



EL CORRAL DE LA CRUZ



B bien está lo que bien acaba, y a fe mía que hemos dado un hermoso paseo por las Españas del rey poeta, pero como los buenos postres, es menester que dejemos los dulces y confites para el final, para que descansadas las aposentadoras podamos paladear los frutos de la fantasía de narradores solazándonos en la idea de aventuras por venir, de las que éstas que a continuación presentamos solo son un ejemplo cabal de aquellos menestereses. Por tanto, sirva todo lo dicho para pasar el hecho, que con ellas hay poco trecho, y avisen a las amistades, preparen la habitación de aposento, pongan a enfriar los caldos y a calentar la cecina, que todo lo que hablamos aquí, por importante que parezca y por iluminada que suene la palabra, únicamente trata de convertirse en solaz y esparcimiento de un grupo de amigos delante de eso que llamamos juego de roles...



ET AUREUM NUMERUM EST...

Por Ricard Ibáñez

(Pre) Introducción para Curiosos

Esta aventura tiene su historia, y es una historia con miga. Fue la primera que publiqué, aunque no la primera que escribí en plan "serio". En un principio tenía que ser jugada con las reglas de *Flashing Blades*, y de tal modo vio la luz en el número 6 de la revista *Troll* en el verano del 87 (cómo pasa el tiempo ¿verdad?). Luego la reconvertí en mi página web para *Aquelarre/Villa y Corte*, dándole un toque un pelín fantástico, y de allí se publicó en el suplemento *Ultreya* de la desaparecida Caja de Pandora. Ahora me la piden de nuevo, esta vieja aventura con casi veinte años a sus espaldas, y me da por pensar cuánta gente la habrá jugado ya...¹

Bueno, si aún queda alguien que no la haya jugado... que la disfrutéis.

Aventura prevista para un grupo de 4-5 Pj aguerridos. Es pues más adecuada para valentones, soldados sin trabajo, pícaros o hasta cortesanos venidos a menos que para "pacíficos" clérigos, comediantes o artistas de estos que tanto pululan por la Villa y Corte...

Se dice en los mentideros...

Pasmosos son los sucesos que estos días transcurren en esta Villa, que anda fray Emilio Bocanegra harto ocupado, pues tal parece que el Diabolo ha venido a instalarse en aquesta Babilonia que es la Corte de las Españas...

Juzguen si no lo que sucedió a un hidalgo, que días ha que andaba enfermo, y creyéndose a punto de morir por los muchos dolores que en el estómago sentía, se había hecho dar la extremaunción y los santos sacramentos. Andaba el hombre algo recuperado paseando por el patio de su casa cuando qui-

so la mala fortuna que una teja le cayera sobre la cabeza, rompiéndole el cráneo y desparramándole los sesos. Los criados llamaron a un galeno, que certificó su muerte, pero que se quedó sorprendido al oír unos silbos que salían de la garganta del difunto. Palpó y halló que algo se le movía en las entrañas. Se llamó a clérigo y barbero, el primero para que exorcizara y el segundo para que sajara, y para sorpresa de todos del cadáver surgió una culebrilla de mediano tamaño, que murió al poco... Juzguen vuestas mercedes si no es cosa de brujería segura.

Claro que, de brujerías, nadie sabe tanto como ése tal Benavides, que aunque se dice sabio los avisados lo tienen por lo que es: brujo, alquimista y puede que hasta judío. Va chismorreando su criado, y bien podría ser, que ha descubierto su amo cómo fabricar oro... Lo cual interesará, a buen seguro, tanto a la Inquisición como a la Carda, los unos por lo uno, y los otros por lo otro. Y como somos gente del oficio, sobran las explicaciones, y pasemos ya de usar la deshuesada a empuñar la filosa...

SÓLO PARA EL NARRADOR

Los hechos son los siguientes: el erudito don David Benavides, docto aunque enigmático personaje (alquimista, matemático, biólogo e inventor) está en la actualidad estudiando viejos pergaminos para encontrar el llamado "número de oro" o "sucesión áurea" de los Pitagóricos. Dicho número, secreto de escuela junto con el número Pi, es muy útil para realizar determinadas operaciones aritméticas, y además, según los cánones del mundo clásico, era la clave de la proporción perfecta a nivel arquitectónico y artístico.

