



A Smith

La joven iba a morir pronto.

El demonio no tenía ninguna intención de alimentarse y dejarla ir. Osoro miró por la ventana mientras la joven empalidecía. Sus brazos rodearon al demonio mientras su cuerpo indicaba que incluso si tuviera la oportunidad de escapar, no lo haría.

La duración de todo el proceso (atraer a la joven hacia la sombría esquina, hundir los colmillos en su suave cuello, drenar su fluido vital y abandonar el cadáver) no había sido superior a unos pocos segundos.

Para Osoro de Madrid, esos segundos habían durado una eternidad.

Dios le había concedido grandes dones: su padre había gozado de inmunidad ante los moros, le había dado una familia y una herencia modesta. Cuando los demonios de la noche vinieron a por él, haciendo revivir las sombras de la noche y estrangulando a sus hombres, Osoro pudo permanecer oculto y hallar una forma de incinerar a sus enemigos mientras escapaba. Cuando Rodrigo de Navarra se acercó a él, Dios le otorgó la sabiduría necesaria como para reconocer Su Llamada.

Pero Osoro hubiera dado cualquier cosa, incluso su propia vida, por no haber tenido que contemplar todo aquello. Mientras veía como la joven agonizaba, maldecía silenciosamente el momento en que se había convertido en un Ojo de Dios. Su cuerpo estaba temblando, enfriándose conforme la sangre iba abandonando sus venas, aunque todavía se agarraba al demonio como si fuera su amante. La criatura se apartó de ella, como si intentara mantenerse alejado mientras continuaba con la boca apretada a su cuello. Osoro no comprendió el motivo hasta que vio el vapor que emergía del suelo. Después de todo, incluso los muertos pierden el control de su cuerpo.

El cuerpo de la joven cayó al suelo, momento en que el demonio se incorporó y se adentró en la noche. La criatura tenía una apariencia humana. Ningún cristiano que lo viera sabría distinguirlo de un hombre de regreso a casa tras beber con sus amigos. Pero Osoro sabía la verdad. Sabía que el demonio había cometido un error al abandonar el cuerpo en un callejón. Sabía que todo apuntaba a que el enfrentamiento con los demonios estaba próximo. Sabía que debía informar de todo ello a sus superiores del *Occuli Dei*.

Pero desconocía la identidad de la joven. Tras ser testigo de su muerte gracias a sus votos de secreto, no podía pensar en otra cosa.



INTRODUCCIÓN

Porque la ira del hombre no obra la justicia de Dios.

—Santiago 1:20

Imagina saber con certeza absoluta que Dios existe y que te ama, que a pesar de todos tus pecados y del horror y la muerte del mundo, existe un camino hacia el cielo. Imagina que incluso aunque existen hombres que roban, asesinan, violan y mienten, Dios entregó la vida de su Hijo para limpiar los pecados de la humanidad. Imagínate que no tienes ninguna duda sobre estas nociones, que ni siquiera posees la *posibilidad* de pensar lo contrario. Tú no elegiste creer en estas verdades, las crees porque durante toda tu vida recibiste esta educación.

Y en algún momento a lo largo de tu existencia, supiste la verdad. Dios está en el Cielo, pero hay algo más en el mundo: Lucifer, el Enemigo, el Ángel Caído, ha dispersado cientos (quizá miles) de sirvientes menores. Cambiaformas, cadáveres sedientos de sangre, espíritus familiares y otros monstruos han emergido de las entrañas del Infierno para corromper y engañar a los cristianos. Y están comenzando a lograrlo: los hechiceros y los sectarios son una prueba del uso de los *malleficium* y las artes oscuras. Por ello, además de saber que Dios te ama y que gracias a Él estás libre de pecado, también eres consciente de que existen monstruos que pululan por la noche con la intención de *derribarlo*.

¿Cómo puedes saber todas estas cosas y permanecer al margen?

Soldados de Dios

Edad Oscura: Inquisidor es un juego narrativo centrado en los miembros de una organización secreta de la Iglesia Católica destinada a perseguir y destruir a las huestes de Satán. Estos inquisidores no dedican su tiempo a perseguir herejías (al menos no con la misma intensidad que los Dominicos y otras órdenes de la época). Cazán demonios, seres de maldad absoluta. Sus propósitos son tan puros que los Cruzados serían incapaces de igualarlos. Si ellos fracasan, toda la Cristiandad (y el mundo con ella), desaparecerá.

