

AQUELARRE / ALMOGÀVERS

La Secta del Dragón

Primera parte: un caballero como Dios manda/Un cavaller com cal

Iniciamos en este número una minicampaña de tres entregas jugable tanto con Aquelarre como con Almogàvers. Y para ofrecérsola colaboran los autores de los dos juegos, Ricard Ibáñez y Enric Grau. Esta aventura introducirá a los jugadores en los entresijos de una corte medieval y las intrigas palaciegas que en ella se originan. Esperamos que la espera hasta la siguiente entrega no se os haga larga...

por Enric Grau y Ricard Ibáñez

Aventura prevista para un grupo de 4 o 5 PJs, a ser posible tanto o más diestros en el arte de la deducción o la intriga que en el de la magia o las armas. Puede ser jugado tanto con las reglas de *Almogàvers* como las de *Aquelarre*. En caso de jugar con este último, poseer el suplemento *Dracs* puede ser de bastante utilidad...

Introducción

Palermo, Sicilia. Primavera de 1304.

Los PJs se encuentran desde hace una semana atascados en la ciudad. Llegaron a la isla atraídos por los rumores de una nueva guerra contra Nápoles, pero esas noticias resultaron ser totalmente infundadas: El rey Frederic no necesita más gente armada (especialmente ahora que ha conseguido librarse de los almogávares). Y así están las cosas para el grupo, sin dinero para volver a casa, sin techo para resguardarse y sin un triste pedazo de pan que llevarse a la boca. Los guardias de la ciudad empiezan a mirarlos mal, y los delincuentes comunes de la ciudad (siempre muy quisquillosos con la competencia desleal) peor...

1. Un encuentro inesperado

Así están las cosas cuando, vagabundeando por las callejuelas de la ciudad, el grupo se tropezará con un pequeño tumulto: media docena de bandidos están atacando a un gentilhombre y a su criado, según parece con la sana intención de degollarles y robarles (no necesariamente por este orden). Es posible que los PJs decidan echar una mano, ya sea por la inquina que le tienen a la delincuencia siciliana, ya sea porque reconocen al gentilhombre en cuestión: se llama Henri de Graumont, un caballero occitano que hace tiempo juró fidelidad a la

casa de Aragón. Le acompaña su fiel e inseparable Ricardo de Ibaña, su secretario personal, criado de confianza y hay quien dice (al ver su gigantesca estatura) que también su guardaespaldas. Sea como fuere, ahora están espalda contra espalda, y si los PJs no les echan una mano, se acabará la aventura. ¡Así que basta de charla y haz que los PJs se pongan a la faena!

2. Una honesta proposición laboral

Terminadas las bofetadas, Henri y su criado agradecerán al grupo el servicio prestado, y propondrán ir a tomar algo en una taberna cercana. Henri estaba pensando en una copa o dos, pero es probable que los hambrientos PJs aprovechen la coyuntura para darse un atracón a expensas de la bolsa de su *buen amigo*.

Al enterarse de su triste suerte, Henri propondrá al grupo una tarea que puede sacarles del atolladero: un cortesano extranjero está a punto de zarpar rumbo a Barcelona, donde debe ser presentado a la Corte de la Corona de aragón. Por azares del destino, carece del séquito adecuado a su rango. Henri puede usar sus contactos en la corte siciliana para que los PJs se conviertan en sus criados y servidores... al

Henri de Graumont

Para *Almogàvers*: Considerarlo como un *Cavaller franc* (Ver pág. 128).

Para *Aquelarre*: Ver características en la pág. 68 del manual.

Ricardo de Ibaña

Para *Almogàvers*: Considerarlo como un *Soldat franc* (Ver pág. 128).

Para *Aquelarre*: Ver características en la pág. 115 de *Dracs*.

menos hasta que lleguen a Barcelona. El cortesano opina que es la solución ideal para el grupo: Viaje gratis hasta la península y además algún dinerillo para alegrar la bolsa. Es probable que los PJs se apresuren a aceptar.

3. No es oro todo lo que reluce...

Lo que ya no es tan probable es que los PJs se traguen toda la historia sin más (aunque quien sabe... un dicho popular dice que el número de los tontos se acerca peligrosamente al infinito). Sea como fuere, si los PJs investigan un poco (hablando con los criados de la corte, seduciendo a alguna de esas criaditas cortesanas que siempre lo saben todo o simplemente emborrachando al buenazo de Henri) se podrán enterar de la historia completa, con pelos y señales.

El cortesano en cuestión se llama Andrónico Assen y es el hermano menor del príncipe heredero de la corona búlgara. Como secundón, le correspondía seguir la carrera de la religión, pero ha resultado ser un *viva la vida* de cuidado. Su comportamiento llegó a ser tan escandaloso que su padre se libró de él enviándolo a la corte bizantina, donde reside una de sus hijas, casada con un bárbaro occidental llamado Roger de Flor. Por carta, rogaba a su yerno que se encargara de convertir a Andrónico en un *caballero como Dios manda*.

Pero claro, la cosa no resultó tan sencilla. La majestuosa corte bizantina fue un caldo de cultivo ideal para las ansias de diversión y juerga del muchacho. La cosa llegó a su punto cumbre cuando, en el colmo de la desfachatez, el joven y apuesto príncipe tuvo un escarceo amoroso nada menos que con la esposa del co-Emperador Miguel. Roger se divirtió mucho con el incidente (todo el mundo sabe que Miguel y él no son



precisamente amigos) pero luego pensó que, de seguir en Constantinopla, tarde o temprano su cuñado moriría de muerte natural (porque es muy natural morir si te apuñala, envenena o descuartiza un marido celoso) y que su mujer le armaría un escándalo por no haber cuidado bien de su hermanito del alma. Así que, para remediar tal situación y de paso alejar a tan inconveniente elemento de la corte y sus intrigas, Roger decidió enviarlo a la corte del rey de Sicilia, Frederic II (que, al fin y al cabo, le debe un par de favores), junto con una carta explicando la situación y pidiendo al buen rey que mirara de convertir al joven disoluto en un "buen caballero".

En Sicilia, por supuesto, las cosas no fueron demasiado mejor (imagínense, un joven y apuesto príncipe búlgaro, recién llegado de la corte bizantina, con todo el exotismo que ello comporta). Las damas de la Corte empezaron a caer a sus pies, y ni siquiera la reina parecía hacerle ascos a sus galanteos. Ante ello, el rey Frederic se planteó seriamente la posibilidad de rebanarle el pescuezo al príncipe en cuestión, pero luego pensó que no era muy buena idea, ya que no dejaba de ser un príncipe de sangre real, y que le convenía estar a buenas con los príncipes balcánicos (más que nada, para que las naves comerciales siguieran pasando por Marsala y Palermo). Así que el buen y sabio rey decide hacer lo mismo que le hizo Roger, enviando al joven a la corte de Jaime II, en Barcelona. Como no se lleva excesivamente mal con él, tiene la delicadeza de adjuntar una carta recomendándole que mantenga al chico lo más alejado posible de la corte... ¡y que no lo presente a su mujer!

No obstante, parte del mal ya está hecho. El último escándalo del principito ha con-

sistido en seducir a doña Giovanna Malatesta Tagliattelle, hija de un influyente terrateniente local del interior de la isla, el cual a proclamado *vendetta* contra Andrónico. En otras palabras, hasta que no muera (de forma más o menos sangrienta) los Malatesta no recuperarán su honor... Es por ello que el escaso séquito de Andrónico (excepto un criado) ha preferido desaparecer discretamente de su lado. Y es por eso que nadie tiene excesivos deseos de estar excesivamente cerca de él. Por eso ha recurrido a Henri de Graumont, especialista en arreglar asuntos sucios para el rey. Y es ahí donde entran los PJs...

4. ¡No se vayan todavía! ¡Aún hay más!

Si a algún DJ le ha parecido que la trama está demasiado enredada para su gusto, mejor que deje de leer y organice alguna partida de *Magic*, ya que a partir de ahora la cosa se complica, y bastante más.

Resulta que el tío del joven, Teodor Sfantislav, está planeando un complot para heredar la corona búlgara. Ya lo tiene todo previsto: el rey es viejo y está muy enfermo, por lo que no tardará mucho en morir. El heredero directo está enamorado de una plebeya a la que va a ver de tanto en tanto. Esta chica trabaja para él, por lo que no le será muy difícil hacer desaparecer al heredero en el momento oportuno y de una forma que no de sospechas. Pero hay un detalle que le falta: el joven príncipe Andrónico y segundo heredero a la corona está fuera de su alcance. Si hubiera estado en la corte bizantina la cosa no hubiera tenido problema, ya que tiene muchos agentes en la corte y, además, el co-Emperador Miguel es uno de los que le

apoya para obtener la corona búlgara (no hay que olvidar que Miguel y Roger de Flor son enemigos políticos y que éste último está emparentado por medio de su mujer con la familia real búlgara; por otra parte, Miguel, que es bastante rencorosillo, aún no ha olvidado lo de su mujer con Andrónico).

Teniendo en cuenta la dificultad de la situación (enviar a un asesino a un reino tan lejano y que además no despierte muchas sospechas), Teodor decide contratar los servicios de la "Secta del Dragón". Se trata de una orden de magia negra de estilo necromántica que tiene su origen en antiguos linajes de las familias nobles de Hungría. Como tapadera esta secta sostiene que su meta es imponer y proteger la cristiandad en todas partes y aparenta ser una orden militar más.

Para esta misión la secta ha escogido a uno de sus mejores hombres, Igor de Valaquia. Además, para asegurar su éxito más allá de toda posibilidad, le han dado el "anillo negro". Este anillo convierte a su poseedor en el momento de su muerte en un no-muerto del tipo de los vampiros (pero sin poderes de magia negra ya que no es mago: no se transforma en murciélago ni todas esas cosas). La transformación dura tres días enteros despertándose al día siguiente de noche (a partir de que se ponga el sol). Una vez transformado en vampiro intentará cumplir con su misión si es que no pudo hacerlo cuando estaba vivo.

5. El príncipe

Llegados a un acuerdo, Henri adelantará algunas monedas a los PJs (pocas, que es bastante tacaño) para que compren algo de equipo o ropa con el fin de dar una imagen de séquito medianamente digna. A continuación quedará con ellos a última hora de la tarde, en las cercanías del palacio real, para recoger al príncipe y escoltarlo hasta el barco que lo espera ya en el puerto.

A la hora acordada, Henri se reúne con el grupo, examina con ojo crítico las compras realizadas y los conduce hasta las dependencias de los invitados de la corona siciliana. Allí les abre la puerta a un criado bastante mayor, de unos cuarenta años, alto, delgado, consumido e impenable, que les explicará que el equipaje está listo, pero que su amo se encuentra... *ligeramente indispuerto*. Una vez dentro de las dependencias los PJs descubrirán que la enfermedad de Andrónico consiste en una monumental borrachera. El individuo está semidesnudo, caído en cruz sobre la cama y roncando a todo trapo. Por cierto, a juzgar por el estado de la sala, parece ser que





no ha pasado la noche solo. De ser interrogado, el criado admitirá que se despidió de *varias señoritas*, que estaban muy apenadas de su repentina marcha.