Hasta aquí, perfecto. Pero existe una secta, llamada la *Hermanidad del Divino Silencio*, que considera que hay que acotar los campos del saber: el Conocimiento sólo puede estar en manos de unos pocos elegidos (evidentemente, ellos).

1. Por cierto, Sergio Jurado, Aker para los amigos en la red, pidió y obtuvo de un servidor permiso para adaptarla a 7º Mar, así que voacés echen las cuentas... (Nota del Autor).

Y ya han empezado a mandarle algunas amenazas². Benavides no está del todo tranquilo.

La cosa se complica cuando su criado Valentín (que cree a pies juntillas que su amo es un brujo) cree descubrir que el fruto de los estudios del erudito es en realidad encontrar la fórmula de la transmutación de los metales, para fabricar oro a raíz de cualquier sustancia. Presa de excitación, huye de la casa para aliarse con un monipondio de pícaros y rufos cuyo jefe es un tal Fabrique *El Ansias*³. Junto a sus nuevos amigos, el criado traidor regresa a la casa con intención de torturar al brujo y arrancarle su secreto. Pero Benavides ha interpretado mal la desaparición de Valentín. Teme que la Hermandad lo haya asesinado, y decide huir de la Villa. Sólo se detiene el tiempo suficiente para enviar un mensaje a Sara, su hija, que vive con unos parientes en Alcalá. Fabrique y sus muchachos solamente encuentran una casa vacía... Pero *El Ansias* es un hombre paciente, tiene tiempo y sabe esperar. Mantiene la casa vigilada y aguarda. Una semana más tarde la figura de un apuesto (aunque imberbe) muchacho, vestido a la cazadora y ataviado con un vistoso sombrero verde intenta entrar en la casa. Se trata de Sara Benavides, la hija del erudito, disfrazada de muchacho para mejor andar por las no siempre respetuosas calles de la Villa. León, el lugarteniente de Fabrique, y tres de sus hombres intentan atraparla. En la huida, Sara intenta despistar a sus perseguidores entrando en la posada de *El Ciervo*...

INTRODUCCIÓN PARA LOS PERSONAJES

Una noche de invierno, los PJs se encuentran en la posada de *El Ciervo*, vaciando algunos pincheles de mosto de Toro, jugando a las cartas sus últimas monedas o quizá intentando atrapar entre sus brazos a la curtida y rijosa moza de pechos abundantes que sirve las mesas, con el fin de jurarle amor eterno... por lo menos durante media hora. El ambiente es bullicioso, pero sin tensiones, y todo parece indicar que va a ser una tranquila y relajante velada...

DONDE APARECE UN SOMBRERO VERDE

De pronto la puerta principal se abre y una figura cruza corriendo la posada, tan precipitadamente que choca con uno de los PJs (elegir alguno más o menos bajo de estatura), cayendo ambos al suelo. El desconocido no se detiene ni a murmurar una disculpa, se levanta y sale por la puertecilla que conduce al patio (que se usa de letrina) antes de que nadie pueda detenerlo. Los sombreros de ambos han caído al suelo. El desconocido, en su precipitación, coge accidentalmente el del PJ, dejando su vistoso sombrero de color verde tras de sí. Aquél que se lo ponga o lo examine con cuidado notará un bulto extraño, producido por un papel doblado debajo del forro. Por otro lado, los PJs no tendrán excesivo tiempo para investigaciones, ya que casi a continuación de

que el desconocido desaparezca por una puerta, cuatro valentones irrumpirán por la otra, y señalando al PJ que tenga el famoso sombrero verde calado o en la mano gritarán: ¡*Ahí está!*, lanzándose sobre él (de seguir el sombrero en el suelo se lanzarán contra el PJ que no tenga, creyendo que se le ha caído). Los valentones son León, Martín, Hansón y Cañuto. En un principio, se lanzarán contra el PJ sin armas, aunque echarán mano de las "herramientas" si alguien del grupo lo hace. Si uno de ellos resulta muerto, León es herido o encuentran mucha resistencia, intentarán la huida escapando por las calles en la oscuridad. Si se dispara alguna arma de fuego... la ronda llegará al grito de ¡*Dios guarde al Rey!* al cabo de 1D6 + 10 turnos de combate.

