

CONDENACIÓN

Aventura para 3 – 5 jugadores no noveles. Sería interesante que uno de los PJS fuera juglar, pero no es imprescindible. La historia transcurre en Palma del Río en el año 1360. Por supuesto, el DJ puede trasladar la acción a otro tiempo y lugar de los especificados aquí.

De camino a Palma

Los PJS se encuentran siguiendo el curso del río Genil o del Guadalquivir, da igual si se dirigen al norte o al sur, pero es mejor si marchan dirección oeste. El caso es que a lo lejos se adivina la conjunción de estos dos ríos y se divisa un pueblo amurallado sobre la llanura. Se trata de Palma del Río, propiedad del conde Bocanegra y perteneciente al condado de Palma. Los PJS están cansados y esperan que les permitan el acceso para poder descansar en alguna de las posadas del pueblo.

Entonces, a un lado del camino, ven a un hombre de mediana edad, andrajoso y con algunas canas que está sentado en un tronco con la cabeza gacha. Cuando se acerquen más oírán cómo solloza y verán que está lleno de magulladuras. Los PJS pueden preguntarle qué le pasa, pero si lo ignoran, este saldrá en su busca cuando pasen por su lado. El hombre pedirá ayuda desesperadamente, llorando a más no poder y tirando de las ropas de los PJS. Si siguen ignorándolo, el hombre sacará una flauta travesera de madera y la tocará; momentos después uno de los PJS sentirá una gran tristeza y compasión por el hombre, y sentirá deseos de ayudarlo, intentando convencer a sus compañeros. En caso de que los demás PJS cojan de la oreja al PJ afectado y le insten a seguir su camino, la aventura termina aquí. Si finalmente deciden escuchar al pobre hombre, este les dirá que se llama Mateo, que es un juglar y que viajaba con un grupo de actores y juglares con los que trabajaba desde hacía años, cuando de pronto unos bandidos surgieron del bosque y les atacaron. Él consiguió escapar escondiéndose entre la espesura, pero sus compañeros corrieron peor suerte: todos murieron apaleados, y mientras Mateo permanecía escondido sumido en una amarga impotencia, vio cómo los bandidos les robaban las pocas pertenencias que tenían. Pero entonces vio que Alis seguía viva entre los cadáveres de sus amigos. Los bandidos se dieron cuenta y se la llevaron, hablando de venderla como esclava en la morería de Palma. Alis es una chica de unos 13 años que Mateo considera como su propia hija, y está desesperado por recuperarla. No puede ofrecer gran cosa a los PJS, apenas tiene unas 50 monedas y algo de comida, pero les dirá que si encuentran a los bandidos podrán quedarse con su botín. Dicho esto, todo buen PJ aceptará ayudar a Mateo, sabiendo que el DJ le está proponiendo vivir una nueva aventura...

La historia de Mateo

Corría el año 1358 cuando Mateo y su grupo de artistas se instaló en cierto pueblo para llenar sus calles de música, bailes y cuentos. Cayeron bien a los vecinos y tanta fama llegaron a tener entre ellos que un noble supo de su existencia y los invitó a su mansión para que trabajaran durante una importante cena que iba a tener

