente sin ser detectados. Si fallan la primera tirada, serán los Personajes los "sorprendidos" y si logran la primera, pero no la segunda, la serpiente les verá acercarse.
- ✧ En el caso de "pasear" por la noche por Besalú, tendrán un encuentro desagradable con un brucolaco que acecha a un vecino indefenso. **Addenda:** Si los Personajes logran una tirada de Descubrir o Escuchar, advertirán un brucolaco dispuesto a lanzarse sobre una víctima indefensa. No podrán pensar demasiado... actúan o se esconden.

Tras el encuentro con el engendro en Besalú, al regresar al "cruce de caminos", pueden ver como el joven Hilari duerme sosegadamente en el establo y hay un brucolaco acercándose por el tejado. **Addenda:** Como recomendación, los Personajes deberán superar una tirada de Descubrir o Escuchar, para ver la escena, pero esta vez el brucolaco no pretende matarlo y saciar su sed, sino protegerlo. Esto puede provocar que "alejen" las sospechas de



Hilari, y facilitarnos la libertad de movimientos del "muchacho".

La Boca de Endovélico

Hasta aquí se pudo llegar de diversos modos, y con mayores beneficios para los adoradores de Agaliaretpth o con menos, dependiendo solamente de lo que hayan ido descubriendo los Personajes en el transcurso final de la crónica. Más concretamente desde que llegaron a Besalú. **Addenda:** Si no han llegado, deberemos presuponer el final que se narra en la escena de "...y llena de Esperanza" de la página 91.

Supondremos que han llegado por que han descubierto que aquí está la boca de Endovélico, y que se va a realizar un poderoso y terrible ritual que en la noche de Yule traerá al Demonio de las Sombras a la tierra.

La luna se está eclipsando, la vegetación está marchita y los fuegos fatuos brillan como pequeñas velas en el llano del cráter. **Addenda:** Recordemos que quien logre una tirada de Conocimiento Mágico o Teología desde la parte alta del cráter, las luces son Fatuos que van conformando el símbolo de Agaliaretpth. Para más información de los Fatuos ver la página 349 del libro básico de "Aquelarre".

Además, si han llegado hasta ese punto sin llamar la atención, observarán que hay "guardias" en el cráter, unos volando y otros sigilosos arrastrándose por el suelo, brucolacos y serpientes, guardan que nadie llegue hasta el centro del llano. **Addenda:** La cantidad de estos, debiera ser "prudencial" y asumible por los Personajes, pues llegados hasta aquí solo debieran ser una dificultad antes de enfrentarse a un final digno... ¡Y que se han ganado!

Una vez que los Personajes sean detectados, Ramir se apresurará en la consumación del ritual para abrir la "boca", y lo que puede suceder es muy diferente dependiendo de la actitud de los Personajes, como por ejemplo si cargan de manera temeraria o "idiota", si plantean una estrategia como unos distraer a los guardias y otros mediante el sigilo acercarse al sacerdote, o directamente intentar

ocultarse todos para llegar hasta el foco del ritual. **Addenda:** Si alguien logra una tirada de Conocimiento Mágico puede saber "cuanto" falta para que se termine el ritual, aunque sea un "número de asaltos" o "minutos" manipulable por el interés de la acción. Así un "...parece que ya está terminando..." o "...el tiempo se acaba..." y "...la tierra comienza a quebrarse y un desagradable olor brota de ella...", pueden ayudar a que sepan que realmente queda muy poco... pero no cuánto.

Recordar que el hechizo que pretende realizar Ramir se trata a fin de cuentas de un "Gran Aquelarre" pero con requisitos diferentes a los habituales: ser realizado en la noche de Yule en el la "boca de Endovélico" y con la sangre de los Cornelio. Aunque ya se ha comentado, el sacrificio de las cinco mujeres en honor al Demonio ayuda, pero no es imprescindible.

Addenda: La tirada necesaria por parte de Ramir cuenta con un -150% al ser un hechizo de Vis Séptima, y puede verse facilitado o entorpecido por lo que hayan realizado los Personajes anteriormente.

- ✧ Si Hilari está muerto o "capturado", Ramir utilizará la sangre que tiene del muchacho, para completar el ritual, pues solo necesita la sangre de un Cornelio. **Addenda:** Sin modificadores a la hora de realizar el ritual por parte de Ramir.
- ✧ Si Hilari no ha muerto, realizará todo el ritual, y lo consumará realizándose un corte en la mano para que la sangre caiga en la "boca" que se está abriendo. **Addenda:** El ritual contará con un +10% a la tirada.
- ✧ Si los Personajes han evitado los asesinatos de las cinco mujeres, o al menos alguno de ellos, será bastante beneficioso a la hora de que no se cumpla con facilidad el ritual. **Addenda:** Por cada mujer sacrificada, el ritualista recibirá un +10% a su tirada para traer a Endovélico.
- ✧ Si por los Personajes los ritualistas deben "apresurar" la culminación del ritual y aún no es Yule, es muy probable que finalmente fracasen.



Addenda: Si no ha comenzado el día de Yule, realizarán la tirada con un -50%.

- ★ Si los Personajes portan la piedra Sebaoth, esta será caprichosa y podrá ayudarlos más... menos... o nada.

Addenda: La piedra ayudará a los Personajes si la parece bien, así, por cada Personaje que logre una tirada de Suerte "aportará" un -5% a la tirada del ritualista, por cada Crítico un -10% a la tirada y si todos logran sacar un Crítico, evitará automáticamente la consumación del ritual. Pero si algún Personaje saca una Pifia, la piedra negra apoyará al ritualista con un +50% a su tirada.

- ★ Si durante el ritual, Hilari o Ramir, sacrifican a Dagoberto, la "boca" se abrirá sin más condiciones ni necesidades... y Agaliaretph se mostrará en toda su fuerza... **Addenda:** Salvo que los Personajes tramaran algo realmente ingenioso y se movieran con cautela hasta poder enfrentarse a Ramir, el sacrificio de Dagoberto debiera ser una situación que el sacerdote tiene como prioridad. Sabe que el muchacho es realmente la llave de la puerta.

Una vez que se tengan en cuenta todas las posibilidades, ya sea Ramir o Hilari se apresurarán a terminar el ritual, pues si van a fracasar por culpa de los Personajes, al menos hacerlo intentando abrir la puerta al Otro Lado. Es decir:

- ★ Si logran abrir la "boca" sacrificando a Dagoberto, la tierra se resquebrajará, un humo fétido saldrá de sus entrañas y Agaliaretph romperá la roca, mostrándose todopoderoso como un dragón negro compuesto por jirones de sombras... que parece traer tras suyo el Apocalipsis. Los Personajes deberán combatir con el propio Demonio, y casi con total seguridad morir... **Addenda:** Si han llegado aquí y así, no merecen otro final que morir luchando y sus almas verán como Dagoberto resucita, se enfrenta al Dragón de Sombras, lo acorralla y hace retroceder... descendiendo a los Infiernos y cerrando

tras ellos la "boca" de Endovélico. Dependiendo la actitud de los Personajes, se les puede recompensar narrándoles que sus "almas" se colocan al lado del muchacho y lo ayudan a enfrentarse a las huestes del Demonio que se encuentran al Otro Lado.

- ★ Si logran abrir la "boca" sin sacrificar a Dagoberto, la tierra se resquebrajará, un humo fétido saldrá de sus entrañas y Agaliaretph romperá la roca, mostrándose todopoderoso como un dragón negro compuesto por jirones de sombras... que parece traer tras suyo el Apocalipsis. Los Personajes que logren vencer sus miedos y se dispongan a luchar contra el Dragón de Sombras sentirán como su cuerpo se recubre por un aura dorada, sus heridas cierran y su alma se siente en paz. **Addenda:** Esto se representa que evidentemente sus heridas, secuelas y cualquier enfermedad que padecieran desaparecen, que su Suerte se "recupera" a su total, y que un aura protectora los concede doce puntos de armadura no evitable de ningún modo.

Cuando los Personajes comiencen a derrotar al Demonio, con cada golpe que lo asesten, Dagoberto dará un paso hasta atravesar la "boca" y descender a los Infiernos... donde cientos de Sombras y engendros defenderán a Agaliaretph al que aguardaban para entrar en el mundo de los hombres... los Personajes lucharán junto al Heredero de la Sangre Divina hasta que una hueste de Ángeles descienda para unirse a la lucha... Finalmente Dagoberto derrotará al Demonio y hará huir. La Puerta se cerrará, pero antes será atravesada por los Personajes llevados en brazos de Ángeles... depositándolos en medio del cráter... junto a Dagoberto. **Addenda:** Si... el descendiente de Jesús y María Magdalena ya tiene quien le proteja... y para quien lo desee, un buen "gancho" para futuras aventuras.



- ★ Si Ramir e Hilari no logran abrir la “boca de Endovélico”, se enfrentarán a los Personajes con todo lo que tienen, pues saben que el castigo de su Señor por fracasar no será liviano y desean vengarse. Los Personajes se enfrentarán a ellos hasta que... la tierra se resquebraje y de sus entrañas brote un humo fétido, y Agaliarethp surgirá mostrándose como un dragón negro compuesto por jirones de sombras... parece sufrir y como si su transformación no estuviera “completa”.

Dagoberto se colocará cerca de los Personajes, y aquellos que logren vencer sus miedos y se dispongan a luchar contra el Dragón de Sombras sentirán como su cuerpo se recubre por un aura dorada, sus heridas cierran y su alma se siente en paz. **Addenda:** Como ya se ha dicho, sus heridas, secuelas y cualquier enfermedad que padecieran desaparecen, su Suerte se “recupera” totalmente, y un aura protectora recubre a los Personajes, concediéndolos doce puntos de armadura no evitable de ningún modo.

Los Personajes llegados hasta aquí, deben sentir que derrotarán a Agaliarethp, que son los justos vencedores de una cruzada contra el Infierno y gracias a su tesón, el

Demonio retrocederá hasta traspasar el umbral de la “puerta”. Tras ellos, paso a paso, algo temeroso, pero sin dudas, caminará Dagoberto y si es necesario, si los Personajes no continúan... ¡Lo hará él! Descenderá a los Infiernos tras el Dragón de Sombras, y si lo siguen, llegarán a una enorme planicie en la que un ingente ejército de engendros y Sombras esperan. Llegado el momento atacarán y la batalla parecerá que está perdida, hasta que una luz dorada invada el lugar y un ejército de Ángeles combatan codo con codo junto a los Personajes. El Heredero de Jesús y María Magdalena permanecerá al lado de los Personajes mientras estos hacen huir a Agaliarethp... La “puerta” se cerrará, pero el Arcángel Miguel y sus Ángeles la atraviesan junto a Dagoberto y los Personajes... depositándolos en medio del cráter...

Addenda: Combatirán hasta ser quienes derroten al Dragón, luchando sin esperanza y sintiendo que son héroes, intentando hacerles ver que es un momento épico. Realmente debe ser el final que esperaban. Y como ya se ha dicho, el descendiente de Jesús y María Magdalena ya tiene quien le proteja... y para quien lo desee, un buen “gancho” para futuras aventuras.





Conclusiones y Recompensas

Siempre lo digo, en la primera, en la segunda, y como no, en esta tercera también... ¡No es sencilla de jugar! ¡Ni fácil sobrevivir! No lo es desde luego para los Personajes y tampoco lo es para el Cronista, que deberá lidiar entre decisiones complicadas, además de llevarlos a un final que debiera ser épico. Muy épico.

En este módulo hay dos aventuras claramente diferenciadas, y si los Personajes logran resolverlas, serán recompensados por cada una. Al terminar la parte que se desarrolla en Girona, si han logrado evitar la llegada al mundo de Belzebuth y arruinado su culto, podrán ser recompensados con un mínimo de 60 y un máximo de 80 Puntos de Aprendizaje, y 20 Puntos de Aprendizaje más si la interpretación ha sido oportuna y ha mejorado el resultado de esta parte de la Crónica. En cualquier caso, los Personajes supervivientes,

si se involucraron en la trama, recibirán 40 Puntos de Aprendizaje, añadiéndole los que estimemos según hayan interpretado o sufrido en las calles de Girona, pero nunca debieran lograr más de 50 Puntos.

De igual modo, al finalizar todo lo que sucede en Besalú y sus alrededores, logrando que Agaliarethph no atravesase la "boca" de Endovélico, recibirán igualmente entre 60 y 80 Puntos de Aprendizaje según como lo hicieran, y 20 Puntos de Aprendizaje más si la interpretación ha sido oportuna, mejorando la Crónica. En cualquier caso, los Personajes solo por llegar aquí, si al menos se involucraron y lo intentaron, recibirán 40 Puntos de Aprendizaje, añadiéndole los que estimemos según hayan interpretado, pero nunca debieran lograr más de 50 Puntos.

Reglas Adicionales

Esta parte sirve para "afinar" en ciertos aspectos necesarios, como describir el paso de las horas en la época, siendo la manera más común la rígida regla de horas y ceremonias de un monasterio, como el de St. Pere:

- ✧ **Maitines**, hacia la medianoche, los monjes cantan una quincena de salmos, tras los cuales descansan.
- ✧ **Laúdes**, hacia las tres de la madrugada, los monjes vuelven a orar, realizando cantos de alabanza al Señor, posteriormente realizan sus abluciones en la fuente del claustro y se dirigen a la sala capitular, donde el Abad reparte las tareas del día y los monjes comienzan a trabajar.
- ✧ **Prima**, son las seis de la mañana y los monjes continúan trabajando.

- ✧ **Tertia**, a las nueve de la mañana los monjes celebran la primera Misa del día y tras la misma, se dispone de un tiempo para la meditación o tareas asignadas que no pueden demorarse.
- ✧ **Sexta**, al mediodía, se celebra la segunda Misa diaria y al terminar, se acude al refectorio para comer en silencio, mientras uno de los monjes lee las Sagradas Escrituras o la Regla de la Orden. Tras la comida, los monjes disfrutan de un corto periodo de descanso.
- ✧ **Nona**, hacia las tres de la tarde, vuelven a sus rutinas de trabajo.
- ✧ **Vísperas**, se celebra hacia las seis de la tarde la tercera Misa del día, y tras la



misma se acude a cenar frugalmente al refectorio. Al término, se reza en silencio salvo que se tenga que terminar alguna tarea de importancia.

- ✧ **Completas**, son las nueve de la noche y los monjes se acuestan para descansar.

Los Personajes puede que necesiten más horas de las que el día tiene, y decidan que dormir no es "recomendable" dado lo que sucede. Para hacer creíble la falta de descanso y sueño, seguiremos una regla sencilla, en la que un Personaje tras las primeras veinticuatro horas

sin dormir, aguantará sin penalizadores tantas horas como Puntos de Resistencia tenga y a partir de ese momento, actuarán con un -10 hasta que cubran la mitad de sus Puntos de Resistencia en horas. Pasado este límite de horas sin dormir, el cansancio es muy difícil de sobrellevar y por cada hora que pase, contarán con un -10 acumulativo hasta el -100, que caerán desfallecidos por puro cansancio. Ni que decir cabe, que un Personaje agotado deberá dormir al menos ocho horas más una hora adicional por cada seis horas que llevase despierto desde la última vez que durmió.

"mañana de niebla, tarde galana" o "mañana de niebla, tarde de paseo".

La Niebla

La niebla cubre la zona de Besalú, y hay momentos en los cuales este velo, impide la visibilidad y la realización de ciertas acciones, como el combate. Y para representar esta situación se ha seguido un dicho de burgalés, donde la niebla es una constante, que dice

Desde Completas hasta Sexta, se tendrá un modificador negativo entre -25 y -50 a este tipo de acciones comentadas.

Así desde Sexta hasta Completas, se tendrá un modificador negativo de hasta -25 a este tipo de acciones comentadas.



Dramatis Personae

Agaliarethph

Demonio de la Magia Negra

Ver página 278 del manual básico de Aquelarre.

Tras lo sucedido en Burgos, y teniendo en su poder a Dagoberto, sabe que en la sangre del descendiente de Jesús está el poder y la llave para “liberarse”. No es un iluso y sabe que, de fallar en su cometido, sus argucias en contra de Belzebuth y Astaroth pueden generarle demasiados “inconvenientes”, y más si pierde el favor de Lucifer.

En forma de Dragón de Sombras

El primer valor será el de Agaliarethph traspasando la “boca” debilitado, y la segunda si han logrado sus servidores traerlo cumpliendo los “requisitos”.

Fuerza	45/60	Irracionalidad	250
Agilidad	10/25	Racionalidad	0
Habilidad	0	Templanza	99
Resistencia	60/85	Peso (en libras)	25000
Percepción	5/20		50000
Comunicación	20	Altura (varas)	25
Cultura	20		50

Armadura: Piel Escamosa (10/15)

Armas: Mordisco 75 (2D8+6D6), Aliento de Fuego Sombrío 60 (3D10+2D6+1)

Competencias: Las que precise... al nivel que desee... pero nos interesa Esquivar a 50

Hechizos: Todos

Albert Tressera

Curandero, servidor de Agaliarethph y cada vez más, amigo de Dagoberto

Albert nació en Barcelona hace treinta y dos años, de la familia burguesa Molins, su inclinación no fue por los negocios de la familia y gastó muchos maravedíes en el

aprendizaje de la medicina, tanto de la propia como de la árabe. Así quiso la fortuna, que mientras aprendía a sanar, encontrase otros conocimientos y estos le llevaron a la servidumbre a Agaliarethph.

