

TRILOGÍA DE LA JACETANIA

PARTE I

MATRIMONIO DE CONVENIENCIA

JACA 1354

Alejandro Calvo – Mayo 2020

A MODO DE PRÓLOGO

Como verá todo aquel que lea esta aventura, se trata de un escenario muy abierto, que no va mostrando claramente los pasos que tienen que seguir los PJ, sino que les deja mucha libertad de acción. Por lo que a lo mejor no es muy recomendable para jugadores noveles.

Debería haber alguien con conocimientos mágicos en el grupo. Y que domine hechizos de índole “erótica” o “romántica”, o que sean útiles en estos menesteres como, por ejemplo:

Polvos de seducción (vis 1) Ungüento

Amor (vis 1) Maleficio

Subyugación (vis 2) Maleficio

Cadena de Silcharde (vis 3) Maleficio

Deseo Carnal (vis 3) Poción

Filtro Amoroso (vis 3) Poción

Calor Sofocante (vis 4) ungüento

Velo de Hada (vis 5) Talismán

Como he dicho, la historia es muy abierta, y cuantas más opciones demos, mejor. La creatividad de los jugadores puede ser infinita... y sorprendente.

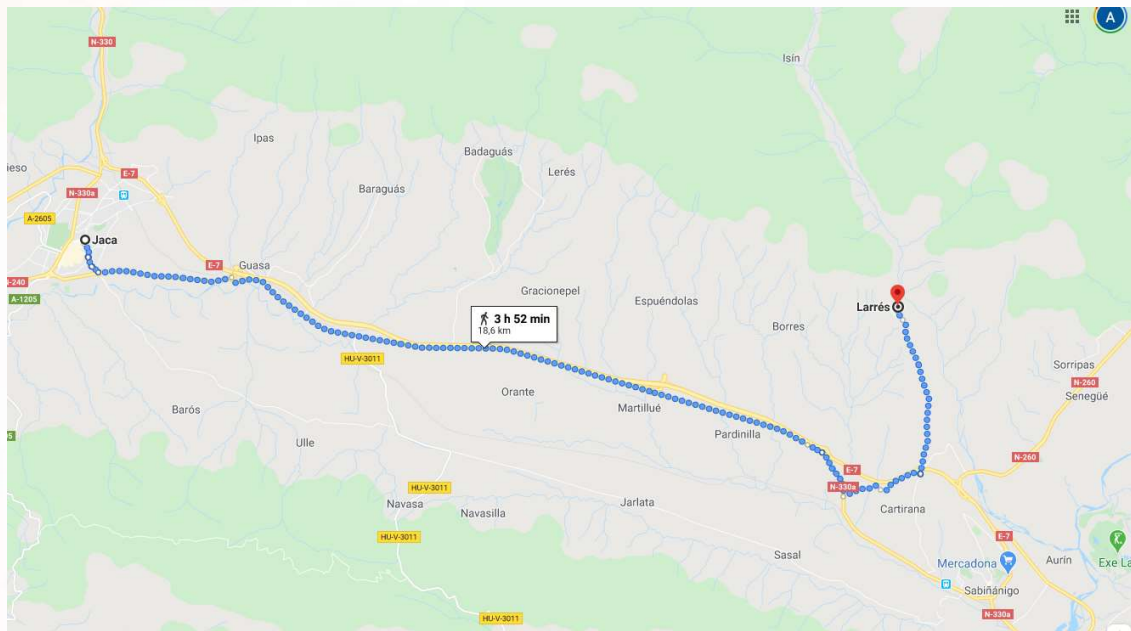
Yo he jugado esta aventura con los siguientes personajes (pregenerados por mi) y han funcionado bien.

- Un alquimista judío.
- Un soldado profesional.
- Un mozo de cuadras con padre ladrón.
- Un juglar con gran éxito entre las damas.
- Un cazador acostumbrado a sobrevivir en plena naturaleza con todo lo que ello comporta.

Pero cada DJ y cada grupo podrá, evidentemente, elegir.

INTRODUCCIÓN

Los PJ son vasallos del señor **D. Tancredo de Larrés**. Un pueblo a poco menos de 20 Km de Jaca (unas 4 leguas).



El señorío es pequeño, comprende tan solo el pueblo y las tierras correspondientes.

D. Tancredo es viudo y tiene un hijo de 15 años, **Álvaro de Larrés** (Alvarito), que no parece demasiado espabilado para su edad. No destaca ni en temas intelectuales ni más marciales o viriles como el ejercicio de las armas o de la caza. (Mi “imagen mental” es Jake Harper de la serie “Dos hombres y medio”)

Todo comienza cuando el Señor Tancredo hace llamar a todos los PJ o, en su caso, a aquellos con los que tenga más confianza o le sean más cercanos. (En mis partidas, al soldado –responsable de la seguridad del señorío- y al alquimista).

