

El día en que se partió la tormenta

Introducción

Un 4 de Julio de 1204, una acémila (un nombre genérico usado para denominar animales de carga como mulas o asnos) llegaba a la parroquia de San Benito, en el pueblo de Ribas. Llevaban unos cofres, muy engalardonados, en su interior estaban los restos de 4 santos. La cabeza de San Martín. De Santiago el menor dos huesos de los brazos y dos canillas de los pies. De San Blas, dos huesos sobrecanillas. De San Lorenzo, dos omoplatos y tres costillas ennegrecidas. Junto a esto, unos cofres con unos rótulos y monedas con las armas e inscripciones de los emperadores de las épocas en que los santos fueron martirizados.

La noticia corrió y el Obispo mandó investigar en los pueblos aledaños y en todos ellos, parece que vieron pasar al cargado animal, mientras las campanas resonaban en todo su esplendor... aunque no hubiere nadie tocándolas.

Esas reliquias fueron notificadas al obispado en Palencia, el cual lo notificó al Papa Inocencio III. Este respondió otorgándoles su custodia "... alegraos pues gozáis de tan gran tesoro a expensas del Cielo y que llore Hungría su ausencia".

Pero... ¿Y si el hallazgo de las reliquias nunca hubiera sido notificado? ¿hubiera sido en parte ocultado?

Resumen

- **Duración:** 3-4h
- **Estilo:** Investigación
- **Tono:** Misterio, parcialmente riguroso históricamente
- **Sistema:** Aquelarre
- **Contenido sensible:** Violencia y religioso.
- **Número de jugadores:** 3-4
- **Conocimientos previos:** Pocos o ninguno (reglas básicas).

A partir de aquí, mejor que lo leas si sólo lo vas a dirigir.

La aventura

Prólogo

Año 1263 A.D. Palencia. Por sus conexiones con la iglesia y su fe inquebrantable, el señor obispo les mandó llamar. Al maese obispo Tello Téllez de Meneses y Osorio no se le dice que no, y por ello acudisteis raudos a su “petición”.

El papa le ha encomendado recuperar una serie de reliquias que iban destinadas al rey de Hungría, Ladislao X pero que por el camino se perdieron. El señor Obispo parece muy interesado en recobrarlas, puesto que parece una forma de devolver el favor de que el Studium palentino recibiera la bula papal. En Ribas de Campos se tienen noticias que llegaron, pero la comisión que el obispo mandó nunca volvió. Teme algún tipo de acto oscuro pagánico o cualquier otra cosa, por eso ha decidido llamar a gentes de buen yantar con brazos ferrosos.

Se recomienda un así comenzar *in media res* con el siguiente apartado para darle una mayor sensación de apremio y misterio.

Camino a Ribas

Con los cascos trotando, poderosamente sobre el polvoriento camino, un par de hombres armados os dan el alto. El castillo de Montesón despunta, incluso a estas horas, sobre el cerro que orgullosamente lo sostiene. Estos soldados no son más que hombres de Fernando Ansures. Los soldados harán lo posible por intentar llevar a los personajes con Fernando, el cual nunca deja ocasión de saber qué se cuece por sus dominios.



De mirada clara y bello busto, este conde les pedirá explicaciones. Puedes directamente leer el párrafo de abajo para inspirarte del tono que podría tener el conde.

“Como dueño y señor de aquestas tierras, y por ello protector bajo la gracia de Alfonso X El Sabio, demando saber vuestas intenciones caballeros. “

Los jugadores en ese momento podrán, quizás, ocultarle la misión que el Obispo les encomendó. Pero el noble seguirá haciendo preguntas indiscretas, forzando la respuesta. De una u otra forma, podrá medio entender qué está ocurriendo. De todas formas, el noble les ofrecerá descansar puesto que la noche ha caído ya, así como posible recompensa por haberles entretenido. Aunque sea insistente, en ningún momento será agresivo y siempre será amable y sonriente. Si pasan la noche, lo más seguro viendo el percal, un ladrón experimentado intentará entrar en el dormitorio de aquél que vea más vulnerable e intentará buscar entre ellos pruebas de qué están haciendo. Permíteles a tus jugadores un par de tiradas para ver qué descubren. De todas formas, un maestro espía del señor les seguirá entre las sombras, viendo sus próximos movimientos...