Hace unos cinco años, el propio Demonio le ordenó salir de su tierra y encaminarse a un valle perdido en el norte de Burgos, pues algo había sucedido con Servando, uno de los servidores del Demonio. Tras todo lo sucedido en el Valle de Mena, y conjeturando que allí han tenido cabida sucesos que su Señor desea conocer, partió hacia Burgos logrando secuestrar a Dagoberto para llevarlo a Girona.

El camino ha sido complicado y el curandero cada vez siente más pena y mayor sensibilidad hacia las palabras del pequeño, que cada vez que lo mira, parece leer cada pecado de su alma condenada. Cada día que pasa piensa más y más en traicionar a su Amo para liberar al joven.

Fuerza	10	Irracionalidad	100
Agilidad	10	Racionalidad	0
Habilidad	15	Templanza	65
Resistencia	15		
Percepción	20	Aspecto	14
Comunicación	10	Peso (en libras)	140
Cultura	20	Altura (en varas)	1.70

Armadura: Ropas gruesas (1)

Armas: Cuchillos 60, Palos 30

Competencias: Alquimia 45, Cabalgar 50, Conocimiento Animal 65, Conocimiento de Área 40, Conocimiento Mágico 80, Conocimiento Mineral 60, Conocimiento Vegetal 80, Correr 30, Degustar 30, Descubrir 35, Elocuencia 50, Enseñar 45, Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 80, Idioma Latín 60, Leer y Escribir 55, Medicina 60, Sanar 70

Hechizos: Aquelarre Menor a Beherito, Bálsamo de Curación, Dolores de Parto, Expulsar Enfermedades, Incubar Diablillo, Piedra de Sanación, Talismán de Protección, Saber de Partera



Aleix

Cazador, bandido y "amigo" de Ramir

Hace casi seis lustros que nació, era hijo de bandidos y al morir estos siendo un niño se crió en una de las granjas próximas a Besalú, pero en cuanto supo valerse por sí mismo dejó la "esclavitud". Ahora con casi treinta años deambula por la zona aprovechando cualquier ocasión para subsistir, ya sea cazando, robando o asesinando.

En uno de sus "peores" días se acercó a la ermita de Santa Margarita, próxima a Besalú, donde imparte sus oraciones el padre Ramir y al que pretendía robar las pocas limosnas que tuviera. Y no lo logró. No solo no lo logró, sino que se convirtió en el siervo del mismo, dedicándose a cuidar la vieja casona de los Cornellà para que nadie se acerque a la misma. Y lo hace más que satisfactoriamente.

Fuerza	15	Irracionalidad	55
Agilidad	15	Racionalidad	45
Habilidad	15	Templanza	69
Resistencia	20		
Percepción	20	Aspecto	13
Comunicación	10	Peso (en libras)	120
Cultura	5	Altura (en varas)	1.66

Armadura: Ropas Gruesas (1), Gorro de Cuero (1) y Brazales (2)

Armas: Arcos 80, Cuchillos 70, Pelea 45

Competencias: Artesanía (flechería) 50, Cabalgar 40, Comerciar 30, Conducir Carro 40, Conocimiento Animal 60, Conocimiento de Área 80, Conocimiento Mineral 20, Conocimiento Vegetal 40, Correr 80, Descubrir 60, Escuchar 65, Esquivar 60, Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 35, Juego 30, Lanzar 60, Leyendas 20, Nadar 25, Rastrear 80, Saltar 45, Sanar 30, Sigilo 75, Tormento 30, Tregar 60

Alex Figueres

Inquisidor... recto como siervo de Belzebuth

Nacido en Besalú hace cuarenta años, era hijo de uno de los comerciantes de mayor prestigio en la comarca y su dinero sirvió para "aupar" a su hijo Alex hasta puestos de relevancia

dentro de la iglesia. Aunque realmente, sus méritos fueron lograr formar parte de la Inquisición, puesto el de Inquisidor para el que está plenamente "preparado", y no desistirá, ni dejará de hacer nada, que logre llevarlo a la "verdad". Aunque esta es un poco difusa, pues cuando su camino se cruzó con el del joyero Roger, conoció un nuevo Señor, fuerte, poderoso y muy presente: Belzebuth. Ahora lo sirve, a veces con dudas, pero su miedo es mayor que sus dudas.

Desde su residencia en el monasterio de los dominicos o de los Predicadores (130), desempeña su tarea en Girona y sus alrededores, provocándole una enorme satisfacción visitar Besalú para que aquellos que pudieran sentirse "iguales" a su familia, bajen la cabeza y esquiven la mirada del Inquisidor.

Esta semana, su "tranquilidad" se ha ido al traste con la llegada de este "nuevo mesías" al que llaman Dagoberto, y al cual desea despachar lo más rápido posible, pues Roger le ha "pedido" que la Inquisición lo acuse de servir al demonio, que este no entiende de "edades" y bien pudiera ser este crío un servidor del Maligno. Y así lo ha hecho.

Fuerza	10	Irracionalidad	70
Agilidad	15	Racionalidad	30
Habilidad	15	Templanza	85
Resistencia	15		
Percepción	15	Aspecto	14
Comunicación	15	Peso (en libras)	140
Cultura	15	Altura (en varas)	1.80

Armadura: Ropas Gruesas (1)

Armas: Palos 40, Cuchillos 55

Competencias: Alquimia 40, Cabalgar 50, Conocimiento de Área 65, Conocimiento Mágico 70, Correr 60, Corte 60, Degustar 60, Descubrir 80, Elocuencia 65, Empatía 80, Escuchar 50, Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 75, Idioma Ladino 65, Idioma Latín 70, Leer y Escribir 70, Leyendas 50, Mando 65, Ocultar 40, Sigilo 60, Teología 75, Tormento 85



Arnau

Criado de Eulalia Ambrós y servidor de Marc Ambrós

Nacido y criado entre los Ambrós, pues sus padres trabajaban para la familia y él ha continuado haciéndolo hasta ahora. Ha aprendido desde cómo preparar una buena cena a doña Eulalia hasta empuñar un hacha para defender a su Señora, y lo hace con una dedicación casi fanática.

Hace unos años, Marc Ambrós se presentó ante él ofreciéndole maravedíes por informar sobre la “vida diaria” de la Señora Eulalia y el criado se negó... unos instantes. Pronto la amenaza del “extraño” de asesinar a su Señora y una demostración de la más abyecta brujería, dejó muy claro a Arnau que haría lo posible por informar de todo lo que sucediese en la casa de los Ambrós.

Fuerza	10	Irracionalidad	45
Agilidad	15	Racionalidad	55
Habilidad	15	Templanza	45
Resistencia	15		
Percepción	20	Aspecto	14
Comunicación	15	Peso (en libras)	135
Cultura	10	Altura (en varas)	1.60

Armadura: Ropas normales (0)

Armas: Cuchillos 40, Palos 60, Pelea 35

Competencias: Artesanía (chapuzas caseras) 70, Comerciar 60, Conducir Carro 45, Conocimiento de Área 40, Conocimiento Mágico 25, Correr 40, Corte 60, Degustar 55, Descubrir 60, Elocuencia 45, Empatía 35, Escuchar 40, Esquivar 35, Forzar Mecanismo 60, Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 60, Juego 25, Leer y Escribir 40, Leyendas 20, Mando 30, Memoria 40, Sigilo 60

Brucolaco

Engendro del Infierno convocado por Ramir

Ver página 293 del manual básico de “Aquelarre”.

Caritat

Joven inocente... o no tanto

Nacida en su granja próxima a Besalú, siempre ha vivido bajo la protección y cariño de su padre Gregori, pues todos sus hermanos han muerto por una razón u otra, y su padre no desea quedarse sin ella. Es muy guapa y lo saben, tanto ella como su padre, por lo que ella sueña con enamorar a un valiente caballero y su padre con alejar a todos los “valientes caballeros”.

Los maravedíes no son un problema para la familia y la joven no necesita de un matrimonio ventajoso, por lo que su padre no la atosiga con pretendientes, y esto ha hecho que Caritat sea muy inocente. Aunque esta protección de su padre y su espíritu casi infantil, no evitan que la joven tenga secretos y el más importante es que cierto día se encontró en el bosque con Isidre Torrentó. Se hicieron amigos y ella lo “ayudó” con sus investigaciones, aunque no sabe nada de él, salvo que deseaba visitar la vieja casona de los Cornellà. Y no lo ha visto más.

Cast

A veces mendigo y siempre espía de Ramir

Nació sin conocer a sus padres hace apenas cinco lustros, sobrevivió su infancia con mil y una vejaciones por parte de quienes le “ayudaron” y cuando pudo valerse por sí mismo, los asesinó a todos y cada uno de los que le “ayudaron”. Sus cuatro décadas pisando la zona bien parecen alguna más, pues su extrema delgadez y falta de dientes, hacen que parezca más mayor y casi un anciano. Este detalle hace que muchos se confíen y lo traten de una manera “benévola”, que el suele devolver robándoles o clavándoles un puñal en la espalda.

Desde la llegada de Ramir a estas tierras, su vida ha cambiado bastante, y se ha volcado completamente en la servidumbre a Agaliaretp, aprendiendo incluso algo de brujería para mejor cumplir sus “tareas” en Besalú para Ramir.



Fuerza	10	Irracionalidad	60
Agilidad	20	Racionalidad	40
Habilidad	20	Templanza	60
Resistencia	15		
Percepción	15	Aspecto	15
Comunicación	15	Peso (en libras)	115
Cultura	5	Altura (en varas)	1.61

Armadura: Ropas Gruesas (1), Gorro de Cuero (1)

Armas: Cuchillos 70, Pelea 60

Competencias: Cantar 30, Comerciar 60, Conducir Carro 50, Conocimiento de Área 70, Correr 70, Descubrir 60, Disfrazarse 40, Elocuencia 55, Escamotear 60, Escuchar 65, Esquivar 70, Forzar Mecanismo 60, Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 25, Juego 50, Lanzar 45, Leer y Escribir 20, Leyendas 40, Mando 40, Ocultar 50, Saltar 50, Seducción 40, Sigilo 75, Tregar 60

Dagoberto

Descendiente de Jesús y María Magdalena

Nacido hace casi once años en Criales en el Valle de Mena burgalés, es el hijo de la "difunta" María y de José, el carpintero de Siones. Hasta hace poco desconocía su "verdadero" legado de ser de la Sangre de Jesús y María Magdalena. A veces habla con una sabiduría impropia de su edad y realiza actos de difícil explicación, pero no por ello deja de ser un crío y ver el mundo con un optimismo infantil.

Desde que fue secuestrado por Mateo de Vallejo, y luego por Albert, su mayor trato es con Teresa y la tiene en gran estima pues ella intenta cuidarlo en todo momento como si fuera su hermano.

En el camino a Girona, cada vez es más consciente de todo lo que implica ser quien es, y explica las cosas de tal modo y manera que muchas personas que ha encontrado en el camino lo siguen sin más, e incluso el propio Albert se está cuestionando su lealtad a su "amo".

Dimas di Vechia Signora

Fráter del Priorato de Sión

Nacido hace casi sesenta años en las calles de Turín, tuvo la suerte de intentar robar a la persona equivocada, un viejo caballero que parecía distraído y este "viejo" le atrapó. Algo vio el caballero en la mirada del chiquillo que le acogió, le adiestró en las lides del combate y le enseñó lo que las palabras del hombre esconden. Y Dimas fue un alumno talentoso, que aprendió más allá de lo esperado, por lo que su "padre" le presentó a sus "hermanos" del Priorato de Sión, los últimos templarios destinados a una labor mayor: encontrar y proteger el linaje de Jesús y María Magdalena, perdido hace muchas décadas.

Así, Dimas ha estudiado, combatido y orado al Señor por igual, convirtiéndose en uno de los líderes dentro del Priorato. Cuando su protector falleció, le hizo la promesa de llevarlo hasta "el fin del mundo", donde él había nacido, para arrojar sus cenizas y estas volaran hasta el lugar que las correspondiera.

Pero sus estudios, mientras buscaba una ruta para llevar las cenizas de su padre hacia Santiago de Compostela, le habían revelado ciertas casualidades en un valle al norte de Castilla, donde los nombres juntos de Sierra Salvada, la Magdalena y Siones eran para llamar la atención. Allí encontró al heredero de la Sangre Real, Dagoberto, que fue secuestrado primero por Mateo de Vallejo y luego por "otro" del que saben que huye camino de Girona.

Fuerza	10	Irracionalidad	30
Agilidad	15	Racionalidad	70
Habilidad	20	Templanza	85
Resistencia	15		
Percepción	15	Aspecto	19
Comunicación	10	Peso (en libras)	160
Cultura	15	Altura (en varas)	1.70

Armadura: Gambeson (2), Gorro de Cuero (1)

Armas: Ballestas 65, Cuchillos 60, Escudos 75, Espadas 85, Pelea 60

Competencias: Cabalgar 75, Conocimiento Animal 50, Conocimiento Mágico 45, Correr 45, Descubrir 60, Elocuencia 50, Empatía 60,



Escuchar 50, Esquivar 65, Forzar mecanismo 40, Idioma Árabe 40, Idioma Castellano 60, Idioma Italiano 100, Idioma Latín 70, Idioma Griego 65, Leer y Escribir 45, Leyendas 50, 40, Rastrear 45, Saltar 50, Sigilo 50, Teología 75, Tregar 40

Rituales de Fe: Todos los de Primus Ordo y Secundus Ordo

Dolça

Curandera y preocupada por quien la necesita

Nacida hace casi tres décadas a los pies de los Pirineos, su madre la enseñó mucho de lo que sabe sobre sanar por hierbas, coser heridas y... bueno, casi todo lo que sabe de sanar. Su vida no iba a ser muy diferente a la de su madre, ayudando a los vecinos de la zona que solicitasen su ayuda, pero cierto día se topó con un hombre moribundo en el camino, y a su alrededor un numeroso grupo de cadáveres. Poco tardó el moribundo en acompañar al resto, pero no sin antes indicarla un cofre próximo y una llave que llevaba al cuello, y no pudo decir palabra alguna más... La muchacha abrió el cofre, que estaba repleto de monedas y allí se quedó sentada, durante un buen rato, hasta que decidió esconderlo. Pocos días después se marchaba de la zona con su anciana madre de camino a Girona.

En Girona poco a poco se mezcló con la gente, aprendió a leer y escribir, y muchas más cosas sobre la medicina de diferentes pueblos, hasta el día que su madre falleció y decidió dar un paso más. Se fue de la ciudad a Besalú, un lugar más tranquilo, pero donde también podría proseguir sus estudios, y aquí ayuda a los necesitados como bien puede: ya sea curándolos, dándoles algún maravedíes, o enseñándolos a leer y escribir...

Su carácter dulce hizo que Galdric Cornellà se fijara en ella, y se atrajeron al instante, pues ambos comparten inquietudes como la medicina y ayudar a la gente. Una cosa llevó a la otra, hasta que hace unas semanas Dolça descubrió que estaba embarazada, aunque no se lo ha dicho a nadie. Tampoco a Galdric.

Domènec

Un hombre preocupado de él... y de él también

Nació en Besalú casi ya cinco décadas, y desde ese día poco más a ha hecho que no sea preocuparse de él, y el resto le importa bastante poco, por no decir que no le importa en absoluto. Su ocupación principal es talar los muchos árboles que hay en la zona y convertirlos en carbón que poder vender, por lo que poco más le importa de lo que sucede en Besalú.

Aunque no siempre ha vivido siendo leñador, que antes alguna que otra felonía sí que hizo asaltando caminos y de esa época conoce a Ignasi Grau, con el cual aún mantiene algún acuerdo al informarle de incautos que viajan sin protección y con una buena bolsa de maravedíes.

Hace poco, Ignasi le solicitó que ayudase a Isidre Torrentó con "lo que precisase", y así lo ha hecho mostrándole los alrededores de Besalú, aunque no sabe realmente que buscaba... y dice buscaba pues ha desaparecido y eso en Besalú no es "demasiado extraño". Aquí siempre suceden cosas no demasiado sencillas de explicar, pero que no dejan de ser "habituales".

