El Santo Grial

Una aventura para Medievo Oscuro

El Santo Grial

por Víctor Jané Llopis

Aventura para 3 ó 4 supervivientes de nivel 3 ambientada en lo que otrora fueron tierras de Jaca, en Aragón.
Los protagonistas deberán hallar un preciado cáliz que levanta las suspicacias de diferentes grupos que desean conseguirlo.
Su búsqueda les ayudará a tomar partido y acabar eligiendo bando, entre el bien y el mal, antes de la batalla final.

INTRODUCCIÓN PARA EL DM

Año 24 en el calendario de Lucifer, Roma. Los escribanos de la basílica negra han descubierto un viejo tomo del S. VI, obra del abad Donato, que relata la historia de San Lorenzo y su relación con el cáliz de la última cena.

Después de ser informado y examinar el libro, el Papa Negro ha enviado un fiel servidor, un Diablo del Abismo que responde al nombre de Yzel, junto a una guardia de cinco Sectarios, para buscar tan preciada relíquia, en lo que antaño fue la ciudad de Huesca, en Hispania.

San Lorenzo y el Santo Grial

Durante su mandato en el siglo III, el emperador Valeriano proclamó un edicto por el que se prohibía las reuniones y los cultos cristianos bajo pena de persecución y condena a muerte.

Los obispos y sacerdotes que fueron apresados serían martirizados públicamente hasta su fallecimiento, mientras que algunos miembros de familias pudientes con cargos de importancia, que practicaban el culto cristiano, fueron exiliados y desposeídos de sus riquezas y posesiones.

El Papa Sixto II, antes de ser martirizado, le confió a su diácono Lorenzo una importante tarea. Este, que también sería martirizado y asado vivo en una parrilla pocos días más tarde, era el encargado de administrar los bienes de la Iglesia y el cuidado de los pobres, por ello debería poner a buen recaudo algunas reliquias de sumo valor. Entre ellas destacaba el cáliz usado por Jesús y los apóstoles durante la última cena, en la que el mesías fue traicionado.

Lorenzo, donó muchas de estas reliquias a los pobres y confió el Santo Grial a un compatriota suyo, su condiscípulo y amigo Precelio. Por tal de preservar tan preciado tesoro le pidió que llevase el cáliz a Hispania, y lo entregase a su familia en Huesca, para que ellos lo escondieran a la espera de tiempos mejores para la cristiandad.

Abad Donato, S.VI

ACTO I: EL ENCLAVE DE LOS PJS

Los PJs viven en un enclave neutral en una zona dominada por un nigromante llamado Asén Bizé, al que, como las aldeas vecinas, pagan un tributo periódicamente a cambio de no ser atacados.

Justamente hoy ha venido a recoger el cargamento un grupo de diez hostigadores. Van bien armados, portan justillos de cuero y se tapan del frío invierno con pieles animales. Su líder, Recaredo, es un hombre tosco que tiene una cicatriz que le cruza la cara, de la frente al mentón, pasando por su malogrado ojo izquierdo. Tras reunir a toda la población dirá:

-Vuestro señor reclama a tres hombres diestros para realizar un importante trabajo, ¿hay alguien dispuesto?- Tras un silencio, si los PJs no se ofrecen les señalará y proseguirá *-Vosotros serviréis. Así que ¡vámonos! Ayudad a cargar el carro y partiremos-*.

Si los PJs se oponen a acompañarlos deberán luchar solos, pues la gente del poblado correrá a esconderse en sus cabañas.

Nota al DM: Al inicio de la aventura los PJ no deberían poseer ninguna arma ni armadura, como mucho un cuchillo o palo.

LA DESPEDIDA

Escena narrativa opcional para dotar de un mayor trasfondo a los Personajes de la aventura.

En primer lugar y como todos los PJs se conocen, al vivir en el mismo enclave, cada jugador puede describir brevemente el físico y el carácter de su PJ, así como los rasgos descriptivos del superviviente.

Después, cada jugador debe explicar cómo su PJ se despide de su ser más querido del enclave. Un pariente, un vástago, su pareja, un amigo, un mentor.

Se entiende que ante la situación de peligro que debe afrontar el PJ, al iniciar el viaje, será una despedida muy emotiva con una fuerte carga dramática o sentimental.

El jugador describirá la escena y también deberá narrar cómo recibe un objeto de manos de esta persona. Puede ser un collar, una pulsera, un arma (no dejes que "Munchkineen"), una capa, un anillo, un amuleto.

Este objeto será muy importante para el PJ por el vínculo emocional con su ser querido. A nivel de juego permitirá al jugador, en un momento crítico o en cualquier punto de la partida que él crea oportuno, poder narrar un recuerdo del pasado sobre su ser querido, evocado por el objeto. La fuerza que le dará este recuerdo le permitirá realizar la siguiente tirada con ventaja. Solo se podrá usar este recurso una vez durante la aventura.

ACTO II: ASALTO EN EL CAMINO

El grupo de hostigadores con el carro cargado de grano y los PJs (de buena gana o no) se dirigen a la torre del nigromante. Al cruzar el bosque de Quejigoa serán asaltados por unos bandidos que viven en él. Van armados con cuchillos, palos y arcos cortos. Están ocultos tras los árboles y les tenderán una emboscada.

En realidad son hombres de diferentes enclaves de la zona que se rebelaron contra la opresión del nigromante. Ahora viven juntos escondidos en el bosque, atacando a los hostigadores de Asén Bizé siempre que pueden (al estilo Robin hood). Quieren robar el cargamento de grano para alimentar a su prole. Lo más probable es que el lance acabe en una de las siguientes opciones:

· Si los PJs defienden el carro junto a los Hostigadores, a la que los bandidos sufran algunas bajas huirán como alma que persigue el diablo.

· Si se unen a los asaltantes pero acaban venciendo los Hostigadores, a estos no les hará gracia la reacción de los PJs pero los perdonarán y, tras desarmarlos, seguirán el camino de regreso.

· Si los PJs se unen a los bandidos y derrotan a los hostigadores serán invitados al poblado de los furtivos. Viven en cabañas camufladas entre los árboles y los matojos. Allí, por tal de seguir la aventura, conocerán a Lenam (ver descripción en página 10), que solo en este caso, les contará la historia de "*San Lorenzo y el santo grial*" y seguidamente les pedirá ayuda para ir en busca del cáliz. La aventura discurre por los mismos lugares a partir del Acto IV, mientras notan el aliento de Yzel tras sus pasos, que también intentará conseguir el cáliz.

ACTO III: LA TORRE DEL NIGROMANTE

Unas horas más tarde, y superado el contratiempo del bosque, el grupo llega al poblado de las Bellostas, antes de que oscurezca. La aldea está dominada por un torreón de planta cuadrada que se eleva por encima de las casas de los adeptos, que lo rodean.

