



EL TESORO PERDIDO (I): DE CONSTANTINOPLA HASTA TIRO

**AQUELARRE
ALMOGÀVERS**

No se si recordaréis que hace unos números (en el LIDER 51, para ser más exactos) dejamos a unos personajes colgados en Bulgaria, tras un viaje a través del Valle de los Muertos, intentando evitar un maléfico complot contra la Corona de Bulgaria. Bien, ahora les ofrecemos la oportunidad de salir de su retiro (o de buscarse nuevos líos) en esta campaña en dos entregas

POR ENRIC GRAU Y RICARD IBÁÑEZ

Introducción

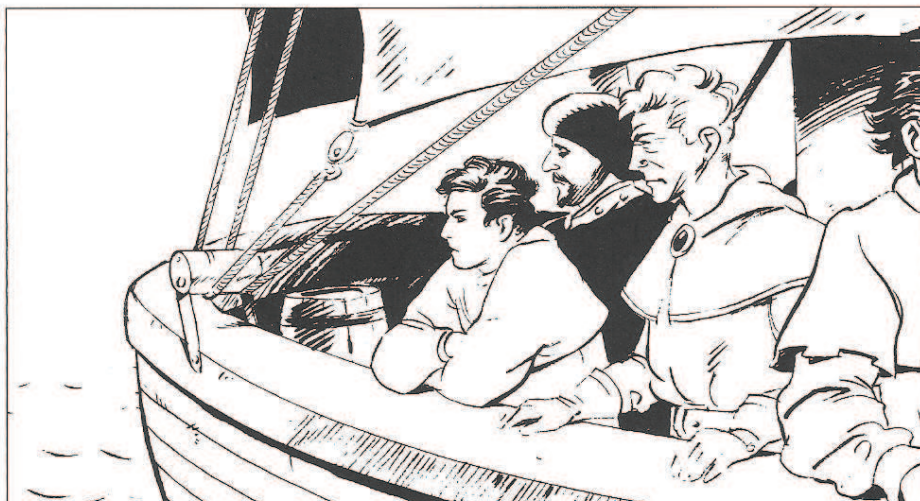
Constantinopla, capital del Imperio Bizantino, año de nuestro señor de 1305. Las tropas mercenarias almogávares acampan en la población cercana de Gallipoli mientras su líder y jefe, el Megaduque Roger de Flor, reside momentáneamente en la capital para resolver asuntos de estado. Una extraña figura, embozada y montando un valioso caballo, espera mientras su criado muestra a los impacientes soldados los salvoconductos pertinentes, puño y letra del Senescal del Rey de Jerusalén. Sin duda esa es una carta de presentación que abriría todas las puertas en la Europa Occidental. Pero en el Imperio Bizantino, antiguo reclamante para sí de los territorios de Tierra Santa y con muy malos recuerdos de los bárbaros normandos, esa firma causa más recelos que otra cosa. Pero en la política las formas son las formas y no hay país en el mundo que siga más al pie de la letra los formalismos que el Imperio (aunque a escondidas te mate o te envenene). Así que el extraño visitante recibe los honores merecidos y, eso sí, una nutrida escolta de soldados bizantinos que le conduce a presencia del Megaduque. Se trata de Ahmed Kabul, ex-capitán de la guar-

dia del Emir de Damasco y actualmente al servicio del Senescal. Su vida ha transcurrido entre intrigas palaciegas y saqueos a poblados indefensos. No es lo que podríamos llamar un santo. Ni siquiera es una buena persona. Es un criminal frío y astuto que sólo trabaja para sí mismo. De hecho tuvo algunos problemillas con el Emir (léase golpe palaciego frustrado) hace unos 15 años (justo antes de la pérdida de San Juan de Acre) que le hicieron cambiar de bando y ofrecer sus desinteresados servicios a la corona cristiana de Jerusalén (una corona sin reino). Y allí ejerció muy eficientemente sus funciones. De hecho algunas veces demasiado eficientemente (¿quizás con la gente de su antiguo amo?). Sea como sea, el caso es que se ganó la confianza del Rey y sus hombres, los cuales le dieron manga ancha en sus asuntos. Y, claro, Ahmed no era hombre que desperdiciara tales regalos... Aprovechando una visita al conde Gautier de Atenas (con la petición de ayuda acostumbrada) colocó espías en la corte para ampliar así su área de influencia. De paso aprovechó para buscar antiguos enemigos. Así que, entre encargo y encargo, interrogación por aquí y tortura refinada por allá, se tropezó con algo de sumo interés: el escondite del tesoro del templo de Jerusalén. Imaginaos, montañas de oro y joyas