lugar. Ilusionados ante tal propuesta, el grupo accedió y pronto se encontraron en aquella mansión, en un amplio y lujoso salón, rodeados de los comensales mientras cumplían su función de entretenimiento. Entonces Mateo vio que uno de los invitados, de enigmático semblante, estaba siendo servido por una niña, Alis, de origen judío. A pesar de la suciedad que se acumulaba en sus ropas y en su pelo, la niña era preciosa, y a Mateo se le vino inmediatamente a la cabeza el recuerdo de su hija, que murió de tifus junto con su esposa. Durante un descanso, Mateo intentó averiguar algo sobre ella indagando entre los criados de la mansión, que sólo pudieron decirle que era la hija de una criada de aquel comensal, que había muerto en extrañas circunstancias, y tras su muerte el noble se había hecho cargo de ella. Una vez terminada la función, cuando los criados estaban comiendo las sobras de una enorme hogaza de pan sobre la cual el grupo había actuado, Alis se acercó para llenarse un poco el estómago. Mateo habló con ella y se enteró de que aquel noble la utilizaba como su esclava sexual y había cometido con ella toda clase de perversiones. Profundamente asqueado y lleno de odio hacia aquel hideputa, Mateo planeó sacar a Alis a escondidas de la mansión y adoptarla como su hija. Cuando el noble que les había contratado les despidió, Alis salió con ellos, oculta entre sus ropas, y decidieron comer y descansar en una posada. Pero mientras descansaban, el noble propietario de Alis se presentó de repente en la habitación que habían alquilado requiriendo que les devolvieran a la niña. Mateo tuvo la mala suerte de topar con un poderoso alquimista servidor de Masabakes. Entre él y el grupo consiguieron derrotarle, pero antes de morir, el alquimista le lanzó un hechizo de Condenación, y le dijo “Vivirás para ver cómo mueren a tu alrededor todos aquellos a los que amas, y tú no podrás hacer nada por evitarlo”. Y por desgracia, la maldición se está cumpliendo...

La flauta de Mateo

Un día se encontraba Mateo interpretando una melodía en solitario con su flauta, cuando advirtió que un hombre, un burgués presumiblemente por las ropas que vestía, permanecía profundamente atento y concentrado en ella, no muy lejos de él. Cuando Mateo terminó su interpretación, el desconocido se le acercó y le felicitó por su habilidad con la flauta. Cuál fue su sorpresa cuando el hombre sacó una flauta de debajo de su manga y se la entregó a Mateo, diciéndole: “Con esta flauta serás capaz de llegar al corazón de cualquier persona que escuche tus melodías”, tras lo cual se fue. Mateo observó la flauta y vio que tenía unos extraños grabados. Al hacerla sonar lo le pareció nada especial. Pero poco a poco fue descubriendo que al intentar transmitir un sentimiento a través de una melodía, podía hacer que una persona que la estuviera escuchando cambiara su estado de ánimo de forma inmediata. Si se apoderan de ella los PJS, pueden descubrir con una tirada de *con. mágico* que está hecha con madera de mandrágora, y si sacan una tirada de *leer y escribir* en idioma hebreo, sabrán que los

grabados se corresponden con las letras hebreas iod, theth y peh; y con otra tirada de *teología* hebrea, que estas letras representan respectivamente la acción, la perfección de la Creación y la apertura de donde mana la Palabra. Para saber sacarle partido se necesita tener más de 100% en *música* y sacar una tirada de IRR y otra de *música* al elegir el receptor, que no tiene derecho a resistirse. No se necesitan puntos de concentración. Su función es implantar un sentimiento en el receptor a través de la música: tristeza, rabia, angustia, felicidad, compasión, cariño, indiferencia, entusiasmo, etc.

Palma del Río

Mateo acompañará a los PJS durante la aventura. Puedes hacer que use su flauta en momentos críticos, pero él prefiere usarla sólo para tocar melodías, sin influir con ellas a través del su poder si no es estrictamente necesario. Al llegar a las puertas de la muralla, si hay algún noble o burgués en el grupo no tendrán muchos problemas para entrar, pero si son villanos o campesinos se las tendrán que arreglar de alguna forma, ya que corren tiempos difíciles y el señor Bocanegra no quiere que se le cuelen malhechores en sus tierras. Es un pueblo más o menos grande, de unos mil habitantes. Hay varios lugares de interés:

1 – La morería. Es el primer lugar donde los PJS deberían indagar, ya que Mateo les comentó que había oído decir a los bandidos que iban a vender a Alis a algún musulmán como esclava. Con algunas tiradas de competencias de Comunicación, tipo *elocuencia* y *soborno*, averiguarán que hay un noble nazarí que está de paso en el pueblo y que lleva consigo a una pequeña esclava judía.