Está preocupado y ofendido, ya que había acordado el matrimonio de Álvaro (que ya tiene una edad) con **Helena de Sigüés**, de 14 años. Había tratado con el padre **Ataulfo de Sigüés**, y parecía que estaba todo cerrado y en orden. Pero en la última reunión, la joven **Helena**, a quien le dieron la noticia, se rebeló contra este matrimonio apoyada por su madre **D^a Orosia de Sigüés**.

Sostenían la estafalaria idea de que la joven debía casarse con quién quisiera (!!!!!!!) y extrañamente el Señor Ataulfo permaneció callado y sumiso ante aquel absurdo giro de los acontecimientos, sin hacer valer su autoridad como padre y como Señor Feudal.

D. Tancredo está ofendidísimo y humillado ante este rechazo y la forma en que se realizó, teniendo que someterse a la voluntad de dos mujeres, lo que para él es intolerable.

Por lo tanto, quiere que un grupo escogido de sus vasallos (los PJ, contando con las habilidades y conocimientos sobrenaturales de uno de ellos) se acerquen de incógnito a Sigüés y consigan alguno de estos objetivos (por orden de preferencia):

1º. Que la joven Helena y su madre accedan al matrimonio. Sería lo ideal. Ya sea de grado o por fuerza.

2º. Que los señores de Sigüés sufran tal humillación pública que resulte creíble que es él el que rechaza el matrimonio y no que sea el rechazado.

3º En última instancia, que favorezcan la entrada de sus tropas invasoras (ver a continuación).

El señor de Sigüés les da a los PJ 4 días de plazo desde que salgan para allá. Si a los 4 días no ha recibido noticias suyas, mandará a 25 hombres (campesinos con lanzas, que es lo que hay) a atacar el señorío de Sigüés.

De una forma u otra, la humillación del rechazo no va a quedar sin castigo.

Para comunicarse rápidamente, los PJ se pueden llevar a la paloma Adela, que en media hora puede llevar un pequeño mensaje de Sigüés a Larrés. (No va de vuelta, solo se puede mandar un mensaje)

Los PJ deberían pensar algún tipo de tapadera o pretexto para aparecer por Sigüés sin ser reconocidos como vasallos del Señor de Larrés, lo cual resultaría como poco raro, e incluso sospechoso.

LOS HECHOS (Solo para el DJ)

Tanto la Sra. Orosia de Sigüés como su hija Helena, están en contra del matrimonio con Álvaro de Larrés, por distintas razones.

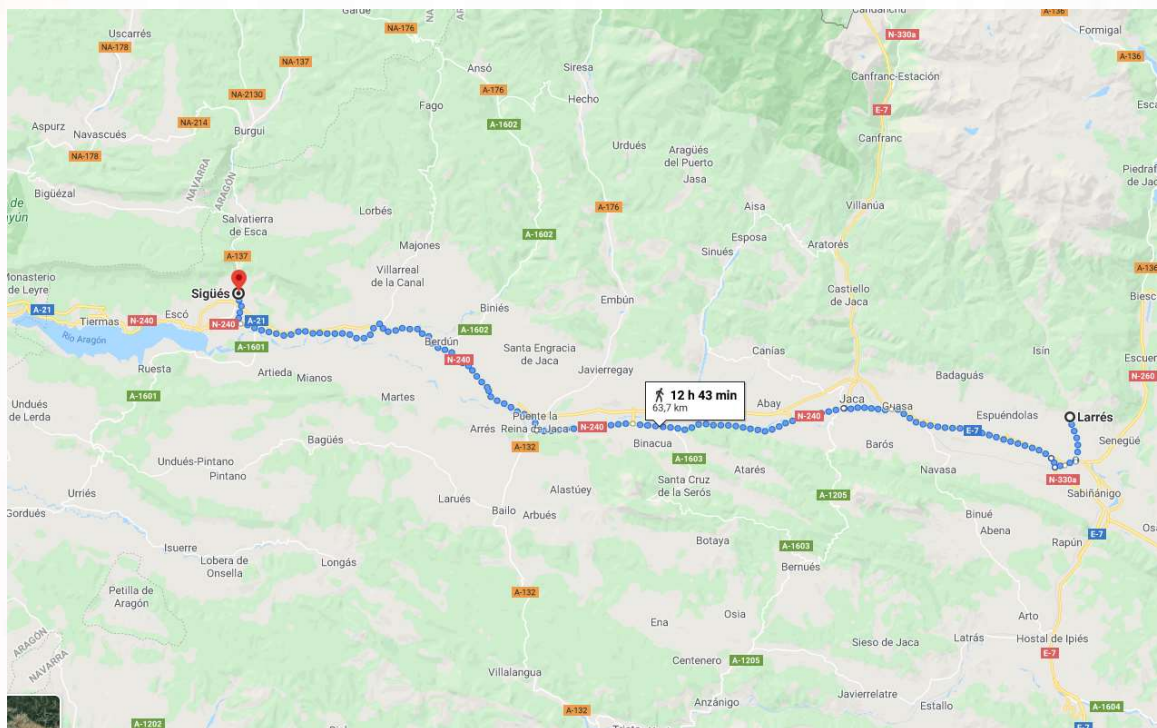
- **D^a Orosia** quiere salir de esa pequeña aristocracia rural y “bárbara” emparentando a su hija con alguien más refinado y de más mundo.
- **Helena** considera (y con razón) a Álvaro de Larrés un patán. Hace tiempo se prendó de **Isidro de Terciada**, sobrino del Obispo de Huesca-Jaca que está a punto de volver de una temporada en Francia.