Fuerza	20	Irracionalidad	30
Agilidad	20	Racionalidad	70
Habilidad	10	Templanza	55
Resistencia	20		
Percepción	15	Aspecto	8
Comunicación	10	Peso (en libras)	140
Cultura	5	Altura (en varas)	1.70

Armadura: Ropas Gruesas (1) y Gorro de Cuero (1)

Armas: Cuchillos 30, Hachas 70, Hondas 40, Pelea 70

Competencias: Artesanía (carbón) 60, Comerciar 50, Conducir Carro 65, Conocimiento Animal 45, Conocimiento de Área 80, Conocimiento Mineral 45, Conocimiento Vegetal 50, Correr 60, Descubrir 45, Escuchar 50, Esquivar 55, Forzar Mecanismo 40, Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 35, Juego 25, Lanzar 30, Leyendas



50, Ocultar 25, Rastrear 65, Saltar 45, Sigilo 70, Tregar 55

Dúnia

*Esposa de Llorenç y una mujer que sabe que
sombra es la más oscura*

Con apenas veinticinco años está de muy, pero que de muy buen ver y eso lo sabe, ella y todos los que hasta la posada llegan... y pocos son los que no la pretenden, y menos son los que salen sin su bolsa aligerada de maravedíes. Tal es su belleza que hasta el "muy noble" Prim Cornellà la visitaba con frecuencia y daba buenos regalos, pero el más "especial" fue cuando la inició en los secretos del Señor de la Magia Negra, su desde entonces Amo Agaliareth.

Su naturaleza curiosa y avariciosa la llevó a buscar un buen partido en el pueblo, y ese era Llorenç, un comerciante al que sonrió la buena fortuna y dueño de la posada de la Cruïlla de Camins. Aunque puede parecer banal, la posada al encontrarse fuera de Besalú y en el camino, es frecuentada por muchos viajeros y comerciantes que saben del buen hacer del lugar, y para Dúnia es fuente de rumores e información.

Además, de averiguar las "intenciones" de los que por allí pasan, su propósito es informar a Ramir, quien tras la muerte de Prim se presentó como su "superior", y reconducir a los que pudieran convertirse en un problema, e incluso si se diera el caso, "solucionarlo" de un modo definitivo.

Fuerza	10	Irracionalidad	70
Agilidad	15	Racionalidad	30
Habilidad	20	Templanza	65
Resistencia	15		
Percepción	15	Aspecto	20
Comunicación	15	Peso (en libras)	110
Cultura	10	Altura (en varas)	1.70

Armadura: Ropas Normales (0)

Armas: Cuchillos 50, Pelea 30

Competencias: Cantar 45, Comerciar 80, Conocimiento de Área 70, Conocimiento Mágico 30, Correr 40, Corte 30, Degustar 50, Descubrir 60, Elocuencia 60, Empatía 50,

Escamotear 40, Escuchar 50, Esquivar 30, Forzar Mecanismo 45, Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 55, Juego 30, Leer y Escribir 40, Leyendas 20, Mando 40, Seducción 60, Sigilo 70

Ende

*Monja iluminadora del "Beato de Gerona" y su
guardiana*

Poco se conoce de esta persona, salvo que vivió en Hispania en el siglo X y que era iluminista, bajo el nombre de Ende, aunque realmente el nombre de la miniaturista era En. Está claro que se trata de la responsable principal del "Beato de Gerona" que se encuentra en la catedral de Girona, y es un extraño caso, pues no se conocen más casos de una monja miniaturista de la que nos han llegado noticias. Dicha obra aparece firmada por "Ende", quien se define a sí misma como "depintrix" y "Dei aiutrix", es decir, pintora y servidora de Dios, y es seguida de "Emeterius, Senior".

Su autodefinición como "Dei aiutrix" invita a pensar que era monja, aunque es difícil imaginar a una monja asumiendo la responsabilidad de la iluminación de una obra de tal envergadura y firmando su trabajo. Pero si los monjes lo hacían y, por otro lado, las monjas podían ser escribas, no parece descabellado pensar no solo que también hacían miniaturas, sino que estaban más que autorizadas para dejar constancia de su autoría. Pensar en Ende como monja explicaría mejor la colaboración con Emeterius, pues ambos podrían haber sido monjes del cenobio dúplice de Tábara, en cuyo scriptorium habrían aprendido a pintar, junto con otros monjes y monjas.

Pero es aquí, lo que poca gente sabe, que dicen las leyendas que una gárgola de la catedral próxima a la torre de Carlemany, la única gárgola con forma humana, y a la que se conoce como la Bruja de la Catedral, es una vieja que volaba por los aires y se dedicaba a las malas artes. Tenía la costumbre de tirar piedras a la catedral, riéndose y cantando obscenidades. Un día, durante la procesión del Corpus, Dios quiso castigar sus actos



diciéndola, “piedras tiras, entonces en piedra te quedarás...”, y la convirtió en una gárgola de piedra, para que de su boca manara solamente agua pura en lugar de blasfemias y mirando había el suelo para que nunca más pudiera ver el cielo. **Addenda:** *Incidir que está basado en la leyenda de la bruja de la catedral de Girona, donde se puede ver una gárgola justo al lado de la torre de Carlemany, que tiene la peculiaridad de ser la única gárgola con forma humana, y se la conoce con el nombre de la Bruja de la Catedral. Según cuenta la leyenda representa a una vieja que, según aseguraban, volaba por los aires y se dedicaba a las malas artes. Tenía la costumbre de tirar piedras a la catedral, riéndose y cantando obscenidades. Un día Dios quiso castigar sus actos y la convirtió en una gárgola de piedra, para que de su boca manara solamente agua pura en lugar de blasfemias, quedando incrustada cerca de la torre de Carlomagno. Al día siguiente los vecinos pudieron reconocer con alivio, los rasgos de la vieja en la figura de piedra.*

Pero para quienes sepan mirar, esta mujer de piedra va ataviada con una larga vestimenta, la cabeza cubierta con una toca y un rollo de papel y pergaminos en las manos, que más puede representar a una monja que vive entre libros que a una bruja, y que mira hacia el suelo para estar atenta que nadie atente contra su obra, el “Beato de Gerona”, que cuenta con importantes “secretos” entre sus páginas, como el “Descensus ad Inferos”. Por ello, todas las noches, cuando el demonio y los suyos campan a sus anchas, se separa del muro y vuela en la oscuridad de la noche alrededor de la catedral, arrojando piedras a aquellos que pretenden alguna maldad en contra de dicho lugar.

Eulàlia de Ambrós

Señora de Ambrós y una anciana bastante particular

Nacida hace más de sesenta años en su casa de Besalú, y única descendiente de Carles Ambrós, aunque como el resto de sus antepasados ha renunciado a su legado judío y no “aceptará” que Carles era judío. Su padre Alfons, acordó su matrimonio al poco de nacer ella con el primogénito de los Cornellà, pero este “no estaba por la labor” y se enredaba

entre sus libros que en las citas acordadas que mantenían. Finalmente, la boda fue un mal que sucedió y muy trágico para ella, pues, aunque no esperaba dulzura y atenciones de su esposo, se encontró con una torpeza y brutalidad, algo demasiado vulgar como para desearlo y con el único fin de poder dar un heredero a las familias Cornellà y Ambrós.

Tras casi diez años de un mal matrimonio, el señor de Cornellà la despreció y separó, anulando el matrimonio por ser una mujer “inútil” para los propósitos del matrimonio. Y la señora Eulalia regresó a Besalú agradecida a Dios de haberla evitado quedar preñada y dar un heredero a semejante “ser”. Solo se arrepiente de haber sido débil y tiene una sensación de haber realizado algo malo por convivir con su antiguo esposo. No sabe nada realmente malo sobre él, pero si sabe que su sótano era una zona prohibida y que de allí salían alaridos y humos que parecían provenir del mismo infierno.

Ahora vive apartada de todo y de todos, dedicándose en exclusiva al cuidado de sus más de veinte gatos que la rondan y siguen como si los comandara.

Galdric Cornellà

Hijo del “demonio” y maldito por ello

Hace aproximadamente treinta años nació el hijo legítimo del señor Prim Cornellà y doña Eugènia, uno de los más poderosos y respetados de la zona de Besalú, y que fue desheredado por su propio padre bastante tiempo antes de la reciente muerte de este, pues sus relaciones eran tremendamente tensas. Siendo apenas un bebé, su única cuidadora fue Marcelúlina, quien le daba el amor y protección no contaba de su padre.

Según iba creciendo, el hijo sentía como crecía la crueldad y la locura en su padre, motivo por el que se alistó en mil y una contiendas en cuanto su cuerpo soportó una armadura y su brazo una espada. De cara al resto del mundo, el señor Cornellà explicaba que no aceptaba las idas y venidas de su hijo involucrado en guerras que ni le iban ni le venían... La realidad es que Galdric no soportaba a su



padre y algo que tampoco podía explicar, y es que en cada luna llena se transformaba sin desearlo en algo similar a un lobisome que apenas podía controlar. Esto ha llevado a que, tras la muerte de su padre, haya renunciado públicamente a cualquier legado o herencia vinculada a su Nombre o su Sangre, y aunque no por esperado ha dejado de sorprender a los vecinos de la zona.

Con el tiempo, y la ayuda de Marcelúlina, encerrándolo cuando era necesario y liberándolo tras esos periodos de rabia, fue logrando atemperarlo. Ahora puede cambiar su forma a voluntad, pero aun en las noches de luna nueva, la bestia a veces es más fuerte que su voluntad.

Muchas veces Galdric se transforma bajo su armadura y se convierte en un enemigo formidable, capaz de derrotar a muchos enemigos, y algunas veces, roba a los muchos nobles y comerciantes que abusan de los vecinos de Besalú, para devolvérselo al pueblo. Algunos de los descontentos ahora viven en la casa de Galdric, escondidos, y ayudándolo a “equilibrar” estas tierras.

Recientemente, tras conocer a la curandera Dolça, ha sentido una profunda inquietud por aprender a sanar y cree realmente, que puede ayudar más a la gente sanando que con el acero. Y, además, está profundamente enamorado de ella, lo cual hace que la visite más por esto, que por el aprendizaje.

Fuerza	25	Irracionalidad	70
Agilidad	20	Racionalidad	30
Habilidad	15	Templanza	70
Resistencia	25		
Percepción	15	Aspecto	18
Comunicación	10	Peso (en libras)	180
Cultura	15	Altura (en varas)	2.10

Armadura: Cota de Placas (6), Yelmo (8)

Armas: Ballestas 40, Cuchillos 50, Escudos 80, Espadas 70, Hachas 80, Pelea 80

Competencias: Artesanía (labores de granja) 70, Astrología 60, Cabalgar 80, Conocimiento Animal 50, Conocimiento de Área 70, Conocimiento Mágico 40, Conocimiento Vegetal 50, Correr 75, Corte 45, Descubrir 60, Elocuencia 20, Escuchar 55, Esquivar 75,

Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 80, Idioma Ladino 55, Idioma Latín 40, Juego 30, Leer y Escribir 60, Leyendas 30, Mando 70, Medicina 30, Nadar 30, Rastrear 65, Saltar 45, Sanar 60, Sigilo 70, Teología 30, Tregar 60

Nota: Las características tan altas de Galdric son debido a la influencia de Agaliarethp durante años, cuando se transforma en “lobisome” sus características se doblan, salvo Comunicación y Cultura.

Gerard

Dueño de la posada de St. Cristòfol y miembro de la Vera Lucis

Nació hace cuarenta y pico años, y aunque no siempre ha estado entre fogones, ahora es un verdadero experto en cocinar buenos platos y servir buenos caldos. Pero además es un experto envenenador y sanador, cualidades muy óptimas para sus “hermanos” dentro de la Fraternitas de la Vera Lucis. Porque es el castellano de estos en Girona, a quienes esconde, aprovisiona e informa de lo que aquí se cuece.

¿Y cómo llegó a pertenecer a la Fraternitas? De muy joven ingresó en las filas de los dominicos, y allí aprendió a sanar y servir en las cocinas, hasta que, por azar, acompañando al abad se toparon con un engendro del Infierno y tuvo que rehacer sus creencias. Aunque sería mejor decir sus prioridades, pues su creencia se afirmó, pero no deseaba orar y laborar, sino exterminar a esas criaturas que no debieran salir del averno. Solicitó a los suyos dar un paso adelante para enfrentarse al Demonio en cualquiera de sus formas, y no rezando, sino actuando de frente. Nadie deseó escucharlo salvo la Fraternitas, y lo enroló en sus filas. Por méritos propios llegó a ser la “llave” de la Vera Lucis en Girona, y sabe y conoce casi cada cosa que sucede en sus calles.

Fuerza	10	Irracionalidad	30
Agilidad	15	Racionalidad	70
Habilidad	15	Templanza	75
Resistencia	10		
Percepción	15	Aspecto	15
Comunicación	15	Peso (en libras)	140
Cultura	20	Altura (en varas)	1.65



Armadura: Ropas Normales (0)

Armas: Cuchillos 50

Competencias: Artesanía (atender posada) 80, Comerciar 70, Conducir Carro 45, Conocimiento de Área 60, Conocimiento Mágico 40, Conocimiento Vegetal 50, Corte 20, Degustar 70, Descubrir 60, Elocuencia 60, Empatía 50, Escuchar 50, Forzar Mecanismo 40, Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 80, Idioma Ladino 50, Idioma Latín 60, Juego 40, Leer y Escribir 60, Leyendas 40, Mando 55, Medicina 50, Sanar 70, Sigilo 60, Teología 80, Tormento 50

Gregori

Un hombre de Fe que ya se sabe derrotado en su batalla

Con casi sesenta años, aún se mantiene bastante diestro, y practica con las armas tanto como cultiva sus campos y cuida de sus animales, recordando que en su día pretendió entrar como miembro de la Orden de Alcántara y que cedió al conocer a la que fue su esposa, doña Caritat. Y jamás se ha arrepentido de ello.

Cuando regresó a esta su tierra, comenzó a servir a la noble familia de los Cornellà poco después de la separación del señor Prim y su esposa Eulalia. El poco interés del señor por las cosas del día a día, más interesado en los libros como era, convirtió a Gregori en su administrador, consejero y hombre para todo. Hasta el punto de encontrar una esposa para su señor, organizar los esponsales y enterrar a la pobre muchacha cuando esta falleció durante el parto de Galdric, el heredero de los Cornellà. De todo esto, el señor Prim pareció no darse cuenta, y si lo hizo, jamás pareció afectarlo.

Fue tras el nacimiento del pequeño Galdric, cuando comenzó a soñar con visiones tan reales que lo aterraban y mostraban unas terribles puertas de piedra negra que parecían arder desde dentro mientras rezumaban sangre más negra aun, y a las que se accedía por una interminable escalera que se hundía en la tierra. Jamás ha averiguado dicho lugar, pero siempre ha

sabido que está aquí y permanece atento al “demonio” y sus servidores.

Con su esposa tuvo cuatro hijos fuertes y buenos, y una hija, Caritat, bella y buena. Y por esta última comenzó a darse cuenta de la verdad que jamás “deseó” ver, y que no era otra que la temible maldad de su señor Cornellà. Observo que su Señor cada vez se comportaba de manera más cruel con los criados, y que sus actos le llevaban a la locura total, hasta el punto de pretender violar a la joven Caritat. Esto fue el punto final entre ambos, que combatieron hasta que Gregori cayó al suelo debido a los terribles golpes del señor Prim. Salvó la vida, bien es cierto, pero costó la vida de sus cuatro hijos al enfrentarse al de Cornellà.

No fue fácil recuperarse de las heridas que le provocó la lucha, y para cuando lo hizo, su esposa ya había fallecido. Solo su determinación por cuidar a su hija logró que deseara vivir, y así lleva haciendo desde entonces... y se ha alegrado, y mucho de la probable muerte del maldito Prim, y solo espera que el joven Galdric tome su lugar y limpie el nombre de los Cornellà.

Aunque últimamente las visiones han regresado... y su sensación de apremio, la sensación de que algo terrible está a punto de suceder es mucho más intensa que antes.

Guifré d'Altafulla

Un hombre de Fe que no deja de ser un asesino

Nacido hace casi cuatro décadas en una vieja casona de la costa tarraconense, sus padres eran unos nobles venidos a menos y con demasiadas deudas, que solo tenían su nombre, su inquebrantable Fe en Dios y un brazo fuerte para empuñar la espada. Su vida siempre ha sido dura, con un padre preparándole para la guerra, y él, en cuanto pudo, luchó por la Cruz en toda contienda que se terciase. Antes de cumplir los veinte muchos lo conocían temían entre los musulmanes de la frontera.

Por azar, cierta noche logró despertarse cuando estaba a punto de ser devorado por un



brucolaco enviado para matarlo, y la lucha fue cruenta. Venció. Pero nadie se atrevía ni a mirarlo, salvo un viejo miembro de la Fraternitas de la Vera Lucis, que le ofreció un lugar entre los suyos. Y Guifré aceptó.

Su carácter tranquilo, su habla sosegada, un enorme valor y su Fe, le han permitido combatir brujos, seres del mismo averno y otras criaturas de la misma ralea. Además, su capacidad para disfrazarse, aprender diferentes lenguas y otras cualidades menos comunes, siempre ha estado el primero en las misiones más complicadas de la Fraternitas. Guifré se ha convertido en “alguien” muy conocido por los “demonios” y sus siervos por sus acciones tan “coloristas”, con las cuales solo pretende poner nerviosos a los cultistas y que cometan errores, y el descubrirlos. Y desanimar a los que deseen unirse.