acumuladas durante siglos de gobierno judío. La confesión fue arrancada a un agente secreto de los templarios, un sirio, que también trabajaba para los asasinim, capturado cuando hacía escala hacia Francia. Solo había un problema: la localización del tesoro se encontraba en medio de las tierras de su anterior amo, el Emir. Ahmed lo tenía claro. Ni por un momento se le ocurrió confesar a sus actuales señores el hallazgo, pero algo habría que decir, así que pensó que lo mejor sería mentir descaradamente. Se reunió con los otros miembros de la embajada del rey, en privado, y les explicó que había dado con la localización de la cruz verdadera, la Veracruz, encontrada por los cruzados en la Pri-



AHMED

Para Almogàvers:

DES: 14 AGI: 12 CON: 12
MEM: 12 ATE: 14 VOL: 16
FUERZA: Normal
TAMAÑO: Normal
ASPECTO: Normal
CARISMA: Muy Notable.
PROFESION: Guerrero (IN).
ARMAS: Espada (IN), Daga (IN).
ARMADURA: 2/7 ó 5/19.
CAPACIDAD DE DAÑO: 12.

Para Aquelarre:

FUE: 12 AGI: 14 HAB: 16
RES: 14 PER: 14 COM: 20
CUL: 15
Apariencia: 12 RR: 50% IRR: 50%.
Armas: Sable 75%, Daga 75%.
Armadura: Cota de mallas con refuerzos (Prot. 6).
Competencias: Cabalgar 50%, Mando 40%, Conocimiento mágico 20%, Tortura 90%.

HENRI DE GRAUMONT

Para Almogàvers:

Considerarlo como un Cavaller Franc (Ver pag 128).

Para Aquelarre:

Ver características en la pag 68 del manual.

RICARDO DE IBAÑA

Para Almogàvers:

Considerarlo como un Soldat Franc (Ver pag 128).

Para Aquelarre:

Ver características en la pag 115 de Dracs.

mera Cruzada y perdida hacía mucho tiempo. La importancia de este hecho saltaba a la vista ya que la reliquia era un símbolo lo suficientemente importante como para mover otra cruzada. Pero, por motivos evidentes, Ahmed no quería que intervinieran los hombres del Rey. Prefería gente lo más desvinculada posible a la casa de Jerusalén (gente a la que pudiera traicionar y eliminar sin problemas). Así que propuso que se contrataran mercenarios a sueldo alegando que serían más discretos y desapasionados que los nobles caballeros. El sigilo y el secreto eran vitales en la operación ya que tendrían que introducirse en territorio enemigo. Y, ¿donde se podían encontrar los mercenarios más eficientes (y más tontos) del mundo?

ALEXIS KRONIKOS

Para Almogàvers:

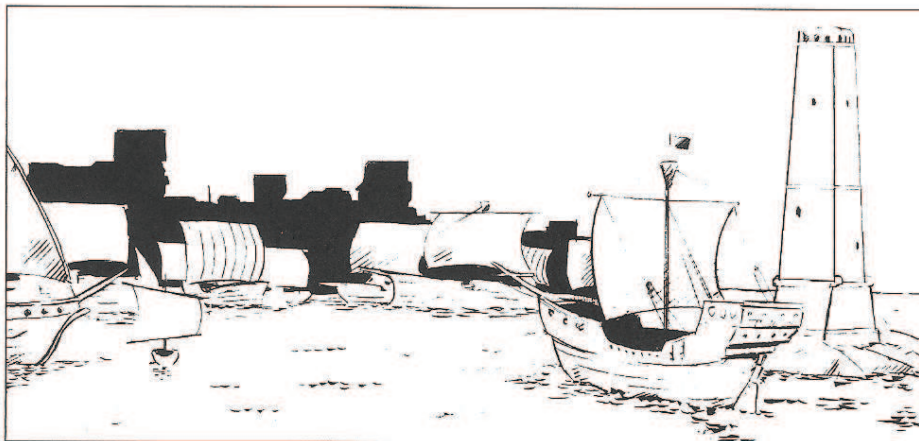
DES: 14 AGI: 12 CON: 14
MEM: 12 ATE: 14 VOL: 16
FUERZA: Fuerte
TAMAÑO: Normal
ASPECTO: Normal
CARISMA: Notable.
PROFESION: Guerrero (IN).
ARMAS: Espada (IN), Daga (IN).
ARMADURA: 2/7 ó 5/19.
CAPACIDAD DE DAÑO: 14.