Lanzando un gruñido de impaciencia,

Henri hará una seña a Ricardo, el cual se cargará al hombro a Andrónico como si fuera un fardo. Dionis cargará con parte del equipaje, y los PJs de condición social humilde habrán de hacerse cargo del resto.

Andrónico Assen

Como ya hemos dicho antes, se trata de un "viva la vida" de cuidado. Es irresponsable, bromista, mujeriego, muy cobarde ante la violencia, delicado (no soporta la suciedad) y un tanto amanejado (no mucho, no vayamos a exagerar). En definitiva: un auténtico producto de la corte bizantina. Siempre va acompañado por un criado que le hace todas las faenas desagradables, le ayuda a vestirse, etc. Lo único que sabe hacer en la vida es divertirse y seducir mujeres (para lo cual tiene una especie de "encanto natural").

Para *Almogàvers*:

DES: 14 AGI: 14 CON: 10
MEM: 12 ATE: 12 VOL: 8
FUERZA: Débil
TAMAÑO: Normal
ASPECTO: Muy atractivo
CARISMA: Atrayente
PROFESIÓN: Cortesano (Aprendiz)
ARMAS: Espada (Ap-), Daga (Ap-)
ARMADURA: 2/7
CAPACIDAD DE DAÑO: 12

Para *Aquelarre*:

FUE 12 AGI 15 HAB 15
RES 12 PER 12 COM 5 CUL 12
Alt: 1'75
Peso: 70 kg
Apariencia: 22
RR: 75% IRR: 25%
Armas: Espada 45% (1D8+1D4+1)
Daga 40% (2D3+1D4).
Armadura: Peto de cuero con refuerzos (Prot. 3).

Competencias: Elocuencia 75%, Seducción 95%, Psicología 75%, Griego 65%, Catalán 45%.

Dionis de Iugo

El criado del príncipe. Es una persona mayor, de unos 40 años, que está acostumbrado a la servidumbre. Es muy atento con todo el mundo aunque sabe mantener una especie de distanciamiento cortés. No pierde nunca los papeles y parece inalterable ante cualquier situación (es capaz de servir un refrigerio mientras atacan los piratas, procurando, eso sí, no mancharse).

Para *Almogàvers*:

DES: 12 AGI: 12 CON: 10
MEM: 16 ATE: 12 VOL: 17
FUERZA: Débil
TAMAÑO: Pequeño
ASPECTO: Normal
CARISMA: Normal
PROFESIÓN: Cortesano (Iniciado)
ARMAS: Ninguna
ARMADURA: 0/1
CAPACIDAD DE DAÑO: 10

Para *Aquelarre*:

FUE 5 AGI 15 HAB 20
RES 15 PER 15 COM 10 CUL 20
Alt: 1'70
Peso: 72 kg.
RR: 50% IRR: 50%
Armas: Carece.
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1).
Competencias: Discreción 75%, Elocuencia 50%, Psicología 85%.

De esa guisa, el grupo tomará el camino hacia el puerto.

Entremés 1: Los Malatesta

El puerto está vigilado por integrantes varones del clan siciliano de los Malatesta, empeñados en vengar su honor. Todos ellos parecen iguales: altos, con bigote de guías caídas, embozados en capas negras, unicejos (una única ceja de lado a lado, espesa y peluda), apestando a cabra y sin el menor sentido del humor. El grupo debería burlar su vigilancia de algún modo, evitando en lo posible el combate. Una buena idea sería meter al impresentable de Andrónico en un saco... el problema está en que se empezará a despertar en el momento más inoportuno, poniéndose a cantar el equivalente búlgaro de *Asturias patria querida*...

6. El barco

Frederic no ha puesto a disposición de Andrónico la galera real, precisamente, sino que se a limitado a ordenar al capitán de un barco mercante que lo lleve gratis a Barcelona. Tan dudoso honor ha recaído en *La gavina escarransida*, una coca de dos palos y tres puentes cuyo capitán es un tal Xavier de Malviatge. La carga del barco es

Clan de los Malatesta

Sicilianos que huelen a cabra, dispuestos a todo para limpiar su honor. Sanguinarios, pero afortunadamente no demasiado inteligentes. Su número tiende al infinito (lo que da idea de su capacidad mental).

Para *Almogàvers*:

DES: 12 AGI: 12 CON: 10
MEM: 8 ATE: 10 VOL: 8
FUERZA: Normal
TAMAÑO: Grande
ASPECTO: Normal
CARISMA: Repulsivo
PROFESIÓN: Pastores (Iniciado)
ARMAS: Daga (Ap-)
ARMADURA: 2/7
CAPACIDAD DE DAÑO: 12

Para *Aquelarre*:

FUE 15 AGI 15 HAB 12
RES 10 PER 5 COM 5 CUL 5
Alt: 1'85
Peso: 70 kg.
Apariencia: 1
RR: 35% IRR: 65%
Armas: Cuchillo 40% (1D6).
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1).
Competencias: Escondarse 50%, Otear 35%, Tortura 50%.

de 500 Tn y la tripulación consta de seis marineros más el capitán.

Además de Andrónico y su séquito, van en el barco tres pasajeros más: Hugo de Montfort, un viejo caballero que lleva en su túnica la cruz de los cruzados, un comerciante genovés llamado Antonio de Malaspina y un monje griego sombrío y silencioso, llamado hermano Boris, que se mantendrá siempre aparte y que, si alguien le interroga, explicará por señas que ha hecho voto de silencio.

Este tal *hermano Boris* es en realidad Igor de Valaquia. Llegó a Sicilia con un

barco propio (una fusta de 200 Tn) y una tripulación fiel de una docena de hombres más el capitán. Enterado del inminente viaje del príncipe a Barcelona opinó que alta mar sería un lugar ideal para eliminarlo sin correr riesgos ni dejar pistas. Así que, disfrazado de monje, consiguió un lugar como pasajero en el mismo barco que el príncipe había de coger.

La coca zarpará al anochecer, poniendo rumbo oeste. Si alguno de los PJs, antes de partir, pregunta a Henri el porqué de zarpar a esta hora, éste les explicará sencillamente que es lo más discreto, dado la conducta

del joven en cuestión. ¡Dejando aparte a los Malatesta, más de un marido tiene cuentas pendientes con él!

Por la mañana, cualquier PJ con la vista medianamente fina descubrirá que un barco sigue la estela de su barco... y va acortando distancias a fuerza de remos...

7. El abordaje

El plan de Igor es sencillo: Sus hombres han seguido a la coca durante toda la noche, y ahora se disponen a abordarla en alta mar, lejos de las costas sicilianas y dis-

Hugo de Montfort

Hombre de unos 56 años (ya mayor para la época) de aspecto sereno y tranquilo. Viste de forma sencilla y sin adornos al estilo de caballero cruzado, llevando siempre encima algún arma (aunque solo sea un cuchillo). Es catalán, descendiente de una buena familia al servicio de los condes de Urgell, que pidió permiso para acudir a las cruzadas hace 20 años. Después de la caída de San Juan de Acre permaneció en la zona al servicio de diferentes caudillos locales, para poder seguir luchando contra los mamelucos. Ahora, cuando ya parece que no tiene sentido seguir luchando por una causa perdida, vuelve a su tierra de origen para poder morir en el sitio donde nació.

NOTA: El primer valor de armadura indicado abajo es el que lleva normalmente. Pero si se le da tiempo a cambiarse (20 minutos), llevará la armadura correspondiente al segundo valor.

Para *Almogàvers*:

DES: 12 AGI: 12 CON: 16
MEM: 10 ATE: 12 VOL: 12

FUERZA: Fuerte

TAMAÑO: Grande

ASPECTO: Normal

CARISMA: Atrayente

PROFESIÓN: Guerrero (Iniciado)

ARMAS: Espada (Ma), Daga (In-), Hacha (In-)

ARMADURA: 2/7 ó 5/19

CAPACIDAD DE DAÑO: 14

Para *Aquelarre*:

FUE 20 AGI 20 HAB 20

RES 20 PER 10 COM 5 CUL 5

Alt: 1'90

Peso: 85 kg.

Apariencia: 17

RR: 95% IRR: 5%

Armas: Espadón 95% (1D10+1D6+2).

Armadura: Cota de Malla con Refuerzos (Prot. 6).

Competencias: Cabalgar 80%, Mando 65%, Otear 45%.

Antonio Malaspina

Mercader genovés de unos 40 años. Lleva un mensaje al rey de la corona Catalano-Aragonesa de parte de la ciudad de Génova y posee un salvoconducto firmado por el rey de Sicilia para facilitar todos los trámites dentro de la confederación Catalano-Aragonesa. Como el mensaje es confidencial y secreto se hace pasar por un comerciante normal y, para tal fin, ha comprado algunos productos en Sicilia que piensa vender en Barcelona obteniendo algún beneficio. Es muy hablador y simpático, aunque sus temas de conversación tiendan a versar sobre compras, ventas y beneficios (resulta un poco pesado si se le deja). No tiene ni el más mínimo concepto de la autoestima y se dejará humillar de la forma que sea con tal de salvar la vida (o hacer algún buen negocio). Como es evidente es muy co-barde pero tiene una especie de "ética mercantil" y no es mala persona.

Para *Almogàvers*:

DES: 8 AGI: 8 CON: 12

MEM: 16 ATE: 12 VOL: 8

FUERZA: Débil

TAMAÑO: Normal

ASPECTO: Normal

CARISMA: Atrayente

PROFESIÓN: Comerciante (Iniciado)

ARMAS: Daga (Ap-)

ARMADURA: 0/1

CAPACIDAD DE DAÑO: 12

Para *Aquelarre*:

FUE 10 AGI 15 HAB 15

RES 10 PER 20 COM 20 CUL 15

Alt: 1'60

Peso: 65 kg.

Apariencia: 13

RR: 75% IRR: 25%

Armas: Daga 40% (2D3+1D4).

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1).

Competencias: Comerciar 65%, Discreción 65%, Elocuencia 60%, Psicol. 75%.

Igor de Valaquia (Hermano Boris)

Persona introvertida y seca. Es silencioso y apenas habla manteniendo siempre un aire sombrío y distante. Viste sencillamente con ropas de monje, aunque en el dedo corazón de la mano izquierda lleva un anillo negro con una pequeña piedra violeta. En este anillo hay ligados 7 puntos del propio espíritu de Igor (de energía oscura) dedicados al hechizo de convertir en vampiro (no descrito en el manual) que sólo se activará en el momento de su muerte.

Lleva armas y armadura bajo los hábitos.

Para *Almogàvers*:

DES: 14 AGI: 14 CON: 12

MEM: 12 ATE: 12 VOL: 12

FUERZA: Fuerte

TAMAÑO: Normal

ASPECTO: Normal

CARISMA: Repulsivo

PROFESIÓN: Ladrón (Iniciado)

ARMAS: Espada (Ap+), Daga (Ma-)

ARMADURA: 2/7

CAPACIDAD DE DAÑO: 12

Para *Aquelarre*:

FUE 12 AGI 15 HAB 20

RES 15 PER 20 COM 10 CUL 20

Alt: 1'70

Peso: 65 kg.