León

Lugarteniente de Fabrique

- ♦ Destreza: 10
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 14
- ♦ Ingenio: 10
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 13
- ♦ Armas: Espada pesada 15/8 (+5)
- ♦ Armadura: Sombrero (1) Ropa acolchada (1) Botas (1)
- ♦ Habilidades: Cabalgar 10, Callejeo 10, Habla de Germanía 11, Intimidación 13, Liderazgo 10

Martín

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 11
- ♦ Fortaleza: 11
- ♦ Ingenio: 9
- ♦ Reflejos: 12
- ♦ Bríos: 10
- ♦ Armas: Espada corta 13/9 (+2)

Ansón

- ♦ Destreza: 10
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 12
- ♦ Ingenio: 9
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 12
- ♦ Armas: Garrote (Pelea) 10 (+1)

Cañuto

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 9
- ♦ Reflejos: 12
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Ropera 13/9 (+2)
- ♦ Armaduras: Coleta de Cuero (2)

2. No se me extrañen, que los Pitagóricos, ya en su tiempo, se tomaban las matemáticas muy en serio. Los que divulgaban los secretos de la escuela eran convertidos en parte del paisaje... en calidad de abono (N. del A.).

3. En el Habla de Germanía, "ansia" significa tortura, así que el lector entenderá qué tipo de suela gasta el fulano en cuestión (N. del A.).



Tras el combate los PJs pueden examinar con calma el sombrero y la nota:

Querida hija: No te asustes ante mi brusca desaparición. Vete inmediatamente de Alcalá y dirígete a mi casa en Madrid. Allí encontrarás la clave de mi paradero, que se encuentra detrás de tus ojos. Quizá te sigan. Estate atenta. Desconfía especialmente de éste símbolo si llegas a verlo: el dibujo de una máscara sin boca.

Tu padre: David Benavides.

Nota para el Narrador: Si los PJs intentan perseguir a los agresores, será preciso recordarles que es de noche, el invierno ha sido especialmente lluvioso y las calles de la Villa carecen de alumbrado público, alcantarillas y aceras... Si pese a todo los dados se ponen de su parte y cogen prisioneros, confesarán trabajar para un tal Fabrique, que les ha ordenado capturar vivo (aunque no necesariamente ileso) a ése hombre de verde sombrero. Si los PJs indagan en busca de más detalles (un buen momento para lucirse con una buena tirada de *Intimidación*) podrán averiguar, además, que uno de ellos ha oído decir a Fabrique que van tras alguien que puede fabricar oro.

Si los PJs se asoman al patio buscando al misterioso (ahora ya no tanto) dueño del sombrero verde, se encontrarán con que está desierto. No da directamente a la calle, pero la tapia no es un obstáculo insalvable para una persona medianamente ágil.

Con todo, el grupo no tardará demasiado en tropezarse con la decidida Sara Benavides, que los acechará a la salida de la posada para seguirlos de cerca e intentar recuperar su sombrero y la nota que hay en él. Si es necesario, realizará su petición a punta de pistola. Su reacción posterior dependerá de las acciones de los PJs:

- ♦ Los miembros del grupo la convencen de que quieren ayudarla (con una buena tirada de *Charlatanería*, *Diplomacia*, o una mejor interpretación)... Se une a ellos confiadamente.
- ♦ Los PJ fallan la tirada anterior... Monta el arma con un ominoso “crec crec crec” y vuelve a exigirles que le den el sombrero.
- ♦ Los PJs reaccionan violentamente... pues intenta huir (ya habrá otra ocasión)⁴.
- ♦ Los PJs se dan cuenta de que alguien les sigue (tirada de *Espíritu*) y logran capturarla: lo confiesa todo escupiéndoselo a la cara, segura de que son hombres de la Hermandad.