Pero a pesar de todo, los inquisidores son humanos. Son vulnerables al pecado: sucumben a la desesperación, la lujuria, la avaricia y a cualquier otra debilidad humana. Extraen su poder de su fe en Dios, aunque este mismo poder es el que los condena: algunos inquisidores son incapaces de dormir por las pesadillas que les atormentan, otros están tan atados por sus votos que el hecho de romperlos les provoca dolor físico, otros sufren estigmas. Se trata de un duro camino para los benditos, y el hecho de que luchen contra seres capaces de alimentarse de su carne y su sangre no facilita su misión.



La Inquisición en la sombra

La Inquisición papal, tal y como figura en los libros de historia, se encuentra a varios años en el futuro. Sin embargo, en el medievo oscuro, la Inquisición en la sombra, o la Santa Inquisición *contra Diabolum enim et alii daemones* (contra el diablo y otros demonios) apareció durante la primera mitad del siglo XIII para combatir contra los servidores de Satán. Esta definición es demasiado amplia, ya que parte de las tareas de esta Inquisición consiste en investigar a estas criaturas. Cualquier ser con apariencia humana, ya sea un mago, un hombre lobo o incluso un vampiro, podría ser humano y por ende, capaz de ser redimido. Los inquisidores deben tener cuidado cuando hagan uso de la fuerza, ya que pueden acabar condenando a un alma inocente. Asimismo, la Inquisición también trabaja para mantener la existencia de estas criaturas en secreto (aunque muchos hombres creen en demonios, una cosa es creer en ellos y otra muy diferente es verlos). Incluso en el seno de la Iglesia, solo existe un puñado de clérigos que estén al corriente de las tareas de la Inquisición en la sombra, ya que al resto se le dice solo lo que deben saber: rezar y no preguntar demasiado.

¿Quiénes son estos inquisidores? ¿De dónde provienen? La respuesta a esta pregunta es simple: “De cualquier lugar en donde los sirvientes de Satán hagan su aparición”. Esto significa que los inquisidores pueden provenir de cualquier lugar del cristianismo. A pesar de ello, la Inquisición alberga cinco sociedades, llamadas órdenes, que acogen a la mayor parte de sus miembros. Tres de estas órdenes son seculares, por lo que sus miembros son frailes, monjas y caballeros que han prometido votos para defender la Cruz. Las otras dos son laicas, una es una casa noble y la otra una sociedad secreta formada por gente que solo tienen su fe en común. Los jugadores de **Edad Oscura: Inquisidor** deberían asumir los papeles personajes pertenecientes a una de esas órdenes.

Pruebas de fe

Como hemos mencionado anteriormente, el poder de un inquisidor descende de la fe que tiene en Dios Todopoderoso. Las páginas 237 a 240 de **Edad Oscura: Vampiro** describen a “los Benditos”, sección que sirve de aproximación a lo que los inquisidores son capaces de hacer.

En algún momento de la vida de un inquisidor, ya sea antes o después de unirse a la orden, siente el toque de Dios. Esta revelación puede llevarse a cabo durante un intervalo de años o puede tener lugar de forma súbita. Independientemente de la forma, en ese momento el inquisidor queda bendecido y es capaz de utilizar su fe como arma contra el Demonio y todos sus sirvientes. Como contrapartida, el personaje queda constreñido a un estándar de comportamiento elevado: sus actos deben ser los de un verdadero cristiano o corre el riesgo de caer en el Aislamiento.

Corazones aislados

El hombre nace con la mancha del pecado y por mucho que lo intente no puede erradicarlo por completo. Cualquier inquisidor puede dejar que su devoción a la causa supere su benevolencia cristiana. Cuando esto ocurre, el inquisidor entra en Aislamiento y los aspectos más básicos de su alma se adueñan de sus actos. Esta situación es muy peligrosa, ya que le abre el camino hacia el pecado y la depravación. El Aislamiento puede evitarse con la reflexión y la oración, aunque no siempre suele ser posible en el campo de batalla. Algunos inquisidores aprenden a convivir con él mediante las confesiones y el control de sus pecados, otros aprenden a evitarlo y unos pocos se divierten con él.

Tema y ambiente

Aunque muchos de los temas y ambientes que exponemos en el capítulo ocho de **Edad Oscura: Vampiro** son aplicables a las partidas de **Inquisidor**, debemos hacer mención especial de unos pocos.

EL MEDIEVO OSCURO

Edad Oscura: Inquisidor no es un juego completo. Necesitarás un ejemplar de **Edad Oscura: Vampiro** para jugar, ya que ese libro contiene las reglas básicas. Aunque este libro comparte algunos temas y sistemas del juego del Mundo de Tinieblas **Cazador: La Venganza**, **Edad Oscura: Inquisidor** no se basa en él y por lo tanto no necesitarás ningún libro de **Cazador** para jugar.