Probablemente a lo largo de la aventura vayan cogiendo mayor y mayor desconfianza hacia el señor de Montesón. Aliméntala.

El monasterio parte I

De paso a ribas, podrían desear detenerse en el monasterio de Santa Cruz de la zarza.



Monasterio premostracense, orden cuyo fundador fue San Norberto. El monasterio consta de una pequeña capilla, un pequeño claustro donde además están las habitaciones de los monjes, una escalera que lleva a las catacumbas (y a un pasaje secreto difícil de descubrir) y un pequeño granero a las afueras.

Estos monjes, no tienen posesiones privadas y todo lo comparten, no igualmente sino “sino a cada uno según lo necesitare”

En el monasterio les recibe un hombre flaco con ojos enjutos y ademán pensativo, el **Abad Ceferino**. Como todos los miembros de esta orden, visten hábitos blancos. Si le interrogan sobre las reliquias, dirá que sí ha oído hablar de ellas, que en Ribas de campos las guardaban pero que hace tiempo que ni las adoran ni nada. Si llegan a la sexta hora y se quedan a comer, escucharán buena parte de la regla de San Agustín (Anexo II).

Además, quizás ya sea tirando de la lengua a algún monje, o por poner la oreja en el momento adecuado, se enterarán de que un monje se encuentra realmente mal. **Fray Gerberto**, el cual se encuentra en su celda dormido si deciden visitarles los PJ. Adivinarán en él un gran resquemor, que probablemente achaquen a la llegada pronta de la muerte. Aunque podría tener otro motivo... Si hacen una buena tirada de descubrir, verán un trozo de tela que le falta al hábito. Él lo achacará a una rasgadura sin importancia cuidando de los frutales (y él realmente piensa que es así). Aunque busquen los huesos, no los encontrarán, pues los guarda en las catacumbas donde sólo él puede diferenciarlas.

También oirán que el monasterio ha tenido algunos problemas. Por ejemplo, han enfermado varias de las reses. Esto no tiene ninguna relación con la aventura, es una simple enfermedad, pero deja a tus personajes buscarle la relación que quieran. E incluso, perderse un poco. Quizás lo relacionen con la enfermedad de Gerberto.

También podrán escuchar el temor de algunos de los frailes sobre los tenebrosos cánticos, pero no tienen muy claro si son incluso reales.

Por último, es muy probable que pregunten por la anterior comitiva que vino en busca de las reliquias. Los frailes nunca llegaron a verlos, pero hace una semana o así un aldeano les comentó que se cruzó con ésta poco después de pasar Montesón. Vamos, en otras palabras no llegaron a buen puerto.

Ribas

Llegáis justo el día en que son las fiestas, y la villa rebulle con gentío. Buhoneros con exóticas especias, curanderas con remedios y ungüentos curativos, pequeños puestos donde jugar a juegos típicos como los bolos (los bolos tradicionales, no los de bolera).

Una buena tirada de percepción les pondrá sobre la pista de un par de ojos cetrinos en sus espaldas. Es **el ladrón** antes comentado, que intentará escabullirse entre el gentío. Cosa que es muy fácil debido a la gran afluencia de gente. En caso de darle caza, no dudará en plantar pelea. En caso de ser vencido, se beberá un veneno por el cual parecerá fallecido. Si los personajes vuelven al rato, verán que el cuerpo no está. Y si a algún agradable PJ se le ocurre darle remate, pues di adiós a este PNJ. De inspeccionarle, encontrarán una nota con pinta inculpatória: “Nos vemos en el granero aquesta noche”. En realidad, el espía sólo quiere información de su contacto en el monasterio, nada que ver con el monje que robó las reliquias... Pero esto tus jugadores no lo saben, ¿verdad?.