⁴ Es necesario evitar a toda costa que algún PJ garrulo con los cables cruzados mate a la chica por error, que nos j*** la aventura (N. del A.).

- ♦ Los PJs dicen “bueno vale” y le entregan la nota. Pues parpadea un poco sorprendida de que todo sea tan fácil, traga saliva y huye a todo correr.

Sara Benavides

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 14
- ♦ **Fortaleza:** 9
- ♦ **Ingenio:** 11
- ♦ **Reflejos:** 13
- ♦ **Bríos:** 12
- ♦ **Armas:** Pistola 15 (+2)
- ♦ **Armadura:** Sombrero (1) Ropa acolchada (1) Botas (1)
- ♦ **Habilidades:** Cabalgar 12, Diplomacia 14, Etiqueta 11, Fingir 13, Latín 10, Seducción 14, Sigilo 13.

Si Sara se une al grupo les contará lo que sabe. Si los PJs deciden ayudarla a encontrar a su padre para protegerlo de sus enemigos los conducirá hacia la casa (situada en el barrio de Santa Cruz).

Si por el contrario los PJs dejan que Sara huya y no obstante desean seguir con el misterio podrán enterarse por los contactos habituales (amigos en la Ronda, confidentes, cuevachuelistas o simplemente con algo de charla ociosa en los mentideros) que con el nombre de David Benavides se conoce en la Villa a un erudito, antiguo catedrático de Alcalá y ex familiar de la Inquisición. Caudal inagotable de erudición y conocimientos, es docto en Historia, Geografía, Derecho Civil, Matemáticas, Astronomía y otros saberes, entre los que se incluyen la Astrología y la Alquimia. Algunos añaden más, y dicen que hace ya tiempo que se dejó seducir por el Maligno, aprendiendo magia y hechicería. De hecho, es algo más que un rumor el que la Santa Inquisición le siguiera los pasos durante una larga temporada, al parecer sin resultado. Su dirección es relativamente bien conocida (tirada de Suerte por parte del PJ que se interese por ella para averiguarla).

También pudiera suceder que los PJs se desentiendan de la chica y del misterio. En ese caso serán sometidos a vigilancia por los garrulescos hombres de Fabrique, que no vacilarán en llegar al secuestro, la tortura y el asesinato para alcanzar sus propósitos.

Donde una casa pequeña contiene un gran misterio

Nota para el Narrador: Si Sara no se ha unido al grupo inmediatamente después del incidente de la posada, los PJs la encontrarán en el interior de la casa.

Ésta es pequeña, construida a la malicia, es decir, de un solo piso. La puerta delantera está cerrada a cal y canto, y los postigos de las ventanas otro tanto. No obstante, la puerta de atrás, que da a un pequeño patio o corraliza, es otro can-

tar: no hacen falta tiradas para ver que ha sido forzada, y está simplemente entornada...

Si alguno de los miembros del grupo, empujado por un sano y paranoide sentimiento de supervivencia, anuncia su deseo de examinar los alrededores en busca de sospechosos, una tirada de Espíritu le hará fijarse en un mendigo que a todas luces dormita en el portal de enfrente de la casa, envuelto en una manta... manta que presenta un bulto que podría (con cierta buena voluntad) pasar por una muleta... pero que se parece en forma y aspecto, sospechosamente, a una ropera. Y es que se trata de Pedro, otro de los hombres de Fabrique, que, de sentirse descubierto, tratará de huir. Si el resultado de la tirada de Espíritu ha sido de un triple 1 podrán descubrir, también, una sombra detrás de una ventana, en un edificio cercano: se trata de uno de los agentes de la Hermandad del Divino Silencio, que también buscan al sabio...