Para Aquelarre:

FUE: 15 AGI: 15 HAB: 20
RES: 20 PER: 10 COM: 15
CUL: 15
Apariencia: 16 RR: 20% IRR: 80%.
Armas: Espadón 85% (1D10+1D6+2).
Armadura: Cota de mallas con refuerzos (Prot. 6).
Competencias: Cabalgar 50%, Mando 40%, Conocimiento mágico 40%.
Tiene un anillo de protección que resta 20% a darle.

De como liar en esto a los personajes

Si has jugado el módulo La secta del Dragón (aparecido en tres partes en los LIDER 49, 50 y 51) puedes aprovechar el hecho de que Roger de Flor ya debe de estar harto de los personajes de los jugadores. De esta forma aprovechará la ocasión encomendándoles una misión que los llevará lejos, muy lejos. Desde el punto de vista del Megaduque la historia es irrelevante ya que no le da ninguna credibilidad. Además, ya tiene demasiados problemas en casa como para ir a buscar reliquias fantásticas fuera. Si no has jugado esa aventura sería interesante que lo hicieras antes de empezar ésta ya que hay algunas referencias divertidas a la misma (personajes que se vuelven a encontrar y cosas así). En todo caso puedes pasar de eso y suponer que es el grupo de mercenarios que se tiene más a mano en ese momento. Puedes incluso trasladar la introducción a otro lugar, Barcelona por ejemplo, y cambiar el Megaduque por el Rey Jaime II. También puedes cambiar el momento histórico para adecuarlo a tu campaña. O sea: mientras tu grupo pueda ser considerado como un grupo de hombres de armas (con algún apoyo en otros campos) que sea susceptible de recibir órdenes de algún jerarca un tanto elevado (Rey, Conde o similar), no hay ningún problema. Puedes hacer los cambios que sean pertinentes para que la historia se adapte mejor a tus personajes y tu campaña. Las menciones a personajes de la otra historia se pueden mantener o cambiar por otros personajes similares que se hallan encontrado tus jugadores a lo largo de sus aventuras. Cuando Ahmed llega con la petición de un pequeño grupo mercenario de élite, un caballero llamado Henri de Graumont (amigo de los personajes) sugiere al Megaduque la posibilidad de librarse de "esos alocados mercenarios", o sea, de los jugadores. El Megaduque



ALBERTUS ANDRÓNICO

Para Almogàvers:

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

FUERZA: Débil

TAMAÑO: Normal

ASPECTO: Atractivo

CARISMA: Muy notable.

PROFESION: Clérigo (aprendiz).

CAPACIDAD DE DAÑO: 12.

Para Aquelarre:

FUE: 12 AGI: 15 HAB: 15
RES: 12 PER: 12 COM: 5
CUL: 12

Apariencia: 16 RR: 25% IRR: 75%.

Competencias: Elocuencia 80%, Psicología 80%, Griego 65%, Catalán 50%.

acepta de inmediato, así que Henry encomienda a su amigo Ricardo de Ibaña (soldado brutal) para que encuentre a los jugadores y los traiga a palacio con la promesa de trabajo fácil y dinero.

Ahmed ha insistido en que la cosa ha de ser secreta. O sea que requiere la máxima discreción. Así que a los personajes, que no son más que unos mandados, se les dice que son contratados para proteger y asistir a un miembro de la corte del Rey de Jerusalén que ha de partir en una misión secreta en Tierra Santa (los detalles del pago son a tu discreción pero no te dejes timar: más de 100 mo son demasiadas. La mitad ahora y el resto luego). Si preguntan o requieren más información sólo se les dirá que la misión consiste en la búsqueda de una reliquia, sin especificar cuál y que hay que atravesar tierras musulmanas.