Pasada la puerta de acceso, tres hostigadores conducirán el carro hacia el granero mientras su líder, Recaredo, dice a los PJs:

- Vosotros, títeres, acompañadme el amo os espera en el torreón.-

El campeón de los hostigadores junto a cuatro de sus hombres y los PJs se dirigen al edificio principal. Hay gente por las calles que miran a los recién llegados. Antes de entrar, Recaredo dirá:

- Comportaros y arrodillaros cuando estéis enfrente del señor, no oséis desafiar su poder o no tendrá piedad con vosotros.-

El nigromante, Asén Bizé, recibirá a todo el grupo en el salón. Es una sala amplia, en la planta baja, llena de lujos, tapices y alfombras. El señor está sentado en un trono, cuando vea al grupo se levantará y dirá en voz clara:

- Queridos adeptos, habéis sido elegidos para acompañar a Yzel (señalando al Diablo del Abismo que se sienta a su lado) *en una misión muy importante. Debéis ayudarle y obedecer sus órdenes como si fuese yo quien hablase. Ahora debatiremos el caso durante la cena. Podréis comer con nosotros junto al fuego y por la mañana, antes de partir, os equiparemos con un justillo de cuero y un arma de vuestra elección -.*

Todos los hombres de la sala se dirigirán al comedor que se encuentra en la sala de al lado solo deben cruzar el arco ojival que los separa.

LA LEYENDA DE SANTA OROSIA

Dice la leyenda que la hija de los reyes de Bohemia, llamada Orosia, era una joven pura de gran belleza, que debía casarse, a la temprana edad de 15 años, con el conde de Aragón Fortun Garcés. El enlace contaba con el beneplácito y conformidad del Papa Adriano II.

Aún estando de viaje, acompañada por algunos familiares y un séquito de confianza, en su llegada a tierras aragonesas, el caudillo musulmán Abén Lupo, sabedor de la expedición, armó una incursión para asaltar la comitiva de la muchacha.

La corte de Orosia buscó refugió en las cuevas del barranco del valle de Basa, pero fue perseguida y descubierta en las grutas donde se escondían. Todos sus integrantes fueron capturados y ejecutados, a excepción de la joven, que el sarraceno quiso desposar. Ante la negativa de la princesa, que se opuso al enlace rotundamente, el despiadado caudillo mandó cortarle los brazos, las piernas y la cabeza para, seguidamente, arrojar los despojos por el precipicio.

La santa sintió sed durante su martirio y una fuente de agua pura manó desde lo más alto del barranco, creando una cascada que se conocería, a partir de entonces, como el chorro.

Al ver a Yzel, el Diablo, los PJs deberán pasar una tirada de Alma Dificultad 10 si la pasan perderán 1D3 PC, si fallan 1D4 PC.

Si los PJs aprovechan para fijarse en el nigromante y su extraño acompañante, durante la cena verán lo siguiente.

Si pasan una tirada de Descubrir sobre el nigromante verán que:
· **Dificultad 6:** Asén Bizé tiene la cabeza afeitada, solo tiene pelo en sus gruesas cejas y una perilla de unos quince centímetros. Lleva una túnica aterciopelada con símbolos bordados.
· **Dificultad 10:** Sus ojos son de color rojo intenso y su mirada es brillante como el fuego. De su oreja derecha cuelga un aro de oro.
· **Dificultad 14:** Es de carácter altivo, prepotente y mezquino. Su voz es sonora y no le gusta que le interrumpan cuando habla.

Si pasan una tirada de Descubrir sobre el Diablo Yzel verán que:
· **Dificultad 6:** Es un Diablo de aspecto terrible, de estatura y cuerpo humanoide de color carmesí, con cuatro cuernos sobre su cabeza y una larga cola enroscada. Da miedo acercarse a él.
· **Dificultad 9:** Sus orejas son puntiagudas, su mandíbula alargada con una enorme boca llena de dientes afilados.
· **Dificultad 12:** Tiene garras, pero es capaz de asir objetos perfectamente, y pezuñas por pies. Le falta un trozo de la pierna izquierda donde tiene una pata de palo.
· **Dificultad 15:** Parece un ser audaz, discreto e inteligente. En todo momento observa al anfitrión y los PJs.

Una tirada de Demonología Dificultad 14 lo identificará como un Diablo del Abismo (puedes leer la descripción en MO 136).

Asén se sentará presidiendo la mesa, a su derecha Recaredo y a su izquierda el Diablo. En el centro algunos hostigadores y los acompañantes de Yzel. Y en el otro extremo, los PJs. Cuando estén todos sentados y empiece la cena, el líder de los hostigadores explicará al nigromante lo sucedido en el bosque.

Asén Bizé montará en cólera gritando:

-¡Esos malditos bastardos de nuevo! ¡Esta vez iremos a por ellos, acabaremos con esas cucarachas, no quedará ni uno en pie!-

Entonces, mientras los PJs comen, hablará con el diablo en voz baja. Al estar en la otra punta de la mesa solo con una tirada de Oído Dificultad 12 escucharán como Asén intenta convencer al diablo para que mañana, al partir, acompañe con su séquito a Recaredo y sus hostigadores hasta el bosque, para exterminar el poblado de los forajidos rebeldes. Yzel no parecerá muy convencido e intentará que el nigromante le ceda a Recaredo para su misión personal si accede a ayudarle.

Más tarde, aún durante la cena, Yzel hablará con una voz grave de ultratumba, dirigiéndose a todos los comensales:

- Vengo desde Huesca, con el *cometido de recuperar una copa enjoyada de gran valor, y la única pista que pude encontrar allí es literalmente: dirígete al norte y busca tras las lágrimas de Santa Orosia.*
¿Alguien tiene idea de a qué se refiere o donde debemos ir? -

Con una tirada de Teología o Leyendas Dificultad 14 los PJs conocerán la historia de la Santa (leer "*La leyenda de Santa Orosia*" en la página 3). Sino será el nigromante quien la explique.

Cuando acabe la cena los PJs serán acompañados a una comuna en el torreón, donde dormirán con algunos hostigadores.

Por la mañana, tras equipar a los PJs, se iniciará el viaje. Decide tu, DM, si Yzel decide atacar el poblado del bosque junto a los hostigadores de Asén o si, por contra, prefiere emprender sin demora su misión con los PJs, en cuyo caso pasa al "ACTO IV".

Si opta por ir al poblado de los furtivos del bosque, el exterminio será total. Los bandidos tendrán pocos hombres y serán sorprendidos por los hostigadores, que no tendrán piedad. Matarán y torturarán a los bandidos sin pudor. Antes de irse del bosque quemarán sus cabañas. Ten en cuenta la ganancia de maldad de los PJs si atacan impunemente a gente inocente o matan algún rebelde. Cuando acabe el combate decide si Recaredo se une al grupo de Yzel o regresa a Bellostas con los hostigadores.

Nota al DM: Los PJs han sido seleccionados, porque Yzel es consciente de que para conseguir el santo grial es probable que necesite la ayuda de algunos hombres que aún les quede algo de bondad en su mirada y en su alma.

ACTO IV: EN EL VALLE DE BASA

En el camino encuentran a un hombre solo. Viste una túnica gastada y se ofrece a acompañar al grupo. El diablo no le hará mucho caso y pensará que un humano más puede serle útil, así que lo aceptará en el grupo. Parece un hombre inofensivo que afirma llamarse Lenam. El recién llegado es un personaje muy observador y reservado (es un Ángel Caído con una misión secreta, ver su descripción en la página 10).

La ruta hacia la cueva transita por un desfiladero que asciende el monte Yebra en el valle de Basa. A un lado se alza la alta pared de roca y al otro un profundo barranco de hasta 70 metros en algunos puntos.