LA CASA

- ♦ **Zaguán** (el equivalente a nuestro recibidor actual): La sala está decorada únicamente con un arcón de tapa plana (que funciona también de asiento). Está abierto y su contenido (capas, una holapanda, ropas de abrigo en general) se encuentran desparramados aquí y allá.
- ♦ **Cocina:** El hogar está lleno de ceniza, y el tiro de la chimenea parece a punto de atascarse de pura suciedad. Hay una mesa de madera de roble, muy recia. Un arcón guarda la vajilla de loza, que en su mayor parte ha sido arrojada al suelo. La alacena adolece de un desorden similar, y es evidente que ha sufrido un saqueo.
- ♦ **Biblioteca:** Alberga una respetable colección de casi cien tomos, en su mayoría tratados científicos: matemáticas, física, biología. Muchos de ellos son manuscritos redactados en latín, griego y hebreo, aunque en un lugar preferente puede encontrarse el Quijote de Cervantes. Pese a que se han tirado un par de libros al suelo, el desorden es mucho menor que en el resto de la casa (los supersticiosos hombres de Fabrique han supuesto que se trataba de libros de negra hechicería, y no han querido entrar en tratos con el Cornudo; los de la Hermandad no han podido entrar debido a la vigilancia de los anteriores).
- ♦ En un atril se encuentra un libro abierto, manuscrito en pulcro latín. Aquél que posea conocimientos de dicho idioma o en su defecto pase una tirada de *Teología* o *Latines*⁵ descubrirá que se trata de una copia de unas Actas Inquisitoriales. Si se busca el año 1570 se encontrará fácilmente el nombre de Hernando Alonso. Aquellos que sepan latín podrán leer el acta, levantada tras la muerte del antedicho: al parecer se trataba de un sacerdote apóstata, pues practicaba la magia y la hechicería. A pesar de todo temeroso de Dios, que se sepa solamente usó sus negras habilidades para hacer el bien, ayudando en lo posible y en lo imposible a amigos y vecinos. Por ello era querido por todos, y nunca fue denunciado, descubrién-

dose estos hechos dos años después de su muerte, acaecida en 1568. El funcionario que levanta el acta concluye diciendo que la iglesia de El Viso, en la provincia de Toledo, ha sido desconsagrada y cerrada, sin que se hallan podido encontrar por parte alguna los siete cráneos de cera que, según cuentan las gentes, están en algún lugar del sótano de la iglesia, cráneos que encierran a los siete demonios familiares del sacerdote.

- ♦ **Comedor:** Una gran mesa, sillas, una estantería que ha sido volcada. Al pie de la chimenea, arrancado de la pared, se encuentra un cuadro en el que está pintada Sara Benavides. Escritos en la parte interna del lienzo (es decir, en la parte no pintada) se encuentran los números:

10.20.11.23.11.7.19.16
10.6.11.10.13.23
XXLDM

Se trata, evidentemente, de una clave: cada número corresponde a una letra del abecedario... pero numerada en orden inverso, es decir, el 1 es la Z y así. Sara sabe que su padre es amigo de códigos jugando con letras y números, pero desconoce éste en concreto (a no ser que los PJs se lleen demasiado, que no es cosa de parar la partida dos horas). Traducido, el enigma dice:

HERNANDO
ALONSO
MDLXX (1570)

Si los Pj son un pelin garrulos y no acaban de pillar la idea del mensaje el misericordioso Narrador se puede sacar de la manga que Sara conoce el código (o, al menos, parte de él) para dar alguna pista sobre su resolución (por ejemplo, que las cifras corresponden a letras, y que suele escribirlos al revés)

- ♦ **Laboratorio:** Frascos, probetas y matraces. La mayor parte de ellos estrellados contra el suelo. Sin embargo, una tirada de Botica permitirá deducir que Benavides trabajaba con diferentes óxidos metálicos. En una mesa se encuentra un desordenado montón de papeles... que siembran el suelo, junto a los fragmentos de cristal. Sin necesidad de tiradas, es aquí donde más se han cebado los intrusos. Una tirada de Suerte permitirá encontrar un arrugado fragmento de una nota. En ella puede leerse:

et numerum aureum est: 1,1,2,3,5,8,13,21...