La secta al acecho

Pero hay gente que tiene oídos en todos sitios y, en la corte bizantina, aún más. En este caso

los interesados son, ni más ni menos, que la Secta del Dragón (ver LIDER 49, 50, 51). Como es natural acaban enterándose de que Ahmed va en busca de la Veracruz. ¿Quizás porque el Chambelán de la corte pertenece a la Secta? Sea como fuere, la secta está interesada en poseer el objeto y encomienda a su máximo representante en Bizancio, o sea, el Chambelán, para que la consiga "cueste lo que cueste".

Un Chambelán de la corte no puede irse de aventuras sin un motivo convincente, como que la corte se mueva, por ejemplo. Y, como la corte no da visos de moverse, el Chambelán no puede irse de viaje. Así que encomienda la misión a uno de sus hombres más leales (miembro también de la secta) para que acompañe al grupo alegando que es necesario que el Imperio Bizantino tenga una representación en tan sagrada misión. Y, por muchos reparos que pone Ahmed, Alexis Kronikos, caballero de pro y de moralidad intachable, se une a la expedición.

El viaje

El barco es una coca de dos palos no muy grande pero ágil y rápida. Ahmed lleva consigo dos soldados veteranos de la guardia real, Germán y Gay (soldados francos). En el barco hay además cuatro marineros (Mario, Marco, Paolo y Lucio) y su capitán, Antonio Malaspina, todos genoveses. El capitán no es un marino. En realidad se trata de un comerciante que ha decidido comprar su propio barco para economizar a la larga en los gastos de viaje. Los marineros sólo saben que su pasajero es alguien muy importante y que han de dejarlo en Tiro. Luego han de volver por él al cabo de una semana.

El viaje transcurre de forma apacible y todo parece presagiar una travesía muy aburrida si no fuera porque al cabo de unos días, el marinero cocinero se queja de que le han desaparecido algunas viandas (de las más caras, por cierto). Si investi-

gan a fondo en la bodega descubrirán a un polizón. Se trata de un hombre joven vestido con harapos, barba y pelo largos hasta la cintura, bastante sucio. La imagen viva de un eremita. En su mirada perdida se refleja la Fe con mayúsculas, aunque algunos dirían que es más bien estrabismo. Manifiesta su vivo deseo de llegar como sea a Tierra Santa para poder pisar los mismos lugares que nuestro Salvador. Su vehemencia es tal, que marineros, soldados y hasta el mismo Malaspina se ven sobrecogidos por un sentimiento religioso que ya creían muerto y enterrado en lo más profundo de sus corazones. Así que deciden regalarle el pasaje y dejarlo en Tiro.

Este personaje dice llamarse Albertus, pero su verdadero nombre es Andrónico Assen. Se trata de un príncipe búlgaro que ha decidido tomar el camino del señor para redimirse de sus muchos pecados (ver LIDER 49, 50, 51) después de un trauma que sufrió hace un año. Entonces decidió ingresar en una de las comunidades ascéticas más duras de la historia: el monasterio del Monte Athos (en la costa norte de Grecia). Es posible que alguno de los jugadores lo reconozca (si han jugado el módulo anterior) pero la cosa es difícil ya que con el pelo y la barba está irreconocible. Él, por su parte, no ve tres en un burro ya que su mirada perdida es, efectivamente, debida al estrabismo producido por un exceso de celo en lo del ayuno que se le impuso en el monasterio. No habría más problema si no fuera porque está siendo perseguido por el clan de los Malatesta (a los que ofendió en la persona de Giovanna Malatesta Tagliattelle, cuando era un joven alocado y sinvergüenza), los cuales han encontrado la pista que los conduce a cierto barco que salió de Bizancio...

Escala en Chipre

Una escala casi obligada para los viajeros hacia Tierra Santa es el reino cristiano de Chipre. Allí serán recibidos con todos los honores que se merece un enviado del extinto reino de Jerusalén. Los caballeros Hospitalarios, que gobiernan Chipre en estos momentos, no son muy pródigos en fiestas y banquetes pero... un día es un día. Así que serán agasajados e invitados a un gran banquete que se celebrará al día siguiente de su llegada.