Algunas breves notas para

ambientar: Recordar que al no descubrirse américa, ni existen las patatas, ni los tomates. Por lo que sería difícil que hubiera tortilla de patatas en la celebración. También es raro que, por ejemplo, encontrasen un campamento gitano como vendedores ambulantes ya que no llegarían a la península muchos años después. Pero, si alguna cosa de estas salen a partida, es sólo decisión tuya salir de la narración y aclarar la ficción. A veces, no compensará y romperá un muy buen ritmo.

Además, en la taberna hay un fornido hombre, **Juan el Gallardo**, que les reta a un pulso. Graciosamente, este hombre es soldado del ejército de Alvar de Mena, y podría comentarles sobre los problemas que tiene su señor con el duque de Montesón. Además, quizás les comente sobre los hombres del duque que rondan demasiado cerca de las tierras de Ribas.

Quizás a nuestros personajes se les acerque algún vendedor o mujer, pero finalmente lo más probable es que terminen preguntando a dos personalidades: El señor de Amusco (y por ende de Ribas), Alvar de Mena y el párroco local, Segismundo de Cevico.

Alvar de Mena es un noble, más bien infanzón, que es apreciable en su gran figura y poderosos hombros que más de una batalla ha conocido. Está acompañado de un paje, que es más hábil con el cuchillo de lo que podría parecer a simple vista. De Mena como de costumbre, comentará que no sabe mucho de las reliquias, sólo que el señor cura ya no las saca y las gentes del pueblo se hallan extrañadas. Pero si le comentan que estuvieron hablando con Fernando Ansurez, les comentará los problemas que tiene con este señor debido a la propia jurisdicción de Ribas. Ansurez teme la cercanía de Ribas a su urbe y la ambición por lo buenos viñedos ribereños se une a este interés por anexionar Ribas. Esta enemistad parece profunda y fruto de gran tiempo ya. Si los personajes son muy empáticos, tendrán la impresión de que Ansurez tiene algo preparado. Preguntando por el pueblo sobre los esbirros del señor de mena, los personajes verán que no anda corto en movilizar gente el señor de Amusco.

Al señor cura le encontrarán en la puerta de la Iglesia, preparando el portalón para la multitudinaria misa que dentro de poco tiene lugar. Los personajes a estas alturas ya podrían saber incluso acerca de la leyenda tras la llegada de las reliquias, sino, el propio cura se lo cuenta (ver introducción). Por eso, también saben que precisamente en esta fecha suelen adorarse las reliquias y sacarse de su lugar a resguardo en la sacristía. Si asisten a la misa, lo podrán comprobar con sus propios ojos, el señor cura no saca las reliquias por temor a dañar las viejas vidrieras según él.

Ya bien logren convencer al señor cura a que se lo cuente (tirada persuasión difícil) o por que irrumpen en la sacristía sin darle opción al cura; podrán ver que las reliquias no están en sus vidrieras (cerraduras o buscar difícil y encontrar la llave resguardada en un falso antiguo testamento). Si sacan una tirada buena de descubrir muy difícil, también podrían encontrar el pasadizo secreto que sale del falso fondo de uno de los armarios. Pero quizás mejor dejarlo para más adelante, cuando tus personajes decidan volver al monasterio, ya que normalmente es allí donde pensarán que algo (alguna pista) se les ha escapado.

Los jugadores pedirán explicaciones al cura probablemente. **El señor cura** les relatará que desde hace unas semanas, las reliquias no están. Desaparecieron un día tras calmar la tormenta que se acercaba a Ribas. El señor cura les explica los poderes milagrosos de las reliquias: Un campesino de amusco cada vez que sufría de Reuma, venía a besar las vidrieras y se le curaba. Cuando había mal tiempo, solamente hacía falta salir con las cruces y trazar la

cruz divina de nuestro señor para que el cielo, literalmente, se partiera en dos y quitara la desdicha de sobre sus cabezas...