A partir de aquí la trama se complica:

- El Obispo de Jaca, quiere llevar a su sobrino Isidro hacia la carrera eclesiástica. Habiendo oído rumores de los amoríos de su sobrino con Orosia de Sigüés, manda un mensajero (**D. Lorenzo de Rocatallada**) a **Guillem el Suave**, secretario y mayordomo del Señor de Sigüés para que estorbe estos amores en lo que pueda. Guillem el Suave es un antiguo colaborador del Obispo que seguirá echándole una mano cuando éste lo necesite.
- Helena, con la complicidad de su madre, mantiene una relación con un joven, apuesto y bastante chulo cazador de la localidad (**Fertús “el Garduño”**). Tanto ella como su madre opinan que, si los hombres pueden tener amantes, otro tanto podrán hacer las mujeres. Para no tener consecuencias indeseables como un embarazo, visitan regularmente a la anciana **Angustias Dolorido**, que sabe de estas cosas (y de otras muchas). (Ver **GALERÍA DE PERSONAJES**)
- Para que el señor D. Ataulfo de Sigüés, no estorbe los designios de las mujeres, le han aplicado un hechizo de **Dominación** con la ayuda de la anciana Angustias Dolorido. El hombre está atontado e ido y no llevará la contraria a nada que le diga su mujer. Las tiradas pertinentes de Conocimiento Mágico o similar, permitirán darse cuenta a los PJ de este juego sucio.

El día en que los PJ lleguen a Sigües será llamado DÍA 0. Toda la cronología irá a partir de allí.

Entre Larrés y Sigüés hay unos 64 km. Costaría algo más de un día y medio realizar el viaje (entre 4 y 5 Km. a la hora, algo más a caballo)



El viaje no tiene porqué ser especialmente peligroso, aunque el DJ puede incluir los encuentros que estime pertinentes.

Sí que en algún momento del primer día de viaje (DÍA -1) los PJ se encontrarán a **D. Lorenzo de Rocatallada** (Ver descripción en **GALERÍA DE PERSONAJES**) que preguntará de mala manera a los PJ (al fin y al cabo, es noble y los PJ en principio, villanos) si conocen el camino a Sigüés. Lleva un mensaje del Obispo de Jaca para Guillem “el Suave” (Ver **GALERÍA DE PERSONAJES**) y se ha perdido. La carta se encuentra en el **ANEXO I**.

En principio, D. Lorenzo no tiene por qué hablar de la carta ni contestar a las preguntas de los PJ. Él es noble y mantendrá una actitud distante y superior.

Si los PJ llegan a ver la carta (no quiero imaginar en qué circunstancias), una tirada de Corte o de CULx2, permitirán saber que las siglas de la firma: P.G.E. significan Pedro Glascario Episcopus. (el obispo de Huesca-Jaca).