Si un PJ pasa una tirada de Descubrir Dificultad 12 verá en el cielo un quebrantahuesos volando en círculos, muy por encima de sus cabezas, lo que identificará como un mal presagio (en realidad se trata del familiar del nigromante, que les observará todo el viaje).

El grupo sube a paso ligero mientras el frío invierno cala en sus huesos. En un punto donde la cornisa se ensancha, verán caer una cascada de agua cristalina que se precipita desde la cima hacia el abismo. Justo en este punto, en el lado opuesto se abre una entrada en la roca, que da lugar a una cueva.

Yzel y su guardia de sectarios esperarán fuera y ordenará a los PJs entrar a por el cáliz. La gruta se divide en estrechos túneles que unen salas de diversos tamaños y formas. Deberán usar antorchas o ir a tientas.

1. Sala llena de huesos humanos roídos y trozos de carne putrefacta. El hedor es insoportable. Con una tirada de Descubrir Dificultad 12 encontrarán un objeto al azar (MO 160), máximo uno por PJ.

2. Sala alargada con un estanque del que pueden emerger 2D4 Tentáculos del infierno (MO 143), si los PJs no especifican que se mueven con cautela, mediante una tirada de Sigilo Dificultad 14.

3. Cubil de un Hombre bestia (MO 148) con cabeza y patas de toro que atacará los PJs hasta matarlos o echarlos de la cueva.

4. Sala de forma redondeada donde una racha de viento apagará las antorchas. De golpe una luz deslumbrante iluminará la estancia. Los PJs que no pasen Milagro Dificultad 10 quedarán cegados y ensordecidos mientras que los que tengan éxito verán aparecer un espectro femenino (Santa Orosia), que les dirá:

- Sé que vuestro corazón aún es puro. Si me dais un entierro digno donde fluye mi llanto, os diré como hallar aquello que buscáis. Encontraréis mis restos donde se mueren mis lágrimas. -

Los PJs deben resolver el acertijo de Santa Orosia. El llanto y las lágrimas refieren al agua del chorro, que muere bajo la cascada y que fluye de la fuente en la cumbre del barranco. Si los PJs no consiguen adivinarlo deberán pasar una tirada de Cultura Dificultad 12 para hallar la solución.

El Diablo quedará decepcionado cuando los PJs salgan con las manos vacías y aún le gustará menos la historia de la santa, pero les dará un voto de confianza. Los PJs deberán bajar el barranco escalando la pared de roca en dos tramos de 20 metros. Pueden realizar una tirada de Agilidad Dificultad 10 si se usa una cuerda o 15 sin ella, para cada tramo. Si se falla la tirada el PJ se precipita al vacío. Para determinar el momento en que el PJ cae y la altura deberá lanzar 1D20, cuyo resultado indicará los metros de caída. Para calcular el daño ver caídas en el manual (MO 82).

Si consiguen cumplir el deseo de la Santa y enterrar sus mortales restos, junto a la fuente donde nace el chorro en la cima del barranco, aparecerá como la primera vez y dirá:

- Gracias por salvar mi alma, finalmente podré trascender y descansar eternamente. Os habéis ganado mi favor y ahora me toca a mí recompensaros. Dirigíos a las puertas de San Pedro, en Siresa. Allí el conocimiento del Señor os llevará a la ciudad de Dios, donde hallaréis lo que tanto deseáis. Pero tened cuidado y vigilad, pues muchos son los ojos puestos en vosotros -.

La respuesta o el acertijo de Santa Orosia se divide en tres partes. La primera apunta la ubicación, si los jugadores no lo pillan, con una tirada de Cultura Dificultad 10 sus PJs relacionarán "*las puertas de San Pedro en Siresa*" con el monasterio con ese nombre situado más al norte de Jaca. La segunda, frase *"el conocimiento del Señor"* indica donde buscar, y la respuesta es: en la biblioteca. Y la última parte "*la ciudad de Dios"* señala el lugar exacto, como se explica más adelante, llegado su momento.

Yzel acompañando a un monje del grupo al partir del poblado de las Bellostas.

Nota al DM: Sería recomendable que uno de los supervivientes de la aventura fuese sacerdote, pues sus conocimientos de Teología pueden resultar relevantes en el devenir de la partida. Otra opciones son que uno de los monjes de San Pedro de Siresa se una al grupo o que Lenam ayude en ese tipo de tiradas, si el grupo no las supera.

ACTO V: SAN PEDRO DE SIRESA

El viaje hasta el monasterio de Siresa es largo, la distancia supera los 70 kilómetros, lo que puede significar más de 18/20 horas sin parar de caminar. Es lógico que hagan paradas para avituallarse o descansar, incluso que paren y busquen refugio para pasar la noche. Pero también pueden optar por hacerlo de una tirada, en cuyo caso, y bajo condiciones climáticas adversas, los PJs deberán pasar una tirada de Resistencia Dificultad 12 o perderán 1D3 PV víctimas del frío y el cansancio acumulado.

El grupo debe infiltrarse en San Pedro de Siresa para encontrar el cáliz. Cualquier estrategia es válida, pero deberán entrar los PJs solos porque el monasterio es un santuario (MO 86) y los seres malignos no pueden entrar en él. Yzel y su séquito esperarán fuera, algo alejados, mientras los PJs urden un plan para acceder a su interior. Ya sea a escondidas, trepando durante la noche, llamando a la puerta y hablando con los monjes, pidiendo ayuda a Lenam (si les acompaña) o derribando la puerta a golpes.

El Monasterio está habitado por 12 monjes y el abad Piera Úrbez. Es un hombre amable, con gran cultura y artes dialécticas así como una aguda intuición. Si los PJs se presentan en el cenobio de forma amistosa y se muestran de buena fe, les acogerá y si se interesan por él o el monasterio les explicará su historia:

- La historia de estas paredes se remonta siglos atrás y así lo hemos estudiado en los numerosos libros y documentos guardados en la biblioteca, conocimientos que seguimos transmitiendo a los monjes noveles, que llegan buscando cobijo y la palabra de Dios. El monasterio se fundó a principios del siglo IX bajo el mandato del conde Galindo Aznar I, subordinado de los Francos que marcaron las directrices en la creación de la orden monástica de Siresa. En el año 999 el cenobio fue despoblado, consecuencia de la expedición de Almanzor a Pamplona. Pero desde el Apocalipsis, un servidor y algunos monjes que habían sobrevivido a duras penas y que habían perdido su lugar en la tierra, encontraron entre estos muros un remanso de paz donde vivir tranquilos. Somos pocos, pero todos somos eclesiásticos y seguimos una vida espiritual consagrada a Dios. Nos hemos adaptado al nuevo mundo encerrados en el monasterio. Anclados al pasado, viviendo nuestro día a día según la regla benedictina, como siempre lo habían hecho nuestros predecesores. Realizamos las liturgias pertinentes, trabajamos en el scriptorium y nos alimentamos del huerto que cultivamos en el claustro con nuestras manos, y de los huevos de las gallinas que deambulan en él. Intentamos ayudar a las personas de bien, que se acercan en busca de apoyo, pero solo les ofrecemos asilo temporal pues solamente pueden vivir en el monasterio hombres dispuestos a consagrarse a Dios según la regla de San Benito. -

Si los PJs explican lo que sucede al Abad, este los escuchará atentamente y les ayudará a descifrar el enigma de la santa. Si se entera de la historia les instará a engañar al diablo y recuperar el cáliz para el monasterio, con la pretensión de usarlo para hacer el bien, incluso derrotar al nigromante que asola la zona.