Y como si hubiera sido invocado, al salir de la iglesia el cielo aparece más y más negro, los ánimos de las gentes ensombrecidos y el miedo metido en sus cuerpos: puestos que estas gentes nada tienen que perder... más que el campo.

El tiempo premia, y el señor cura les pide que encuentren las reliquias. El no dijo nada por no alertar, pero ahora ve su error. Las pesquisas que él ha hecho han sido encontrar un trozo de tela blanca, muy limpia. Y una hoja con unas anotaciones, aquel personaje que supere una tirada de conocimiento mágico o alquimia verá que se trata de brujería maligna en la que parece que las reliquias tienen algo que ver...

A estas alturas de la historia, quizás ya hayan hilado algo los acontecimientos así que puede ser que ya tengan claro quién podría estar detrás de esto. Si es así, déjales proceder y salta esta parte. Si se han perdido alguna pista importante, déjales que investiguen más. Por ejemplo, adónde lleva ese camino subterráneo. Qué sorpresa que parece pasar justo por debajo del monasterio de Santa Cruz. Esto quizás sea suficiente. Los caminos del señor son inescrutables ¿verdad?

El monasterio parte II

De una u otra forma, en algún momento correlacionarán al fraile enfermo con las reliquias y se internarán en el monasterio bien de forma sigilosa o bien de forma visible. Pero en su celda, el hermano no está. Probablemente quieran volver a investigar el monasterio. Probablemente, encuentren tarde o temprano alguna pisada de barro que sale de las catacumbas. Si investigan, en ellas encontrarán el túnel secreto. En éste encontrarán huellas que vienen desde la dirección Montesina... y Huellas que van en aquella dirección.

Quizás se pierdan en inspeccionar las vacas, el estudio de copia de manuscritos, las celdas... Son buenos momentos para ir usando la tormenta como recurso tenebroso y que de una sensación de falta de tiempo. Déjales que miren, busquen y rebusquen. En algún momento se les ocurrirá o podrás ir encauzando hacia el punto final a través de huellas y otros tipos de rastros...

El castillo de Montesón parte II

Al seguir el pasadizo, llegarán a una especie de mazmorra en lo que parece el castillo de Montesón por la posición.

Una visión dantesca, brutal está teniendo lugar. **Una misa negra** (ver aquellarre a Surgat en el libro principal o en el anexo). En ella se encuentran al fraile Gerberto con el señor Alvar de Mena (con un soldado más si el grupo es mayor de 3 o 4). Dependiendo de cuanto hayan tardado en hilar cabos, el ritual estará más avanzado o menos. Lo cual podría hacer que el ritual se lleve a la mitad, medio invocando a un demonio iracundo que arremeterá contra todo ser viviente en la sala o al principio. Alvar de mena podría dar un pequeño discurso que abriera el combate (algo como, “Aquestos fijos de puta no han de salir por sus propios pies, mala hora tuve en no degollarles encunto entraron en mi señorío”). Si el combate es demasiado difícil, siempre puede aparecer el espía de Ansúrez que les estaba siguiendo.

El final

Si salen bien amparados, los sonidos de la tormenta les encomiarán a una rápida decisión. ¿Llevar las reliquias al señor Obispo y ganar una merecida recompensa o salvar a las gentes de aquel pueblo y dejar las reliquias? Evidentemente, llevar las reliquias al pueblo imposibilitaría llevárselas al Obispo de vuelta, todo el pueblo se les echaría encima. Suya es la decisión.