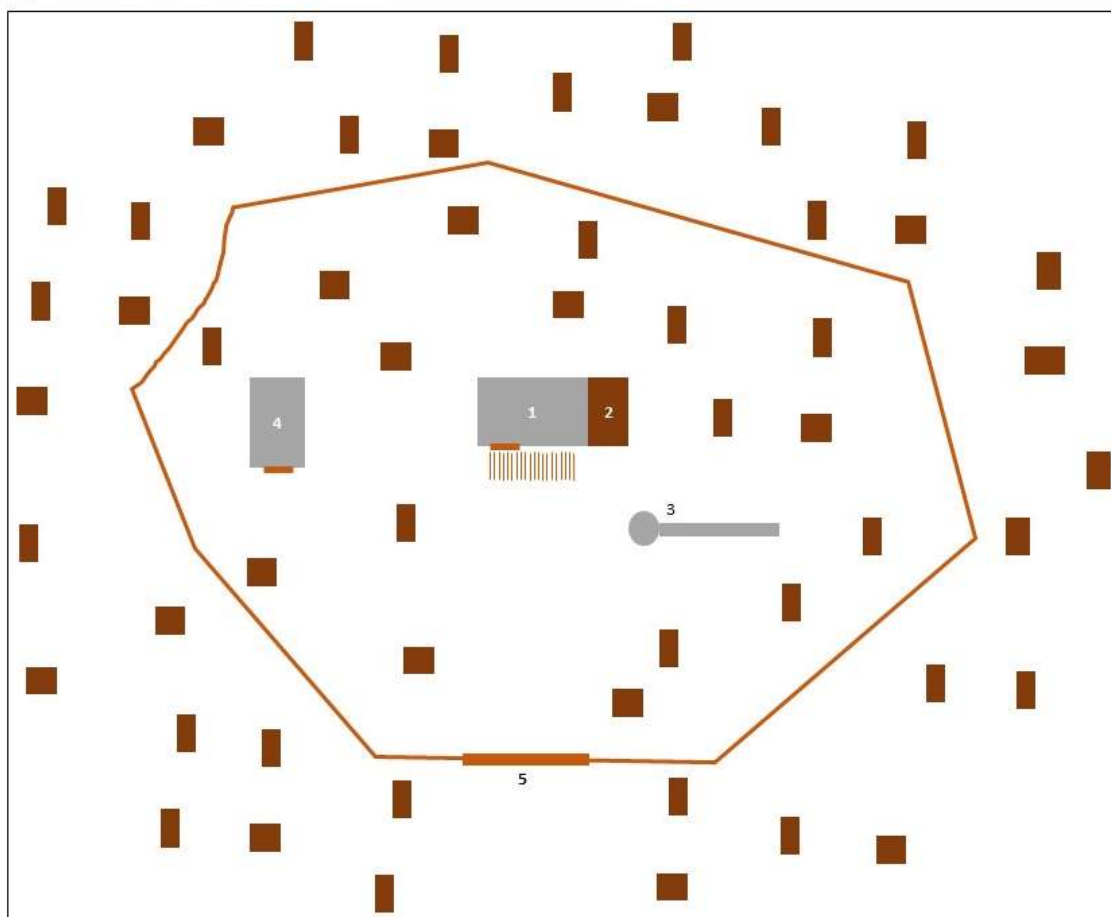
Deberían llegar a Sigüés el segundo día de viaje, es el DÍA 0.

Sigüés es un pequeño señorío parecido a Larrés. El Señor feudal posee el pueblo y las tierras adyacentes. En el pueblo no hay taberna ni posada. Tan solo una pequeña iglesia (sin párroco) y un torreón donde vive la familia del Señor.

Se cena en el salón de la planta Principal. Al acabar la cena, se retiran los tableros y bancos y la servidumbre duerme sobre la paja. Solo la familia y los sirvientes de más rango duermen en habitaciones en el piso superior.

El alojamiento de los personajes dependerá de la “tapadera” que hayan ideado y de su interpretación. Quizás tengan incluso que buscar acomodo en alguna casa del pueblo tras un pequeño pago.

Pero que les alojen, aunque sea con la servidumbre en el salón de la torre debería ser bastante fácil.



Plano de Sigüés

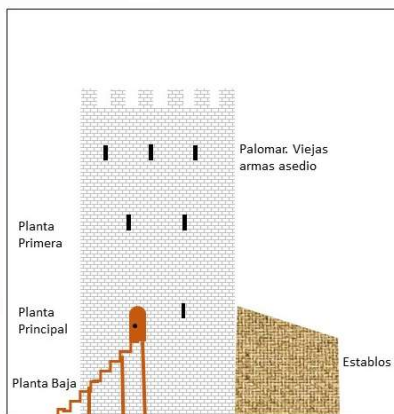
1. **Torre:** Ver Plano Torre.
2. **Establos de madera.**
3. **Pozo y abrevadero.**
4. **Iglesia.** La iglesia es pequeña, románica, de piedra. Tiene una puerta de madera que está sin cerrar. En el retablo del altar (de madera) hay un

pestillo camuflado (Tirada Descubrir) que abre una sección del altar que hace como puertecilla. Es la puerta de un pasadizo que llega a la Torre (Ver Plano Torre). Es la clásica vía de escape para los nobles en caso de asedio, pero se puede abrir en los dos sentidos. En la Planta Primera de la Torre (Ver Plano Torre) está la entrada, camuflada tras un tapiz. Solo conocen su existencia **Guillem “El suave”** (ver **Galería de personajes**), la familia de Sigües y, por supuesto, **Fertús “el Garduño”**.