2 – La judería. Separada del resto del pueblo por unas puertas que bloquean el paso a través de las calles por las que se accede a ella. Dentro, las calles son muy estrechas, tanto que no se puede pasar montado a caballo. Muy cerca de las puertas está la alcaicería, la calle más ancha de la judería, donde se reúnen multitud de tiendas. La sinagoga está más o menos en el centro, y el macaber (cementerio) se encuentra adosado a la muralla que da al exterior del pueblo. En la judería los judíos administran la justicia de forma autónoma, de modo que si los PJS se meten en líos pueden ser detenidos por los mucedim (una especie de alguaciles), llevados a juicio por el Bedin (fiscal y jefe de policía) y juzgados según las leyes judías por el Dayyanim (juez). Aquí pueden darle a los PJS la misma información que en la morería.

3 – Hospital de San Sebastián. Fue fundado por el conde Bocanegra. Tiene varias salas con camas para los enfermos, una bodega donde guardan las provisiones, un establo, un herbolarium (jardín de plantas medicinales) y algunos edificios destinados para los religiosos que trabajan en el hospital. El hospital acoge a pobres y a enfermos, pero no a leprosos y otros enfermos infecciosos. A grandes rasgos, existe un hermano hospedero cuyo fin es asignar cama a cada enfermo, un hermano limosnero que reparte los donativos entre los pobres, y el portero que toca una campana que hay en la puerta cuando se presentan casos urgentes, además del personal administrativo, ocupado por altos cargos. El médico, acompañado del boticario y algunos enfermeros,

visita a cada enfermo y dicta el tratamiento al boticario. A los enfermos muy graves se les hace el testamento.

4 – Convento de Santa Clara y Santo Domingo. Si los PJS necesitan de los poderes divinos de algún hombre de Dios, este es el lugar indicado. En él moran monjes franciscanos. Fue fundado por Juan de Marcos Albas, un Caballero Veinticuatro de Córdoba, para que oraran por su esposa, arrepentido tras haberla matado por un ataque de celos.

Cuando los PJS hayan investigado un poco, se cruzarán con un grupo de seis hombres armados con garrotes. En ese momento Mateo correrá a esconderse detrás de uno de los PJS y les dirá que son los bandidos. Tener un enfrentamiento abierto con ellos en plena calle puede costar a los PJS la intervención del alguacil a través de los alguaciles de espada y ser encerrados hasta que sean juzgados por el alcalde. De cualquier manera, si se enfrentan a los bandidos y vencen, mediante *tortura* podrán saber de ellos que han vendido a Alis a un moro de la morería que vestía ropas lujosas y llevaba numerosos colgantes y anillos. Si no sobrevive ningún bandido, podrán encontrar en el cuerpo de uno de ellos una bolsa de dinero con 5 dinares, por lo que sabrán que han vendido a Alis a un moro que viene del Reino de Granada.

Awland ibn-Sumadih

Este es el noble nazarí que ha comprado a Alis. Ha llegado al pueblo siguiendo la pista de un judío llamado Yehudá ben-Jacob, quien estando en Granada cometió varios crímenes contra Allah, además de perjudicar a la familia de Awland, que tuvieron que huir de la ciudad debido a que Yehudá los enemistó con un cadí (juez), quien pretendía continuamente buscar la ruina de la familia. Lo único que quiere Awland es vengarse de Yehudá, pero no sabe que este es un poderoso cabalista oscuro. Cuando unos bandidos se le acercaron con la intención de venderle una esclava judía, Awland no se lo pensó, pues con ella tendría la oportunidad de entrar en la judería alegando que es la hija de un judío amigo suyo llamado Yehudá y que viene a traérsela después de pasar una temporada en Granada al cuidado de unos famosos médicos nazaríes que la han curado de su enfermedad. Por ello, vestirá a Alis algo mejor que a una esclava, aunque respetando las leyes cristianas que prohíben a los judíos llevar pieles blancas y paños de color. Una vez dentro de la judería, ordenará a sus hombres que indaguen y no se separará ni un momento de Alis, cuya presencia le permite estar allí sin levantar excesivas sospechas. Los PJS podrían tener algún encuentro con los hombres de Awland.