Se trata de un modo de encontrar el llamado número áureo de la proporción perfecta de los pitagóricos: Esta sucesión numérica (llamada la "sucesión Fibonacci" debido al matemático que la descubrió) permite, sumando a un número su anterior, formar una sucesión, que dividida da el valor aproximado del famoso número.

⁵ i los Pj son unos catetos, convendría recordar que Sara SI lee perfectamente el latín (N. del A.).

♦ **Habitación de Benavides:** Una gran cama, con la ropa deshecha y el colchón desgarrado, destripado de su relleno de borra de lana. Igualmente el baúl está abierto en un bostezo, con todo su contenido vomitado alrededor. Hay una mancha de orina en un rincón, manchando la alfombra (pequeño homenaje a *El gran Lebowski* de los hermanos Cohen).

Los Pj se pueden encontrar un par de salas más, tan saqueadas como estas, sin mayor interés.

DONDE SE REALIZA UN VIAJE

Es de esperar que de la visita a la casa sepan dónde se encuentra escondido el padre de Sara: en la aldea de El Viso, en la provincia de Toledo. A no ser que los PJs dispongan de medios de transporte propios, tendrán que ir en el carruaje de postas que cubre regularmente el trayecto Madrid-Toledo por el camino real. El precio del trayecto en carruaje de postas es de 12 reales. No incluye el alojamiento y comida en la venta. Con las lluvias invernales y la mala condición de los caminos se tarda casi dos días en llegar hasta la ciudad, por lo que el grupo tendrá que hacer al menos una noche en posada.

La posta cuenta con ocho plazas. Además de los PJs y Sara, viajan en ella dos pasajeros más:

El Capitan Gil de Ferdinando, de la Coronería de los Guardias del Rey (cuerpo fundado por el Conde Duque de Olivares). Es un hombre hosco y poco hablador, de temperamento muy vivo, que retaría al mismísimo Diablo a la menor provocación. Viaja a Toledo por motivos familiares.

Capitán Gil de Ferdinando

- ♦ **Destreza:** 13
- ♦ **Espíritu:** 14
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 9
- ♦ **Reflejos:** 13
- ♦ **Bríos:** 12
- ♦ **Armas:** Ropera 15/10 (+3), Daga de Guardamano 10 (+1).
- ♦ **Armadura:** Sombrero (1), Camisa acolchada (1), Guantes (1), Botas (1).
- ♦ **Maniobras de Esgrima:** Esgrima de Espada y Daga (Nivel 3), Entrenamiento de Mano Torpe (Nivel 3).
- ♦ **Ventajas:** Esgrimista.
- ♦ **Desventajas:** Sanguinario.

El hermano Sebastián de Cayena, un individuo afable que lleva el hábito negro de los benedictinos. De charla agradable, afirmará formar parte (aunque en grado mínimo) de la casa real (de hecho, es confesor de uno de los mayordomos del Aposentador real). Viaja a Toledo (sede del Obispado) para entrevistarse con sus superiores. Dejará entrever en la conversación de que se debe a un asunto de faldas... (y, caso de que la muchacha haya renunciado a su disfraz de hom-

bre, no cesará de soltarle lindezas a Sara siempre que tenga ocasión. Lo mismo hará, incluso simultáneamente, con cualquier otra fémina de buen ver que esté en el grupo)

Nota para el Narrador: En realidad el supuesto monje es fray Antonio de Somosierra, miembro destacado de la Hermandad del Divino Silencio, profeso de la feroz y radical orden de los dominicos y calificador de la Inquisición. Si algún PJ sospecha de él y pasa una tirada de Detectar Mentiras podrá apreciar algo raro, cierto brillo de excesivo interés en sus miradas, cierta solapada avidez en sus preguntas, algo poco natural en sus respuestas. Solamente entonces el Narrador le dejará hacer una segunda tirada, de Espíritu, para que se dé cuenta del curioso anillo que lleva en el dedo índice de la mano izquierda: Representa una máscara sin boca...