5. **Empalizada.** La empalizada es de madera. Mide tres metros de alto, con hendiduras regularmente colocadas que permiten disparar a posibles atacantes o pincharles con lanzas si intentan trepar.

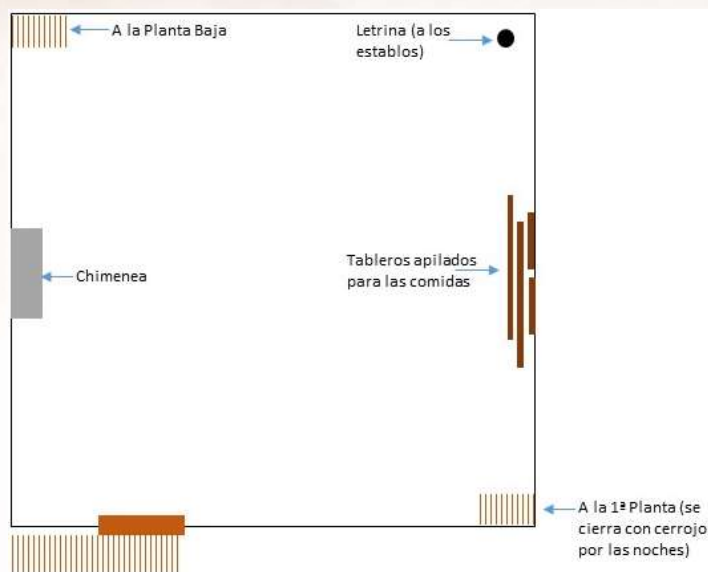
Por el día la puerta está abierta y sin vigilancia (salvo que haya noticias de peligro). Por la noche se cierra y hay un portero/vigilante que está adormilado junto a un brasero en la parte interior.

PLANOS DE LA TORRE

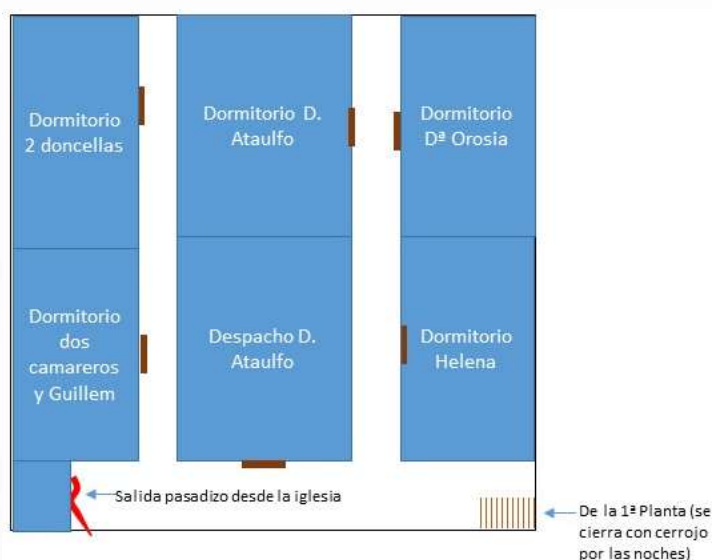


ALMACENES
COCINAS
(4 Cocineras)

Planta Baja (nivel calle)



Planta Principal



Planta Primera

DÍA 0 – LA PRIMERA NOCHE

Sobre las 12,00 de la noche, **Fertús “el Garduño”** (Ver Galería de Personajes), se levanta sigilosamente del salón de la Torre, donde duerme, y se dirige a la Iglesia. Entra en ella con una lámpara (la puerta nunca se cierra) y va al pasadizo que se esconde tras el altar. Sube hasta las habitaciones de **Helena de Sigüés** donde mantiene su habitual escarceo amoroso.

Una hora más tarde, baja por el mismo camino, llega a la Iglesia y vuelve a entrar en la Torre por la puerta (no se cierra por la noche en tiempo de paz).

DÍA 1

8.00 AM (Entre Prima y Tercia): Los habitantes de la Torre se pone en movimiento, la gente se levanta, desayuna... D^a Orosia y Helena salen de la Torre (Y Fertús "el Garduño" casi a la vez, aunque disimulando un poco).

Les tienen preparados tres caballos en los establos y salen del pueblo (Fertús les hace de escolta).

Se dirigen a la casa de la **Señora Angustias Dolorido** (Ver **Galería de Personajes**) a recoger diversas hierbas (anticonceptivas sobre todo) e instrucciones sobre el Hechizo de Dominación que han lanzado sobre D. Ataulfo.