Yehudá ben-Jacob

Este es un despiadado judío sólo interesado en enriquecerse a costa de los demás. Perjudicó a la familia de Awland a petición de otra familia nazarí que rivalizaba con ella (y recibiendo por ello una sustanciosa cantidad de monedas). Pero se enteró de que Awland había estado indagando sobre el culpable de su desdicha, y se había enterado de que era él junto con aquella familia rival. Siendo imposible ya vengarse de la familia, Awland se dedicó a seguirle el rastro, y debido a la poca protección

de la que disponía Yehudá, este tuvo que marcharse intentando despistar a Awland. Se dirigía a Sevilla, y por el camino paró en Palma del Río. Al ver la judería, Yehudá decidió quedarse por allí durante algún tiempo, pensando que estaría seguro entre los suyos.

Buscando a Alis

Si los PJS indagan en la judería, se enterarán de que el noble nazarí que iba con Alis no la trataba como una esclava, y que estaba buscando al padre de la niña, llamado Yehudá. Esto ya les sonará bastante raro a los PJS. Estos también se enterarán de que el susodicho judío se hospeda en una posada, ya que está de paso, aunque ya lleva allí más de una semana. Presumiblemente, los PJS se dirigirán a la posada para preguntar por Yehudá. El posadero les dirá que sí, que se hospeda allí, pero que no lo ha visto desde ayer, cuando curiosamente un moro llegó también preguntando por él con una niña. Tal vez los PJS quieran registrar la habitación de Yehudá. Si entran en ella, tras la puerta verán que hay un círculo hecho con sal, dentro del cual hay un signo escrito con cenizas y algo de sangre. Sólo con una tirada de *cábala*, o en su defecto una de *con*. mágico con malus de -50%, podrán saber que se trata de una trampa mágica. Si entran con cuidado, el primero que entre podrá hacer una tirada de *otear* para comprobar si ve el círculo, cosa que no podrá hacer si entra “a saco”. En cualquier caso, en el momento en el que se rompa el círculo (pisándolo, por ejemplo), el PJ que lo rompa se verá poseído por un Elohim (ver *Sefarad*, p. 22), lo cual le hará verse afectado por los efectos de un hechizo de Maldición, sin que un Anular Maldición lo remedie; sólo servirá Expulsión o un Exorcismo. Aparte de eso no encontrarán nada en la habitación, lo que significa que Yehudá ha huido y le ha dejado un regalito a quien le estuviera siguiendo... Esto permite a los PJS saber dos cosas: que el moro es su enemigo y que Yehudá es mago (por la trampa). Cuando salgan de la posada estarán algo desconcertados, ya que no sabrán por dónde buscar. Pero en ese momento se acercará un individuo escandalosamente interesado en los PJS, mirando a constantemente a ambos lados, como si sufriera de manía persecutoria. Se trata de un malsín, que a cambio de una buena cantidad revelará el paradero de Yehudá: el macaber, es decir, el cementerio judío. Y es que el malsín está pagado por el propio Yehudá, quien le dijo que se pusiera a vigilar a la puerta de la posada y que hiciera el papel de malsín con cualquiera que preguntara por él en la posada, diciéndole que lo había oído murmurar que se dirigía al cementerio judío. El supuesto malsín, si los PJS se lo preguntan, admitirá que también ha informado de esto a un moro que iba con una niña judía.

El macaber

Yehudá estaba harto de huir y sabía que si no se libraba ya de Awland, este acabaría encontrándolo y matándolo, por lo que intentó tenderle una trampa para librarse de él de una vez por todas. Lo esperó en el cementerio mientras levantaba a seis muertos. Awland se había oído algo raro, pero su sed de venganza le cegó y entró nimcha en mano dispuesto a acabar con la vida de Yehudá. Sus dos hombres le acompañaron en la lucha, pero después de