Tema

Edad Oscura: Inquisidor posee varios temas. Uno de los más obvios e importantes es la Fe.

La fe es un tema importante en cualquier juego relacionado con la **Edad Oscura** simplemente porque la religión era una fuerza importante en el Medievo oscuro. La amenaza del Infierno era *real* para la gente de la época. Los inquisidores no poseen una naturaleza cruel o sádica, pero pueden torturar a otros seres (y no solo a los monstruos) para obtener información o extraer una confesión. Aunque no disfrutan de estos actos (al menos no necesariamente), los ejecutan porque en caso contrario pondrían sus almas en peligro.

Sin embargo, el mero hecho de causar sufrimiento y muerte a un cristiano es motivo suficiente para poner el alma en peligro. ¿Cómo sabe el inquisidor que sus actos son correctos y justos? La respuesta es sencilla, simplemente debe tener fe en que Dios aprueba sus actos.

El tema de la fe puede tomar cuerpo en distintas formas, dependiendo de las inclinaciones del Narrador y sus jugadores. Si el grupo prefiere jugar con personajes que *están* en el “bando correcto”, defendiendo la cristiandad de los monstruos que moran en la noche, la situación es sencilla. Un rápido vistazo a las páginas de **Edad Oscura: Vampiro** puede servir de inspiración para toda una crónica de historias de cazadores de vampiros, y eso sin considerar las posibilidades que presentan el resto de criaturas antagonistas. En este caso (los monstruos desean destruir la humanidad y poseen una naturaleza demoníaca a pesar de lo que puedan pensar algunos de ellos) el tema se circunscribe a la fe religiosa. Los personajes son unos acérrimos defensores de Dios y no necesitan crisis de consciencia para crear conflictos. El conflicto inherente al enfrentamiento con monstruos poderosos es más que suficiente.

Por otro lado, la fe puede ponerse a prueba. Algunos de los “monstruos” del medievo oscuro son más píos que los humanos que se dedican a salvar almas. La Iglesia sufre una plaga de corrupción (los líderes de la Inquisición lo saben, aunque evitan que estas dudas se extiendan a los miembros de las órdenes). ¿Qué ocurrirá con la fe de los personajes cuando se encuentren con algún miembro de la Iglesia (escogido supuestamente por Dios) que se deja llevar por su lujuria o su avaricia? ¿Abandonarán su confianza en Dios, en la Iglesia y en la Inquisición? ¿Podrán reconciliarse con esta prueba de fe y luchar con eficacia?

Otro tema importante es el del *fanatismo*. Los miembros de la Inquisición suelen ser fanáticos. Muchos cristianos de la época son devotos, pero aquellos que deben enfrentarse a los horrores del infierno necesitan esa motivación extraordinaria. Por desgracia, no es algo que puedan controlar. Cuando un Caballero de Acre canaliza su fe a través de su espada y asesta un golpe capaz de seccionar a un vampiro en dos, está realizando una gesta extraordinaria. A pesar de que este hecho a nivel del juego es resultado de un poder de nivel uno, el Caballero debería pasar cierto tiempo rezando y agradeciendo a Dios su ayuda. Los inquisidores son fanáticos que tienen pruebas de que están en lo cierto. Cualquiera que ponga en duda su fe, cualquiera que afirme conocer la “verdad” (siempre que difiera de su propio sentido de la verdad) es un enemigo y solo puede esperar condescendencia, discusiones y una hostilidad abierta.

Acompañando a cualquiera de los dos temas anteriores aparece un tema secundario: la *desesperación*. Al igual que ocurre en **Edad Oscura:**

Vampiro, donde la Guerra de los Príncipes azota toda Europa, los inquisidores siempre están combatiendo. Pero mientras que los Cainitas luchan por conseguir territorios y sangre, la Inquisición lucha por las almas de todos los cristianos del mundo (un propósito bastante épico). Si combinamos este hecho con cualquiera de los temas anteriores, **Edad Oscura: Inquisidor** suscita la siguiente pregunta: ¿Qué acciones lleva a cabo la Inquisición para proteger, enseñar y salvar el Rebaño de Cristo?

Aunque la pregunta más adecuada sería: *¿Hasta dónde está dispuesta a llegar?*

Ambiente

Edad Oscura: Inquisidor es un juego de horror. Independientemente de que este horror tome la forma de grandes monstruos que ataquen con colmillos y garras, de sutiles demonios con cuerpos de niño que utilizan su aparente inocencia en provecho propio o se centre en el horror psicológico de la falta de fe y el pecado, el miedo siempre tendría que estar presente. El Narrador puede evocar este horror mediante distintas formas (tal y como indicamos en el capítulo seis de este libro), aunque los jugadores tendrían que tener presente que el juego no consiste en luchar contra monstruos y conseguir tesoros. Las intenciones van más allá.