9.00 AM (Hora Tercia): Llegan a la casa que está en un pequeño claro del bosque. Las mujeres entran y Fertús queda de guardia al borde del claro, cuidando a los caballos.

10.00 AM (Entre Tercia y Sexta): Las mujeres salen de la casa y junto a Fertús, reemprenden la vuelta a Sigüés.

LA CASA DE LA SEÑORA ANGUSTIAS DOLORIDO

En un pequeño claro del bosque, a una hora de camino por un estrecho sendero desde Sigüés, se encuentra la casa de la anciana Señora Dolorido, con su pequeño huerto de hierbas.

Sería la típica casa de bruja/curandera. Al acercarse, acuden unos inquietantes cuervos que se posan en la casa, árboles cercanos, etc.

A criterio del DJ (los PJ hacen movimientos bruscos, fallan tirada de sigilo,...) los cuervos (8) atacarán.

Pelea 60%

Resistencia: 3

Daño 1d3

- 10% a darles (pequeños y vuelan)

Con un poco de esfuerzo narrativo puede ser una escena inquietante y que dé ambientillo a la situación.

*Al ruido saldrá la anciana. Se muestra encantadora y acogedora. Tiene un poder de **SEDUCCIÓN** que hace que nadie que falle una tirada de RR pueda atacarla hasta que la pase.*

*Si los PJ no se van, insisten en entrar en la casa, atacan... La anciana atacará a su vez. Con sus hechizos o con sus garras... (Ver **Galería de Personajes**).*

Si la anciana es derrotada y registrada, los PJ comprobarán con horror que, bajo sus faldas y enaguas, se ocultan unas patas de cabra, fruto de sus tratos con el demonio. (Pérdida de RR a discreción del DJ)

*La casa está llena de redomas, cazuelas, manojos de hierbas secas colgando del techo... y en una caja de madera, viejos pergaminos con los hechizos que posee la anciana (Ver **Galería de Personajes**)*

18.00 (Vísperas): Sobre esta hora llega a Sigüés un monje encapuchado. No es otro que **Isidro de Terciada** (Ver **Galería de Personajes**), sobrino del Obispo de Jaca, que acude a ver a su amada Helena y a proponerle fugarse y casarse.

El disfraz es bastante evidente, las manos limpias y cuidadas, un anillo bastante lujoso... No debería ser difícil para los PJ descubrir que este monje esconde algo...

18.30: Si los jugadores están atentos verán como entre el monje y la joven Helena hay cruces de miradas que hacen ver que se conocen y que algo traman. (**Guillem “el suave”** también se da cuenta y sospecha que ahí está la ocasión sobre la que le advirtió el Obispo en su carta -Ver **ANEXO I-**)

19.30: Cuando en la Torre están poniendo las mesas para la cena, Helena y su doncella se encaminan a la Iglesia. El misterioso monje (Isidro de Terciada) también lo hace. Allí planificarán su fuga para esta próxima madrugada. Guillem desde una ventana de la Torre, lo ha visto todo aunque, obviamente, no ha podido oír de qué trataban.

20.30: Durante o tras la cena, una doncella comunicará al PJ más atractivo que D^a Orosia quiere verle en sus aposentos. A medianoche le abrirán la puerta que accede a la 1^a Planta y le llevarán al dormitorio de D^a Orosia. Es para un simple refocile sexual.

DÍA 2

De madrugada, D^a Orosia, en sus aposentos, ofrecerá vino al PJ al que trata de seducir. Ver **Hechizo de Dominación** (A D^a Orosia le gusta mantener el control en todas las situaciones y no le gusta dejar cabos sueltos ni en cuestiones sexuales)

6.00 AM (Prima): Helena sale de sus aposentos para dirigirse a la puerta secreta (Ver Plano Torre), salir a la iglesia y fugarse con su amado. Guillem el

suave, alertado por la carta del obispo (Ver **ANEXO I**) está al tanto y tratará de detenerla. Helena lo apuñala, hiriéndolo y sale por el pasadizo hacia la Iglesia.

Si el PJ “seducido” por D^a Orosia aún anda por ahí y no está “dominado”, podrá oír el forcejeo e intervenir. D^a Orosia defenderá a su hija y la cubrirá en su huida.

(Sobre esta hora, si los PJ no se han comunicado con su Señor, D. Tancredo de Larrés, éste se hartará de esperar noticias y mandará 25 hombres asaltar Sigüés. De una forma u otra la afrenta no quedará sin respuesta.)

A la misma hora, Isidro de Terciada, disfrazado de monje, saldrá subrepticamente del salón, donde duerme (hay gente que se va levantando) para dirigirse a los establos, donde ha quedado con Helena para fugarse y dirigirse a Biescas, donde pretenden casarse.