Cumpliendo las órdenes de observar al culto de los “Siervos de Belzebuth” y sus conexiones con la familia Ambrós de Besalú, a quien su orden ayudó hace mucho tiempo para “evitar” que nadie pudiese traer a este mundo al Señor de la Guerra de los Infiernos, le ha hecho “moverse” con presteza debido a la frenética actividad de estos en los últimos tiempos.

Fuerza	12	Irracionalidad	20
Agilidad	20	Racionalidad	8
Habilidad	20	Templanza	80
Resistencia	20		
Percepción	10	Aspecto	15
Comunicación	10	Peso (en libras)	160
Cultura	8	Altura (en varas)	1.90

Armadura: Ropas Gruesas (1), Gorro de Cuero (1) y Brazales (2)

Armas: Ballestas 80, Cuchillos 70, Espadas 80, Pelea 70

Competencias: Alquimia 50, Artesanía (artista de malabares) 60, Cabalgar 70, Conocimiento de Área 60, Conocimiento Mágico 60, Conocimiento Vegetal 50, Correr 70, Corte 45, Degustar 40, Descubrir 50, Disfrazarse 50, Elocuencia 50, Empatía 50, Escamotear 60, Escuchar 50, Esquivar 80, Forzar Mecanismo 60, Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 85, Idioma Latín 55, Juego 60, Lanzar 70, Leer y

Escribir 60, Mando 50, Música 45, Ocultar 50, Rastrear 50, Saltar 60, Sanar 40, Seducción 50, Sigilo 80, Teología 60, Tormento 50, Tregar 60

Hilari

El tonto del pueblo y necesario en las sombras del Infierno

Hace casi quince años que nació, fruto de la violación de Prim Cornellà a una de sus sirvientas, a la que el propio Prim asesinó tras el parto por “engendrar” ese monstruo. Solo la intervención del amigo de su padre, Pere Alsina, libró a Hilari de ser degollado por el propio Prim. Aunque el propio Alsina lo cuidó los primeros años, luego nadie se ha hecho cargo de Hilari, aunque todos por piedad o compasión, lo han “criado” y es un poco de toda la zona próxima a Besalú. Y todos saben que su cuerpo es poco más que “aceptable”, pero sus entendederas no son mejores que su deforme cuerpo, y parece pensar como un necio en el mejor de los casos.

Ahora es un poco el mozo de carga de todo aquel que desee “pagarlo”, aunque suele pasar la mayor parte del tiempo en la posada de la Cruïlla de Camins, atendiendo lo que Llorenç o Dúnia le encomiendan.

Desde que Galdric hizo público que renunciaba a toda la herencia de su Sangre, Hilari se convirtió en el “alumno” secreto de Ramir, y valerse de alguien inocente, amable y cariñoso como es Hilari, pero con la influencia de Agaliaretphe se ha convertido en un verdadero brujo, ávido de aprender todo. Es por ello que suele visitar al padre Tubert en Besalú para leer los textos sagrados y escuchar la historia sagrada, o visitar a Dolça para aprender de hierbas y remedios. Estas visitas a Dolça están provocando que Hilari se enamore de ella y sienta celos del acercamiento de esta y Galdric, de quien sabe que es su hermanastro, y a quien ha comenzado a odiar.

Debido a su “esencia” o la fuerza de su Señor a través suyo, Hilari no necesita componentes para realizar ningún tipo de magia negra o goética, y eso lo convierte en una verdadera amenaza en cualquier momento.



Ahora solo espera poder ser quien cumpla con el plan de su Señor y logre traerlo a la tierra de los mortales.

Fuerza	20	Irracionalidad	200
Agilidad	10	Racionalidad	0
Habilidad	15	Templanza	100
Resistencia	20		
Percepción	20	Aspecto	6
Comunicación	10	Peso (en libras)	140
Cultura	5	Altura (en varas)	1.10

Armadura: Ropas Gruesas (1) aunque solo puede ser dañado por Armas Benditas o Mágicas.

Armas: Cuchillos 50, Pelea 30

Competencias: Alquimia 40, Astrología 60, Conocimiento Animal 50, Conocimiento de Área 70, Conocimiento Mágico 100, Conocimiento Mineral 40, Conocimiento Vegetal 70, Correr 45, Descubrir 70, Elocuencia 45, Empatía 60, Escuchar 65, Esquivar 55, Forzar Mecanismo 40, Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 20 (realmente 100), Idioma Latín 70, Leer y Escribir 80, Leyendas 50, Medicina 40, Memoria 100, Ocultar 45, Rastrear 50, Sanar 60, Sigilo 60, Teología 80, Tormento 55

Especial: Posee la Virtud del “Manto de Agaliarethph” por lo que no necesita componentes para lanzar hechizos y la “Virtud de Agaliarethph”, por lo que no gasta Puntos de Concentración. Se pueden encontrar en las páginas 241 y 242 del suplemento “Daemonolatrea” para “Aquelarre”.

Hechizos: Todos los que necesite, pues es Agaliarethph quien los “usa” a través suyo.

Ignasi Grau

Malo desde que nació hasta que muera

Nacido en el seno de una familia de comerciantes arruinada de Girona, hace apenas cuarenta años, vivió sus primeros días desconociendo que iba a pasar ese día y tendrían fortuna de alcanzar el siguiente. Su habilidad para salir siempre de las peores situaciones, de encontrar una salida, le hizo aprender a quedarse con la bolsa de los incautos, a acongojar a la mayoría y a quitarle

el aliento al resto. Su reputación creció y creció, hasta lograr comandar un nutrido grupo de gentes con nada que perder y mucho que ganar, que se hicieron fuertes en Girona y dominan cualquier negocio que esté fuera de las leyes.

Estos tejemanejes hicieron que Marc Ambrós se fijase en él, y por medio de Isidre Torrentó lo “unió” a su causa, y es uno más entre los que sirven al Señor de la Guerra de los Infiernos. En su último trabajo tuvo que viajar hasta una posada próxima a Besalú y recoger un pequeño cofre de Isidre, el cual debía quedarse hasta que se lo reclamara alguien del culto. Pero a su regreso, sentía que lo acechaban y tras entregar el cofre en la casa de los Torrentó, a quien supone la hermana de Isidre, fue sorprendido por Guifré y salvó la vida casi de milagro, pero las heridas lo han dejado postrado en el hospital viejo o de los capellanes (18).

Fuerza	20	Irracionalidad	30
Agilidad	20	Racionalidad	70
Habilidad	10	Templanza	65
Resistencia	20		
Percepción	15	Aspecto	15
Comunicación	10	Peso (en libras)	160
Cultura	5	Altura (en varas)	1.75

Armadura: Ropas Gruesas (1), Gorro de Cuero (1), Brazales de Cuero (2)

Armas: Ballestas 50, Cuchillos 50, Mazas 75, Palos 00, Pelea 60

Competencias: Cabalgar 70, Comerciar 50, Conducir Carro 45, Conocimiento de Área 70, Correr 70, Descubrir 70, Disfrazarse 50, Elocuencia 50, Empatía 40, Escamotear 50, Escuchar 70, Esquivar 80, Forzar Mecanismo 50, Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 35, Juego 30, Lanzar 40, Leer y Escribir 20, Mando 45, Ocultar 40, Saltar 50, Seducción 30, Sigilo 70, Tormento 40, Trepas 60

Isclé Soler

Recaudador de impuestos de Besalú y siervo de Belzebuth

Es una de las personas más ancianas de la zona, y con casi siete décadas, ha vivido desde que recuerda bajo la “protección” de su amo



Belzebuth, el demonio ha hecho que su vida sea sencilla y no le falte de nada. Sus padres eran comerciantes y disponían de un nutrido grupo de carromatos para transportar sus mercancías a otras ciudades. Eso hizo que su fortuna creciese con prontitud, pero más aún cuando decidieron servir a Marc Ambrós como sus ojos y oídos en Besalú.

Su función como recaudador de impuestos para Besalú y sus alrededores, le permiten ir de acá para allá, y enterarse de todo lo que sucede. Esta fuente de información es muy importante para su “señor” Ambrós, de quien ha aprendido ciertos “trucos” de hechicería pero que ahora, debido a la debilidad por su edad, apenas puede utilizar.

Hace un año, se presentó Jeroni, y le informó sobre el deseo de sus diferentes Señores, Belzebuth y Astaroth, sobre la necesidad de convencer a Prim Cornellà de cambiar de Señor, y traicionase a Agaliarethph. Durante la visita a la casona de los Cornellà se desató un fuego imposible, en el que murió el de Cornellà, y Jeroni y él salvaron la vida con quemaduras terribles. Se escondió mientras sanaban sus quemaduras, y comenzó a investigar. Sus pesquisas han hecho que averigüe que el sacerdote Ramir es más de lo que aparenta, y cree que es quien provocó el incendio... y eso hace que ronde y ronde hasta saberlo.

Fuerza	10	Irracionalidad	50
Agilidad	10	Racionalidad	50
Habilidad	15	Templanza	55
Resistencia	15		
Percepción	15	Aspecto	13
Comunicación	20	Peso (en libras)	160
Cultura	15	Altura (en varas)	1.60

Armadura: Ropas Gruesas (1)

Armas: Cuchillos 45, Espadas 65

Competencias: Artesanía 60, Cabalgar 75, Comerciar 70, Conducir Carro 60, Conocimiento de Área 85, Conocimiento Mineral 50, Conocimiento Vegetal 55, Correr 35, Corte 55, Descubrir 50, Elocuencia 75, Empatía 45, Escuchar 45, Esquivar 35, Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 85, Leer y Escribir 65, Mando 60, Memoria 65, Ocultar 60, Seducción 45, Sigilo 45

Hechizos: Aquelarre menor a Abigor, Aquelarre menor a Bileto, Don de Palabra, Leche de Sapiencia, Polvos Elementales, Sabiduría, Susurro de los Secretos, Tinta Prodigiosa, Vino de la Verdad

Notas: Las quemaduras las tiene en el torso, brazo izquierdo y pierna izquierda, por lo que no son evidentes, y las cubre con ropa. La más visible es la de su mano izquierda, pero será complicado verle sin guantes.

Isidre Torrentó

Mano Mediana de Girona, historiador y siervo de Belzebuth

Hace poco más de tres décadas que nació en Girona. Sus padres eran unos afortunados comerciantes de telas, bien asentados en su tierra y negocio, pero que tuvieron la desgracia de tener un hijo con demasiadas ganas de heredar, y cayeron víctimas de un asalto de ladrones en su casa mientras dormían. Los dos hermanos, Sonia y el propio Isidre sobrevivieron al esconderse bajo una cama, y al pobre muchacho le tocó cargar con la fortuna familiar y el cuidado de su virginal hermana. Dicho sea de paso, a la que desea cada vez con mayor fuerza.

Pero antes de esta mala fortuna, sus ganas por aprender le hicieron visitar la universidad y aprender de números y letras, de latines y de historias, pero también aprendió de otras cosas como adorar a Belzebuth. Y su maestro, Marc Ambrós, ha sacado sus buenos frutos de los saberes de Isidre sobre historia de la zona, de sus linajes y de los secretos que encierra el pasado.

Siguiendo sus investigaciones, viajó a la Cruïlla de Camins hace dos meses, y allí descubrió el secreto que buscaba su maestro, pero lograrlo lo ha llevado a un viaje más largo, acompañado de la Parca... aunque su alma atormentada aún se niega a marchar, y por la influencia de la joya de Belzebuth, permanece “encerrado” en su casa.



Jean Sagna

Viejo herrero y buen hombre que bebe para no ver ni escuchar

Nacido en Carcassonne hace casi setenta años, de un famoso forjador de aquellas tierras y de un orfebre más reconocida aun, por lo que su destino era fácil de adivinar y estaba entre los metales. Aprendió de los dos, y de los dos sacó todo, pues eran buenos padres y él era un buen hijo.

Así pasó el tiempo hasta que casó con una buena mujer, tuvo dos buenas hijas y una vida repleta de felicidad... Pero no todo podía ser así, y el señor de esas tierras se encaprichó de la esposa de Jean, y lo que no logró con palabras lo consiguió con las armas. Violó a la madre y dejó las hijas a sus hombres, mientras otros daban muerte al herrero, pero quiso Dios o el Demonio que sobreviviera... y se diera cumplida venganza. Nadie se explica como el señor en su torre, y sus veinte soldados aparecieron muertos de la noche a la mañana.

Y marchó para olvidar, hasta llegar a Besalú, donde fundó una nueva herrería y ha vuelto a alcanzar la fama que antes logró, y sus trabajos son caros, pero de una enorme calidad.

Ahora si no trabaja, el vino calma su dolor, observa en silencio y sabe que en la ciudad las cosas no están bien y siente en sus huesos que algo maligno ronda las tierras de alrededor, pero también lo "siente" en el mismo Besalú... Jamás lo ha contado a nadie, pero como él dice, nadie tampoco se lo ha insinuado a él.

Jeroni

Brujo y servidor de Astaroth

Nacido en tierras aragonesas, pronto sus padres se trasladaron a Besalú, donde pronto comenzó a trabajar como recadero para cien comerciantes diferentes, y quiso la casualidad que fuese elegido para participar en un Aquelarre a Astaroth... como víctima. Se revolvió y logró matar a todos sus captores, lo cual divirtió mucho al demonio Astaroth, que lo "acogió" como uno de los suyos.

Desde entonces ha medrado mucho en sus cualidades, y es ojos y oídos del Príncipe del Infierno, pero a veces también la mano que ejecuta la voluntad del demonio. Su cercanía a su Señor, también le ha conllevado las miradas de Masabakes quien le ha "despertado" los deseos por la carne y es su única debilidad. Como dice el refrán "tiran más dos tetas que dos carretas" y en su caso es así, pues puede descuidar sus obligaciones si cree que puede "beneficiarse" a alguna moza.

Hace un año, se presentó ante Iscle Soler para informarle sobre el deseo de sus diferentes Señores, Astaroth y Belzebuth para convencer a Prim Cornellà de cambiar de Señor, y traicionar a Agaliareth. Pero un incendio "antinatural" se llevó por delante al de Cornellà, y casi a ellos. Se escondieron mientras sanaban de sus quemaduras, hasta que pudo ir a Besalú y solicitar un trabajo en la forja de Sagna. Desde ahí observa y escucha esperando descubrir algo que Astaroth no le cuenta, algo relacionado con un muchacho de Fe inquebrantable y las argucias de Agaliareth y los suyos.

Fuerza	20	Irracionalidad	100
Agilidad	10	Racionalidad	0
Habilidad	10	Templanza	70
Resistencia	20		
Percepción	12	Aspecto	12
Comunicación	12	Peso (en libras)	160
Cultura	16	Altura (en varas)	1.85

Armadura: Ropas Gruesas (1)

Armas: Cuchillos 40, Mazas 80, Pelea 60

Competencias: Alquimia 40, Artesanía (herrería) 40, Astrología 35, Cabalgar 40, Comerciar 30, Conocimiento Animal 25, Conocimiento de Área 45, Conocimiento Mágico 85, Conocimiento Mineral 50, Conocimiento Vegetal 45, Correr 60, Descubrir 60, Disfrazarse 40, Elocuencia 70, Empatía 40, Escuchar 50, Esquivar 60, Forzar Mecanismo 40, Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 60, Idioma Latín 65, Juego 30, Leer y Escribir 60, Leyendas 40, Memoria 30, Sigilo 50, Teología 45, Tormento 40, Trepas 35

Hechizos: Alma de Estatua, Amuleto, Aquelarre a Astaroth, Aquelarre menor a Nergal, Bálsamo de Curación, Intuir la Magia, Invocación de Silfos, Manto de



Sombras, Piel de Lobo, Polvos de Viaje, Talismán de Protección

Notas: Las quemaduras son evidentes en el lado derecho de su cara, en el cuello, parte del hombro y brazo derecho, pero argumentará que es lo que provoca trabajar con fuego y metal ardiente.

Jordi Tubert

Sacerdote, hechicero y ferviente servidor de Agaliareth

A sus casi sesenta años, sus muchos viajes lo han convertido en una persona bastante culta y versada en muchos temas, y no demasiado "ortodoxos" para ser un sacerdote en su parroquia de Besalú. Pero volviendo atrás, desde que se acuerda siempre le movió la curiosidad que le producían Dios, el demonio y todo aquello que tuviera una relación con la religión, fuese esta cual fuese. Su padre que era un sacerdote y su madre, una vecina que lo atendía en sus necesidades... en todas sus necesidades. Aprendió a leer y escribir, y "gracias" al párroco logró acudir a Barcelona para finalmente consagrar su vida como sacerdote.

Pero no todo le era sencillo, leía y leía, aprendía y dudaba de su Fe, que vacilaba por un Dios tan poco distante y unos demonios tan presentes. Pronto la ciudad se le quedó pequeña y viajó a un lado y otro, buscando conocimiento, aprendiendo de cada cosa... y encontrando respuestas. Su respuesta se llamaba Agaliareth y este le concedió poder y una visión completamente nueva de todo.