Capítulo por capítulo

Como hemos mencionado con anterioridad, **Edad Oscura: Inquisidor** asume que dispones de un ejemplar de **Edad Oscura: Vampiro**, por lo que no repetiremos ninguna de las reglas esenciales del juego (la información contenida en el capítulo cuatro de ese libro). Todo lo que necesites saber para utilizar la Inquisición en la sombra, así como los personajes y sus antagonistas principales se encuentra en este libro.

El **Preludio** narra la historia de dos inquisidores en el curso de una investigación y muestra un ejemplo de la clase de peligros a los que deben enfrentarse.

Introducción: Es la parte que estás leyendo. Aquí puedes encontrar temas, fuentes de inspiración y un pequeño diccionario de términos.

Capítulo uno: Contra todos los demonios resume los conocimientos de la Inquisición sobre sus enemigos narrado desde el punto de vista de un inquisidor aterrado.

Capítulo dos: Llamada a las armas detalla la información referente a la Inquisición y a sus órdenes, dónde están localizadas sus fortalezas, la forma en la que estas órdenes reclutan a nuevos miembros, las creencias espirituales de la Inquisición y los desafíos a los que se enfrenta la organización.

Capítulo tres: La mente de la Inquisición explora la organización y la cadena de mando de la Inquisición, presentando información detallada de las cinco órdenes que la componen.

Capítulo cuatro: Personajes y drama presenta la información necesaria que necesitas para crear personajes inquisidores, así como las reglas necesarias para jugar partidas con ellos.

Capítulo cinco: Palabra de Dios describe los poderes divinos a disposición de los inquisidores... y las maldiciones que deben soportar.

Capítulo seis: Narración incluye consejos útiles para que el Narrador organice partidas de **Edad Oscura: Inquisidor**, así como tres historias de ejemplo para hacer que tu grupo se ponga en camino.

Fuentes de información

Cuando muchos piensan en la Inquisición, lo hacen en la Inquisición española, una organización que no nacerá hasta dentro de unos siglos. Sin embargo, existen numerosos libros, películas y otras fuentes de documentación que hacen hincapié en los temas propios de **Edad Oscura: Inquisidor**.



Libros

The Inquisition, por Michael Baigent y Richard Leigh: Una gran historia de los inquisidores papales y españoles que incluye detalles sobre las prácticas y la teología de la época. Muy recomendado.

Los cátaros: la herejía perfecta por Stephen O'Shea: Un buen retrato populista sobre los herejes cátaros y el nacimiento de la Inquisición. Merece la pena por el retrato que hace de la psicología eclesíástica de la época.

El nombre de la rosa de Umberto Eco: la historia definitiva sobre los inquisidores y un buen modelo a seguir para diseñar la línea de acción de cualquier narración de **Edad Oscura: Inquisidor**. Merece la pena leerla, aunque la película tampoco está mal.

Malleus Maleficarum (El martillo de los herejes), por Heinrich Kramer y James Sprenger: Aunque no fue publicado en la época de **Edad Oscura: Inquisidor**, da una idea adecuada de los que algunos inquisidores creían que las brujas (y otros seres sobrenaturales eran capaces de hacer).

N del T.: Podéis encontrar una versión en castellano de este documento en <http://www.herenciacristiana.com/malleus.html>.

Lucifer, el diablo en la Edad Media por Jeffrey Burton Russell: El autor posee varios libros sobre la brujería y el papel del diablo en las tradiciones y en la historia de la iglesia. Es útil para hacerse una idea de las creencias de la gente de la época.

Las novelas de misterio de Fray Cadfael por Ellis Peters (se han editado vídeos): un buen retrato de la época y la vida monacal... acompañado de un monje que no deja de meter su nariz en asuntos ajenos, de forma similar a lo que los inquisidores hacen.

Películas

El nombre de la rosa: Algo lenta en ocasiones, aunque merece la pena por la interpretación que hace Sean Connery de un personaje que podría pertenecer con facilidad a la Orden Roja.

Los señores del acero: Un Paul Verhoeven en plena forma narra una historia de asesinatos, enfermedades, asedios y mercenarios medievales.

The Advocate: No es de la época, pero la aconsejamos para aquellos que piensen que la gente de la época no se tomaba estas cosas en serio...

La serie de vídeos sobre los misterios de Fray Cadfael: Esta serie, basada en los libros, está muy bien ambientada.