Apariencia: 3

RR: 20% IRR: 80%

Armas: Espada corta 75% (2D6+1)

Daga 95% (1D6+2D3).

Armadura: Peto de Cuero (Prot 2).

Competencias: Con. Mágico 75%, Disfrazarse 50%, Esquivar 75%, Discreción 90%, Esconderse 70%, Trepar 65%, Nadar 80%.

Hechizos: Anillo negro (Ver descripción y poderes).



frazados de piratas berberiscos. Aprovechando la confusión del ataque, Igor intentará acuchillar al príncipe. En caso de que éste se encuentre protegido, bajará a la bodega procurando no ser visto para prender fuego a la carga, aumentando así la confusión en favor de su bando. Una vez generalizado el combate procurará unirse a sus hombres a la menor ocasión.

Sea como fuere, las cosas no saldrán como había previsto. Aunque los PJs no mantengan una especial vigilancia alrededor del príncipe, alguien descubrirá por casualidad a Igor en el último mo-

mento, forzándolo a huir sin lograr su objetivo. Si es arrinconado luchará hasta la muerte, pero (y esto es importante) *su cuerpo caerá al mar*, desapareciendo de la vista de los PJs. Sus hombres le son fieles pero no suicidas, y huirán si las cosas se ponen demasiado feas, ya sea en la fusta o en un bote más pequeño si los PJs abordan su nave.

Conclusión

La travesía hasta Barcelona dura diez días, diez aburridos días en que los PJs se

dedicarán a curar sus heridas y reflexionar sobre el problema en el que se han metido, y en los que Andrónico Assen se dedicará a estar encerrado en su camarote, soberanamente aburrido y mortalmente mareado. Un buen momento para que los dejemos... por el momento.

Continuará...

Y mientras tanto

... Una nave de velas negras, cargada con individuos bigotudos embozados en capas negras que huelen a cabra, abandona el puerto de Palermo... Y el nombre de la nave es *Vendetta*.

... Igor de Valaquia, convertido en Muerto Viviente, es recogido por sus hombres, y les ordena dirigirse hacia las costas catalanas. Allí tiene contactos, y podrá preparar adecuadamente su siguiente ataque.

... En Palermo, Henri Graumont y Ricardo de Ibaña brindan tomándose unas copas de vino, felicitándose por haberse librado del problema. No saben que pronto les van a quitar la sonrisa...

Próximo episodio: *El retorno del Muerto.* ♦



Hombres de Igor

Mercenarios sin escrúpulos a las órdenes de Igor, al que temen y respetan. Saben muy poco sobre la secta del dragón... y lo poco que saben no lo dirán fácilmente.

Para *Almogàvers*:

Todos son tipos duros y pueden tener la profesión de Mercenario o la de Marinero a nivel de Aprendiz menos el capitán de la Fusta, que la tiene a nivel de Iniciado. Sus características son estándares: 10-12, y sus atributos son normales (aunque algunos pueden tener la Fuerza a nivel de Fuerte o de Muy Fuerte. Sus armaduras son 2/4 menos la del capitán que es 2/7.

Para *Aquelarre*:

FUE 15 AGI 15 HAB 15
RES 15 PER 15 COM 5 CUL 5

Alt: Variable

Peso: variable

Apariencia: Variable

RR: 50% IRR: 50%

Armas: Hacha 50% (1D8+1D4+2).

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2).

Competencias: Esquivar 40%, Navegar 60%, Otear 45%.



EL RETORNO DEL MUERTO

AQUELARRE ALMOGÀVERS

En esta continuación de "Un caballero como Dios manda" vamos a ver una progresión desde un ambiente de humor y desenfado hasta otro tétrico y terrorífico. El Director de Juego habría de tener esto en cuenta en su arbitraje. Además es muy recomendable tener a mano la extensión Dracs que describe la ciudad de Barcelona en esta época.

POR ENRIC GRAU Y RICARD IBÁÑEZ



Llegada, parada y fonda

Por fin nuestros personajes llegan a Barcelona. El puerto de la ciudad no es el mejor que probablemente habrán visto ni mucho menos ya que en esta época no existía el gran malecón que lo caracterizará más tarde y las naves han de acercarse prácticamente hasta la línea de playa con muy poco calado. De hecho muchos comerciantes utilizaban el puerto de Tarragona que estaba en mejores condiciones trasladándose por tierra hasta Barcelona.

Después de los trámites en el puerto el comerciante se despide rápidamente de ellos y el criado del Príncipe envía un mensaje a la corte con la carta del rey Frederic. Mientras espera invita a los personajes y al caballero cruzado (si es que aún está vivo) a una taberna cercana (mientras el Príncipe permanece en el barco). Paga la primera ronda y se dirige a sus invitados con una sonrisa: "Bien está lo que bien acaba y como muestra del agradecimiento de mi Príncipe tomad estas monedas", dice dando un pequeño saco con 20 monedas de oro al grupo. Hugo rechaza su parte alegando que sólo ha cumplido con el deber de todo buen cruzado de defender a los débiles. Los personajes pueden hacer lo que quieran. Después de tomar unas copas propone al grupo el trabajo de escolta del Príncipe ya que, según dice, ha quedado gratamente sorprendido por la habilidad y la fuerza de los personajes (caballero cruzado incluido). Está dispuesto a pagar 10 monedas de plata semanales con la comida y estancia a su cargo. El contrato duraría un año y sería prorrogable si ambas partes así lo desean. El caballero cruzado rechaza la generosa oferta alegando que quiere ir a sus tierras aunque quizás vuelva más tarde dentro de algunas semanas. De todas formas manifiesta que le gustaría acompañarles en la recepción que seguramente dará el monarca al Príncipe. Si los personajes aceptan hay que recordarles que el contrato es por un año y que no pueden desdecirse antes de pasado ese período de tiempo. Si no aceptan les invita de todas formas a la recepción del Príncipe, al igual que al caballero cruzado.

Mientras tanto regresa el mensajero enviado a la corte con una carta del Senescal, Guillem de Montcada, saludando al Príncipe en nombre del monarca (Jaime II) y acordando la recepción en la corte el jueves que viene al cabo de 1d4 días, mínimo 2 (se supone que las recepciones reales

se realizan dos veces a la semana). De momento pueden acomodarse en unas estancias de palacio acondicionadas para el caso.

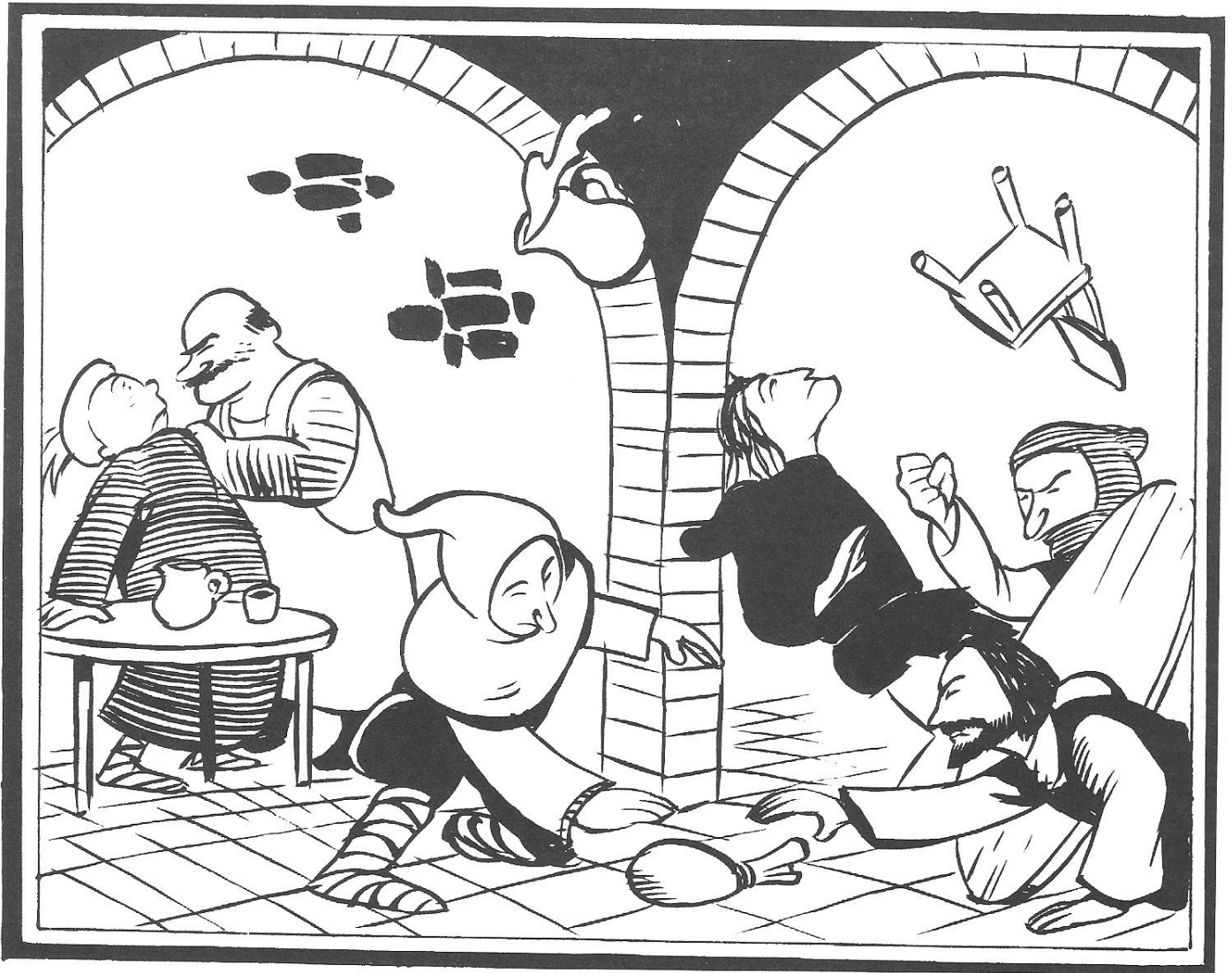
De juerga

Cuando el grupo vuelve al barco (supongo que ya un poquito animados), se encuentran con que el Príncipe no está. En realidad éste se ha ido de "paseo" por el barrio marítimo de "La Ribera", o sea, por las tabernas del puerto. Su criado les pedirá por favor que lo localicen o averigüen si alguien lo ha raptado (si han sido contratados es su obligación el hacerlo). Si buscan por el puerto pronto escucharán el sonido de pelea que sale de una de las tabernas (la de peor reputación). Al entrar verán la siguiente escena: Un montón de hombres luchando a brazo partido por conseguir una bolsa de la que salen algunas piezas de oro en medio de la sala, objetos volantes que van de un extremo a otro destrozando todo lo posible, el tabernero dedicándose a golpear con aire de rabia alocada al joven príncipe y algunos viejos haciendo apuestas en un aparte.