Por otro lado, si son descubiertos colándose en el recinto o la biblioteca prohibida o robando pertenencias del monasterio, serán atacados por los monjes.

RESOLVIENDO EL ENIGMA DE SANTA OROSIA

Si no se les ocurre ir a la biblioteca, una tirada de Cultura Dificultad 12 les revelará la segunda parte del acertijo. Al entrar en ella quedarán asombrados viendo como los copistas y los ilustradores trabajan minuciosamente sobre sus mesas, cerca de los ventanales. La pared opuesta está cubierta por estanterías repletas de libros, entre las que destaca una figura de Cristo en la cruz.

La frase "*el conocimiento del señor*" del acertijo, también se refiere, literalmente, a examinar la estatua (si se entiende como conocer a cristo). Con una tirada de Descubrir Dificultad 12, encontrarán un mecanismo oculto en la cruz que permite mover una estantería, como si de una puerta se tratase. Esta da paso a una sala oculta, que no conocen ni los monjes. En su interior hay un estudio secreto con una ventana tapiada, varias estanterías y una mesa. Todo está lleno de polvo y la sala huele a rancio. La estancia está llena de libros, antiguos legajos, tomos prohibidos por la cristiandad, volúmenes de la época clásica, tratados en latín y un sinfín de documentos amontonados.

En ella, si superan una tirada de Leer y escribir Dificultad 11 podrán buscar entre todos los ejemplares. Después de 1D4 horas removiendo papeles y estanterías les llamarán la atención los siguientes títulos:

"*Eneida*" de Virgilio, "*Sátiras*" de Juvenal, "*Poemas de Horacio*", "*Las Fábulas de Aviano*", "*De civitate Dei*" de San Agustín, "*El libro de Job*" , "*El sacramentario gregoriano*" del Papa Gelasio I, "*La obra de Aldhelmo de Malmesbury*" y "Los *poemas de Porfirio*".

Si los Jugadores se dan cuenta que la traducción "*De civitate Dei*" del latín al español es "*La ciudad de dios*" y que coincide con la tercera pista de Santa Orosia, rebuscando entre los 22 tomos que componen la obra de Agustín de Hipona, hallarán un viejo diario del s. IX. Si por otro lado, no dan con la solución del acertijo, sus PJs deberán pasar Teología Dificultad 14 para encontrar el diario. En él, un autor anónimo explica toda la historia de "*San Lorenzo y el Santo Grial*", el paso del cáliz por las cuevas de Basa, su llegada a San Pedro de Siresa donde permaneció oculto cerca del ábside de la iglesia y finaliza el texto, explicando haber recibido la misión de transportar y esconder el Santo Grial en San Adrián de Sásabe. Pero el texto parece inconcluso y faltan páginas, que alguien ha arrancado. Así que no indica ni como ni donde, dentro del monasterio de Sásabe, está escondido el Cáliz.

Si algún PJ intenta buscar entre los libros prohibidos, algún ejemplar con poderes místicos o hechizos, podrá encontrar...

1. Si pasa una tirada de Magia Dificultad 15: un viejo grimorio del que se puede aprender dos sortilegios arcanos, uno de nivel 1 y otro de nivel 2, ambos determinados al azar con 1D10.

2. Si pasa una tirada de Necromancia Dificultad 17: compendio de salmos firmado por un tal Vorcit, que extrañamente detalla cómo aprender un sortilegio infernal de nivel 1, al azar con 1D10.

PREPARATIVOS DEL VIAJE A SAN ADRIÁN DE SÁSABE

Si los PJs pasan una tirada de Cultura Dificultad 14, en la biblioteca podrán encontrar información y un mapa de como llegar hasta San Adrián de Sásabe, que está a 8 horas de camino a pie.

Si los PJs le explicaron al Abad Úrbez que su misión está orquestada por un Diablo del abismo, este se santiguará y, a pesar de rehusar el combate, sí han conseguido información sobre la historia del grial, animará a los PJs a enfrentarse a Yzel y su séquito, cuando lo crean oportuno, para salvar el cáliz. Con el fin de ayudarlos en dicho cometido, los sacerdotes ofrecerán invocar algún poder divino sobre los PJs (como bendecir sus armas).

Los PJs pueden dormir resguardados en el cálido monasterio y por la mañana, tras despedirse de los monjes, un manto blanco cubrirá el suelo y fuera soplará un aire gélido y cortante. Durante la ruta hacia San Adrián de Sásabe seguirá nevando y el terreno, montañoso y cuesta arriba, dificultará el avance de grupo.

Nota al DM: Recuerda tener en cuenta los "Requisitos en el uso de las habilidades" (MO 29).

ACTO VI: SAN ADRIÁN DE SÁSABE

El monasterio de San Adrián se encuentra en una hondonada a la margen izquierda del nacimiento del arroyo Lubierre, que se alimenta de la confluencia entre los barrancos Cálcil y Lopán en el fondo del valle, y discurre en dirección sur hasta el río Aragón.

Una tirada de Cultura Dificultad 14 denota que se trata de una ubicación poco frecuente para un templo, con alto riesgo de inundación y acumulación de sedimentos fluviales.

Tras 4 horas de andanzas por el valle, verán el pequeño monasterio al otro lado de un riachuelo. No hay puente alguno y deberán cruzar saltando de piedra en piedra. Con el frío están heladas por lo que todos deben tirar Montañismo Dificultad 11 para no resbalar y caer al agua. Eso supondría realizar una tirada de Milagro Dificultad 10 para no contraer una pulmonía (MO 80) y deberán secarse junto a un buen fuego o repetir la tirada cada hora.

Una vez cruzado el río, secos o empapados, el edificio se ve bastante sólido pero muestra signos de abandono. Se compone de una iglesia románica con su ábside orientado al este, su entrada al oeste y en el centro de las construcciones adosadas en su cara sur, las dependencias de los monjes, se conforma el claustro.

Una tirada de Minería Dificultad 12 permite darse cuenta que todo el cenobio está construido sobre tierra con una base de madera, algo también poco frecuente, pues los constructores románicos solían edificar sobre piedra o roca. Y a continuación si pasan Teología Dificultad 14 recordarán Mateo 16, 18:

"Yo te digo a ti, que tú eres Pedro, y sobre esta piedra edificaré mi Iglesia; y las puertas del hades no prevalecerán contra ella".

Nota al DM: La conclusión que deberían sacar los jugadores de todo esto, es que la iglesia de Sásabe, al no estar edificada sobre piedra, podría ser atacada por las huestes del infierno.

Para entrar en el recinto, los PJs deberán ingeniárselas. Pueden forzar la cerradura del portal principal de la iglesia con una tirada de Maña Dificultad 14, derribar el portón trasero en la cara sur o buscar otra entrada. Trepando el edificio y saltando al claustro, podría ser una solución.

El monasterio está repleto de huesos y cadáveres humanos desmembrados. Una Hija de Botis penetró desde el suelo y ahora habita en él. Bajo el claustro ha hecho un nido y tiene agujeros que comunican las diferentes salas del cenobio, algunas paredes tienen trozos derribados.