El exorcista: Tampoco es de la época aunque no importa demasiado. La película logra transmitir el sentido de desesperación del inquisidor ante la tenacidad de su enemigo y el sentimiento de maldad con el que los servidores del Enemigo están dispuestos a hacer sufrir a los inocentes.

Internet

Armarium Labyrinthi (Labyrinth Latin Bookcase) (<http://www.georgetown.edu/labyrinth/library/latin/latin-lib.html>): Contiene enlaces a diversas fuentes de interés.

The Catholic Encyclopedia (<http://www.newadvent.org/cathen/>): Un lugar excelente (aunque no demasiado imparcial) para encontrar información sobre la historia de la Iglesia y sus creencias.

Catholic Liturgy Library (<http://www.catholicliturgy.com/>): Posee el texto latino de la misa católica, por si alguien está interesado.

The Medieval Names Archive (<http://www.panix.com/~mittle/names/>): El lugar adecuado para encontrar nombres apropiados para los personajes. Lo mantienen unos tipos que se toman sus investigaciones de forma muy seria.

Vocabulario

A continuación incluimos una lista de términos que los lectores encontrarán en este libro. Algunos de ellos son de naturaleza religiosa, mientras que otros son específicos del juego.

ADVERTENCIA

L El Catolicismo es una religión viva que posee millones de practicantes por todo el mundo. No pretendemos que los personajes de **Edad Oscura: Inquisidor** sean representativos de los Católicos de hoy en día (o de los del pasado), al igual que no pretendimos que los vampiros Assamitas fueran representativos de los Musulmanes de hoy en día. **Inquisidor** es un juego que trata sobre los extremos a que la fe y el fanatismo puede llevar a la gente, por lo que estos temas podrían explorarse con cualquier credo como trasfondo, aunque la existencia de una Inquisición real (aunque con algunas fechas cambiadas) la convierte en una elección ideal para el juego.

El Narrador y los jugadores deberían sentirse cómodos con su fe y con la religión en general para comprender que esto es solo un juego incluso antes de leer estas palabras. Si crees que tu fe se ve amenazada por algo de lo que puedas leer en este libro, la solución es muy sencilla, no juegues.

Ascetismo: La práctica de la negación personal como forma de vida religiosa, proviene del griego *asketikos* y significa laborioso.

Convento: Comunidad monástica formada por hombres o mujeres.

Concilio de la Fe: Cuerpo gobernante de inquisidores. Las ciudades más importantes cuentan con un Concilio de la Fe que se encarga de los juicios y arbitra la actividad inquisitorial. El Concilio Supremo de la Fe tiene su sede en Roma.

Ermitaño: Persona que practica una vocación monástica consistente en retirarse del mundo para vivir en soledad, proviene del griego *eremos* y significa desierto.

Gran Inquisidor: Jefe supremo de la inquisición de la sombra. Durante la época del medioevo oscuro, el único Gran Inquisidor ha sido el Cardenal Battista Marzone.

Santo Oficio: Rostro público de la inquisición compuesto por la parte de la organización que se ocupa de la herejía mundana. Muchos miembros del Santo Oficio desconocen por completo la existencia de la Inquisición de la sombra.

Casa de Murnau: Orden perteneciente a la Inquisición compuesta por una casa noble de Baviera que prometió destinar su existencia al servicio de la misma.

Indulgencia: Levantamiento de castigo otorgado a los penitentes por actos tales como participar en una Cruzada o efectuar una peregrinación.

Inquisición: También llamada Inquisición en la sombra o Inquisición secreta. Organización perteneciente a la Iglesia Católica cuya misión consiste en descubrir y erradicar el mal sobrenatural.

Inquisidor: Miembro de la Inquisición en la sombra. Casi siempre suele pertenecer a una de las cinco órdenes (aunque no siempre tiene que ser así).

Novicio: Hombre o mujer que ha ingresado en un convento o monasterio pero que todavía no ha prometido los votos definitivos.

Oblación: Acto que consiste en ofrecer a un hijo o a sí mismo para servir a Dios como monje.

Oculi Dei: Orden de la inquisición compuesta por una sociedad secreta que actúa por toda Europa. También llamados Ojos de Dios.

Orden de San Teodosio: También llamada la Orden Roja. Orden de la Inquisición formada por frailes y monjas que han llegado a dominar el Arte Sagrado.

Órdenes: Cada uno de los cinco grupos que forman parte de la Inquisición.

Caballeros Mendicantes de la Pasión de la Cruz de Acre: Orden perteneciente a la Inquisición formada por caballeros monásticos.

Hermanas de San Juan: Orden de la Inquisición formada por un grupo de monjas que poseen el don de la Visión Sagrada.