Su camino se fue forjando a través del conocimiento que hasta entonces estuvo prohibido, de maleficios y hechizos, de componentes y gestos, pero sobre todo de sacrificios a su nuevo Señor de la Magia Negra. Así hasta llegar a Besalú, donde su Señor tiene intereses muy concretos y el "párroco" cree que en esta iglesia de Sant Vicenç hay unas escaleras que llevan al mismo Infierno... Y para mejor cuidar de todo, Tubert colocó en la ermita de Santa Margarita a su aprendiz más capaz, Ramir, y ambos están dispuestos a lo que ordene Agaliareth.

Fuerza	5	Irracionalidad	100
Agilidad	10	Racionalidad	0
Habilidad	15	Templanza	70
Resistencia	10		
Percepción	20	Aspecto	13
Comunicación	20	Peso (en libras)	150
Cultura	20	Altura (en varas)	1.70

Armadura: Ropas Gruesas (1)

Armas: Palos 40

Competencias: Alquimia 60, Astrología 70, Comerciar 50, Conocimiento Animal 45, Conocimiento de Área 60, Conocimiento Mágico 80, Conocimiento Mineral 40, Conocimiento Vegetal 60, Correr 30, Corte 40, Degustar 30, Descubrir 55, Elocuencia 80, Empatía 60, Enseñar 40, Escuchar 60, Esquivar 40, Forzar Mecanismo 40, Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 85, Idioma Latín 80, Leer y Escribir 70, Leyendas 60, Memoria 40, Música 30, Sanar 45, Sigilo 40, Teología 80, Tormento 50

Hechizos: Aliento del Diablo, Aquelarre a Agaliareth, Aquelarre menor a Beherito, Cáliz Maldito, Invocación de Sombras, Maldición de Estrígiles, Maldición del lobsome, Oración Oscura, Punzón de Invocación, Talismán de Protección, Ungüento de Bruja

Lonora

Un espíritu buscando descansara través de la venganza

Nació en Villasana de Mena ahora hace veinte años, y aunque su niñez tuvo sus penurias al lado de su madre Magdalena, nunca esperó que la vendiera por unas monedas al herrero. A partir de ahí, todo fue una pesadilla, pues fue víctima de un brutal ritual a Masabakes y quedó preñada de Servando, a la par padre e hijo, pero que por ello salvó la vida. Si es que a esto se le puede llamar vida.

Sabe que el tiempo es su enemigo, pues su vida no terminó con el ritual, en contra de lo dictado por la Muerte. Esa misma noche recibió la visita de la Muerte, que reclamaba su vida y se enfrentó a la Parca, quien sorprendida la regaló el tiempo necesario hasta el mismo momento que todos los



culpables que participaron en el ritual fuesen castigados.

La Muerte ha sido su amiga y su maestra, la otorgó los medios para adiestrarse en el don de la brujería y con ellos vengar su muerte. Y ahora espera que sus “amigos” que dieron su palabra, consumen la venganza que la concederá el descanso que tanto ansía.

Llorenç

Dueño de la Criuilla de Camins y esclavo de su esposa

Nació hace nueve lustros en una posada de Girona, y como él siempre dice su destino ya estaba bien marcado por Dios y los Ángeles. Pero era complicado que no naciera en una, pues sus padres eran bien conocidos en la ciudad por regentar una posada próxima al portal de Sobreportes (43), por donde entraban muchos comerciantes al día y muchos de estos buscaban un lugar donde tomar buenas viandas, mejores caldos y pasar la noche sin que las chiches los devorasen. El heredó los conocimientos y saber hacer de estos, pero su mejor posesión se la debe al azar, pues quiso la fortuna que cierto día atendiese a la señora Eulalia de Ambrós, y esta escuchase del deseo del muchacho de regir su propio negocio. Le propuso un trato ventajoso, y no era otro que poder crear un establecimiento en una “cruce de caminos”, en una torre familiar que no tenía ningún uso. Y Llorenç aceptó sin saber muy bien que aceptaba.

Este hombre es siempre extremadamente complaciente, pues cree que un desaire a un cliente es un cliente perdido, y eso quiere decir que las monedas de este no terminarán en su bolsa. Malo para el negocio. Y malo para él, pues su esposa Dúnia no soporta la falta de oro en su bolsa. Y es una suerte tener una esposa como Dúnia, que apareció en su vida por suerte y ahora no puede pensar que haría sin ella.

Manolete

Darmatus el Incubo

Juglar “al servicio” de Don Mateo

Nacido de la voluntad de Masabakes y encarnado para ser su instrumento, ayuda Don Mateo para vigilar el Valle y a la par, la Diabla tiene un instrumento por si debiera “corregir” al cortesano. Poco se puede decir de él, pues su objetivo es disfrutar y por el camino, realizar las encomiendas de Don Mateo ahora que tienen el heredero de Jesús entre sus manos.

Darmatus, que es su verdadero nombre, siempre se ha sentido atraído por los deseos de los hombres, pero también por los secretos de estos, y Mateo es un misterio para él. Durante mucho tiempo ha aprendido mucho de él, incluso de cosas que “atentan” contra su Señora Masabakes, pero le puede más el “comezón” del misterio que la lealtad a esta.

Y no es un estúpido, y sabe que esta falta de lealtad a su Señora no le traerá nada bueno, y tras escapar de Burgos se ha dejado “seducir” por el Demonio de la Magia Negra a pesar de su propia naturaleza de siervo de Masabakes. Las sombras de Agaliarethp le ofrecen mudar su lealtad y traicionar a don Mateo de Vallejo cuando llegue el momento... y este se encuentra muy próximo.

Fuerza	25	Irracionalidad	200
Agilidad	20	Racionalidad	0
Habilidad	20	Templanza	65
Resistencia	25		
Percepción	15	Aspecto	22
Comunicación	20	Peso (en libras)	140
Cultura	15	Altura (en varas)	1.70

Armadura: Ropas Gruesas (1)

Armas: Arcos 70, Cuchillos 85, Escudos 70, Espadas 80, Pelea 60

Competencias: Alquimia 50, Cabalgar 70, Cantar 60, Conocimiento de Área 40, Conocimiento Mágico 150, Conocimiento Correr 60, Corte 50, Descubrir 70, Disfrazarse 60, Elocuencia 70, Empatía 50, Escamotear 60, Escuchar 50, Esquivar 70, Idioma Castellano 100, Idioma Latín 100, Leer y Escribir 60, Leyendas 80, Música 60, Nadar 50, Ocultar 60,



Rastrear 60, Saltar 60, Seducción 99, Sigilo 70, Tormento 70, Tregar 60

Hechizos: Amor, Atadura del Deseo, Dominación, Fertilidad, Filtro Amoroso, Filtro de Olvido, Incienso de Cópula, Medalla de Virilidad, Lujuria, Polvos de Seducción, Virtud de Doncella

Marc Ambrós

Roger el joyero

Antes hermano, rabino... ahora siervo de Belzebuth

Nacido en una buena y conocida familia judía en Girona, su hermano mayor, Carles, pronto se hizo cargo del cuidado de los suyos debido al fallecimiento de sus padres en un trágico incendio en uno de sus almacenes de la ciudad. Así, el joven Marc pudo dedicarse a lo que deseaba y era estudiar y progresar en el conocimiento de la Torah, por lo que acabó convirtiéndose en un joven y respetado rabino en su comunidad.

Cuando su hermano Carles regresó de Roma, el Conde Bernardo I de Besalú lo recompensó con unas tierras próximas a Besalú, y allí decidió construir una torre para vivir junto a su esposa y sus hijos. Pronto comenzaron a escuchar cánticos que parecían provenir de ningún lugar y poco después comenzaron las desapariciones de algunos trabajadores coincidiendo con las extrañas letanías.

A petición de su hermano acudió a la casa de este, y aconsejó a su hermano marchar con su esposa e hijo a la casa de Girona mientras consagraba estas tierras. Pero descubrió un extraño objeto. Un objeto que atraía las voces del Infierno, la voz del propio Belzebuth, un "Dios" más real, más próximo y cautivador, que a cambio de su alma concedió dones y verdades que jamás hubiera imaginado. Pero era un Señor celoso de sus secretos y que necesitaba obediencia, por lo que tuvo que ordenar la muerte de su hermano y la familia de este. Su hermano e hijo sobrevivieron, pero no su esposa e hija, y la cólera se apoderó de Carles como un arma poderosa. Descubrió que frente al cáliz de

Belzebuth, se celebraba un aquelarre a este, en el que Marc era el oficiante. Salvó la vida de las enormes heridas que le provocó Carles gracias al beneficio de su Señor, o, mejor dicho, comenzó a no necesitar "vivir" gracias a su Señor. Y ya son más de dos vidas lo que hace que debiera haber muerto y no parece que el tiempo pase por él.

Tuvo que esconderse durante mucho tiempo y para ello se alejó de Girona, donde su hermano lo buscaba ayudado de un grupo de gente especialmente preparada en la lucha contra la hechicería. Así permaneció hasta casi el final de la vida de quien fue su hermano, a quien visitó para que le "devolviese" el objeto que robó la noche del aquelarre y aunque lo derrotó, no pudo sonsacarle nada pues había envenenado su cuerpo.

Se "escondió" entre las gentes como joyero pues era una manera de "encontrar" la gema, el cáliz y el atril que los sustentaba, y así nació Roger, el joyero. Pero, además, continuó "alimentando" el culto a su Señor creando los "Siervos de Belzebuth", y en Girona tienen un poder muy considerable.

Fuerza	10	Irracionalidad	0
Agilidad	10	Racionalidad	0
Habilidad	20	Templanza	0
Resistencia	10		
Percepción	20	Aspecto	0
Comunicación	20	Peso (en libras)	0
Cultura	20	Altura (en varas)	0.00

Armadura: Ropas Gruesas (1)

Armas: Cuchillos 80, Pelea 40

Competencias: Alquimia 80, Artesanía (orfebrería) 90, Astrología 70, Cabalgar 60, Comerciar 80, Conducir Carro 40, Conocimiento Animal 70, Conocimiento de Área 70, Conocimiento Mágico 100, Conocimiento Mineral 90, Conocimiento Vegetal 80, Correr 40, Corte 50, Descubrir 70, Disfrazarse 80, Elocuencia 90, Empatía 60, Escuchar 60, Esquivar 80, Forzar Mecanismo 80, Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 100, Idioma Griego 100, Idioma Ladino 100, Idioma Latín 100, Leer y Escribir 100, Leyendas 80, Mando 70, Medicina 80,



Memoria 90, Saltar 40, Sanar 80, Seducción 60, Sigilo 60, Teología 90, Tormento 75, Tregar 40
Hechizos: Alas del Maligno, Aliento del Diablo, Amuleto, Aquelarre a su Belzebuth, Aquelarre menor a Abigor, Aquelarre menor a Bileto, Arrancar la Esencia, Cáliz Maldito, Conservación, Destilación de Quintaesencias, Homúnculo, Invocación de Gnomo, Invocación de Igneo, Invocación de Ondina, Invocación de Silfos, Leche de Sapiencia, Longevidad, Maldición, Manto de Salamandra, Oración Oscura, Polvos de Viaje, Punzón de Invocación, Polvos de Hechicerías, Sangre de Dragón, Talismán de Protección, Transmutación de Metales, Ungüento de Bruja, Vitriolo Salvaje

Nota: Su longevidad le ha proporcionado una cultura muy alta.

Marcelúlina

Sirvienta de los Cornellà y "madre" de Galdric

Nació hace ya seis décadas en Girona, y desde niña comenzó lo que sería su futura profesión como sirvienta en cualquier casa noble o de ricos comerciantes, tal y como eran sus padres en la casa de los Alsina. Aprendió de forma más que acertada y pronto salió de "su casa" para servir en el hogar de los Cornellà, tal y como lo propuso su amo Pere Alsina.

Al poco de llegar a la casa, nació Galdric, el hijo del señor Prim Cornellà, y la mala fortuna hizo que la madre, doña Eugènia, muriera durante el parto, y es por ello que lo cuidó desde que fue un bebe, convirtiéndose en su madre, y dándole el amor y protección su padre jamás le dio.

Cuando el joven descubrió su maldición, fue ella quien lo encerraba y liberaba tras las noches de luna llena, y procuraba con atención que el joven controlara la bestia que tenía dentro. Y lo lograron, uniéndolos aún más.

Es de las pocas personas que sabe de la existencia de Hilari, el hijo deforme y bastardo del señor Prim Cornellà, tras violar a una pobre sirvienta. Nunca lo dirá, salvo que peligre Galdric, pero siente que Hilari está atrayendo el mal a la zona.

Marçal Llucià

Mostassaf de Girona y siervo de Belzebuth

Nació en Girona hace ya casi cincuenta años, y como miembro de la Mano Mayor optó por el puesto de Mostassaf de la ciudad, guardando el orden a rajatabla. Sus padres eran nobles y el no deja de comportarse como tal, pero sin descuidar su cuidado de la ciudad, y a la par, sabe que mantener el orden es la mejor manera de proteger a sus "hermanos" del culto a Belzebuth de posibles molestias.

Desde que fue un muchacho se vio atraído por el uso de las armas, por lo que se unió a varias huestes que combatían por esto o por aquello, pero siempre a favor de su ciudad. Ahora, tras regresar con cierto renombre a su ciudad natal, ha logrado el cargo de Mostassaf sin oposición.

El Mostassaf conoció al joyero Roger hace un tiempo, y este le convenció de poder darle todo el poder que desease si le ayudaba a traer a su Señor Belzebuth de vuelta a este mundo, y para que así lo viese claro, Roger le mostró "fragmentos" de su poder, lo cual "convenció" plenamente a Marçal de que este era el camino correcto, y es Marçal quien contacta con el resto de "servidores" como Isidre Torrentò, Miquel o Ignasi Grau.

Fuerza	15	Irracionalidad	45
Agilidad	15	Racionalidad	55
Habilidad	20	Templanza	65
Resistencia	15		
Percepción	15	Aspecto	15
Comunicación	10	Peso (en libras)	145
Cultura	10	Altura (en varas)	1.70

Armadura: Gambeson Reforzado (3), Bacinete (4)

Armas: Cuchillos 50, Escudos 70, Espadas 75, Pelea 45

Competencias: Cabalgar 65, Comerciar 65, Conocimiento de Área 80, Correr 60, Corte 50, Descubrir 65, Elocuencia 65, Empatía 50, Escuchar 60, Esquivar 65, Forzar Mecanismo 30, Idioma Árabe 25, Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 70, Idioma Ladino 60, Juego 25, Leer y Escribir 50, Mando 70, Memoria 40,



Rastrear 50, Saltar 30, Sigilo 55, Tormento 75, Tregar 30

Masabakes *Diabla de la Lujuria*

Ver página 279 en el libro básico de Aquelarre.

Mateo de Vallejo *Cortesano y servidor de Masabakes*

Este cortesano nació en Vallejo de Mena hace ya seis décadas, y pronto se alistó entre las huestes del Rey de Castilla Juan I, pues su heredad estaba consumida por su padre, y tras algunas contiendas tuvo claro que derramando su sangre poco iba a lograr salvo su propia muerte. Esta actitud le hizo cabalgar de un lugar a otro y entregarse a una vida desordenada, donde lo único que importaba era el momento. En la ciudad de Córdoba conoció a Abu Alim, que le enseñó a ir más allá e inició en muchos secretos, y encontró la manera de “orientar” su existencia. **Addenda:** *Para conocer de Abu Alim, ver el módulo “Ultima Necat” de Antonio Polo que se facilitó a los mecenas del libro básico de “Aquelarre” o al suplemento “Decameron” (a día de hoy, en el “horno” aún).*

Su exagerado hedonismo le hizo progresar rápidamente y pronto fue favorecido por la propia Diabla, llevándolo a la Corte castellana, donde la sencillez para dejarse atraer le hizo ir ganando posiciones hasta llegar a ser una de las personas que el Rey Juan I escuchaba con atención. Es en estos momentos cuando conoció a Alipio, quien sería su mejor Aprendiz y con el que creó un núcleo poderoso de servidores a Masabakes entre la nobleza y la burguesía de Burgos.

El cortesano viajaba con cierta frecuencia hasta su tierra natal y allí conoció a Alvar, al que inició en los placeres de la vida, pero sin desvelarle los verdaderos secretos y cuando se convirtió en Barón de Ortiz, le ayudó a buscar esposa. ¿Por qué Don Mateo eligió a Doña Blanca? Simplemente por lujuria, pues había algo en ella que excitaba terriblemente al cortesano. Sin poder catarla, Don Mateo regresó a la Corte para seguir con sus

artimañas y así fue hasta que hace unos doce años, su Señora le ordenó regresar al Valle de Mena y vigilar todo lo que sucediera allí, con especial atención a cualquier “aspecto” que implicara a los “desaparecidos” templarios, a alguna persona excesivamente “pura” y ninguna indicación más, que, para eso, los Amos del Infierno son muy cautos de sus verdaderas intenciones.

Así, con esas premisas el cortesano se rodeó de adoradores de su Señora y practicaron rituales en su honor, y tras algún que otro altercado, la suerte ha logrado que descubriera a Dagoberto, un crío que es el legado de Jesús, y por tanto de Dios.