eliminar a dos de los muertos nada pudieron hacer y fueron abatidos por ellos con ayuda de los hechizos del judío. Por desgracia, Alis entró con Awland al cementerio y también fue asesinada por los muertos vivientes. Los PJS llegarán al cementerio justo después de que Awland y sus hombres sean eliminados. Al entrar verán a Yehudá rodeado de sus cuatro muertos tras unas lápidas, y Mateo verá con gran estupor el cadáver de Alis en el suelo. Acto seguido se le llenarán los ojos de lágrimas de tristeza e ira, al comprobar que la maldición del brujo al que le arrebató a Alis se había completado. Sin pensárselo dos veces, Mateo sacará un cuchillo y se lanzará hacia Yehudá, pero los muertos le cierran el paso, por lo que se deberá enfrentar con uno de ellos. A Yehudá sólo le quedan 7 PC, y al ver a los PJS esperará que se acerquen para hacer Conmoción. Si los PJS lo matan, al siguiente asalto un Mashkit tomará posesión de su cuerpo durante 31 asaltos (ver características en la sección *Dramatis Personae*). Si a los PJS les ha resultado fácil deshacerse de sus enemigos y entre ellos hay algún servidor del demonio o un mago goético, un minuto después de que terminen el combate sentirán un leve temblor de tierra, y oirán un sonido como si estuvieran escarbando tierra. Mientras, una voz suave pero enérgica clamará: “Habéis derramado sangre en tierra sagrada. Pagaréis por esta profanación.” Y oído esto surgirán de las tumbas multitud de cuerpos ocupados por la Jauría de Dios, tantos como cuatro veces los PJS más Mateo, si sigue vivo.

Final

Si Mateo sobrevive dará las gracias amargamente a los PJS por su ayuda. Mostrará un semblante muy sombrío y deprimido mientras lleva el cuerpo de Alis a la sinagoga para pedir que le concedan un entierro judío. Si los PJS permanecen todo este tiempo con él, tras el entierro se pondrá a interpretar una triste melodía con su flauta frente a la tumba de Alis. Después desaparecerá entre las estrechas calles de la judería y los PJS no lo volverán a ver (¿...o sí?). Ahora los PJS pueden proseguir su viaje...

Recompensas

Por jugar esta aventura, los PJS recibirán 40 PA más otros 20 por ideas e interpretación.

DRAMATIS PERSONAE

Awland ibn-Sumadih

FUE	15	Altura: 1,77 m.
AGI	15	Peso: 72 kg.
HAB	15	Edad: 23 años
RES	15	Aspecto: 15 (normal)
PER	15	RR: 80%
COM	15	IRR: 20%
CUL	10	Pc: 4

Armas: Nimcha 65% (daño: 1D6 + 2 + 1D4), Telek 50% (daño: 1D3 + 2 + 1D4).

Protecciones: Coraza corta (prot. 6), Adarga (prot. 3).

Competencias: Cabalgar 45%, Discreción 30%, Elocuencia 60%, Escuchar 35%, Psicología 50%, Seducción 50%, Soborno 35%, Escudo 40%.

Hechizos: Carece.

Equipo: Nimcha y telek con sus vainas, adarga, anillo de plata fina valorado en 100 monedas.

Mateo el Juglar

FUE	12	Altura: 1,58 m.
AGI	15	Peso: 61 kg.
HAB	15	Edad: 37 años
RES	13	Aspecto: 10 (mediocre)
PER	05	RR: 35%
COM	20	IRR: 65%
CUL	20	Pc: 13

Armas: Cuchillo 35% (daño: 1D6 + 1D4).

Protecciones: Ropa gruesa (prot. 1).

Competencias: Cantar 60%, Correr 30%, Esconderse 40%, Juegos de manos 45%, Música 105%, Esquivar 35%, Pelea 45%.

Hechizos: Carece.

Equipo: Cuchillo, flauta mágica (ver descripción pag. 1).

Yehudá ben-Jacob

FUE	10	Altura: 1,67 m.
AGI	13	Peso: 60 kg.
HAB	17	Edad: 30 años
RES	15	Aspecto: 13 (normal)
PER	15	RR: -55%
COM	10	IRR: 155%
CUL	20	Pc: 31

Armas: Cuchillo 25% (daño: 1D6 + 1D4)

Protecciones: Carece

Competencias: Alquimia 60%, Cábala 100%, Con.