Una vez dentro aparecerá la serpiente dispuesta a darse un festín con sus invitados. Esta vez el Diablo y su séquito entrarán con los PJs y les ayudarán en el combate, pero Yzel se mantendrá al margen en posición defensiva. Si el grupo acaba con ella, podrán registrar lo poco que queda en el monasterio.

Si los PJs inspeccionan el muro de la iglesia que da al claustro, o bien pasan una tirada de Descubrir Dificultad 14, encontrarán una inscripción grabada en un sillar:

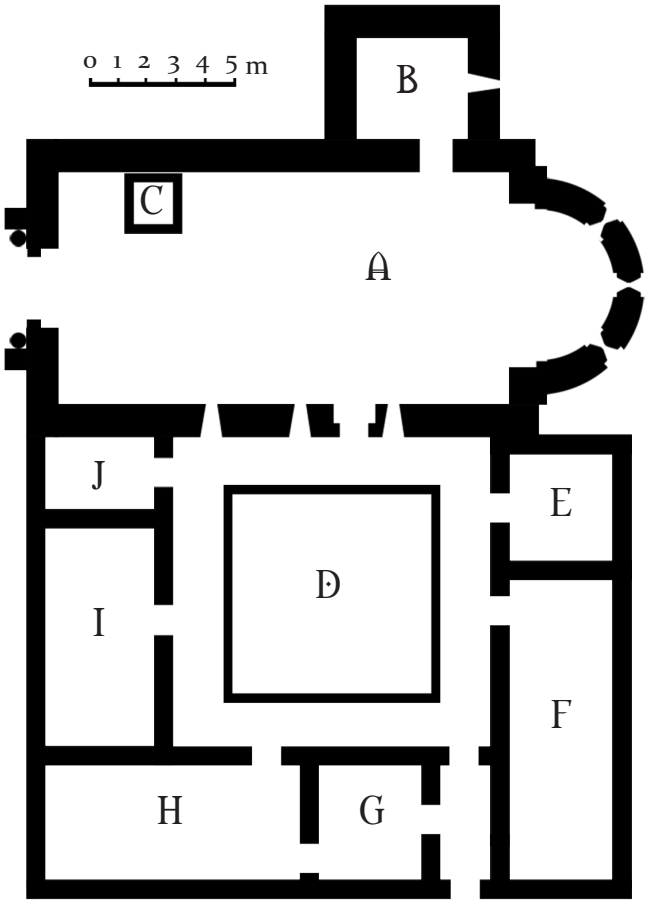
"HIC REQVIE SCVNT TRES EPISCOPI"

Con una tirada de Leer y escribir Dificultad 8 la traducirán como "Aquí descansan tres obispos", evidenciando que tres obispos de Aragón fueron enterrados en este monasterio.

A continuación, una tirada de Teología Dificultad 16 revelará que en 922 el obispo de Pamplona, considerando demasiado grande su diócesis, consagró tres nuevos obispos para el Condado de Aragón, entre ellos Ferriolo, que recibió el título de obispo de Sásabe. En años posteriores fue relevado por Fortuño y Antón.

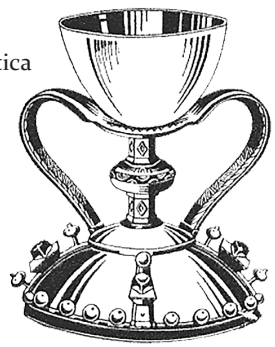
Si pasean por el claustro, fácilmente verán cuatro lápidas a ras de suelo, se trata de los sepulcros de piedra de los obispos. Cada una está en uno de los costados del claustro, coincidiendo con los cuatro puntos cardinales. En ellas se pueden leer los nombres de: Ferriolo, Fortuño, Antón y Oriol.

Los PJs deberán deducir, de la inscripción en latín, que una de ellas es falsa. Y sabrán que es la de Oriol, si han pasado la tirada de Teología anterior. Si se deciden a abrirla, o incluso destapan más de una, mira en la siguiente tabla que encuentran en cada uno de los sepulcros.



PLANTA DE SAN ADRIÁN DE SÁSABE

A: Iglesia
B: Rectoría
C: Pila baptismal de agua freática
D: Claustro
E: Sala capitular
F: Dormitorios de los monjes
G: Cocina y despensa
H: Refectorio
I: Scriptorium
J: Aposento del Obispo/Abad



OBISPO	INTERIOR DEL SEPULCRO
Ferriolo	Dentro hallarán los restos mortales del obispo. Destaca su hebilla del cinturón, decorada con animales fantásticos (Otorga +1 a todas las tiradas de Leyendas y Milagro de quien la lleve puesta).
Antón	Cadáver incorrupto del obispo, con su vestimenta en perfecto estado, sujetando un báculo con ambas manos (Ver "*Poseído por Antón*").
Fortuño	Aquí descansa el cuerpo inerte del obispo, vestido con su hábito y cubierto con una mortaja. Tiene los brazos cruzados sobre el pecho sosteniendo un diario, que describe el grial y explica sus poderes (leer "*El cáliz*" página 10).
Oriol	Al abrirla, en su interior encontrarán un pequeño cofre que protege un legajo de hojas enrolladas y atadas con un cordel. En ellas hay un dibujo del grial y, con una tirada de Leer y escribir Dificultad 12, explica que el cáliz llegó a Sásabe en manos de Ferriolo y su comitiva, y estuvo enterrado en esta misma tumba durante unos años, antes de ser llevado a Jaca y escondido en la iglesia de San Pedro, sin revelar en qué lugar.

POSEÍDO POR ANTÓN

Si algún PJ toca el cuerpo o un objeto de San Antón entrará en trance durante 1D4 asaltos. Sus ojos se pondrán en blanco, tendrá convulsiones, le saldrá saliva espumosa por la boca entreabierta y deberá realizar una tirada de Milagro Dificultad 18.

Si la pasa, recobrará la compostura tras recibir una descarga eléctrica que le causará 1D4 puntos de daño y no recordará absolutamente nada.

Si la falla será poseído por el alma del obispo, que permanecía en el limbo. El PJ ganará 2D3 de PC y 3D3 Puntos de bondad. Al abrir los ojos se sentirá más sereno y tranquilo, así como también una sensación de seguridad en sí mismo. Pero cuando el PJ hable todos notarán que algo ha cambiado en su voz.