Y así, tras los graves incidentes que sucedieron escapó del Valle de Mena con rumbo a Burgos, pero allí nada salió como esperaba y su pupilo de antaño se convirtió en su enemigo del presente, librando la vida de diversas celadas por pura suerte.

Pero para mayor disgusto de su Señora, el crío Dagoberto desapareció en Burgos, y aunque sabe que se dirige hacia tierras catalanas, y que allí pretende recuperarlo cueste lo que cueste, esto no hace fácil tratar con la Diabla... ¡En absoluto!

Fuerza	10	Irracionalidad	200
Agilidad	10	Racionalidad	100
Habilidad	20	Templanza	85
Resistencia	20		
Percepción	10	Aspecto	15
Comunicación	10	Peso (en libras)	120
Cultura	20	Altura (en varas)	1.65

Armadura: Loriga de Malla (5), Celada (6)

Armas: Cuchillos 70, Espadas 75, Pelea 55

Competencias: Alquimia 90, Artesanía 50, Astrología 60, Cabalgar 55, Comerciar 50, Conocimiento Animal 50, Conocimiento de Área 60, Conocimiento Mágico 99, Conocimiento Mineral 60, Conocimiento Vegetal 90, Correr 50, Corte 60, Degustar 80, Descubrir 65, Disfrazarse 70, Elocuencia 60, Empatía 60, Escuchar 40, Forzar Mecanismo 50, Idioma Andalusi 80, Idioma Árabe 95, Idioma Castellano 100, Idioma Latín 80, Idioma Griego 75, Leer y Escribir 70 (árabe, castellano, griego y latín), Leyendas 60,



Medicina 40, Memoria 40, Nadar 50, Saltar 40, Sigilo 70, Teología 50, Tormento 70, Tregar 40
Hechizos: Aceite de Hechicerías, Alivio del Esclavo, Amor, Aquelarre a Masabakes, Aquelarre Menor a Lilith, Atadura del Deseo, Bendición de San Nuño, Cadena de Silcharde, Clarividencia, Encanto del Viajero, Esclavo Onírico, Filtro de Olvido, Inquisición, Invocar Íncubos y Súcubos, Invocar Sombras, Lámpara de Búsqueda, Longevidad, Lujuria, Medalla de Virilidad, Mensaje Onírico, Piel de Lobo, Polvos de Seducción, Talismán de Protección, Visión de Futuro.

Addenda al Hechizo de Esclavo Onírico: El Cortesano ha investigado y creado un hechizo muy particular, pues se necesita el conocimiento previo del maleficio de Cadena de Silcharde, de la poción de Filtro de Olvido y del maleficio de Mensaje Onírico. Para realizarlo, el Cortesano al terminar el Filtro de Olvido, le refuerza con los dos maleficios a fin de poder dominar a una persona mientras duerme y que se olvide de todo lo que hace durante el “sueño”. Es necesario que la víctima ingiera el bebedizo en los seis días anteriores a ser convertido en “esclavo” y podrá ser víctima durante las siguientes seis noches tras ingerirlo.

Miquel

Monje dominico, reconocido como sanador en el hospital viejo y en secreto servidor de Belzebuth

Nació hace cuarenta años en Girona, siendo el segundo hijo de un matrimonio de comerciantes que transportaban mercancías por cualquiera de los ríos, y para evitar las disputas entre los hijos, ingresaron a este en el monasterio de los dominicos o de los Predicadores (130), tras hacer una suculenta donación al mismo. Allí pronto destacó por sus dotes para entender las heridas y las enfermedades, y sus ganas de aprender más y más, viajando de monasterio en monasterio para lograrlo.

Tras varios años yendo de un lugar a otro, regresó a su ciudad y aquí vive, entre el monasterio y el hospital viejo o de los capellanes (18). Y desde que conoció a sus nuevos “hermanos” servidores de Belzebuth, sirve al culto de forma intensa y su creencia en

el Príncipe del Infierno es completa, hasta arriesgarse en “eliminar” cualquier molestia.

Fuerza	8	Irracionalidad	0
Agilidad	15	Racionalidad	0
Habilidad	15	Templanza	0
Resistencia	10		
Percepción	20	Aspecto	0
Comunicación	20	Peso (en libras)	0
Cultura	15	Altura (en varas)	0.00

Armadura: Ropas Normales (0)

Armas: Palos 40

Competencias: Alquimia 45, Astrología 30, Cantar 40, Comerciar 45, Conocimiento Animal 40, Conocimiento de Área 35, Conocimiento Mágico 45, Conocimiento Mineral 40, Conocimiento Vegetal 70, Correr 35, Corte 25, Degustar 30, Descubrir 65, Elocuencia 70, Empatía 35, Enseñar 30, Escuchar 60, Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 85, Idioma Latín 70, Leer y Escribir 70, Leyendas 30, Mando 25, Medicina 70, Memoria 40, Música 30, Sanar 75, Sigilo 45, Teología 70

Pere

Vendedor que trabaja para Favià Ponsà

Nacido en Tarragona hace casi cinco décadas, dedicó su niñez y su juventud a aprender el oficio de escribano, pero no demostró suficiente pericia para destacar entre el resto, y pronto sus padres decidieron que no gastarían más oro en su “enseñanza”. Como no llegó a pertenecer al cuerpo de funcionarios de la ciudad, para poder vivir tuvo que conformarse con rellenar y rellena papeleo como un simple escriba.

Pero el joven no estaba conforme con su posición, y creía observar el desprecio en la mirada de sus convecinos, por lo que marchó a Girona para “remontar” y alcanzar lo que de verdad merece por su pericia. Y “logró” lo que merecía. Se convirtió en el dependiente y contable de los negocios de Favià Ponsà en Girona... y su amargura fue aún mayor. Mucho mayor.

Cuando apareció el posadero de ST. Cristòfol, no dudó en “vender” a su jefe sin pensar en si



arruinarlo lo dejaría sin trabajo a él, pues solo desea que Ponsà sufra... y sufrir significa arruinarlo.

Pere Alsina

Socio de Prim Cornellà y su asesino

Nacido de una de las familias más influyentes de Besalú, su padre, un comerciante con bastante éxito, era gran amigo del padre de Prim Cornellà, y gracias a esto, los dos hijos se educaron juntos y juntos dieron sus primeros pasos en los negocios, pero sobre todo en descubrir que, tras la apariencia de un mundo bajo el amparo de Dios, está la mano fuerte del Demonio. Y se dedicaron a estudiar y aprender la brujería, desde la más inofensiva a la más oscura.

Y aquí fue donde marcaron sus diferencias. Mientras Pere mantenía algo de humanidad, Prim renunciaba totalmente a su alma. Y Agaliaretph lo tuvo muy en cuenta beneficiando claramente a su siervo más "dedicado", y relegando al otro como un aprendiz de este. Un peldaño por debajo. Maestro y aprendiz. Señor y vasallo.

Cuando el propio Prim comenzó a ocultarle ciertos conocimientos, Pere dejó de respetarlo como amigo, mostrando siempre una cara amable y un corazón lleno de más negro odio. Fue tal su odio que comenzó a llenar los oídos de doña Eulalia de palabras de "valor" para abandonar a su esposo, y al final lo consiguió. Cuando volvió a casar, el "ayudó" tras el parto de Galdric a que su madre muriera, y dejar viudo a su "amigo" Prim. Lleno de palabras envenenadas el corazón de Galdric hacia su padre, aunque esto no fue demasiado complicado, y alentó a su "amigo" a yacer con sus criadas, y estas se alejaron. Solo una quedó, y era por que quedó preñada tras ser violada por su señor. Al poco nació Hilari, deforme y necio, lo cual alegró mucho a Pere al ver a Prim desencajado por el hijo que había tenido, y como "satisfacción" cuido al "monstruo" sus primeros años. Cada vez que Prim lo veía sufría un ataque de ira y de vergüenza, lo cual satisfacía enormemente a Pere.

Pero no solo quedó en eso el odio de Pere por Prim, y se esmeró en seguir aprendiendo la hechicería, ahora ya sin poner de por medio la conciencia. Aprovechó la locura de su "amigo" y logró alcanzarlo, y superarlo, hasta el punto que su Señor Agaliaretph le ordenó deshacerse de Prim, un siervo que ya no servía. Demasiado notorio, y podía atraer las miradas a la zona, lo cual no interesa a Agaliaretph.

Fuerza	10	Irracionalidad	90
Agilidad	20	Racionalidad	10
Habilidad	20	Templanza	65
Resistencia	15		
Percepción	14	Aspecto	17
Comunicación	14	Peso (en libras)	170
Cultura	7	Altura (en varas)	1.80

Armadura: Ropas Gruesas (1)

Armas: Cuchillos 60, Espadas 75, Pelea 50

Competencias: Alquimia 40, Astrología 40, Cabalgar 60, Comerciar 70, Conocimiento Animal 40, Conocimiento de Área 60, Conocimiento Mágico 80, Conocimiento Mineral 40, Conocimiento Vegetal 50, Correr 60, Corte 50, Descubrir 60, Elocuencia 70, Empatía 40, Escuchar 50, Esquivar 70, Forzar Mecanismo 50, Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 80, Idioma Ladino 60, Idioma Latín 65, Juego 60, Leer y Escribir 80, Leyendas 35, Mando 60, Nadar 40, Saltar 40, Seducción 50, Sigilo 70, Teología 60, Tormento 50, Tregar 45

Hechizos: Aquelarre a Agaliaretph, Aquelarre menor a Beherito, Arrancar la Esencia, Demencia, Furia, Invocación de Igneos, Invocación de Sombras, Maldición, Oración Oscura

Racoar

Demonio al servicio de Frimost... encerrado en el sótano de los Cornellà

Para más información ver la página 103 del suplemento "Daemonolatreia" para el juego de rol de "Aquelarre".



Ramir

Falso sacerdote y brujo... bueno... brujo únicamente

Con apenas treinta años ostenta un puesto que nadie entre los suyos pudo imaginarse y se ha convertido en una persona respetada en las tierras próximas a Besalú. Sus padres eran unos campesinos y ni las tierras que cultivaban eran suyas, recibían golpes de su amo y ellos se los devolvían con el “mismo amor” a su hijo Ramir. Así, con apenas doce años decidió que no necesitaba ese “cariño” y preparó una cena un tanto “especiada”, que llevó a sus padres a reunirse con San Pedro o cruzar con Caronte el lago Estigia.

Cuando el sacerdote Tubert acudió para dar los sacramentos a los fallecidos y disponerles para un entierro como Dios manda, descubrió lo sucedido y se lo dijo al muchacho. Este no se amilanó, lo cual hizo que el sacerdote lo acogiera, y desde ese momento se convirtió en su aprendiz. La facilidad de Ramir para realizar cualquier acto, por siniestro que fuera, le hizo ser la fuerza de Tubert cuando era necesaria.

Se “ordenó” sacerdote y ocupó la ermita de Santa Margarita, relativamente próxima a las antiguas propiedades de los Cornellà, de los que su Amo comenzaba a sospechar y deseaba mantener “a salvo” de curiosos. Aunque jamás ha sabido el motivo, Ramir no desafía a Agaliarethph y mantiene el lugar vigilado mientras él se muestra como un sacerdote atento y preocupado por todos los vecinos de la zona.

Fuerza	10	Irracionalidad	100
Agilidad	20	Racionalidad	0
Habilidad	10	Templanza	80
Resistencia	20		
Percepción	15	Aspecto	17
Comunicación	15	Peso (en libras)	140
Cultura	10	Altura (en varas)	1.70

Armadura: Ropas Gruesas (1)

Armas: Cuchillos 60, Palos 80, Pelea 40

Competencias: Alquimia 50, Artesanía (trabajo de granja) 60, Astrología 40, Comerciar 60, Conducir Carro 50, Conocimiento Animal 60, Conocimiento de Área 80, Conocimiento Mágico 100,

Conocimiento Mineral 40, Conocimiento Vegetal 60, Correr 80, Descubrir 60, Disfrazarse 50, Elocuencia 80, Empatía 60, Enseñar 40, Escuchar 50, Esquivar 80, Forzar Mecanismo 40, Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 80, Idioma Ladino 75, Idioma Latín 85, Leer y Escribir 80, Leyendas 80, Mando 40, Memoria 60, Nadar 40, Rastrear 60, Saltar 60, Sanar 60, Seducción 50, Sigilo 80, Teología 70, Tormento 60, Tregar 60

Virtudes: **Virtud Impía del Protocolo de Agaliarethph:** Ramir cuando silba tiene la “facilidad” de atraer engendros y demonios, en concreto brucolacos y serpientes gigantes.

Hechizos: Alas del Maligno, Aliento del Diablo, Aquelarre de Agaliarethph, Aquelarre Menor a Beherito, Arrancar la Esencia, Cáliz Maldito, Condenación, Dominación, Golpe de la Parca, Invocación de Sombras, Maldición, Maldición de Lobisome, Mal del Tullido, Maldición de Strigiles, Maldición de la Vela, Morada Maldita, Oración Oscura, Polvos de Viaje, Punzón de Invocación, Revocar Maldición, Talismán de Protección, Ungüento de Bruja,

Ricard Sant Celoni

Jurat de la Mano Mayor

Nacido en Girona hace ya cinco décadas, de una familia con muchos posibles y negocios en torno a la venta de lanas y alfarería, pero no rechaza hacer maravedíes con todo aquello que se pudiera vender o comprar. Su nombre conlleva el crédito de ser buenos productos y no intentar engañar a quien los compra, lo cual facilita mucho sus negocios incluso allende las aguas del Mediterráneo.

Su carácter serio pero pragmático le ha llevado a ocupar el puesto de Jurat de la ciudad, y lo desempeña de la manera más seria que puede, como si se tratase de uno de sus negocios, y eso la gente lo valora pues es bien sabido que maravedíes no le faltan.

Se ha casado varias veces al quedarse viudo “con cierta facilidad”, pero es por su carácter “práctico”, y si una esposa no le proporciona hijos varones en breve, la “cambia” por otra. Ahora su tercera esposa tampoco logra quedar



en cinta y el Jurat comienza a pensar que ha llegado el momento de “cambiar” de esposa.

Siempre camina con hombres de confianza, bien provistos de armaduras, escudos y mazas. Por lo que pudiera pasar...

Roderic

Mendigo muy temeroso de Dios

A sus ya pasados sesenta años, siempre escondido de todos y de todo, se cobija en las cloacas de la ciudad de Girona desde que recuerda. Su vida ha pasado sin pena ni gloria, esperando que caiga alguna moneda a sus dominios o cualquier objeto “interesante”, pues Roderic es un gran “coleccionista” de miles de cosas que la gente pierde o tira, la mayor parte de ellas inútiles.

De vez en cuando sale, para comprar algún trozo de pan o vino, pero para nada más y solo se permite acercarse a las iglesias para intentar escuchar los oficios litúrgicos.

Si es cierto que muchas personas al verlo desarreglado, sucio y con un olor más molesto que el de una pocilga, deseen apalearlo a fin de que se aleje.

Roser Mollet

Una buena historiadora a la que ignoran por ser mujer

Nacida de una rica familia judía de Besalú, pero pronto su padre se estableció en Girona, sabiendo que allí sería más sencillo lograr dinero y prestigio, y lo logró, pero jamás regresó a Besalú como había deseado. A ella eso jamás la importó, pues los libros y las posibilidades de aprender eran mayores en Girona.

Su hija se aplicó en la cultura, historia y secretos de los judíos, aunque ella no lo es, no teniendo que envidiar en nada al más erudito de los estos en Girona. Solo desea ser reconocida por ello, pero pocos irán a consultarla a su casa en la plazoleta de St. Llorenç (72), por el mero hecho de ser mujer. Evidentemente, Favià Ponsà no está entre estos y solicitó encontrarse con ella para “hablar” de ciertos asuntos.

Serpiente Gigante

Engendro del Infierno convocado por Ramir

Ver página 293 del manual básico de “Aquelarre”.

Sixt Serracanta

Obispo de Girona

Nació en Tarragona hace ya más de cuatro décadas y aunque era el primer hijo de los Serracanta, nunca tuvo inclinación ni por los múltiples negocios familiares y tampoco por las armas. Así, sus padres tuvieron a bien apoyar la decisión de su hijo de unirse a la Iglesia y gastaron sus buenas bolsas de oro para “auparlo” a mejores posiciones dentro de la misma.

Realmente el ahora Obispo de Girona era un muchacho con Fe y no la ha perdido con el transcurso de los años, pero es una Fe hermética y férrea, que no entiende de concesiones o “novedades” como la que supone Dagoberto. Padre, Hijo y Espíritu Santo. Y el crío es un hereje.

Desde que tomó su cargo en Girona ha apoyado al Inquisidor Figueres, pues ambos son personas “rectas” y con pretensiones similares, pero el Inquisidor tiene el valor que a él le falta para llevar actuar de manera “firme”. Así, tras la matanza que sucedió en el año 1.391 en el barrio judío, prefiere evadirse de “decisiones complicadas” y dejárselas al Inquisidor.