Los PJs tienen varias opciones:

- Recuperar la bolsa con las monedas: Esto supone luchar con 12 tipos de la peor calaña, uno de los cuales es un gigantón de aspecto árabe.
- Salvar al príncipe: sólo habrán de parar al tabernero, pero debido a su estado de histeria considerarlo como si tuviera el máximo en fuerza (aunque no es muy diestro en la lucha). De todas formas el príncipe no morirá de esta paliza ya que cuando caiga inconsciente el tabernero recuperará la razón y parará de aporrearle dejándolo en el suelo y sentándose con la mirada perdida en un punto indeterminado de su destrozado local.
- Ir hacia el grupo de viejos para ver como van las apuestas: 10 a 1 a favor del tabernero en la paliza y en la lucha por la bolsa la mayoría apuestan por Abú Gro, el carnicero, un mercenario de fuerza máxima bastante ducho en las armas.

No damos las estadísticas exactas de los 12 tipos y el tabernero. Dejamos esta labor al DJ para que se cebe como quiera. Sea como fuere suponemos que al final llevarán, en un estado más o menos lamentable, al príncipe hasta el barco donde estará esperándolo su fiel criado con aire resignado. Esa misma tarde se trasladarán hasta



los aposentos que tienen reservados en palacio. Mientras tanto, esa noche, una nave con velas negras llega a puerto.

La recepción real

El príncipe pasará toda esa noche durmiendo a pierna suelta y no se despertará hasta la hora de comer del día siguiente. Los personajes tienen, pues, el día libre mientras se quede al menos uno de ellos en los aposentos de guardia (se pueden turnar). El criado pide, por favor, si algún PJ le puede acompañar en una pequeña transacción comercial que ha de hacer (si no se presenta nadie lo hará Hugo). Se dirige entonces al barrio judío donde pregunta por la casa de un tal Isaac Sallas. Una vez en la casa deja a los acompañantes en el vestíbulo pidiéndoles, por favor, que esperen y sube al piso de arriba. Allí intercambia una carta de pago por una bolsa (llena con 500 monedas de oro). Inmedia-

tamente ingresa 400 monedas en el mismo sitio (abre una cuenta por la cual habrá de pagar un interés) quedándose sólo con 100 monedas. Para todo ello utiliza un poder a su nombre (o sea un documento con el sello real búlgaro). Ese dinero, más 100 monedas que aún le quedan, es todo el dinero de que puede disponer el príncipe para su estancia en el extranjero. Al acabar regresa al barco (respondiendo a posibles preguntas de los PJs con evasivas).

Mientras tanto, en palacio, llega el comerciante para entrevistarse discretamente con el Senescal. Puede ser que, por casualidad, algún PJ lo vea. Si se paran a hablar con él les dirá que el Senescal está interesado en uno de los productos que vende pero no concretará nada y parecerá evasivo y ansioso por quitarse de encima a los PJs (cosa harto extraña en él que es un parlanchín empedernido). Después de la entrevista con el Senescal y de entregarle la carta ya estará más relajado e irá a cumplir otra de sus misiones, esta mucho más agradable. Se dirigirá

hacia las cámaras de las mujeres donde al ser interpelado por el soldado de guardia dirá que quiere ver a Dama Elena (una de las damas de compañía de la reina). Una vez con ella le hará entrega de un frasco de perfume que le fue encargado en su día (cobrando por ello claro está) y empezarán a hablar de cotilleos y curiosidades. En particular hablará del joven y apuesto príncipe, poniendo la miel en la boca del oso de los cotilleos cortesanos de palacio. Pronto toda la población femenina de cierta alcurnia de Barcelona sabrá de la presencia de un joven y apuesto príncipe búlgaro que fue atacado por unos malvados piratas a los cuales personalmente venció en justa lucha (nada más romántico, ¿no?). Total que cuando llegue el momento de la recepción real todas las damas de la corte querrán estar presentes. Incluso la reina, Blanca de Anjou (una preciosidad de 21 años), a pesar de la prohibición expresa de su marido (que ha leído las advertencias de Frederic en la carta) que no tiene más remedio que permanecer oculta en un



rincón de la sala tras unas cortinas, con su dama de compañía al lado.

Y al fin llega el día señalado. El príncipe, ricamente engalanado y totalmente descansado se dirige hacia la recepción. Aún le quedan en la cara algunas magulladuras de poca importancia que harán suspirar de amor a toda dama que se cruce en su camino (y se cruzan muchas). Al fin un paje anuncia su nombre y, acompañado a cierta distancia por los PJs, su criado y el caballero, avanza por el estrecho pasillo de personas que atiborra la sala hasta los pies del trono donde hace la genuflexión obligada correspondiente a su rango. El rey parece un poco irritado (no deja de observar la cantidad ingente de damas que llenan la sala) aunque su comportamiento es del todo cortés y amable con su invitado. En ese momento sucede algo fuera de protocolo: El rey está rodeado por los nobles más fieles del reino y, de pronto uno de ellos exclama en voz baja pero audible "Hugo ..." mirando fijamente al caballero cruzado. Éste, al sentirse observado mira al noble y cae al suelo exclamando "mi señor, pensé que habríais muerto después de tanto tiempo".

NOTA HISTÓRICA

Se trata del conde Ermengol X de Urgell, que fue encarcelado por el rey con motivo de la rebelión nobiliaria de hace 20 años, a resultas de la cual Hugo abandonó el país. Después de un año de presidio el rey perdonó a los nobles rebeldes (menos a uno: el conde de Foix, cabecilla de la revuelta) los cuales le juraron fidelidad. En particular el conde Ermengol fue el más fiel de todos ellos a la corona llegando a alcanzar una posición de confianza preeminente en la corte real.

Las lágrimas empañan el rostro de los dos viejos amigos y el protocolo vuelve a reanudarse lentamente. El rey manifiesta su simpatía por la familia real búlgara diciendo que sería un placer tener a tan ilustre miembro en su corte aunque a resultas de la petición personal que el rey de Bulgaria hace en su carta cree que la mejor manera de conseguir encauzar a un joven en las virtudes militares está en la responsabilidad que

da el gobierno de un feudo por lo que concede al joven príncipe el castillo de Montsoriu para que lo administre en su nombre.

Al acabar la recepción el joven se ve solicitado por las damas de la corte que le rodean haciendo preguntas sobre cómo venció a los piratas, de cómo es la capital bizantina, etc. En particular recibe una pequeña nota que una atrevida dama pone en su cinturón.

En cuanto a Hugo, se despide de los PJs para ponerse al servicio de su antiguo señor.

Entremés II

La noche de la recepción el príncipe y sus acompañantes son invitados a una cena con el rey y su esposa. Durante la cena el rey no puede dejar de ver las miraditas que le echa su mujer al príncipe con lo que su malestar va en crescendo. Hacia el final de la cena el rey se reúne en un aparte con los personajes que supone son la escolta del príncipe (hayan aceptado o no el contrato con Dionis) y les dice que les hace personalmente responsables de la "seguridad" del príncipe y que considera que las calles de Barcelona, los pasillos de palacio y, sobre todo, ciertas cámaras del mismo son demasiado peligrosas para él. La urgencia del rey por librarse de tan molesto invitado es grande y, por tanto, los preparativos del viaje hasta el castillo de Montsoriu se hacen rápidamente. Esa misma noche, el príncipe sale a hurtadillas por el balcón de su habitación (lo típico: cuerda con garfio hasta el suelo). Esta actividad no pasa desapercibida a los ojos de una figura oculta en la oscuridad. Una figura con capa negra, grandes mostachos, que huele a cabra y que sigue de forma discreta al príncipe.

Es de suponer que los personajes estarán vigilando la habitación del príncipe. Puede incluso que vigilen la calle con lo que tienen la posibilidad de ver a la figura embozada. De todas formas, al cabo de unos minutos de la "escapada", llega Dionis algo preocupado trayéndole un informe sobre el estado del castillo y sus alrededores. Cuando entra en la habitación y ve que está vacía y con la ventana del balcón abierta da la alarma a los personajes para que lo busquen y eviten que se meta en más líos. Con todo esto el DJ debería ser capaz de montar una pelea en toda regla entre los personajes y los Malatesta bajo el balcón de una dama de compañía de la reina (con la reina mirando desde arriba, claro está) y el príncipe escondido tras algún personaje. Como el jaleo es mayúsculo, al cabo de unos minutos aparece la guardia (10 solda-

dos y un sargento) ante lo cual los Malatesta huyen rápidamente.

Todo esto hace que el rey acelere de forma inmediata la partida del príncipe, "por su seguridad", fijándola para la mañana del día siguiente a primera hora (estén o no estén todos los preparativos a punto). Pone a la disposición de los personajes, caballos, equipo de viaje y un sargento de la guardia llamado Pedro que servirá de guía hasta el castillo (y de comprobante de que realmente va hacia él, tiene las instrucciones muy claras y precisas: NINGÚN DESVÍO NI RETRASO HASTA LLEGAR AL CASTILLO).

Un castillo de leyenda

El castillo de Montsoriu está situado entre Breda y Arbúcies, en la cima de una pequeña montaña. Hay varias leyendas relacionadas con el castillo que podemos utilizar. Veamos algunas de ellas:

- En una ventana del castillo aparece, todas las noches de San Juan, una bella mujer mirando hacia afuera como si esperara algo. Al cabo de poco tiempo aparece un caballero y los dos se van montados juntos a caballo.
 - Durante un asedio los del castillo regalaron a los asediadores un cubo lleno de agua con dos truchas vivas dentro.
 - La reina Guilleuma y sus criadas estaban encantadas y las noches de luna llena cantaban y tocaban música.
 - El señor de Montsoriu se servía de las brujas que le transportaban en escoba donde quería. A cambio ellas podían campar libremente por su castillo.
 - En una roca cercana se encuentran las marcas que dejó en el suelo una bruja que paró un momento en su vuelo (se supone que estaba transformada en animal).
- A todas estas leyendas nosotros hemos de añadir dos más a nivel de juego:
- El castillo está maldito ya que los muertos no descansan en sus tumbas y las tierras de alrededor están baldías y resacas.
 - El día en que el muerto llegue se acabará la maldición.
- Todas estas leyendas son parte de la misma historia: Hace años (unos 20), el castillo estaba habitado. El señor del castillo era un barón local que acababa de regresar de las cruzadas y era dueño de las tierras de la zona. Este señor vivía en el castillo con su mujer y su hija (de unos 15 años). La mujer murió de una extraña enfermedad y su marido volvió a casarse con la hija de un caballero extranjero que había llegado a estas

