

# Los Tres Reyes Magos

por Club de Ostras

Escenario corto para Medievo Oscuro para 3 PJs supervivientes, ambientado antes del apocalipsis con el objetivo de integrar tradiciones, momentos históricos y localizaciones reales dentro de la ambientación de Medievo Oscuro.

## EXORDIUM

Siglo VI d.C. Roma. El padre Juliano Redemptoris ha destinado su vida a la soteriológica y desde una perspectiva más aftardoceta así se lo ha enseñado durante decenas de años a sus discípulos Hilario de Constantinopla, Clemente de Cesárea y Flavio de Esmirna. En la última década apenas han salido de la biblioteca de la Basílica de San Juan de Letrán de Roma. Pero algo ha cambiado.

Su maestro, el padre Juliano Redemptoris ha desaparecido. En los últimos meses se le percibía más alterado de lo normal, lo cual era impropio en él.

## PERSONAJES SUPERVIVIENTES

La idea es que todos sean discípulos del maestro desaparecido y tengan motivos para salir de su retiro espiritual y buscarlo. Cada personaje dispone de información útil en su trasfondo.

**HILARIO DE CONSTANTINOPLA.** 40 años, el más mayor de todos. Por él corre la misma sangre de Constantino. Suele utilizar pleonasmos y expresiones en latín. Viste de manera rozagante y parece el menos modesto.

El Padre Juliano le insistía en la siguiente sagrada escritura de mateo 2,1-2, haciendo hincapié en algunas palabras.

*«Unos magos llegaron de oriente (...); la estrella... Los guió hasta que llegó y se detuvo sobre el lugar donde estaba el niño (...); vieron al niño con María su madre (...); y le ofrecieron oro, incienso y mirra».*

*«Nacido, pues, Jesús en Belén de Judá en los días del rey Herodes, llegaron del Oriente a Jerusalén unos magos diciendo: ¿Dónde está el rey de los judíos que acaba de nacer?»*

**CLEMENTE DE CESÁREA.** 35 años. Es el personaje más sardónico. Descendiente de Priscilla, esposa de Aquila, enterrada en las catacumbas de Priscilla. Pertenece a una de las familias romanas más antiguas, antes de que se abrazara el catolicismo. Es el único que podría identificar, con una tirada de Descubrir Dificultad 10, que los mapas parecen coincidir con la ubicación donde están enterrados sus ascendientes en las catacumbas de Priscilla. Antes de la desaparición de su maestro había pensado abandonar la orden. Estaba viendo como el mundo se venía abajo y empezaba a pensar que no habría salvación. Esto lo detectó el padre Juliano y le dijo varias veces que él sería el primero en llegar al momento de no retorno.

**FLAVIO DE ESMIRNA.** El más joven, 19 años, pero altiricón, robusto y fuerte. Hace poco, el padre Juliano le confesó que algún día debería volver a su tierra Esmirna. Allí, en el lugar sagrado a las afueras de Éfeso, encontraría la vitalidad para derrotar al mal.

## INVESTIGACIÓN INICIAL

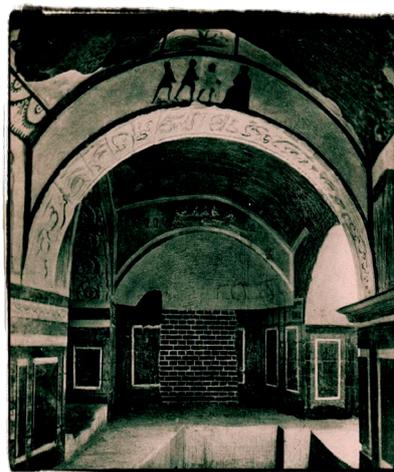
Se dejará un momento a los jugadores para que roleen sus personajes en función de la información de la que disponen, que será distinta. Si los jugadores deciden investigar su mesa de trabajo encontrarán cálculos geométricos sobre mapas cartográficos, en especial un mapa medio quemado al que le falta información de algo que parecen ser unos túneles y unas cartas que le ha enviado un arquitecto de Ravena. No se puede saber el nombre del arquitecto, está arrancado al igual que otra información que podría parecer útil. Superar una tirada de Descubrir Dificultad 10 pondría en la pista de que parece que se cortó voluntariamente la información para proteger al remitente. Pero hay algo más que llama la atención, tres nombres que se repiten por todas partes y que nunca antes habían leído: Melchior, Gaspar y Balthassar.

\*Nota: Se deja a discreción del director de juego que complique más o menos la búsqueda de esta información, utilizando un cofre o un lugar escondido en algún lugar siniestro o simplemente facilitándoselo a los jugadores ajustando el tiempo de aventura. El padre Juliano habría estado investigando sucesos muy turbios e incluso podría haber sellado un pacto tenebroso y por el bien de la humanidad, que enriquecería la aventura y sorprendería a los personajes.

## LAS TRES LOCALIZACIONES

### 1. Las catacumbas de Priscilla en Roma

Se trata de un sistema de cuevas y túneles laberínticos de más de 13 kilómetros con más de 40.000 enterramientos. Si los personajes se adentran en ellas encontrarán cientos de tumbas abiertas con los cuerpos destrozados, incluso con algunos rastros de sangre que parecerían más recientes. Esas catacumbas están repletas de espíritus y allí es donde mora el padre Juliano. Hace unos días mientras se internó en las catacumbas para tratar de encontrar un fresco realizado con sangre que certificara sus sospechas (ver fresco Adoración de los Reyes Magos). Encontró las pruebas que necesitaba, en la capilla griega sobre un arco y rodeado de tumbas, pero fue sorprendido por alguien que no esperaba. Un ángel caído que ahora se hace llamar Dioniso habita esos túneles alimentándose de lo que queda de los cuerpos enterrados y saboreando los huesos.