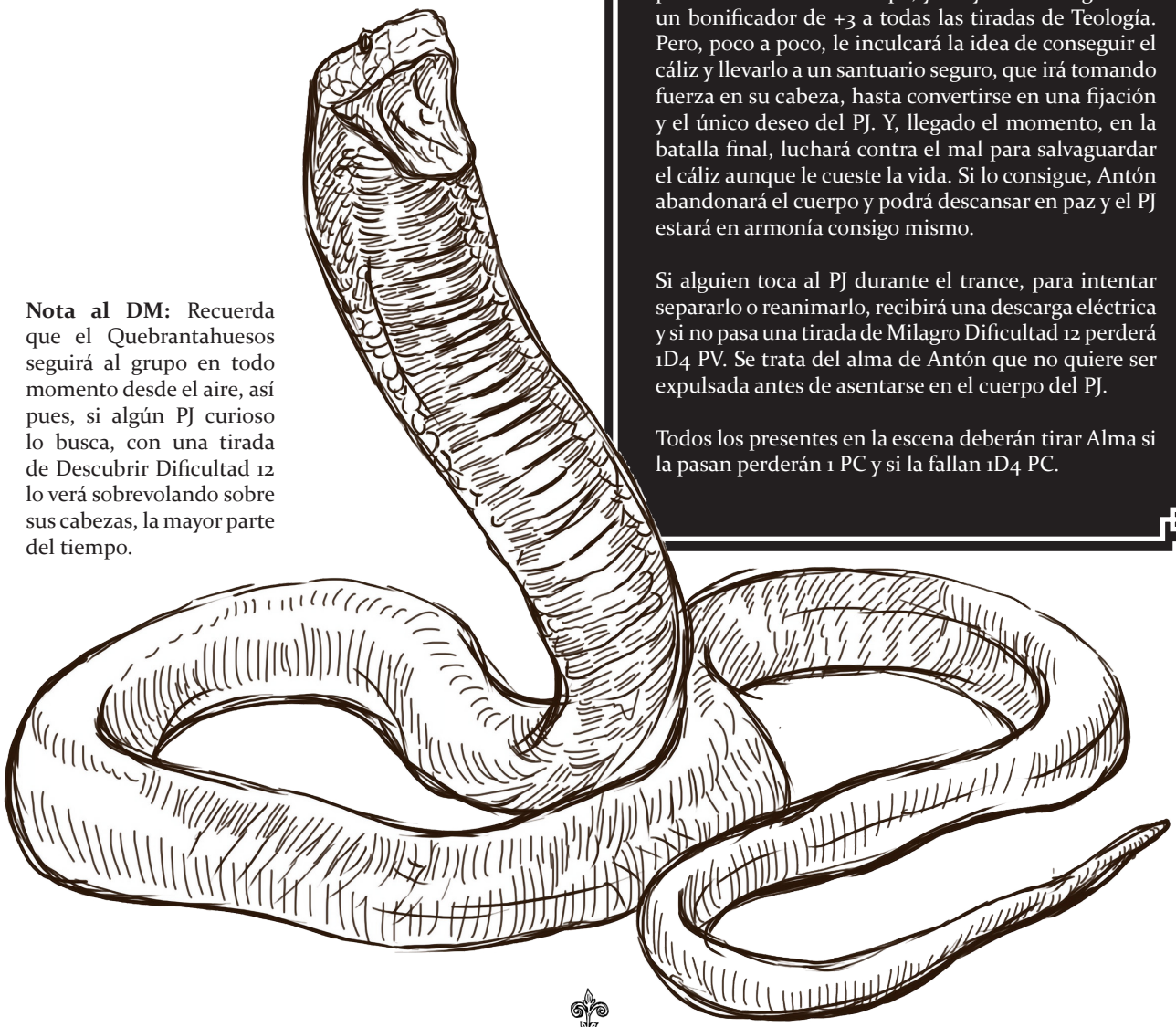
Acto seguido, en menos de un minuto, el cuerpo del obispo incorrupto y sus pertenencias sufrirán de golpe el paso del tiempo, descomponiéndose y envejeciendo hasta reducirse a polvo, huesos, tela podrida y objetos gastados sin brillo. Los PJs no podrán aprovechar absolutamente nada del sepulcro.

El alma de Antón permanecerá dentro del PJ compartiendo el mismo cuerpo, y lo ayudará otorgándole un bonificador de +3 a todas las tiradas de Teología. Pero, poco a poco, le inculcará la idea de conseguir el cáliz y llevarlo a un santuario seguro, que irá tomando fuerza en su cabeza, hasta convertirse en una fijación y el único deseo del PJ. Y, llegado el momento, en la batalla final, luchará contra el mal para salvaguardar el cáliz aunque le cueste la vida. Si lo consigue, Antón abandonará el cuerpo y podrá descansar en paz y el PJ estará en armonía consigo mismo.

Si alguien toca al PJ durante el trance, para intentar separarlo o reanimarlo, recibirá una descarga eléctrica y si no pasa una tirada de Milagro Dificultad 12 perderá 1D4 PV. Se trata del alma de Antón que no quiere ser expulsada antes de asentarse en el cuerpo del PJ.

Todos los presentes en la escena deberán tirar Alma si la pasan perderán 1 PC y si la fallan 1D4 PC.

Nota al DM: Recuerda que el Quebrantahuesos seguirá al grupo en todo momento desde el aire, así pues, si algún PJ curioso lo busca, con una tirada de Descubrir Dificultad 12 lo verá sobrevolando sobre sus cabezas, la mayor parte del tiempo.



ACTO VII: SAN PEDRO DE JACA

El castro de Jaca quedó devastado por la lluvia de fuego y el ataque de las hordas infernales apocalípticas. Hoy día no queda ningún oriundo, solo condenados arrastrando sus pies entre las casas en ruinas. Los PJs deberán moverse con cautela para abrirse paso hasta el centro de la aldea, donde se encuentran los restos de la iglesia de San Pedro.

Nota al DM: Puedes pedir a los PJs que pasen Sigilo o que deban luchar o escaparse de un grupo de condenados, igual al número de PJs del grupo x2 (x3 si estás en modo diabólico). Ten en cuenta en todo momento, si los PJs se mueven todos juntos o se dividen.

Si algún PJ pasa una tirada de Cultura Dificultad 14 sabrá que no era común construir monasterios dentro de núcleos urbanos. Era más habitual edificarlos apartados del mundanal ruido. Quizás se hizo con la idea de esconder el Grial.

Si algún PJ pasa una tirada de Teología 16 sabrá que la Iglesia de San pedro de Jaca se fundó sobre un templo anterior, cuando el conde de Aragón Galindo II Aznárez repobló y fortificó la población en el 920 D.C. y si además pasan Dificultad 18, también sabrán que los monjes que lo habitaron seguían la regla benedictina y procedían del cenobio de Siresa. Por eso la iglesia también se consagró a San Pedro.

DENTRO DE LA IGLESIA DE SAN PEDRO

La iglesia del cenobio, de planta rectangular, mide 22 metros de largo por 7 de ancho. Fuera esta rodeada por los edificios del monasterio y tiene dos cementerios, uno en su vertiente norte y otro en la sur. Todos los edificios, menos el templo, están en lamentable estado, medio en ruinas, como el resto de Jaca. El claustro queda atrapado entre las dependencias de los monjes y la iglesia. En su centro hay un patio con un pozo y dos abetos.

La iglesia se ha mantenido en buen estado. Cerca del altar, con una tirada de Descubrir Dificultad 14, hallarán una losa que tiene dos sólidas anillas de metal, en sus extremos, y que sirve de trampilla de acceso a la cripta que hay debajo del templo.

La primera cripta: unas angostas escaleras descienden hasta a una sala rectangular, dividida en tres naves por varios arcos de medio punto apuntalados por robustas columnas de piedra. En esta sala reposan sepulcros tan antiguos que las inscripciones de sus lápidas difícilmente pueden leerse. Probablemente se trate de antiguos nobles visigodos, o abades del templo. También hay un osario con multitud de huesos y calaveras que se amontonan del suelo hasta el techo, resiguiendo la pared. Al final hay otra escalera, esta es de caracol, también tallada en piedra. Se interna en el subsuelo varios metros para llegar a la segunda cripta.