Si los PJs no han dado esquinazo a los hombres de Fabrique en la Villa (matando o neutralizando al falso mendigo) éstos se enterarán del viaje y prepararán una emboscada. Al atardecer del primer día de viaje la posta encontrará el camino bloqueado por una carreta, sin tiro y aparentemente abandonada. Cuando el carruaje se detenga, los hombres de Fabrique apostados por los alrededores atacarán. Su plan es muy sencillo: matarlos a todos excepto a Sara, para torturarla y obligarla a confesar dónde se encuentra su padre (no son hermanitas de la caridad, precisamente). Si la mitad o más caen en el ataque, el resto huirá.

Evidentemente, si los PJs disponen de transporte propio o compran o alquilan un carruaje no llevarán consigo PNJs pasajeros, pero no por ello se librarán de la emboscada.

Fabrique el Ansias

- ♦ **Destreza:** 13
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 11
- ♦ **Reflejos:** 12
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Ropera 14/10 (+3), Pistola 12 (+1).
- ♦ **Armadura:** Sombrero (1), Coletto (2), Guantes (1), Botas (1).
- ♦ **Habilidades:** Cabalgar 12, Callejeo 14, Habla de Germanía 12, Intimidación 13, Liderazgo 12, Sigilo 10.

Alonso

- ♦ **Destreza:** 13
- ♦ **Espíritu:** 11
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 9
- ♦ **Reflejos:** 12
- ♦ **Bríos:** 11

- ♦ Armas: Ropera 14/10 (+3)
- ♦ Armadura: Camisa Acolchada (1).

Otto

- ♦ Destreza: 11
- ♦ Espíritu: 9
- ♦ Fortaleza: 13
- ♦ Ingenio: 10
- ♦ Reflejos: 10
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Garrote (Pelea) 11 (+2)

Francisco

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 9
- ♦ Reflejos: 12
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Arcabuz 12 (+4)

Pedro

- ♦ Destreza: 10
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 11
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Arcabuz 10 (+4)

Valentín

Ex-criado de Benavides.

- ♦ Destreza: 11
- ♦ Espíritu: 13
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 9
- ♦ Reflejos: 12
- ♦ Bríos: 12
- ♦ Armas: Daga 12/7 (+0).

Al llegar a Toledo, los PJs deberán alquilar o comprar caballos o un carruaje, si es que no lo hicieron en la Villa, pues no hay posta que conduzca hasta El Viso. Los caminos hasta la aldea están aún en peor estado que por los que han ido hasta ahora (invierno no es muy buena época para viajar), de forma que el viaje durará dos días más.

Por su parte, en Toledo el supuesto "hermano Sebastián" se reunirá con otros tres compañeros, enviando a uno de ellos a seguir discretamente a los PJs. Un miembro del grupo que desee comprobar que nadie les sigue podrá hacerlo con una tirada difícil de Espíritu (aunque se aplica la ventaja de *Sentidos Desarrollados* si la posee), detectando así, a lo lejos, al jinete que les ronda los pasos.

DONDE TODO SE EXPLICA Y TODO ¿TERMINA?

Al anochecer del segundo día (cuarto desde su salida de la Villa) el grupo llega a El Viso. Se trata de una aldea pequeña, de gente sencilla pero desconfiada hacia los forasteros. Nada que no se pueda arreglar con algo de educación, mano izquierda, alguna propinilla a tiempo y alguna tirada de *Diplomacia* o similar, más que nada para relajar los ánimos. Por otro lado, dar con el paradero de Benavides no es difícil, con simpatías o sin ellas: es el único forastero del pueblo. Una viuda, que vive cerca de los restos de la "iglesia maldita", le ha alquilado una habitación. Maese David Benavides es un anciano de pelo y barba blancos, cuerpo menudo y ojos vivaces, que se mueve con agilidad pese a sus años. Su único equipaje es un atado de ropa, un grueso fajo de papeles (la obra de su vida, asegura) y un viejo pistolón que, a la hora de la verdad, no está muy seguro de saber usar. Abrazará con efusión a su hija, escuchando ansioso el relato de su odisea. Del mismo modo, hará al grupo numerosas preguntas sobre los posibles indicios que hayan podido encontrar de la Hermandad, poniéndoles en guardia contra ella. Para desilusión de los más ambiciosos, les explicará que su objetivo no es encontrar la fórmula alquímica para producir oro, sino simplemente resolver un problema matemático.