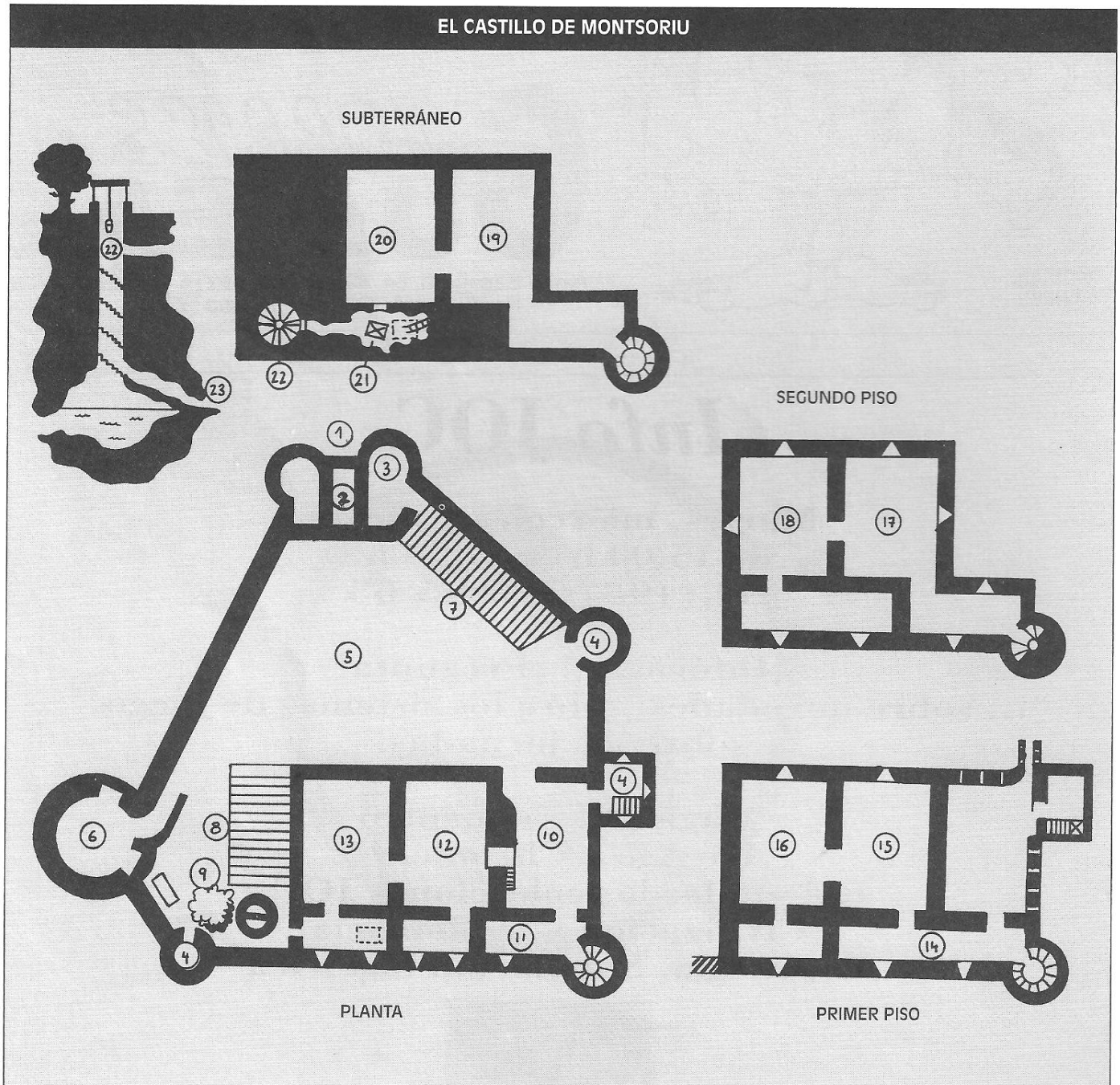
tierras acompañando al señor en su regreso de las cruzadas.

En realidad esta mujer, llamada Guilleuma, no era hija del caballero sino que lo tenía dominado por un potente hechizo ya que era una bruja de considerable habilidad. Fue ella la que eliminó a la mujer del barón para poder casarse con él (el enamoramiento fue cosa fácil). Su objetivo era conseguir el suficiente poder terrenal para poder manipular muchos hombres e influir en el máximo número de vidas que fuera posible a fin de poder realizar el ritual de apertura de un portal infernal.

Una vez casada inició en secreto el ritual haciendo ceremonias con orgías y sacrificios humanos (niños sobre todo) que realizaba en la cripta subterránea descrita más abajo. Las desapariciones, malas cosechas, enfermedades, etc, que siguieron provocaron la alarma entre la población que vivió en un clima de terror, lo que favorecía la consecución del objetivo. Todo iba a la perfección menos un detalle: la hija del barón. Ésta tenía una ferviente fe en Dios y sus rezos y buenas acciones frenaban el maligno proceso. Pero, para desgracia suya, tenía un punto débil: estaba enamorada del hijo de un

noble local. A sabiendas de esto la bruja sedujo al joven y preparó una escena de sexo y lujuria en el fondo de la gruta (ante el portal que se estaba hechizando) arreglando la cosa para que la joven lo viera todo desde un escondite preparado al efecto. Todo salió según lo planeado y la pobre joven frente a la escena que se desarrolló ante sus ojos, se quitó la vida (activando de esta forma el portal). El joven se dio cuenta de lo que había sucedido y, ante las carcajadas histéricas de la bruja, consiguió la fuerza suficiente para matarla sin que ella pudiera impedirlo, quitándose la vida seguidamente. Pero

EL CASTILLO DE MONTSORIU





antes de morir, ya se sabe, la bruja lanzó la consiguiente maldición y la zona ha permanecido deshabitada desde entonces.

El castillo a la llegada de los jugadores

La maldición sigue activa ya que tiene la fuerza inagotable del infierno que se filtra por los resquicios de la puerta que aún mantiene cerrado el portal (recordemos que nadie llegó a abrirlo nunca). Por lo tanto la tierra está yerma, los árboles retorcidos, los animales tienen comportamientos extraños, el cielo está permanentemente encapotado y una fría niebla rodea la zona calando toda prenda y llenando el cuerpo de un ligero entumecimiento. El paisaje provoca en las almas de los personajes una tristeza y melancolía profunda de forma que no se puede pensar en nada alegre y la sonrisa desaparece pronto de sus rostros. Todo esto se nota con claridad y el DJ puede decir a los jugadores que el ambiente y el paisaje es extraño e irreal.

El castillo se encuentra en la cima de una peque-

ña colina y se accede por un sendero que sube bordeando la loma hasta llegar arriba. A medida que avanzan por el camino, los sonidos del bosque se van apagando hasta que un silencio ominoso les rodea al llegar a la puerta de castillo. Ésta se halla abierta, medio entornada, de forma que se puede ver el abandonado patio de armas cubierto por una fina capa de niebla que oculta los pies de los personajes.

Vamos a describir brevemente los componentes del castillo con la ayuda del mapa adjunto:

1.-Entrada: Un gran portal, medio entornado, flanqueado por dos torres. Se puede ver el pasillo del recibidor y el patio de armas al fondo.

2.-Recibidor: Pasillo con suelo de piedra de 3 metros de alto por 1,5 de ancho, acabado en una verja de hierro que ahora está subida. En el techo hay unos agujeros que se pueden emplear para echar aceite caliente desde el piso superior que une las dos torres.

3.-Torres de entrada: De unos 4 metros de alto. Se accede a ellas por una entrada lateral desde el patio. Hay una escalera en caracol que sube hasta arriba. Dan acceso a las murallas que están almenadas y tienen pasillo.

4.-Torres de vigía: Tienen acceso al patio y a la

muralla acabando en un tercer piso al aire libre y almenado donde estaría el vigía. En su interior hay una escalera, normalmente de caracol, que comunica los pisos.

5.-Patio de armas: Es de tierra batida. Tiene una escalera que sube a la muralla y otra que sube a la Torre de Guardia.

6.-Torre de Guardia: Tiene tres pisos. En el inferior hay una pequeña armería (las armas están oxidadas) y comunica con la muralla. En el suelo hay una rejilla que da a un cubículo útil como calabozo. El intermedio tiene una ventana enrejada que mira al exterior. El superior da al aire libre y está almenado.

7.-Dormitorios del servicio: Barracas de madera con algo de paja en el suelo.

8.-Caballerizas: Barracas de madera con cierres para los caballos. Hay algo de paja amontonada en un rincón. El abrevadero para los caballos está al lado del árbol junto al pozo.

9.-Pozo y árbol: El pozo tiene una polea con una cuerda enrollada de la que pende un cubo. al lado hay un árbol ennegrecido y algo retorcido. Apenas tiene hojas.

10.-Salón de entrada: Es la entrada a la "Torre del homenaje" donde vivía el noble y su familia. Los

EKUMENE

EL JUEGO DE ROL
DEL MEDITERRANEO HELENISTICO

SABE, OH LECTOR, QUE HUBO UN TIEMPO, HOY APENAS RECORDADO, EN EL QUE REINOS Y PRODIGIOS SE EXTENDÍAN POR SOBRE LAS RIBERAS DEL MAR INTERIOR, LLEGANDO DESDE EL RÍO INDO HASTA LAS COLUMNAS DE HERAKLES Y DESDE LAS ISLAS CÉLTICAS HASTA LAS FUENTES DEL NILO. ESTOS ERAN LOS TIEMPOS DE EKUMENE, LA "TIERRA HABITADA" DE LOS GRIEGOS, UN MUNDO DE MARAVILLAS QUE LOS VIAJEROS Y AVENTUREROS SE ESFORZABAN EN HOLLAR Y RELATAR.



tapices y adornos están descoloridos por el paso del tiempo. La humedad supura por las paredes.

11.—Capilla: Se trata de una pequeña capilla. Parece muy descuidada, con las imágenes rotas y la cruz en el suelo.

12.—Sala de recepciones: Al igual que en el salón de entrada, los tapices y adornos están descoloridos y la humedad ha podrido la madera y partes de las telas.

13.—Comedor y cocina: En el comedor hay una gran mesa con algunas sillas. En la cocina hay un hogar apagado y los utensilios adecuados. Hay una pequeña puerta que comunica con el pozo. También hay una trampilla en el suelo que comunica con la sala secreta de abajo. Esta trampilla esta oculta bajo un barril de agua.

14.—Pasillo: Nada remarcable. Comunica con una sala-dormitorio y el patio correspondiente al techo de la sala de entrada. Este patio comunica a su vez con el pasillo de la muralla y con la Torre de vigía cuadrada.

15, 16, 17.—Salas-dormitorio: Estas salas podrían tener cualquier función que se quisiera y servir por la noche de dormitorio. No hay camas montadas pero hay algunas desmontadas en un rincón. Tienen ventanas que dan al exterior y al patio de armas y hay también un pequeño hogar ahora apagado.

18.—Dormitorio del señor: Está más adornado que las otras salas y aquí sí que hay una cama montada. Se trata de una cama con dosel. Hay también un armario, una silla y una pequeña

mesa. Todo está vacío, y la cama no tiene ni el colchón.

19.—Bodega y despensa: En el subterráneo se halla la bodega y despensa del castillo. Ahora sólo hay algunas botellas de vino que se ha convertido en vinagre y algunos sacos de harina y trigo que han enmohecido y podrido.