La segunda cripta: es una amplia estancia de planta redonda, con una bonita bóveda sostenida por seis columnas que se apoyan en las paredes curvas, cavadas en la roca. En el centro del habitáculo hay una peana de piedra tallada que soporta el cáliz sagrado, que parece relucir con luz propia iluminando la sala.

Cuando los PJs cojan el Grial se activará una trampa y se abrirá un grueso conducto que comunica con el pozo del claustro. El sótano inferior de la cripta se llenará de agua en un instante, hasta la mitad de la escalera de caracol que lleva a la primera cripta. Los PJs que no pasen una tirada de Agilidad Dificultad 14, para correr hasta la salida, caerán al suelo empujados por el chorro de agua que entra a borbotones en la sala. Deberán pasar dos tiradas de Agilidad Dificultad 12 para salir buceando, si fallan no avanzarán y deberán tirar por ahogamiento (MO 82).

Nota al DM: El que aquí llamamos Monasterio de San Pedro se le conoce en la actualidad como iglesia de San pedro "el Viejo", era un templo visigodo (S. VI - VII) anterior a la catedral de Jaca, consagrada al mismo santo, que empezó a construirse en la segunda mitad del S XI.

ACTO VIII: TRAICIONES Y COMBATES

EL PLAN DEL NIGROMANTE ASÉN BIZÉ

El Nigromante llegará a Jaca con su grupo de hostigadores, tras los pasos de los PJs, guiado en todo momento por su espía volador. El quebrantahuesos es su familiar y Asén puede ver a través de sus ojos. El nigromante espera el momento oportuno para hacerse con el cáliz, poder analizar su poder y si no le satisface llevarlo a Roma en persona, para ganarse el favor del Papa negro.

Planea matar al Diablo para que no pueda delatar su traición. Para ello puede intentar convencer a los PJs para que le ayuden, al fin y al cabo son sus súbditos y han demostrado tener cualidades muy útiles. Pero si se ponen en su contra o no lo obedecen tampoco dudará en acabar con ellos.

Usará algunas tácticas para desgastar al grupo de Yzel y los PJs. Puede atacar a los PJs levantando algunos esqueletos de sus sepulturas, en los dos cementerios anexos a la iglesia de San Pedro (ya sea antes de entrar o después de salir de ella). Revivir algunos Cráneos alados en el osario de la cripta. O por último, enfrentarse directamente usando su magia y la fuerza bruta de sus hostigadores para acabar con Yzel y conseguir el Grial.

EL PLAN DEL DIABLO YZEL

El diablo y sus esbirros entrarán en el monasterio con el grupo de PJs, pues nada se lo impide. En la escena de la cripta, pueden bajar, para crear la sensación de seguridad a los PJs, o esperar arriba en la iglesia. Si los PJs consiguen salir vivos y con el cáliz, Yzel les pedirá que se lo muestren y le brillarán los ojos al verlo. Acto seguido les pedirá que lo desmonten en tres piezas (ver "*El cáliz*") y lo metan en un alhajero que lleva en un zurrón. Tras lo cual, siguiendo la orden del Papa negro, de dejar el mínimo número de testigos posibles, atacará al grupo antes de regresar a Roma.

EL PLAN DEL OBISPO ANTÓN

Si algún PJ resultó poseído por el espíritu del obispo Antón, en el momento que el Diablo les pida que dividan el grial y se lo entreguen, se negará rotundamente (Lenam se pondrá de su parte). Esto creará un enfrentamiento en el que los demás PJs deberán tomar partido.

DESENLACE DE LA CONTIENDA

Cuando los PJs consigan el Cáliz y vuelvan a la Iglesia para reunirse con el Diablo, este, siguiendo su plan, les pedirá que dividan el grial. En el momento de más tensión aparecerá el nigromante con el grupo de hostigadores y el quebrantahuesos. Asén Bizé obligará a los PJs a elegir bando entre las dos huestes infernales.

En el momento exacto en que esté a punto de empezar el combate, o si lo prefieres, una vez termine, también puede llegar un grupo de caballeros de la Santa luz, guiado por uno de los monjes del Monasterio de San Pedro de Siresa. Estos pretenden conseguir y preservar el Cáliz. Hace tiempo que deambulan por la zona combatiendo al nigromante como pueden. El abad de Siresa los puso al corriente de todo lo sucedido, ya sea porque los PJs se lo explicaron o porque Lenam se chivó, y siguieron el rastro del grupo hasta Jaca.

Solo falta que los PJs decidan a quién van a apoyar y luego que hacer con sus vidas y el cáliz. Si es que lo consiguen y sobreviven.

EL CÁLIZ

El Grial, que mide 17 cm de altura, se compone de tres partes unidas que se pueden separar fácilmente, sin dañarlo, con una tirada de Artesanía Dificultad 14.

La primera es el vaso, o taza, original de la última cena, hecho de Ágata. Mide unos 6 cm de alto por 9 cm de diámetro.

La segunda parte, toda de oro, es la columna central y las asas, minuciosamente grabadas, sirve para asir el cáliz a la par que mantiene unidas las tres partes. Mide 9 cm de alto.

La tercera es la base, hecha de alabastro. Es una naveta de forma elíptica, donde se encuentran engarzadas en ribetes de oro las joyas, veintiocho perlas, dos rubíes y dos esmeraldas. Su medida es de 4 cm de alto por 14,5 cm el costado más largo de la elipse.

PODERES DEL GRIAL

Toda agua que se ponga dentro del vaso del cáliz pasa a ser bendita de inmediato y causa los siguientes efectos.

- En seres con bondad 30 o superior beber el agua bendita cura cualquier enfermedad al instante y permite recuperar 1D6 PV una sola vez al día.

- En seres con maldad 100 o más beber o ser mojado con el agua o atacado con el cáliz como si fuese un arma causa 1D6 de daño más los bonificadores recibidos por las gemas engarzadas.

Además, el Cáliz emana luz propia cuando está en la oscuridad, como el sortilegio arcano Luz pero de forma permanente.

ÁGATA (C. Demonio)	RUBÍ (Fuego)	ESMERALDA (Tierra)	PERLA (Lucifer)
1D6	1D8	1D8	2D8

Nota al DM: Si deseas contactar con el autor para comentar cualquier duda puedes realizar la invocación pertinente con el debido sello infernal o enviar un mail a info@medievooscuro.es.

EXPERIENCIA Y BONDAD

- Por sobrevivir esta aventura: 30 PE
- Por solucionar los acertijos de Santa Orosia 10 PE
- Por acabar con el Hombre bestia 5 PE
- Por acabar con la Hija de Botis 15 PE
- Por ser poseído por Antón 5 PE
- Por acabar con Yzel el Diablo del Abismo 10 PE
- Por acabar con el Nigromante 15 PE
- Por devolver el cáliz al monasterio de Siresa 10 PE
- Por una buena interpretación del trasfondo del PJ hasta 10 PE

Recuerda calcular la pérdida o ganancia de puntos de Bondad y Maldad y de Cordura en cada escena.

También puedes otorgar más puntos de Bondad y Maldad o de Experiencia a los PJs, si cometen acciones que no están contempladas en la aventura.