David Benavides

- ♦ Destreza: 11
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 9
- ♦ Ingenio: 14
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Pistola 8 (+1).
- ♦ Habilidades: Botica 16, Latín 15, Griego 13, Latines 15, Teología 15.
- ♦ Ventaja: Letrado.
- ♦ Desventaja: Mala Fama.

Los PJs pueden decidir entre quedarse a pasar la noche en la aldea (no hay posada, pero pueden dormir juntos en algún granero o pajar, o dividirse por las casas del pueblo) o intentar huir con Sara y su padre si se sienten perseguidos. En ambos casos, Antonio de Somosierra y sus hombres intentarán dar un golpe de mano nocturno para llevarse con ellos a Benavides. De resultar imposible intentarán hacerse al menos con Sara, para extorsionar a su padre.

Los hombres de la Hermandad lucharán hasta la muerte. Solo su jefe, de ver las cosas muy difíciles, intentará huir (y si tiene alguna posibilidad el Narrador haría bien en conservarlo para el futuro, y "regalar" a los PJs la desventaja de *Enemigo* a nivel 2). Y es que los enemigos con deudas pendientes sientan bien a cualquier campaña...

Fray Antonio de Somosierra (Sebastián de Cayena)

- ♦ Destreza: 14
- ♦ Espíritu: 14
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 12
- ♦ Reflejos: 14
- ♦ Bríos: 12
- ♦ Armas: Ropera 16/11 (+3), Pistola de Silla 14 (+3).
- ♦ Armadura: Sombrero (1), Camisa acolchada (1), Colet de Cuero (2), Guantes (1), Botas (1).
- ♦ Habilidades: Cabalgar 14, Diplomacia 14, Etiqueta 12, Fingir 15, Latín 12, Liderazgo 14, Sigilo 13, Teología 11.
- ♦ Maniobras de Esgriima: A Fondo, Ataque Rápido, Deslizamiento.
- ♦ Ventajas: Esgrimista.
- ♦ Desventajas: Secreto.

Pedro Medina

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 11
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 10
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Ropera 13/9 (+2)
- ♦ Armadura: Sombrero (1), Colet de Cuero (2), Guantes (1), Botas (1).

Luis Sotolargo

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 11
- ♦ Ingenio: 9
- ♦ Reflejos: 12

- ♦ Bríos: 12
- ♦ Armas: Ropera 14/10 (+2), Pistola 11 (+1).
- ♦ Armadura: Sombrero (1), Camisa Acolchada (1), Guantes (1), Botas (1).

Francisco Fernández

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 11
- ♦ Fortaleza: 12
- ♦ Ingenio: 10
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Espada Pesada 13/7 (+3)
- ♦ Armadura: Sombrero (1), Camisa Acolchada (1), Guantes (1), Botas (1).

Si los secuaces de fray Antonio, a juicio del Narrador, son demasiado poca cosa para el grupo, nada impide crearles algún que otro “hermano clónico” de Luís Sotolargo más.

CONCLUSIÓN

Caso de que todo salga bien, los PJs consigan rechazar a la Hermandad y el erudito sobreviva... bueno, se irá con su hija hacia el sur, hacia Sevilla, para embarcar allí rumbo a Italia, donde afirma que estará seguro, pues tiene amigos poderosos que lo protegerán. Si el Narrador quiere alargar la aventura, los PJs pueden escoltarles en su viaje. Si no, es el momento de la despedida...

Recompensas

Cada Pj recibirá 4PX por jugar esta aventura hasta el final. Se pueden conceder a nivel individual hasta 2 PX más por buena interpretación o por una actuación destacada. 