Sombra

Servidoras de Agaliareph

Ver página 394 del manual básico de “Aquelarre”.

Sonia Torrentó

Una muchacha buena con un hermano malo

Con poco más de tres lustros, ha vivido bajo la protección de su hermano Isidre pues sus padres murieron siendo ella niña, y toda su experiencia en la vida ha sido vivir



aprendiendo a ser una dama para poder casarse con el “mejor partido”.

Pero este mundo hace unas semanas que dejó de ser perfecto y todo han sido problemas en la nueva casa familiar, principalmente por la falta de dinero con la que pagar al servicio, la protección, la comida... ¿Y a qué se debe? La respuesta es sencilla: por la falta de noticias de su hermano Isidre que viajó a Besalú y no ha regresado. Y evidentemente todos los “lazos de amistad” se han diluido con la falta de oro en los Torrentó.

Hace un mes, un hombre le entregó un pequeño cofre cerrado con llave de parte de su hermano y con la instrucción de no abrirlo. Y no lo ha hecho, en principio por respeto a su hermano, y ahora porque lo ha olvidado.

La única solución que ha encontrado la joven es encontrar a su hermano, de quien sabe que viajó a Besalú por motivos de su trabajo como parte de la Mano Mediana de Girona. Aunque si bien es cierto que su hermano siempre dice ser un gran comerciante e historiador... ella sabe que hay algo más y que la miente, pero jamás ha dicho ni dirá nada.

Teodoro Torné *Un buen sastre y algo gruñón*

Nació hace casi diez lustros en Girona y desde que nació ya sabía cuál iba a ser su futuro, tal

y como había sido el de su padre y antes el padre de su padre: ser tejedor y seguir con el oficio de la familia. Su padre comenzó a enseñar los usos y secretos en cuanto pudo aprender Teodoro. Y realmente lo hizo bien.

Ahora es uno de los sastres con mayor renombre de la zona y sus piezas son delicadas, pero también caras, lo que le permite vivir muy desahogadamente y contar con varios aprendices en su tienda. Realmente jamás se ha preocupado de nada más que no sean sus agujas y telas, hasta el punto de no haberse casado... y sus tres aprendices son sus “hijos” a los que legó su conocimiento, aunque es algo gruñón si detecta que no trabajan como él desea.

Teresa *Moza secuestrada para cuidar a Dagoberto*

Nacida en Vallejo de Mena hace apenas quince años, es hija de un siervo de Don Mateo y extrañamente, aún permanece virgen, motivo por el cual es elegida y secuestrada para “cuidar” de Dagoberto, el hijo del Linaje Sagrado.

Cuando Albert “secuestró” a Dagoberto en Burgos, el crío pidió a Teresa que lo acompañase y esta no se negó, pues realmente “adora” al muchacho.





Auxilia

Primera Ayuda
Segunda Ayuda
Tercera Ayuda
Cuarta Ayuda
Quinta Ayuda
Sexta Ayuda
Séptima Ayuda
Octava Ayuda
Novena Ayuda
Décima Ayuda
Undécima Ayuda
Duodécima Ayuda

El garabato de don Mateo de Vallejo
El plano de Girona
La nota "quemada" de Favià Ponsà
El anillo de Favià Ponsà
La cruz de Carles Ambrós
La casa de Isidre Torrentó
La catedral de Girona
El testamento de Carles Ambrós
El plano de los alrededores de Besalú
El plano de Besalú
La Cruïlla de Camins
El legado de Lotario

Primera Ayuda

El garabato de don Mateo de Vallejo



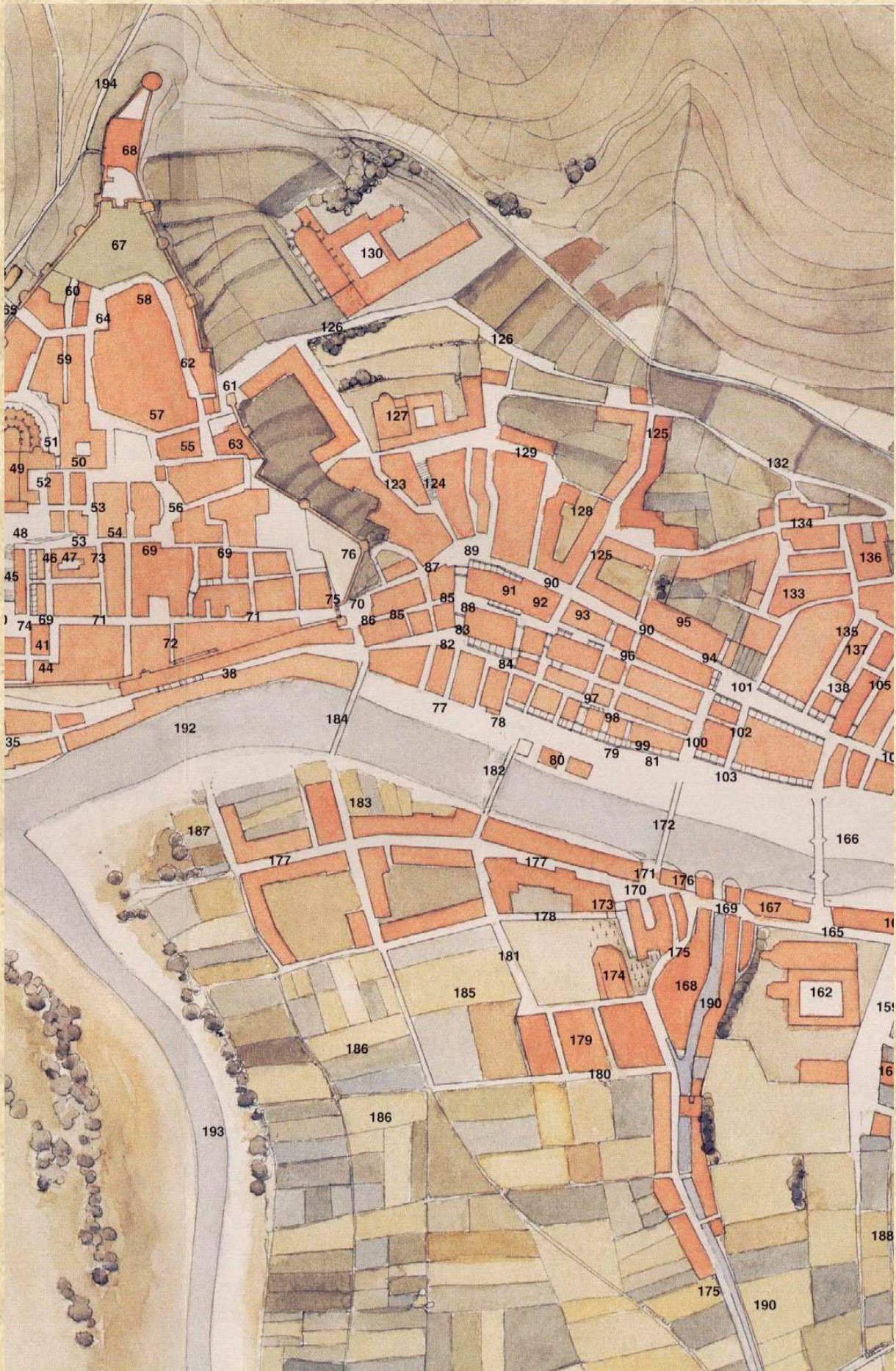
Segunda Ayuda

El plano de Girona













Tercera Ayuda

La nota "quemada" de Favià Ponsà



Cuarta Ayuda

El anillo de Favià Ponsà





Quinta Ayuda
La cruz de Carles Ambrós





*Para quien deba y merezca, mi legado se
encuentra en el otro lado de este pellejo, escrito
en letras de oro para que perdure en el tiempo.*

*Es mi manera de combatir al demonio que se
oculta entre los miedos y las sombras, y dejar
grandes secretos que encierran demasiado
poder bien escondidos.*

Una vida me ha llevado hacerlo.

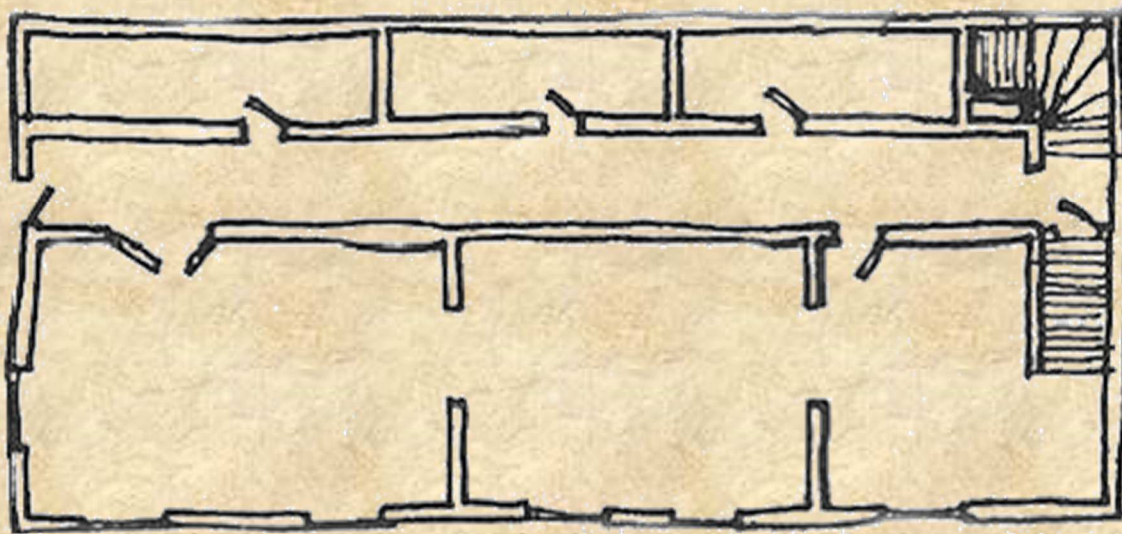
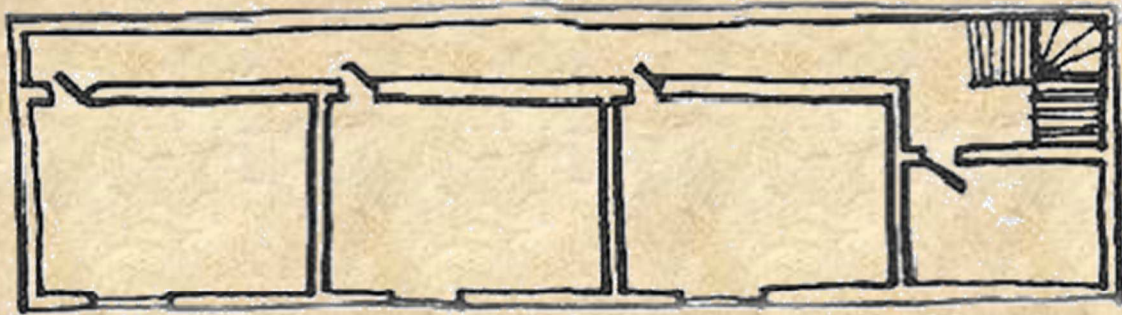
*Estos secretos se los entrego al caballero
Gerard de Trulls en este cuero, de quien sé que
junto a sus Hermanos lo custodiará y si son
merecedores lo encontrarán.*

*Gane o pierda, aquí está mi secreto. Mi dolor.
Y espero que mi venganza.*



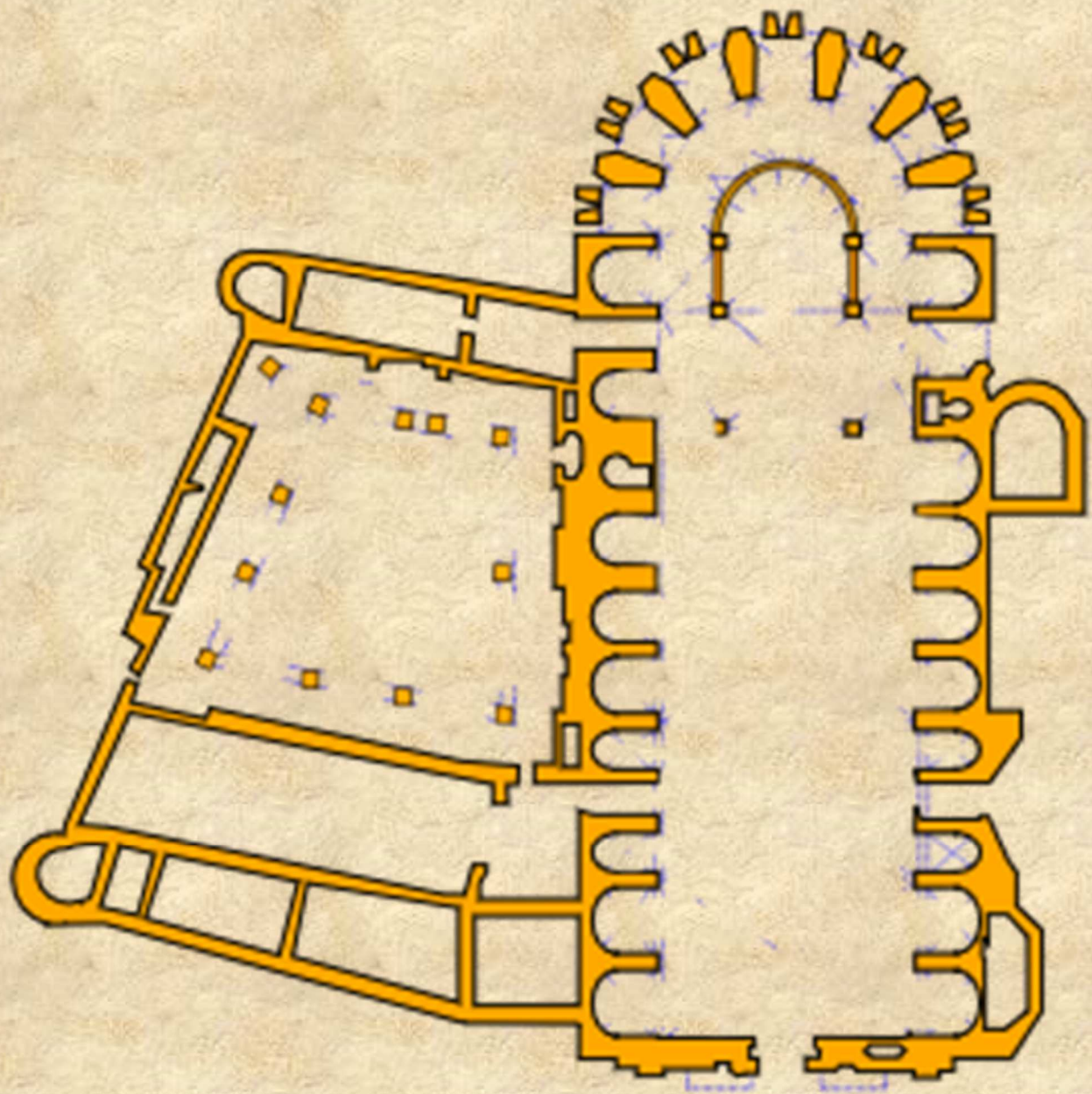
Sexta Ayuda

La casa de Isidre Torrentó





Séptima Ayuda
La catedral de Girona





Octava Ayuda

El testamento de Carles Ambrós

Yo, Carles Ambrós fui recompensado por el Conde Bernardo I de Besalú, apodado Tallaferro, debido a mis cuidados y atenciones como médico y consejero, con unas tierras próximas a Besalú, donde su hijo, el Obispo Wifredo ejerció su labor de pastor espiritual.

Comencé la construcción de una torre y hasta aquí traje a mi esposa, mi hijo y a mi hermano Marc Ambrós, buen hombre y judío como yo, que era parte de los rabinos de Girona.

No pasó mucho tiempo cuando comencé a escuchar extrañas salmodias por las noches, sin poder reconocer la voz cavernosa que los pronunciaba y tampoco hallar el lugar de donde provenían cerca de mi hogar... El tiempo solo hizo que aumentar mis preocupaciones y más cuando advertimos la desaparición de trabajadores de la torre o de campesinos cercanos, siempre coincidiendo a la noche en la que se escuchaban esas extrañas y repetitivas letanías.

Lo consulté con mi hermano, versado como yo en muchos de los secretos de los nuestros y de la Cábala, y me aconsejó marchar a nuestra residencia de Girona mientras él se hacía cargo del asunto. Y así lo hice. Acudí a la sinagoga y a la iglesia, recé a Dios en sus muchos nombres, y allí frente al altar intentaron asesinar-me. Me defendí y sobreviví a un agresor que no reconocí. Acudí a mi casa y allí encontré a mi esposa e hija asesinadas, y mi pequeño salvó la vida al esconderse en un arcón. Tras casi veintiocho días decidí regresar a mi torre...