Nota al DM: Muchas de las informaciones de esta aventura se fundamentan en leyendas, escritos y documentos reales, a pesar que algunos no se puede, ni se podrá, certificar su grado de certeza y otros han sido modificados por un servidor, para que encajen con la aventura y el mundo postapocalíptico de fantasía de Medievo Oscuro. Espero que la hayas disfrutado.

PERSONAJES

CRIATURAS DE LA AVENTURA	PÁGINA
Quebrantahuesos (Ver buitre)	MO 152
Hombre bestia	MO 148
Tentáculos del infierno	MO 143
Hija de Botis	MO 133
Condenados	MO 144
Cráneos alados	MO 144
Esqueletos	MO 144

LENAM, EL ÁNGEL CAÍDO				NIV 5
ATAQUE / REF:+5	DEF	PP	M	PV
PUÑOS +5 (D.A.+5)	11	-	+7	24

Ángel Caído cuyo su verdadero propósito es encontrar el Santo Grial y ponerlo a buen recaudo. Siempre muy observador y reservado se mostrará como un humano más. Trabará amistad con los PJs que realicen acciones bondadosas, sean justos y piadosos, combatan el mal e intenten salvar el cáliz.

Defensa: 11 sin armadura.

Poder: Manos de ángel, puede sanar 4D4 al día (ver MO 92).

Un poder divino de nivel 3 a elección del DM (MO64 / CON 20).

Nota al DM: Lenam debe morir al final de la historia. A poder ser, de forma heroica salvando el cáliz o algún PJ bondadoso. Pero será revivido por un ser celestial (aunque los PJs no tienen por qué enterarse), convirtiéndose en un Ángel "Renacido", olvidando su pasado y empezando de nivel uno de nuevo. Pues aún le queda una misión que llevar a cabo en el valle de Krall (año 81).

Bandidos del bosque				Niv 1
Ataque / Ref:+2	Def	PP	M	PV
Cuchillo (1D4+1) Arco corto (1D6) Palo (1D4)	11	0	+1	6

Los bandidos van protegidos con justillos de cuero. Solo tres de ellos llevan arco corto. Si mueren la mitad el resto huirá.

Yzel, Diablo del Abismo				Niv 4
Ataque / Ref:+2	Def	PP	M	PV
Arma+4 (D.A.+4) Cornada+2 (2D10) Garras +3 (2D4)	16	8	+0	22

Demonio a las órdenes del Papa negro. Descripción MO 148.
Magia: Conoce el sortilegio arcano Fuego infernal.

Sectarios de Yzel				Niv 2
Ataque / Ref:+1	Def	PP	M	PV
Espada+1 (1D10+1) Arma+1 (D.A.+1)	10	-	+2	10

Fanáticos que darán su vida por el diablo Yzel si es necesario.

Abad Piera Úrbez				Niv 5
Ataque / Ref:+2	Def	PP	M	PV
Daga+2 (1D6+2) Arma+2 (D.A.+2)	11	-	+10	18

Poderes divinos: a elección del DM (MO 64 / CON 20).

Monjes de San Pedro de Siresa				Niv 3
Ataque / Ref:+1	Def	PP	M	PV
Garrote+1 (1D4+2) Arma+1 (D.A.+1)	10	-	+6	8

Poderes divinos: uno a elegir de nivel 3 (MO 64 / CON 20).
Nota DM: En caso que un PJ muera antes de llegar a Siresa puede coger uno de estos monjes como personaje de reempazo acabando de completar la hoja del superviviente a nivel 3.

Caballeros de la santa luz				Niv 3
Ataque / Ref:+5	Def	PP	M	PV
Espada+3 (1D10+3) Arma+3 (D.A.+3) Ballesta (1D10)	11*	-	+3	16

* Con justillo de cuero, sin (10).
Poder: Manos sanadoras. Una vez por sesión podrá curar 1D3+2 PV así mismo o a otro.

Asén Bizé, el nigromante				Niv 7
Ref	Def	PP	M	PV
+3	11	30*	+5	20
Armas				
Espada Francica+1 (2D6)+(1D3+2 a Feéricos)				
Alma	**Cue**	**Mente**	**Per**	**Res**
14 (+1)	10 (+0)	15 (+1)	9 (+0)	9 (+0)
Habilidades				
Demonología (+3), Leyendas (+2), Magia (+4), Necromancia (+3), Persuadir (+2), Cultura (+2), Leer y esc. (+2), Teología (+1), Descubrir (+2), Intuición (+2).				

Niv	Sortilegios arcanos
1	Cerrojo mágico, Copias de Brujo, Cuerda mágica, Identificar objeto, Liberar posesión, Mensaje onírico, Oído de Lucifer, Seducir, Vista de Lucifer.
2	Bendición mágica, Ceguera, Confusión, Detectar el mal, Encantar, Garras de oso, Idioma universal, Luz.
3	Dominar alma, Don de la habilidad, Leer la mente, Piel de roca, Sanar/Causar heridas.
4	Anular maldición, Convocar Feérico, Tajo de fuego.
5	Convertir en familiar, Paralizar.
6	Copiar apariencia.

Niv	Sortilegios infernales
1	Caminar arácnido, Hablar con los muertos.
2	Alar cráneo, Apariencia aterradora.
3	Levantar esqueleto

* Lleva un anillo que duplica sus puntos de poder.

Recaredo Líder Hostigador				Niv 3
Ataque / Ref:+5	Def	PP	M	PV
Hacha+4 (1D10+4) Ballesta (1D10+2) Arma+4 (D.A.+4)	12*	0	+4	22

* Con justillo de cuero y pieles, sin (10).

Hostigadores del Nigromante				Niv 2
Ataque / Ref:+3	Def	PP	M	PV
Hacha+2 (1D10+2) Ballesta (1D10) Arma+2 (D.A.+2)	12*	0	+3	15

* Con justillo de cuero y pieles, sin (10).

GRUTA DE SANTA OROSIA
4
3
1
2

San Adrián de Sásabe

San Lorenzo y el Santo Grial

Durante su mandato en el siglo III, el emperador Valeriano proclamó un edicto por el que se prohibía las reuniones y los cultos cristianos bajo pena de persecución y condena a muerte.

los obispos y sacerdotes que fueron apresados serían martirizados públicamente hasta su fallecimiento, mientras que algunos miembros de familias pudientes con cargos de importancia, que practicaban el culto cristiano, fueron exiliados y desposeídos de sus riquezas y posesiones.

El Papa Sixto II, antes de ser martirizado, le confió a su diácono lorenzo una importante tarea. Este, que también sería martirizado y asado vivo en una parrilla pocos días más tarde, era el encargado de administrar los bienes de la Iglesia y el cuidado de los pobres, por ello debería poner a buen recaudo algunas reliquias de sumo valor. Entre ellas destacaba el cáliz usado por Jesús y los apóstoles durante la última cena, en la que el mesías fue traicionado.

lorenzo, donó muchas de estas reliquias a los pobres y confió el Santo Grial a un compatriota suyo, su condiscípulo y amigo, Precelio. Por tal de preservar tan preciado tesoro le pidió que llevase el cáliz a Hispania, y lo entregase a su familia en Huesca, para que ellos lo escondieran a la espera de tiempos mejores para la cristiandad.

Abad Donato, S.VI