- **Si eligen dejar las reliquias**, serán testigos de cómo el propio cura realiza el milagro (ganan +10 de RR), partiendo los cielos ante la alegría respetuosa y de los convecinos. Al obispo le llegarán noticias de todas formas debido a la muerte de Alvar de mena. Pero una carta del obispo, en vez de reprocharles, les comunicará la respuesta del papa. Sin duda alguna es cosa de Dios que las reliquias queden allí.
- **Si se las llevan**, recibirán una bolsa grande de oro con el agradecimiento Tello Téllez y unas pocas tierras al sur, cerca de la frontera con los moros. Pero también recibirán la vergüenza Maldito por Dios, puesto que la villa fue devastada por la tormenta, las casas derrumbadas. Si tuvieron algún tipo de buena experiencia con algún PNJ, de alguna forma recibirán la noticia de que ha muerto.

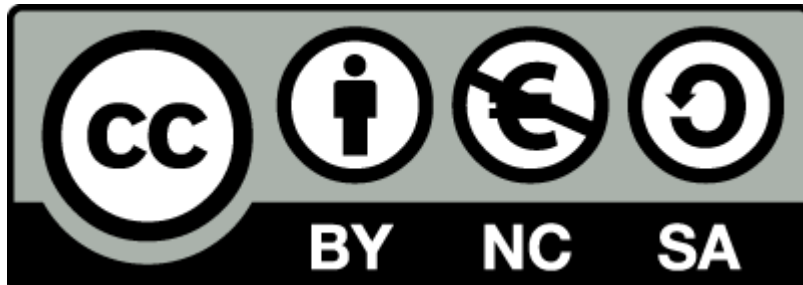
¿Qué ha pasado realmente?

Alvar de Mena quiere realizar un trato con Sargaar para obtener poder y riquezas. Además, tenía pensado realizarlo en el Castillo de su enemigo Montesón para denunciarle ante la corte y obtener sus dominios. Matar dos pájaros de un tiro lo que se dice. Para invocar a Sargaar necesita los huesos de un santo, cosa para la cual se ha valido de la ayuda de Gerberto.

Para finalizar, agradecer a todos los que jugaron la aventura conmigo y sirvieron de betatesters: Compañeros de la asociación odisea Astur, dos grandes personas que me tocó en las netcon, y los que estén por venir. A los primeros, sobre todo, gracias por salir tanto del camino y ver todo lo que fallaba en la partida. Y siento haberos hecho un TPK.

Las estadísticas de los personajes están sacadas de la [página Rolemaster](#), de ésta misma página podrán encontrar PJ pregenerados que simplemente con ajustar el trasfondo les permitirá jugar la partida. En el grupo [Rol y música de MeWe](#), hay alguna playlist de Aquelarre por si gustan de usar música en sus partidas.

Autoría: Las imágenes sacadas son a su vez licencia creative commons. De todas formas, si se me hubiera olvidado algo por referenciar, por favor, comuníquenmelo. Así como cualquier posible errata.



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Anexo I: Personajes

Fernando Ansúrez, Señor de Amusco:

FUE: 15 Altura: 1,85 varas AGI: 20 Peso: 160 libras HAB: 15 RR: 75% RES: 20 IRR: 25% PER: 13
Suerte: 40 COM: 10 Templanza: 60% CUL: 15 Aspecto: 15 (Normal)

Competencias: Cabalgar 60%, Teología 50%, Espadones 70%, Arco 45%; Descubrir 30%, Escuchar 35%, Mando 30%, Corte 35%, Leyendas 40%.

Hechizos: Carece.

Rasgos de Carácter: Don de lenguas y Estudioso de las leyendas.

Alarico el Engallitao

FUE: 15 Altura: 1,65 varas AGI: 10 Peso: 125 libras HAB: 20 RR: 75% RES: 15 IRR: 25% PER: 15
Suerte: 45 COM: 15 Templanza: 71% CUL: 15 Aspecto: 8 (Marcadamente Feo)

Competencias: Artesanía (herrería) 80%, Descubrir 75%, Comerciar 45%, Memoria 45%, Conocimiento de Área (Barcelona) 35%, Cuchillos 40%, Elocuencia 35%, Escuchar 30%, Leyendas 40%.