Lo que allí encontré no pude haberlo imaginado en mil vidas que viviera... un maldito aquelarre en mis dominios y era mi hermano quien lo dirigía... siempre fue mi hermano quien se pervirtió con aquellos papeles y objetos que compramos en Roma cuando viajamos junto al Conde Bernardo I para solicitar el obispado para Besalú... aquellos textos en un hebreo extraño... la gran joya sobre el cáliz y la peana con los tres rostros



del demonio... y no lo vi... no advertí la caída de mi hermano... La ira se adueñó de mí y no sé cómo logré matar a todos aquellos malditos y llegar hasta el que fue mi hermano, golpearle y volverlo a golpear hasta que sentí su cabeza quebrarse...

Luego caí en el llanto... la desesperación... y cuando volví en mí, el cuerpo de mi hermano no estaba allí... y por alguna razón, que no entiendo, no me sorprendió... Viajé hasta Girona y mi Señor Bernardo me escuchó con pena, me aconsejó y protegió a mí y a mi hijo, pero sobre todo me puso en contacto con el caballero Gerard de Trulls, quien pertenecía a una sociedad secreta llamada la Fraternitas, una orden dedicada a extinguir las llamas del maligno en la tierra. No me fie completamente, pues él tampoco se fiaba de mí al ser judío, pero ambos teníamos los mismos fines: terminar con el maligno.

Durante un tiempo busqué al traidor que llevaba mi sangre, pero no lo encontré, y siguiendo los consejos del caballero de Trulls, decidí esconder los objetos y facilitarle a su orden una manera de encontrarlos si fuera necesario. Contraté a canteros y obreros de zonas distantes, sin mantenerlos demasiado tiempo en la construcción de la torre para que no conociesen mis verdaderas intenciones, que eran construir una estancia secreta a todos donde ocultar parte de los objetos y dar los pasos para poder encontrarlos. Así, en el sótano de mi torre, bajo la indicación del menorá, oculté la estancia y allí dejé la enorme piedra roja, junto a dos menorá con sus velas, estas creadas con buena cera, tintes y un fuerte veneno que mataría a quien las encendiese. En el techo siguiendo algunos tratados logré pintar las pistas de un modo invisible, que solo se revelaría al encender las velas que liberaría el tinte al consumirse, dejando negro el techo salvo la zona que contenía la mezcla repelente y el mensaje. Allí indicaría que aquí, en esta lápida conmemorativa, creada también con el ingenio de un cerrajero amigo, escondería el cáliz y esta última voluntad que estás ahora leyendo. En la ermita de Santa Margarita dejé bien ocultas las tres caras del demonio y la peana que las sostiene, también a la vista del



símbolo del candelabro de siete brazos. Y, por último, he dejado a mi hijo un colgante creado por el cerrajero, con la misma forma, que indicaría a la par lo que el ojo debía buscar y en la lápida, la llave que liberaría el cáliz.

Hoy he entregado a mi hijo la llave y clave de toda esta estratagema, y al caballero de Trulls unas palabras y unos trazos dorados en un trozo de pellejo de cordero que indican como llegar a descubrir el secreto que ha llevado a la muerte a mi familia. Mi pequeño desconocerá toda esta blasfemia a Dios y la Fraternitas la existencia de la llave.

Siento la muerte muy cerca y la presencia del que una vez fue mi hermano. No me queda demasiado tiempo. Lo sé. Y enfrentarme a mi hermano es una locura si no murió la vez anterior. Me enfrentaré a él con la esperanza de matarlo, pero por si el destino me fuera esquivo, envenenaré mi cuerpo para no confesar nada bajo tormento. Gane o pierda, esta noche será la última para mí.

Carles Ambrós





Novena Ayuda
El plano de los alrededores de Besalú



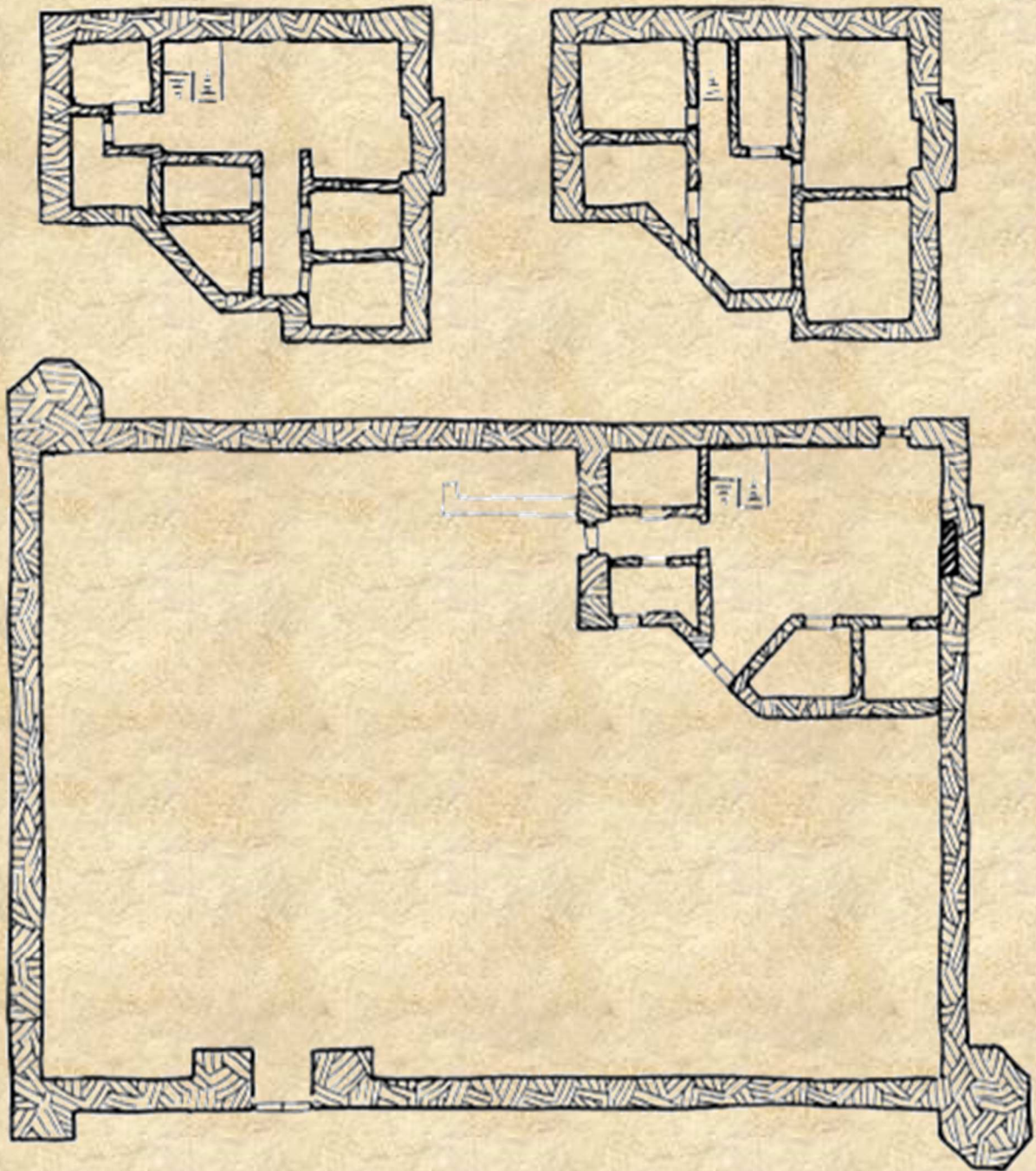


Décima Ayuda
El plano de Besalú





Undécima Ayuda
La Cruilla de Camins





Duodécima Ayuda

El legado de Lotario

Mi nombre es Lotario, heredero de la sangre de los Cornelio que batallaron junto al gran Carlomagno desde sus primeros días. Por mí corre la nobleza y valor de los carolingios. Por mí corre un enorme dolor. Una gran pena. Una maldición que comenzó hace muchos años y que ha acabado con mi familia demasiado rápido.

Si alguien me busca, no me encontrará, pues he excavado mi tumba y me acostado en ella. Me he acostado sabiendo que al hacerlo llevaba a la muerte a mis amigos. Amigos a los que traicionaré para dejarlos encerrados y mueran a mi lado con el secreto de los Cornelio. Solo deseo confesar a mi familia, pues a ellos les debo esto, que decido sacrificarme para proteger lo que nos entregó nuestro Señor. Para evitar que Endovélico consiga su propósito. Para que Montjoia esté libre de este miserable ser, y su temor hacia ella sea grande.

Tanto he leído los diarios de mis antepasados, que recuerdo cada una de sus líneas. Recuerdo que hace demasiado tiempo, tanto que pocos son los que lo recuerdan, y son muchos los pueblos que por aquí han pasado... muchos antes de aquellos que se



llamaban íberos... y todos, sin excepción, doblaron su rodilla y adoraron a dioses terribles... y todos y cada uno de estos pueblos temieron la “boca”... Nuestros sabios, nuestros sacerdotes dicen que las venas de la tierra palpitan fuertes aquí, y que tan fuertes son que, en días señalados, Paraíso e Infierno, apenas distan un paso... y que el llamado Otro Mundo, está en este. Algunos ancianos hablan de escuchar a sus ancestros decir que por la boca de Endovéllico cruzaban sus huestes desde sus palacios a este mundo... este ser al que conocían como “el muy negro”, señor de la noche y del Inframundo...

Cuando muchos siglos después el ejército de Carlomagno expulsó a los musulmanes de la ciudad de los cuatro ríos, nuestro Rey se vio asaltado cada noche por extraños sueños sobre un enorme ser de sombras que devoraba el mundo. Así estuvo durante un tiempo, hasta que su aflicción le llevó a orar frente a la tumba de San Narciso para rogar que cesaran las pesadillas. Y cesaron, así lo contó el propio Carlomagno, pero el Santo Patrón le reveló que debía viajar con algunos elegidos a la zona conocida como la “boca de Endovéllico” y cerrarla para siempre. Para dicha labor, San Narciso le concedió a su espada el Don Divino capaz de



derrotar al Demonio, y junto al Rey había una piedra negra, que según el Santo debía portar para que el Demonio no cerrara las puertas y huyera. Así, con solo esto, viajó hasta la propia boca, y congregó a los vecinos para que abandonasen los ritos paganos y mudasen su Fe a través del bautismo al verdadero y único Dios cristiano. Los vecinos se enfrentaron al que portaba la Única Verdad, y este, viendo una discusión sin salida decidió eliminar a los allí

presentes y las aldeas

de los alrededores. Marchó sin mayor esperanza a enfrentarse a los adoradores del falso

Dios, del Demonio mismo, que lograron la intercesión de su oscuro Dios sacrificando a varias víctimas. Se abrieron las entrañas de la tierra y por su "boca" brotó una terrible y enorme sombra, pero

Carlomagno cabalgó sin miedo y golpeó con la espada al Demonio. La sorpresa de Endovélco al ser dañado, permitió a nuestro Rey mostrar en su otra mano la piedra de San Narciso, que parecía latir hasta estallar con un brillo negro, cerrando la "boca" y dejando al Demonio al encerrado en el Otro Lado.

La batalla fue difícil, y al terminar, Carlomagno habló.



con Cornelio, el único de sus guerreros que derrotó al miedo e hirió al Demonio, sobreviviendo a un golpe de este. Le encomendó, a él y sus descendientes, impedir el regreso de Endovélico y para ello le cedió Montjoía. Cuando el Rey regresó a Girona sin ninguno de sus hombres y sin su famosa espada al costado, contó que estando en la torre de la catedral disfrutando desde allí del paisaje nevado, se asomó demasiado y se escapó de la vaina su espada Montjoía. Cayó de punta y penetró el suelo, tanto es así que el Rey dijo que continuó hundiéndose debido a su filo, y que cuando bajó de la torre, ya no pudo recuperarla.

Para nuestra desgracia, la garra de Endovélico no solo dejó la herida en el cuerpo sino también el alma de Cornelio. Mi hermano mayor, Ludovico, comenzó a sufrir terribles pesadillas y cada vez más frecuentes, más dementes... y en una de sus "noches de pesadillas", comenzó a garabatear palabras en el sótano de nuestra casa... la Sangre de la Inocencia es una Virgen Traidora carente de toda Sabiduría y llena de Esperanza... Mi alma se agrietó y sentí que el Demonio estaba derrotándonos... sin prisa... sin pausa... y comencé a construir la cámara en



completo secreto junto a mis familiares y amigos. Allí
llevaré la espada y me enterraré junto a los míos,
garantizando el secreto con nuestra muerte

Solo espero que un alma noble y pura desenfunde
Montjoía la noche sin luna que el Demonio regrese.

Y ojalá el brazo de los Cornelio
den fuerzas a su brazo.



Reconocimiento No Comercial Compartir Igual III Unported



[CC BY-NC-SA 3.0]

Este módulo es gratuito y no puede venderse.

Usted es libre de:

- ✧ Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.
- ✧ Remezclar - transformar la obra.
- ✧ Bajo las condiciones siguientes:

- * Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).
- * No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.
- * Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

- ✧ Entendiendo que:

- * Renuncia. alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.

- * Dominio Público. Cuando la obra o alguno de sus elementos se halle en el dominio público según la ley vigente aplicable, esta situación no quedará afectada por la licencia.

- ✧ Otros derechos. Los derechos siguientes no quedan afectados por la licencia de ninguna manera:

- * Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.
- * Los derechos morales del autor.
- * Derechos que pueden ostentar otras personas sobre la propia obra o su uso, como por ejemplo derechos de imagen o de privacidad.

Aviso. Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

Esto es un resumen fácilmente legible del texto legal (la licencia completa) expuesta en la web.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/legalcode>

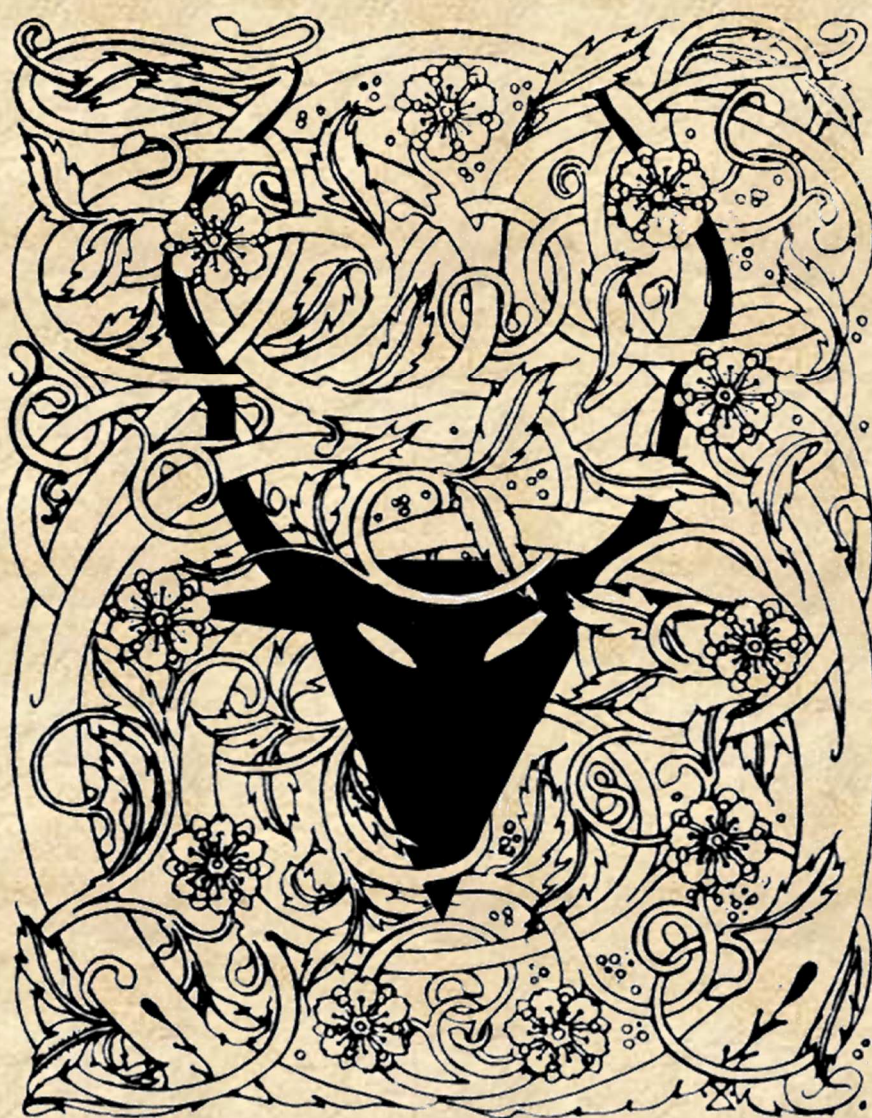
La Niebla Tercera Parte por José Manuel Delgado "Chiqui" y Santiago Gómez "Urruela" se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License.

To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.



Por **Chiqui** y **Urruela** en las letras
Por **Antonio Polo** la ilustración de Contraportada
Por **Jaime García Mendoza** en el diseño de fondos de página
Con permiso expreso de **Nosolorol Ediciones**
Y agradecimiento a todo **AKEL** del cual nos hayamos olvidado



Módulo **No Oficial** del **Juego de Rol** *Aguelave*