Fresco de la Capilla Griega de las Catacumbas de Priscilla de Roma. Dominio público.



El padre acudió allí, a la capilla griega de las catacumbas para tratar de confirmar lo que creía: Que los llamados Tres Reyes Magos en verdad eran tres demonios que moran la tierra alimentándose de los sueños y creencias de los fieles.

Cuando los jugadores encuentren al padre Juliano, este aún seguirá con vida, aunque Dioniso ha desgarrado sus miembros y se está dando un festín con su sangre, sirviéndola en un cáliz e iniciando su rito de apostasía. Del cuello del padre cuelga la cruz de la que nunca se separaba. Derrotar a Dioniso no debería ser muy difícil debido a su situación espita y embriagado de sangre, e incluso este podría huir. El motivo de esta escena es que encuentren al padre Juliano y este pronuncie sus últimas palabras:

*«La batalla final será en rávenarghhh... Christus vincit, regnat, imperat: ab omni malo pleben suam defendatgghhhh...»*

Después de algunas palabras recordando a su maestro y de una escena elegiaca, si algún jugador decide coger su cruz, mientras la tenga, podrá repetir hasta 3 tiradas (por aventura) o bonificar a discreción del director de juego.

**\*Nota al DM:** se deja a discreción del director de juego la utilización de un mapa, tokens y miniaturas para el mazmorreo.

## 2. La casa de la Virgen María en Éfeso

Según la tradición aquí se ocultó la Virgen María tras la crucifixión de Cristo. Hay un manantial de donde brota un agua que sería capaz de hacer daño a los Tres Reyes Magos. En esta casa mayormente de piedra y semiderruida es donde los personajes tendrán su primer enfrentamiento con uno de los Tres Reyes Magos, Balthassar, quien no tendrá mucho tiempo para complicar a los personajes, pero sobre todo intentará retrasarlos para que no lleguen a Rávena antes de la construcción final de Gran Mosaico (ver Mosaico de La iglesia de San Apolinar Nuovo). Detectará que Clemente de Cesárea estuvo cerca de perder la fe por lo que intentará convencerle de que se una a su nuevo reino. Se pedirá una tirada al jugador para evaluar la oratoria y dialéctica de la oferta. Independientemente de que pase la tirada o no, habrá que comunicarle al jugador que no ha pasado la tirada por si tuviera en sus manos la cruz y quisiera repetir la tirada. Si no supera la tirada la aventura seguirá de manera normal. Esta escena y oferta es interesante para ser roleada. Balthassar también aprovechará para burlarse de los personajes, pero si los personajes son hábiles y consiguen engañarle, el director de juego podría facilitar alguna pista sobre lo que está por suceder.

## 3. La iglesia de San Apolinar Nuovo, Rávena

La Iglesia y una serie de fieles han sido engañados para terminar de construir la iglesia con un mosaico que representa a los Tres Reyes Magos portando un gorro frigio que en verdad representaría haberse liberado del reino de Dios y haber comenzado a servir a Belzebuth (MO 107).

Cuando los personajes lleguen a Rávena, antes o después podrán apreciar que la población está emocionada con la finalización de la iglesia de San Apolinar. Dependiendo de lo que los personajes se hayan entretenido en los viajes o en Éfeso, así como de lo que tarden en dar con la iglesia, en el momento de colocar el último azulejo del mosaico un cataclismo se producirá. Se recomienda tensionar la situación describiendo el mosaico y el proceso de enripiado, con alguna especie de cuenta atrás y lo que queda para que las obras finalicen. La iglesia estará rodeada de una gran multitud de personas que esperan con emoción la finalización de las obras.



Mosaico de la Iglesia de San Apolinar Nuevo de Rávena. Imagen original de © José Luiz Bernardes Ribeiro

Que se termine o no hará que la batalla final se produzca en términos de ventaja o desventaja, pues si finalmente se produce el cataclismo, toda Rávena será tragada por la tierra y la iglesia de San Apolinar también bajo tierra aparecerá rodeada de llamas, produciéndose un himeneo entre el reino de los cielos y el de las tinieblas. Los personajes sentirán una estuosidura que abrasará su piel y empezará a crear quemaduras. En cualquiera de los lugares, tanto si la iglesia ha sido finalizada o no, los Tres Reyes Magos, Melchior, Gaspar y Balthassar, aparecerán. La única manera de derrotarlos es con el agua del manantial de Éfeso, con armas de oro, incienso, mirra y el denuedo de los personajes.

Si Clemente de Cesárea no superó la tirada en su encuentro con Balthassar, será momento de desvelar sus intenciones y la traición a sus compañeros.

## FINAL

Dependiendo del resultado de la batalla final, o bien Belzebuth habrá unido finalmente Cielo e Infierno o la tierra dispondrá un tiempo de paz sin Melchior, Gaspar y Balthassar.

## EXPERIENCIA Y BONDAD

- Por sobrevivir: 35 PE
- Por una buena interpretación del trasfondo del PJ hasta 10 PE

## PERSONAJES

ÁNGELES DE LA TIERRA				Niv 3
ATAQUE / REF:+3	DEF	PP	M	PV
ESPADAS MANO +3 (1D8+1)	*	-	+5	3D8 (15)

**Defensa:** 11 sin armadura / 12 justillo de cuero / 14 cota de mallas.

**Poderes:** Ver talentos en MO92

REYES MAGOS				Niv 8
ATAQUE / REF:+5	DEF	PP	M	PV
BASTÓN (1D8+8)	14	30	+5	8D6 (25)

**Magia:** Todos los sortilegios arcanos o infernales hasta nivel 4.