Mágico 100%, Elocuencia 45%, Hebreo 65%, Leer / Escribir 80%, Psicología 35%.

Hechizos: Despertar a los Muertos (105%), Protección Mágica (105%), Conmoción (80%).

Hechizos cabalísticos: Cruz Qlipothica (155%), Pensamiento impuro (140%), Invocar a Aquella que se regocija en la sangre del herido (105%), Trampa del Elohim (105%), Sabiduría del Abismo (55%).

Equipo: Cordón de algodón (talismán de Protección Mágica), anillo de oro con piedra negra engarzada (talismán de Despertar a los Muertos), piel de un nonato llena de esputo y sangre (talismán de Conmoción), hierro oxidado cubierto con pergamino virgen y manchado de sangre de demonio (talismán de Sabiduría del Abismo). Poderes especiales: El cuerpo de Yehudá está poseído por un Mashkit. En cuanto muera, el Mashkit tomará posesión de su cuerpo, tomando la forma de un humanoide lupino femenino con abundante pelo, para vengarse de los asesinos de Yehudá (ver a continuación). Nota: Si no se dispone del suplemento *Sefarad*, sustituir los hechizos cabalísticos por otros.

Yehudá poseído por el Mashkit

FUE	20	Altura: 1,67 m.
AGI	23	Peso: 60 kg.
HAB	22	Edad: 23 años
RES	30	Aspecto: 3 (repugnante)
PER	20	RR: 0%
COM	0	IRR: 150%

CUL 10 Pc: 30

Armas: Garras 60% (daño: 1D6 + 1D6), Mordisco 40% (daño: 1D8 + 1D6), Desgarre (daño: 2D6 + 1D6)

Protecciones: Pelo (prot. 3).

Competencias: Esquivar 60%, Correr 90%, Saltar 90%, Nadar 90%, Rastrear 75%, Discreción 90%, Esconderse 75%.

Hechizos: Dominación (135%).

Poderes especiales: Puede realizar dos ataques de garras y un mordisco por asalto; si aciertan dos de estos tres ataques, en el siguiente puede hacer un desgarre. Aullido de Gul: hace abortar a las mujeres y quien lo escucha sufre los efectos de un hechizo de Conmoción.

Equipo: Carece.

Bandidos

FUE	18	Altura: varía
AGI	12	Peso: varía
HAB	12	Edad: varía
RES	15	Aspecto: varía
PER	18	RR: 60%
COM	15	IRR: 40%
CUL	10	Pc: 8

Armas: Garrote 40% (daño: 1D6 + 1D4)

Protecciones: Peto de cuero (prot. 2)

Competencias: Correr 30%, Esconderse 30%, Escuchar 45%, Otear 60%.

Hechizos: Carecen.

Equipo: Garrote, 2D20 monedas cada uno.

Muertos

FUE	10	Altura: varía
AGI	10	Peso: varía
HAB	10	Edad: varía
RES	14	Aspecto: varía
PER	05	RR: 0%
COM	01	IRR: 100%
CUL	05	Pc: 20

Armas: Garras 40% (daño: 1D8)

Protecciones: Carecen.

Competencias: A nivel de base.

Hechizos: Carecen.

Equipo: Carecen.

Poderes: No se desmayan por efecto de sus heridas (es decir, morirán cuando reciban 28 puntos de daño).

Jauría de Dios

FUE	15	Altura: varía
AGI	10	Peso: varía
HAB	15	Edad: varía
RES	15	Aspecto: varía
PER	10	RR: 125%
COM	10	IRR: 0%
CUL	10	Pc: 0

Armas: Garras 60% (daño: 1D8)

Protecciones: Carecen.

Competencias: A nivel de base.

Hechizos: Carecen.

Equipo: Carecen.

Poderes: No se desmayan por efecto de sus heridas (es decir, morirán cuando reciban 30 puntos de daño).