24.00: A medianoche, después de una marcha forzada (y un tanto agotados) llegan los hombres de Larrés e intentarán trepar la empalizada. Los PJ deberían tratar de ayudarles a entrar si no han conseguido solucionar el asunto de una forma más sutil.

GALERÍA DE PERSONAJES (por orden de aparición)

- 1. D. Tancredo de Larrés:** Pequeño señor feudal. Viudo, chapado “a la antigua”. O sea, machista, clasista, autoritario e impulsivo. Para él es muy importante su buen nombre y no piensa tolerar ninguna humillación.
- 2. Alvarito de Larrés:** Único hijo de D. Tancredo. 15 años pero muy infantil para su edad. Acostumbrado a una vida privilegiada, sería el típico “ni-ni”. No tiene opinión formada en el asunto de su boda. Se deja llevar. Aunque le intrigan algunas cosas que ha oído sobre la noche de bodas...
- 3. D. Ataulfo de Sigüés:** Bastante similar a D. Tancredo. Estaba de acuerdo con el matrimonio de su hija con Alvarito de Larrés por ser una buena alianza. No considera que, ni su hija ni su esposa, tengan nada que decir al respecto. Ahora está bajo un Hechizo de Dominación y se muestra ido, ausente, un tanto alelado. Accederá a cualquier cosa que le exija su mujer.
- 4. D^a Orosia de Sigüés:** Altiva y orgullosa, considera a la baja nobleza de la comarca una panda de paletos y brutos (incluyendo su marido). Ella quiere ir a una corte como Dios manda, con damas, caballeros, intrigas y demás. Confía en el matrimonio de su hija para salir del mundo rural.

Por eso está en contra del matrimonio con Alvarito de Larrés y ve con mejores ojos a Isidro de Terciada, un joven cultivado y sobrino de un obispo importante. En algunos aspectos sería una feminista “avant la lettre”. Piensa que el papel de las mujeres en la sociedad debería ser más importante y deberían tener más capacidad de decisión. Incluso tener amantes si se les antoja.

5. **Helena de Sigüés:** 14 años, digna hija de su madre, comparte su forma de pensar. Desprecia a Alvarito aunque apenas lo conoce. Se enamoró hace tiempo de Isidro de Terciada aunque solo lo trató unas horas mientras él se encaminaba a estudiar a Francia. Han intercambiado correspondencia que ella guarda en su dormitorio.

Mientras vuelve su amado, se entretiene con el guapo y malote Fertús, alentada por su madre, que le dice que se divierta mientras es joven y libre.

6. **Guillem “el suave”:** Secretario y contable de D. Ataulfo. Siempre viste sobriamente de negro, sus casi afeminados modales le han ganado su apelativo. Es siempre correcto y discreto. No le gustan los escándalos ni el alboroto. Trabajó hace años para el obispo y le manda informes de vez en cuando de cómo van las cosas por la comarca. Hará lo que pueda, siempre dentro de la discreción y el perfil bajo, para seguir las instrucciones del obispo e impedir la fuga de Helena con Isidro.

7. **D. Lorenzo de Rocatallada:** Un noble de Jaca bien relacionado con el obispo. Hará de mensajero para llevar las instrucciones del obispo a Guillem el Suave. Es altivo como buen noble que es. Considera que los plebeyos están para hacerle la vida más cómoda a él y a los de su clase.

FUE	15	IRR	40	Templanza	60%
AGI	15	RR	60		
HAB	15	INICIAT	15+1D10		
RES	15	ESPADA de mano	65% 1D8+1+(1D6)		
PER	20	DAGA	60%		
COM	15	ESQUIVA	60%		
CUL	7	CABALGAR	60%		

8. Fertús “El Garduño”: Un joven (17 años) atractivo y chulesco cazador de Sigüés. Las mejores pieles que consigue (castor, armiño, marta...) se las ofrece a sus Señores y por eso tiene buena relación con ellos y consiguió “ligarse” a la joven Helena, con la que mantiene relaciones con el conocimiento de la madre, D^a Orosia.

Cualquiera que se fije un poco verá que lleva ropas de cuero mejores de lo que corresponde a su condición y un bracamante y ballesta bastante lujosos para un cazador (regalos todos de Helena)

Recurrirá a la violencia con bastante facilidad si se ve provocado.