20.—Almacén, armería: Hay algunas armas que se encuentran en un estado más aceptable que las de la Torre de Guardia ya que estaban protegidas por paños con algo de aceite. Hay también algunas cajas con herramientas, palas, picos, etc. En uno de los muros hay una puerta secreta que comunica con la sala 21.

21.—Sala secreta: Aquí hay una escalera que comunica con el piso de arriba mediante una trampilla, un arcón abierto y vacío y un túnel que conduce al pozo por debajo del nivel del suelo. Al final del pasillo hay una puerta de hierro cerrada con llave pero el mecanismo se ha oxidado con el tiempo y es posible forzarlo con un poco de paciencia. Si se busca bien por el suelo se puede encontrar alguna moneda de plata (y con mucha suerte una de oro).

22.—El agujero del pozo: La puerta de hierro va a dar a un pequeño rellano que se convierte en una muy resbaladiza (tirada de Destreza para no caer) escalera de caracol que baja siguiendo la pared del agujero hasta llegar casi al final del hueco del pozo. Unos 5 metros antes de llegar al nivel del agua, aparece otro túnel que se adentra en la roca siguiendo el curso de un río subterráneo durante más de un

kilómetro desembocando al final en una inmensa caverna subterránea (de unos 20 metros de diámetro). En el otro extremo de la caverna hay un enorme portal (unos 4 metros de altura) con una puerta metálica de color negro cerrada. Hay una corriente de aire frío que viene del resquicio de la puerta. Todo el contorno tiene grabadas imágenes monstruosas haciendo actos obscenos y sacrílegos. En el centro de la sala hay dos cadáveres increíblemente conservados a pesar del paso del tiempo. Se trata de un caballero que tiene en brazos a una dama y que está sentado en el suelo apoyado en una columna de piedra. Si se examina detenidamente se verá que ambos tienen las venas cortadas y cerca de allí se podrá encontrar una daga. Al lado de la puerta y apoyada en ella como si quisiera abrirla hay una figura momificada de horrible aspecto con una espada clavada en el pecho.

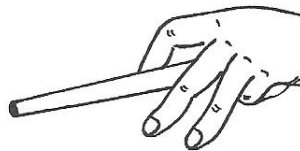
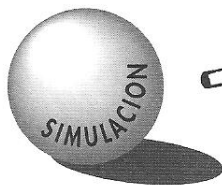
La llegada del muerto

El espíritu de la dama está atrapado en el castillo junto con el del joven ya que ambos murieron en tierra maldita, suicidándose y sin recibir los ritos funerarios cristianos. Ambos perciben la próxima llegada de un ser demoníaco (el vampiro) y tratarán de avisar a los personajes del gran peligro que corren y del desastre que sucedería si ese ser de las tinieblas llegara a descubrir el portal (podría traer el infierno al mundo). En particular el espíritu de la dama es especialmente fuerte y puede intentar comunicarse con los personajes. La comunicación, de todas formas, no es muy buena debido a la negatividad del sitio y se limita a algunas palabras en sueños (frases cortas de dos o tres palabras), visiones momentáneas de la dama yendo hacia algún sitio (quizá con el fin de que algún personaje descubra la cámara subterránea), etc. Dejamos al DJ la labor de crear el ambiente adecuado. Un consejo es evitar las apariciones en grupo: escoge a un sólo personaje y dale una visión o un sueño agitado pero que sólo lo vea él. Aunque puedes variar de personaje evita siempre que hayan dos cuando se produzcan las comunicaciones con la dama.

Igor, convertido en vampiro (con su fuerza normal multiplicada por dos), llegará junto con sus hombres la segunda o tercera noche que los PJs pasen en el castillo. Es de suponer que no tendrá ningún problema en escalar el muro por alguno de sus accesos (eso suponiendo que los PJs hayan cerrado la puerta, claro). Cuando llegue notará, con los nuevos sentidos de



Billares SOLER
JOCs I COSES
CASA FUNDADA EN 1904



**ESPECIALIZADOS EN: JUEGOS DE SOBREMESA Y ROL,
PUZZLES, WAR GAMES, TEMÁTICOS, SIMULACIÓN, ...**

Gran Via Corts Catalanes, 519 – Tel. 454 67 50 – Fax 453 15 69 – 08015 Barcelona



vampiro, la fuerza demoníaca que invade este lugar y podrá invocar la ayuda de los muertos (algo que no podría hacer en otro sitio). Del suelo surgirán tres muertos vivientes entre los que se encuentra el cadáver del barón y algunos de sus soldados muertos por la maldición póstuma de la bruja. Con este inesperado refuerzo el vampiro se dirigirá hacia donde estén los personajes.

Si aún no lo ha conseguido la dama intentará ahora con un último esfuerzo avisar y guiar a los personajes. Para ello logrará aparecérselos haciendo señas para que le sigan hasta la caverna. Allí la única manera de acabar con la maldición es rezar una plegaria por la muerte de los dos jóvenes y realizar un entierro cristiano (si alguno de ellos es clérigo mejor que mejor). Con ello se liberará a las almas en pena y los muertos vivientes caerán al suelo. Además las almas de los muertos, ahora por fin libres, ayudarán al grupo dando a sus armas la capacidad de dañar al vampiro (que, como el resto de

mueertos vivientes, es inmune al daño de las armas normales).

Después del combate

Si todo sale bien y los personajes consiguen derrotar al vampiro y sus secuaces se les aparecerá el alma del recientemente difunto padre del príncipe quien se dirigirá a éste con las siguientes palabras:

"Gracias a estas buenas almas me puedo comunicar contigo en lo que sin duda es mi despedida. Hijo mío, tu hermano corre un gran peligro ya que hay un complot contra su vida al igual que lo hubo contra la mía. Dos imbéciles que venían de emisarios del rey Frederic de Sicilia se dejaron cambiar el buen vino siciliano que me traían por otro envenenado, pero, en fin, eso no importa ahora, al fin y al cabo los han culpado a ellos de mi muerte y serán ejecutados en breve. Has de conseguir llegar a Bulgaria a tiempo y avisar al tonto de tu hermano de que la doncella que ama está comprada por tu tío y que le con-

ducirá a una trampa. La única forma de que lo logres es a través de la puerta que hay en la gruta. Es un camino difícil y lleno de peligros pero has de hacerlo. Recuerda: debes atravesar el pantano de la putrefacción y subir a las montañas de fuego para entrar en la cueva del dragón. Allí encontrarás otro portal. Por cierto: cierra la puerta cuando hayas cruzado..."

Y mientras tanto...

Individuos bigotudos embozados en capas saltan la muralla del castillo dispuestos a seguir al príncipe a donde sea que vaya, hasta el fin del mundo si hace falta ...

En Trinovo, Henri Graumont y Ricardo de Ibaña se lamentan de su desdicha en uno de los más oscuros y lóbregos calabozos, esperando el día de la ejecución.

Teodor Sfantislav prepara los últimos detalles de su plan para tomar el poder con la eliminación del molesto heredero.



LA SENDA DEL LADO OSCURO

AQUELARRE ALMOGÀVERS

Tercera y última parte de la campaña para Aquelarre/Almogàvers "La Secta del Dragón", iniciada en el núm 49 (Un caballero como Dios manda) y continuada en el núm. 50 (El retorno del muerto).

POR ENRIC GRAU Y RICARD IBÁÑEZ

Introducción

Las palabras del fantasma del anciano rey búlgaro se desvanecen en el aire casi tan rápido como su imagen. Con lágrimas en los ojos, su disoluto segundo hijo jura (bastante dramáticamente) que hará lo que sea para salvar a su hermano y para que el alma de su padre descansa en paz. A continuación se colará por el portal de hierro, dando una zancada por encima del horrendo cadáver de la malvada Guilleuma... Es de suponer que los PJs lo sigan. El que se quedará atrás será Dionís de Lugo, el criado del príncipe. Todo tiene un límite, incluso la fidelidad. Pase de amoríos, vendettas, ataques piratas, disputas palaciegas, destierros a castillos embrujados y peleas con muertos... ¡pero entrar ahí dentro jamás!

El valle de los muertos

... Y así, el grupo cruza el umbral de la puerta para encontrarse en una enorme planicie que se

extiende hasta el horizonte, cubierta por una fina capa de niebla que les cubre los pies. El suelo es de tierra suelta sin piedras ni rocas, el cielo es oscuro sin nubes ni estrellas, y la iluminación no proviene de ningún punto en concreto, simplemente las cosas se ven, como en los sueños donde todo está iluminado de una forma vaga y difusa. No hay viento, ni siquiera una ligera brisa, pero hace un frío que no protege ningún abrigo ni capa, un frío que se nota hasta los huesos, un frío que penetra hasta el interior del cuerpo. A espaldas de los PJs se alza el portal, solo y aislado en medio de la llanura... Una tirada de Leyendas o similar puede identificar este lugar cómo el Valle de los Muertos, una especie de antesala al mundo de Ultratumba. En este "terreno de nadie" las almas de los recientemente difuntos se dirigen hacia lo que los antiguos llamaron *el río Estigia*, para cruzarlo y pasar al otro lado, hacia el Cielo o el Infierno que se han ganado en la Tierra. Según las leyendas, hay caminos, atajos en el Valle de los Muertos por los que se puede ir de un lugar a otro de la Tierra. Algunos dicen que éstos son los caminos que emplea la Muerte para visitar a los





vivos. Otros simplemente se encogen de hombros. Pero, sea como fuere, ésta es la oscura senda que deberán recorrer los PJs si quieren llegar a tiempo a Bulgaria...

El río Estigia

En medio de la llanura el silencio parece absoluto... pero si se paran un momento a escuchar atentamente podrán oír un profundo lamento que parece provenir de una dirección determinada (si ninguno de los PJs la oye, el bueno de Andrónico sí lo oirá). El lamento crece en intensidad a medida que se avanza en esa dirección... que conducirá al grupo hasta las orillas del Estigia, las fronteras propiamente dichas de ultratumba, como ya se ha dicho.

En realidad el "río" es una barrera oscura y móvil con formas sinuosas y ondulantes, que se alza a una altura infinita en medio de la nada. De hecho es como si se contemplase la superficie de un océano puesta de forma vertical, con el oleaje y los movimientos oscilantes típicos del mar. Hasta aquí llegan las almas de los muertos para cruzar la frontera entre nuestro mundo y el otro. Es una fila interminable de personas, cientos y cientos, que avanzan cojeando o arrastrándose hasta la barrera para desaparecer tras ella. El espectáculo es dantesco, ya que no se distinguen en nada del aspecto que tuvieran en el momento de morir, heridas incluidas... Y de sus gargantas, paralizadas con el último suspiro de la muerte, solamente sale ese sordo rumor, ese lamento agónico que ha atraído al grupo... Y es entonces cuando Andrónico dirá algo así como: *¡Hey, fijaos, yo a ese tipo lo conozco!* señalando a una figura de las de la fila. Y la figura, a la que los PJs reconocerán sin dificultad cómo su odioso enemigo (y ya dos veces difunto) Igor de Valaquia se girará lentamente, posará sus pupilas muertas en el grupo, poco a poco, un viejo fuego de odio y rencor le iluminará las facciones, y lanzando algo parecido a un aullido animal se separará de la fila para avanzar contra el grupo, mientras saca su espada... Al cabo de poco, otros lo seguirán. Tres más. Los tres cadáveres con los que ya se enfrentó el grupo en Montsoriu.