Hechizos: Carece. **Rituales de Fe:** Carece.

Rasgos de Carácter: Estudioso de las leyendas Valiente Pobre Robusto

Alvar de Mena

FUE: 10 Altura: 1,74 varas AGI: 20 Peso: 125 libras HAB: 15 RR: 70% RES: 15 IRR: 30% PER: 15
Suerte: 40 COM: 15 Templanza: 56% CUL: 10 Aspecto: 16 (Normal)

Competencias: Corte 45%, Elocuencia 75%, Empatía 45%, Seducción 48%; Descubrir 60%, Escuchar 60%, Idioma (Vascuence) 15%, Espadas 70%, Conocimiento Animal 35%, Correr 45%, Tregar 45%.

Hechizos: Cuerda de clarividents, licor sedante, aceite de hechizerías.

Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter: Carisma con los animales Ágil y veloz Locuaz y parlanchín

Coracina (5 Protección) y en la cabeza capacete (2 protección) y talismanes de sus hechizos.

Fray Gerbeto:

FUE: 10 Altura: 1,68 varas AGI: 10 Peso: 120 libras HAB: 10 RR: 75% RES: 15 IRR: 25% PER: 15
Suerte: 50 COM: 20 Templanza: 78% CUL: 15 Aspecto: 9 (Mediocre)

Competencias: Elocuencia 85%, Idioma (Latín) 45%, Leer y escribir 65%, Teología 45%; Corte 35%, Descubrir 35%, Empatía 35%, Escuchar 60%, Conocimiento vegetal 40%.

Hechizos: Dominio del fuego, mal del tullido.

Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter: Criado en el campo, Desmañado e inepto, Valiente y Oído muy sensible

Soldados normales:

FUE: 20 Altura: 1,78 varas AGI: 15 Peso: 160 libras HAB: 20 RR: 53% RES: 20 IRR: 47% PER: 15
Suerte: 25 COM: 5 Templanza: 63% CUL: 5 Aspecto: 13 (Normal)

Competencias: Cabalgar 55%, Correr -10%, Descubrir 30%, Escuchar 40%, Esquivar 45%, Idioma Castellano 100%, Mando 30%, Sanar 45%, Sigilo 45%, Tregar 30%, Mazas 75%, Ballestas 45%, Pelea 30%, Escudos 75%.

Demonio: **Surgat** Pag 213 y 280 del libro básico. Si no, interprétalo como un demonio hinchado y de cara lasciva, color metálico dorado, que busca tentar a los incautos con suntuosidades y poder. Trátalo como prácticamente invencible, mejor que se den cuenta y corran. Quizás si no está del todo invocado y falte parte del ritual, se le pueda expulsar blandiendo ante él un signo sagrado (un ritual de fe venido a menos, pero todo sea por el espectáculo).

Muchas de estas estadísticas están sacadas de las ayudas PNJ pregenerados y PJ pregenerados para aquelarre, de la web Rolmasters.

Anexo II

La orden de San Agustín. Te puede servir para ver cómo se comportan en general estos buenos monjes.

- “1. Ante todas las cosas, queridísimos Hermanos, amemos a Dios y después al prójimo, porque estos son los mandamientos principales que nos han sido dados.
2. He aquí lo que mandamos que observéis quienes vivís en comunidad.
3. En primer término ya que con este fin os habéis congregado en comunidad, vivid en la casa unánimes tened una sola alma y un solo corazón orientados hacia Dios.
4. Y no poseáis nada propio, sino que todo lo tengáis en común, y que el Superior distribuya a cada uno de vosotros el alimento y vestido, no igualmente a todos, porque no todos sois de la misma complexión, sino a cada uno según lo necesitare; conforme a lo que leéis en los Hechos de los Apóstoles: «Tenían todas las cosas en común y se repartía a cada uno según lo necesitaba».”