FUE	15	IRR	50	Templanza	50%
AGI	15	RR	50	SIGILO	70%
HAB	15	INICIAT	15+1D10	DESCUBRIR	60%
RES	15	BRACAMANTE	60% 1D6+2+(1D4)	CABALGAR	60%
PER	15	PELEA	70% 1D3+(1D4)	RASTREAR	65%
COM	12	BALLESTA LIG.	70% 1D6+(1D6)		
CUL	12	ESQUIVA	60%		

9. Angustias Dolorido: Empezó de curandera y partera, pero fue adentrándose cada vez más en terrenos oscuros y acabó teniendo una insana alianza demoniaca que le ha proporcionado extraños poderes. Asesora a Helena y a su madre en temas ginecológicos y les ha enseñado el hechizo de dominación.

Con cualquier extraño tratará de ser amable como una bondadosa ancianita, usando su **poder de seducción**. Pero si ve que no le funciona, atacará con sus garras.

FUE	20	IRR	120		
AGI	10	RR	0		
HAB	10	INICIAT	10+1D10		
RES	30	PELEA (Garras)	80% 1D6		
PER	7	ESQUIVA	60%		
COM	5				
CUL	20				

Poderes:

- Seducción: Nadie que falle tirada de RR podrá atacarla (podrán repetir cada turno)

Hechizos:

- Dominación.
- Atadura de eunuco
- Virtud de doncella
- Alivio del esclavo (cuidado si la apresan y la atan)

10. Isidro de Terciada: El joven y atractivo sobrino del obispo (19 años). Tiene grandes dotes de seducción y maneras cortesananas pero, en general no es ni muy inteligente ni muy dotado en el mundo militar. El obispo pretende que se dedique a la carrera eclesiástica y que, si hay suerte, le suceda como obispo. Por ello lo ha rodeado de agentes suyos que le informan de sus pasos y no le hace ninguna gracia que se haya enamorado de Helena y pretenda casarse. Será un PNJ central en próximas entregas, por lo que no conviene que muera.

FUE	10	IRR	50		
AGI	10	RR	50		
HAB	10	INICIAT	10+1D10		
RES	10	DAGA	30% 2D3		
PER	10	ESQUIVA	60%		
COM	15	Habilidades cortesananas y culturales	65%		
CUL	20				

ANEXO I

Amadísimo hermano en Cristo:

He recibido misiva de mi sobrino haciéndome saber su decisión de abandonar definitivamente su formación en el extranjero y venir a establecerse conmigo.

Hacia tiempo ya que preveía un desenlace semejante, pero no de forma tan repentina. Algo me dice que alguna circunstancia, mensaje o noticia ha precipitado los acontecimientos.

Si cruza la frontera por Portalet, como me temo, es posible que, guiado por la pasión e intemperancia propias de la juventud, decida ir a visitar a quien ya sabes antes incluso de acudir ante mi presencia. Dada la fecha de su misiva, es posible que llegue a estos parajes a partir del día III del corriente.

Confío en tu discreción y habilidad para impedir que, en su inexperiencia e impetuosidad cometa alguna acción impropia de su posición y situación. O incluso que adquiriera algún compromiso que todos (él el primero) habríamos de lamentar algún día.

Te reitero mi confianza. Mucho es lo que se espera de ti.

Tuyo en Cristo

P. G. E.

A.D. MCCCX

ADDENDA I (¿Cómo se resuelve la aventura?)

Sinceramente, no tengo ni idea. He presentado los hechos tal como ocurrirían si los PJ no hacen nada. Pero se supone que tienen que ser “proactivos” y no esperar a que el camino se les vaya mostrando.

Tendrán que tomar la iniciativa y planear algo. Conviene que, antes de partir hacia Sigüés, los jugadores tengan algún tipo de plan. Ya que luego podrían necesitar ingredientes o equipo difíciles de conseguir sobre la marcha.

Los grupos con los que he jugado esta aventura han solido recurrir a la magia para conseguir el ansiado compromiso entre Alvarito y Helena. Pero no es el único camino.

ADDENDA II (Una reflexión ética)

A poco que lo pensemos, es evidente que, mirándolo desde una perspectiva moderna, los PJ se pueden considerar los “malos” de la historia.

Van a tratar de imponer un matrimonio que no desea a una joven enamorada de otro. Van a ser instrumentos de una imposición patriarcal, machista, autoritaria y egoísta.

Pero estamos en el S. XIV. Las pretensiones de la joven Helena y de su madre de oponerse a los deseos de su señor padre y marido (respectivamente) son absurdas desde el punto de vista de la época.

Los PJ no están haciendo nada malo desde su punto de vista. Están haciendo prevalecer el orden natural de las cosas según se veía entonces.

Esto es Aquelarre. Yo lo veo así. No creo que sea el juego para el que quiera ser un héroe de fantasía anacrónico. Y meterse de lleno en el pensamiento de la época puede tener su punto de diversión.