Entremés III

Y en este preciso momento los PJs oirán una voz a sus espaldas, un rugido satisfecho que grita: *¡El honor de nuestra hermana exige inmediata satisfacción!*, mientras les invade un fuerte olor a cabra. Media docena de miembros del clan Malatesta

IGOR DE VALAQUIA

Ver características en *Un Señor como Dios manda*

MUERTOS-SECUACES DE IGOR

Animados por la inquina (totalmente justificada) que sienten hacia los PJs, están dispuestos a casi lo que sea con tal de llevarse-los por delante.

Para *Almogàvers*
DES 10, AGI 10, CON -, MEM 8,
ATE 6, VOL -
FUERZA: 2H
TAMAÑO: 1G
ASPECTO: ¡ECCS!
CARISMA: ¡Ñam, Ñam!
ARMADURA: 2/4
CAPACIDAD DE DAÑO: 12

Para *Aquelarre*
FUE 10, AGI 10, HAB 7, RES -, PER 5,
COM 1, CUL 10
RR: 0% IRR: 99%
Armas: Hacha 50% (1D8+2)

(ya se sabe, esos tipos unicejos, bigotudos y embozados de negro) se han colado por la puerta y están desplegados a sus espaldas, con las armas a punto (por mucho que los PJs especificaran que la cerraban, la vendetta de un siciliano no se detiene ante nada).

¿Ante nada? Bueno, la verdad es que los Malatesta, viéndose tan cerca de su objetivo, se permitirán relajarse un poquillo. Y mirar a su alrededor. Y lo que verán no les gustará nada... Nunca en la vida habían visto un lugar así, sin Sol, ni Luna, ni estrellas, ni nada de nada. Así que vacilarán, mirándose unos a otros mientras observan a esos seres con heridas descomunales, totalmente manchados de sangre, con un aspecto de muerto que mata y que se dirigen al ataque hacia el lugar donde están... Y entonces, bien, una cosa es ser vengativos y otra estúpidos..., bueno, suicidas. O sea que decidirán dejar el asunto de la venganza para más tarde ya que, de momento, hay cosas más urgentes. Y así Igor y los suyos se encontrarán con los PJs y Malatesta haciendo causa común, mientras Andrónico "cubre la retaguardia". Y éste es un buen momento para que alguien se pregunte... ¿cómo se mata a un muerto?

Bueno, pues la verdad es que no se puede. No en la antesala de Ultratumba. En cambio, las armas

de los muertos sí que hieren y matan, y con bastante eficacia, por cierto. Los golpes más o menos mortales que puedan causar los PJs o los Malatesta en sus enemigos solamente tendrán el efecto de proyectarlos hacia atrás un par de pasos (más que nada, por la fuerza del impacto).

No obstante, los muertos no tendrían que estar ahí... sino en el otro lado. Y la Muerte reclama a los suyos. Una tirada de Otear/Atención o similar hará fijarse en que de la barrera del estigia surgen pequeños tentáculos, que pugnan por estirarse hacia Igor y los suyos. Un PJ imaginativo se dará cuenta de que si en lugar de pelear contra sus enemigos los empuja hacia la barrera, ésta los capturará, atrayéndolos hacia sí. Por cierto, si algún PJ o algún Malatesta se mete en la barrera ésta lo expulsará enseguida, como quien escupe un pedazo de comida nauseabunda: en ultratumba sólo se acepta gente muerta, gracias. Cuando Igor sea arrastrado de esta guisa aún tendrá tiempo de gritar algo así como: *¡Nooo!*
¡Otra vez nooo!

El encuentro

Al final del combate los Malatesta han quedado reducidos a tres. En vista de la situación decidirán unirse a Andrónico y los PJs para intentar salir del lugar. Luego ya discutirán lo de la venganza. Por cierto, si los PJs les dicen que se vuelvan por dónde han venido... pues les preguntarán que por dónde. No se ve ni rastro del portal, ni lo encontrarán por mucho que lo busquen. Una de las figuras de la muchedumbre de muertos, que ha estado un poco apartada contemplando el combate, se acercará en ese momento al grupo. El muerto en cuestión tiene una pequeña herida en el cuello (más o menos cabe por ella un puño cerrado) y los PJs lo reconocerán en el acto cómo su viejo amigo Hugo de Montfort, el caballero cruzado. Este les explicará que cuándo volvía a sus tierras fue atacado y asesinado por unos malditos bandidos, ¡que se le va a hacer! Estaba por aquí, de trámite, cuando les ha reconocido y ha pensado en ir a saludarles y preguntarles de qué se han muerto ellos. Si los PJs le explican la situación en la que se encuentran se ofrecerá a ayudarles guiándolos por el valle. La verdad es que atravesar el Estigia no le atrae demasiado, y ha descubierto que mientras no se acerque a la barrera no corre ningún peligro.

La forma de avanzar por el inter-reino del Valle de la Muerte es la de desear llegar hasta un punto de nombre conocido. Pero esta intención ha de ser deseada de forma simultánea, ya que si uno de los miembros de un grupo no está pen-



NOTA IMPORTANTE PARA EL DJ

En realidad todo esto es un engaño, y el muerto en cuestión no es Hugo de Monfort como dice ser, sino un Demonio llamado Sabelek. Enemistado con las jerarquías infernales por un asunto del que no le gusta hablar, se ha escondido en la tierra de nadie del Valle de los Muertos. La llegada del grupo le va muy bien, pues piensa que deben estar buscando alguno de los umbrales que comunican la región con la Tierra. Si consigue acompañarlos hasta uno de ellos podrá salir del Infierno, y hacer su vida entre los hombres con el poder de un Dios. Por ello se ha disfrazado mágicamente de un ser querido para ellos (Hugo de Monfort) para ganarse la confianza de los PJs. Ayudará al grupo a llegar hasta la salida tanto como pueda y no parezca sospechoso. Para *Almogavers*, considerarlo un Demonio Menor (Pág. 126 del manual). Para *Aquelarre*, considerarlo una Sombra (pág. 58 del manual).

sando en ese momento en ir a tal sitio y no se separa del grupo no se llegará al lugar en cuestión. Así que si los jugadores expresan verbalmente el deseo de que sus PJs vayan a un lugar determinado... simplemente éstos llegarán allí al cabo de un cierto tiempo (10 - 15 minutos). Sabelek sabe esto, así que sencillamente pregunta a los PJs a dónde quieren ir, para que el deseo se enfoque a la vez en todos ellos.

¡Esperemos que alguno de los PJs recuerde las palabras del fantasma, al final de la aventura anterior! En caso contrario, deberán pasar una tirada de Memoria o similar (con alguna ayudita por parte del DJ) para recordar lo que sigue: *...Debes atravesar el pantano de la putrefacción y subir a las montañas de fuego para entrar en la cueva del Dragón...*

Una tirada de Psicología o similar puede indicar a un PJs especialmente paranoide que este Hugo no tiene exactamente los mismos modos y comportamiento que (tal como él los recuerda) tenía el original...

El pantano de la putrefacción

Por fin el paisaje cambia. La niebla se hace más espesa, apenas un poco menos que el potaje de barro viscoso que burbujea a los pies del grupo.

Si alguien pregunta que de dónde viene el nombre Hugo/Sabelek contestará distraídamente que el pantano tiene su origen a que en él se vacían las cloacas del Infierno (¿Y él cómo lo sabe?). Sea como fuere, el olor es inconfundible. Nunca en la vida los PJs y compañía habrían olido algo tan repugnante. Por cierto, aquí no hace tanto frío como en el valle pero en compensación hay una humedad terrible, que cala hasta los huesos. Hugo/Sabelek advierte a los que le siguen que pisen por donde pase él ya que el fango más allá del sendero seguro es peligroso. (En concreto tiene la facultad de pudrir o envejecer cualquier clase de material inerte o vivo, pero esto último no lo dirá, a no ser que los PJs empiecen a quedarse sin botas)). En esta zona crecen árboles ennegrecidos, totalmente retorcidos y sin hojas. Además la niebla a ascendido hasta cubrir totalmente a los miembros del grupo, que apenas pueden distinguir nada a medio metro de distancia.

Para avanzar de forma segura tal y como dice Hugo/Sabelek, hay que hacer una tirada de AGILIDAD para no desviarse del camino. Si alguien se desvía (lo que por lo menos le pasará a uno de los Malatesta) notará cómo algo le coge la pierna al tiempo que surge ante él una grotesca figura humanoide hecha de barro y lodo cuya intención es la de estrujarle bien estrujadito y llevarle con él al fondo del pantano.

Cuando ya lleven una o dos horas en el pantano, Hugo/Sabelek, siempre en su papel de guía, les preguntará cuál es el siguiente objetivo, repitiendo la pregunta cuando contesten simulando que no oye bien para que todo el mundo lo diga (o piense).

Las Montañas de fuego

Al cabo de poco tiempo el grupo deja de oler a putrefacción para oler a azufre mientras que la niebla desaparece de golpe. La humedad da paso a la sequedad extrema y el frío al calor más insoportable. Los PJs y compañía se acercan a las montañas de fuego. Como su nombre indica se trata de unas montañas cuya misma ladera desprende fuego por todos lados. Si se acercan a las llamas verán que, aunque es un fuego que no prende, sí que quema. La forma de pasar sin quemarse, o quemándose lo menos posible, es la de arrepentirse de los pecados cometidos (ya que el fuego quema tanto como quemar los malos hechos que carga nuestra conciencia). Hugo/Sabelek se lo explicará por encima, aconsejándoles que intenten arrepentirse de sus pecados cuando crucen. El DJ habrá de asignar una dificultad variable dependiendo del perso-

CRIATURA DE FANGO

Para *Almogavers*

DES -, AGI 12, CON 18, MEM 2,
ATE 2, VOL 2
FUERZA: 4H
TAMAÑO: 2G
ASPECTO: La Cosa del Pantano
CARISMA: Glu, Glu.
ARMADURA: 3/6
CAPACIDAD DE DAÑO: 15

Para *Aquelarre*

FUE 30, AGI 10, RES 35, PER 10
RR: 0% IRR: 175%
Armas: Pelea 45% (2D6)

naje y sus acciones pasadas. Hay que hacer una tirada por RACIONALIDAD/ VOLUNTAD por cada 100 m de ascenso. Si se falla se pierden 1D4 puntos de Resistencia/Sangre.

La caverna del Dragón está a 500 m de altura por lo que hay que hacer 5 tiradas. Hugo parece que no es afectado por el fuego (de hecho está en su elemento) aunque él dirá que como recibió la extremaución en el momento de su muerte le han sido perdonados sus pecados y por eso no se quema (Lo cual dará que pensar: ¿no se suponía que lo habían matado los bandidos como un perro, y por tanto sin confesión?). Respecto a Andrónico, se arrepentirá muy sinceramente de todos sus pecados, en especial de los de la carne, y jurará hacer voto de castidad y respetarlo. Para sorpresa de todos, pasará sin problemas. Los dos Malatesta, por su parte, jurarán dejar correr eso de la vendetta... y uno de ellos arderá en el acto. El otro saldrá de esta más o menos chamuscadillo.

La cueva del Dragón

En mitad de la ladera aparecerá de repente la entrada a una cueva de unos 20 metros de diámetro, que se adentra hacia el centro de la montaña. La entrada está iluminada por las llamas de la ladera pero a medida que se adentran van apareciendo alternativamente a izquierda y derecha antorchas adosadas a la pared irregular, produciendo un juego de luces y sombras de aspecto inquietante. El túnel subterráneo prosigue haciendo curvas durante varios Km. hasta desembocar en una inmensa caverna cubierta de estalagmitas y con un lago llameante en el centro. En el extremo opuesto se halla esculpida en la roca la cabeza de un dragón con las fauces abiertas por las que se ve una entrada.

**CRÍAS DE DRAGÓN****Para Almogàvers**DES 6, AGI 10, CON 20, MEM 18,
ATE 18, VOL 18

FUERZA: 3 H GRAN 3 H

CAPACIDAD DE DAÑO: 20

ARMADURA: 10/20

Para Aquelarre

FUE 30, AGI 10, RES 35, PER 10

RR: 0% IRR: 100%

Armas: Envolver con sus anillos
un cuerpo 40% (2D10 de daño por
asalto).**Armadura:** 1**NOTA ACLARATORIA PARA
DJ CURIOSONES**

La Secta del Dragón consiguió, hace muchos años, abrir un portal a la antesala del Infierno para conseguir poder, ejércitos demoníacos, etc. Los líderes de la orden se dieron cuenta a tiempo de que eso no era más que un engaño hecho por los poderes demoníacos infernales para conseguir una entrada a nuestro mundo, por lo que intentaron sellar la entrada. Al ver que eso era imposible hicieron un pacto con uno de los poderes del Infierno (concretamente, un tal Bileto) a cambio del cual él hizo olvidar a todas las entidades demoníacas que la conocían la situación del umbral e hizo una ilusión de piedra sólida en la entrada. Por si acaso, la orden estableció una guardia que vigilaba la posible entrada al Infierno desde la Tierra que, con el tiempo, llegó a ser simplemente simbólica. O sea que, después de cientos de años, los soldados de la guardia piensan que la historia de la puerta no es más que una simple leyenda. De ahí su espanto al ver atravesar la piedra sólida a un Demonio de aspecto horripilante.



los que el grupo haría bien en rodear el lago a cierta distancia de ellos, sencillamente yendo por los bordes de la caverna para llegar a la puerta sin problemas. Sin embargo Hugo/Sabelek, que ya ve la salida deseada, insistirá en que son bestias demoníacas que no permitirán la salida del grupo, y que hay que acabar con ellas... y mientras tanto se dirigirá de forma discreta hacia el umbral bordeando la caverna. Si los PJs son tan tontos que le hacen caso y avanzan hacia los dragones éstos se pondrán en guardia manteniendo sus posiciones a la defensiva y atacando súbita y ferozmente si alguien se pone a tiro.

Señor Demonio ...**¿Me concede un deseo?**

Sea como fuere, Hugo/Sabelek cruzará el umbral antes que los PJs, transformándose en su verdadera apariencia (ya se sabe, cuernos, rabo, etc). Se detendrá un instante para ver a su alrededor, viendo que está en un inmenso sótano con el techo a 5 metros de altura. Tras él se alza el portal con la forma de la boca de un dragón y delante suyo hay dos guardias armados con coraza y lanzas que le miran aterrorizados por su presencia. Se hallan al pie de una imponente escalinata de mármol que sube hasta una



MIEMBROS DE LA SECTA DEL DRAGÓN

Para *Almogàvers*

DES 10, AGI 12, CON 14, MEM 10,
ATE 8, VOL 10

FUERZA: Normal

TAMAÑO: Normal

PROFESIÓN: Mercenario (Aprendiz)

ARMAS: Lanza, espada

ARMADURA: 2/7

CAPACIDAD DE DAÑO: 14

Para *Aquelarre*

FUE 14, AGI 15, HAB 15, RES 14,
PER 10, COM 5, CUL 10

RR: 40% IRR: 60%

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)

Espada corta 65% (1D6+1D4)

Armadura: Peto con refuerzos
(Prot. 3)

balaustrada a 3 metros de altura donde se hay un pasillo porticado con tapices en las paredes y algunas puertas con adornos. A su lado hay un gran gong para dar la alarma. Se trata de los subterráneos secretos de la Secta del Dragón. Cuando los PJs (más muertos que vivos) consigan cruzar el umbral puede ser que lleguen a tiempo de ver la siguiente escena: los cadáveres de los dos guardias terriblemente mutilados por el suelo, el Gran Maestre de la Orden con unos cuantos guardias en la balaustrada mirando desesperado hacia abajo y, como no, el Demonio al pie de la escalera realizando los pases de un complicado hechizo. En ese momento, si el príncipe se halla presente, se oirá una vocecilla que dice: *Perdone señor Demonio... ¿podríamos hablar de negocios en un lugar más tranquilo?* Se trata de Andrónico. Todo el mundo dirigirá su mirada estupefacta hacia él mientras el demonio sonrío diciendo: *Como no, muchacho, como no...* desapareciendo seguidamente ambos en una espesa nube de humo. Si alguien se fija verá que el príncipe también ha desaparecido. El último de los Malatesta (que por cierto se llama Luigi) gritará algo así como *¡Scatiplocca berberino porco indecento tagliatello!* (es decir, su padre). El Gran Maestre de la Orden del Dragón, un tipo alto, corpulento, impresionante, y bastante enfadado en estos momentos, se quedará mirando al grupo y dirá: Bien, bien, bien, o sea que habéis traído con vosotros un Demonio del Infierno ¿no?... ¡Cogedlos! ¡Vivos o en estado agónico, pero cogedlos!

Los pocos guardias que le quedan avanzan hacia los PJs...Aquí pueden pasar tres cosas:

1). Que se dejen coger. No se les atizará demasiado (más que nada, porque los guardias no están para sustos, después del espectáculo del Demonio). Pasarán un día en los calabozos de la Orden de los que pueden intentar escapar. Si no lo hacen son llevados a presencia del Gran Maestre que los sentencia a muerte. Pero (siempre hay un "pero") añade que puede conmutarles la pena a cambio de que eliminen al molesto príncipe. Los PJs tendrán que prestar un juramento de que retirarán al príncipe de éste mundo. Literalmente. Si no lo hacen... bueno, pues la secta del Dragón irá a por ellos (Luigi Malatesta, a partir de ahora apodado *el negro* por lo tostado que se quedó en la montaña de fuego, se apresurará a decir que a dónde hay que firmar).

2) Que se lñen a tortas para intentar salir al exterior. Bueno, no es imposible, son cuatro guardias totalmente armados que serán reforzados al cabo de 2D6 asaltos por doce más (aunque siempre aceptarán su rendición). El Gran Maestre desaparecerá de escena. Si consiguen escapar por alguna de las puertas supondremos 1d10 encuentros antes de que encuentren la salida (se pueden esconder o hacer alguna estratagema). Si son capturados pasamos a la posibilidad 1. Si escapan dejamos la iniciativa al DJ que sabe lo que ocurrirá en el futuro con el príncipe (ver más adelante).

3) Que regresen por donde han venido (donde seguro que los tratan mejor). Bien, la verdad es que lo tienen difícil. No vamos a describir toda la antesala del Ultratumba, ni a todas sus criaturas pero no es un sitio tranquilo. Seguro que al final los matará algún bicho...

Un demonio en el mundo

El deseo del príncipe es la de eliminar a su tío y salvar a su hermano. El demonio concede gustoso el primer deseo pero el segundo... bueno, lo hace a su manera. Es decir: Lo que hace en realidad es eliminar también a su hermano para poder hacerse pasar por él y reinar en su lugar. Esta escena la presencia desde su escondite la chica que tenía planeado traicionar al príncipe haciéndole beber una pócima (ver *Un caballero...*) y que huye aterrorizada al ver la escena (sobre todo teniendo en cuenta lo dantesco que puede ser Sabelek a la hora de eliminar a alguien que no quiere que pueda ser reconocido). A partir de ese momento el demonio adopta la forma humana del heredero.

El nuevo príncipe heredero desvela la conspiración y ordena la ejecución de todos los conspiradores agradeciendo la ayuda a su hermano

menor, y liberando de paso a los cada vez más patidifusos Henri Graumont y Ricardo de Ibaña. Además, claro está, organiza su coronación. También contacta secretamente con la Orden del Dragón para facilitarles la ejecución de su molesto hermano. (Motivo por el que ésta propone el negocio a los PJs ¿qué mejor que unos camaradas de toda la vida para que asesinen al príncipe?)

Así que, cuando los PJs y Luigi, sedientos de sangre, se asomen al palacio... se encontrarán con Henri y Ricardo, que los saludarán muy efusivamente, informándoles de las últimas novedades (esperemos que no los acuchillen sin dejarles hablar):

Andrónico (¡que, chicos, cómo ha cambiado últimamente desde que se fue con vosotros, parece otro!) sospecha que su hermano ha sido suplantado por el Demonio fugado. Precisamente, les irían bien un grupillo de aventureros que... (RUGIDO POR PARTE DE LOS PJs).

El Dj debería jugar con la paranoia de los PJs. ¿Quién es el Demonio? ¿El hermano mayor... o Andrónico? Sea como fuere, y hagan lo que hagan los PJs, es el momento culminante de la acción (en la que deberían intervenir guardias palaciegos, miembros de la secta del Dragón que han aparecido por si los PJs los traicionan o por si no se saben desenvolver solos, alguna que otra novia despechada que se queja de lo mucho que ha cambiado el príncipe Andrónico, algún que otro esclavo desorejado que se queja de lo mucho que ha cambiado el príncipe heredero, y Luigi Malatesta de los Malatesta de Palermo, Sicilia, que sigue empeñado en vengar el honor de su hermana...). En mitad de ese caos, digo, hará su aparición Fray Jerónimus Sidirás, un santo eremita griego que ha venido atraído por el tufillo a azufre que desprenden las acciones del pobre Sabelek, y que realizará sobre él un ritual de exorcismo mientras lo mantiene a raya con la cruz.

Conclusión

Sigue quedando pendiente el tema de qué hacer con el príncipe Andrónico. Este, impresionado por la actuación del monje, y por las experiencias vividas recientemente, resolverá renunciar a este mundo y retirarse a vivir al convento del monte Athos, donde no se permite la entrada ni a mujeres ni a animales de sexo femenino. Y los PJs se encuentran sin trabajo, en un reino desconocido (Bulgaria) en el que está a punto de estallar una guerra civil por falta de heredero directo al trono...