En el banquete se hablará sobre todo de los planes para reconquistar Tierra Santa y la necesidad de una nueva y gran cruzada que libere los santos lugares de las manos del infiel. El clima, regado por abundante vino y con la presencia de las damas del reino, será eufórico. Aquí puedes explayarte si quieres en las consabidas borracheras, encuentros amorosos, peleas por



un quítame de aquí esta mancha, etc. La descripción de los personajes en la corte no viene al caso pero puedes tomar como ejemplo las de un noble, guerrero o similar. Las damas, claro está, son cortesanas entrenadas en la antigua habilidad de dar celos a sus maridos y meter en líos al más pintado. Todo tuyo.

De todas formas cualquier estropicio o pelea será pasada por alto, más que nada porque los mismos caballeros del reino serán los primeros en cometer tales altercados. Así que, por la noche serán recibidos en una velada especial y privada por el Gran Maestre de la orden (no creo que los jugadores hayan sido tan bestias de ponerse a mal concretamente con él..., espero).

HUGO DE MONTFORT

Para Almogàvers:

DES: 12 AGI: 12 CON: 16
MEM: 10 ATE: 12 VOL: 12
FUERZA: Fuerte
TAMAÑO: Grande
ASPECTO: Normal
CARISMA: Notable.
PROFESION: Guerrero (IN).
ARMAS: Espada (MA), Daga (IN), Hacha(IN).
ARMADURA: 2/7 ó 5/19.
CAPACIDAD DE DAÑO: 14.

Para Aquelarre:

FUE: 20 AGI: 12 HAB: 18
RES: 20 PER: 10 COM: 10
CUL: 10
Apariencia: 17 RR: 90% IRR: 10%.
Armas: Espadón 95% (1D10+1D6+2).
Armadura: Cota de mallas con refuerzos (Prot. 6).
Competencias: Cabalgar 60%, Mando 65%, Otear 45%.

CLAN DE LOS MALATESTA

Para Almogàvers:

DES: 12 AGI: 12 CON: 10
MEM: 8 ATE: 10 VOL: 8
FUERZA: Normal
TAMAÑO: Grande
ASPECTO: Feo
CARISMA: Normal.
PROFESION: Pastores (Iniciado).
ARMAS: Daga (AP), Tirar piedras (IN).
CAPACIDAD DE DAÑO: 12.

Para Aquelarre:

FUE: 15 AGI: 15 HAB: 12
RES: 10 PER: 5 COM: 5
CUL: 5
Apariencia: 5 RR: 35% IRR: 65%.
Armas: Cuchillo 40% (1D6).
Competencias: Esconderse 50%, Otear 35%, Tortura 50%, Cuidar cabras 75%.

En la velada se hablará de la situación del Rey y de su urgente necesidad de dinero y tropas. Lamentablemente el Gran Maestre no podrá prometer nada por el momento. A la reunión asiste un noble llamado Hugo de Monfort (conocido por los pjs si han jugado el anterior módulo). El Gran Maestre pedirá a Ahmed que lo lleve hasta Tiro ya que tiene una misión diplomática allí. Ahmed aceptará (no es problema para él) sobre todo después de oír la cantidad del pago del pasaje: 100 monedas de oro.

La misión de Hugo es la de pagar el rescate por un caballero cruzado que lleva más de 20 años en los calabozos musulmanes. La cantidad de dinero requerida no ha sido posible de reunir hasta ahora. Evidentemente no lleva tal cantidad encima en metálico sino que tiene una carta de pago judía por el valor en cuestión (10.000 mo). Como es natural defenderá la carta con la vida y, para más seguridad, la lleva guardada dentro de su vestido.

A la salida de la recepción, de noche, cuando vayan caminando por la ciudad hasta sus aposentos, los jugadores sufrirán el ataque de unos individuos embozados en capas negras que huelen a cabra (el número es equivalente al grupo de jugadores menos uno: hay que tener en cuenta que Andrónico no lucha). Se trata, claro está, de los Malatesta en busca de venganza. Si la cosa no va bien para ellos se darán a la fuga hasta su barco intentando despistar a sus perseguidores.

Tiro

El viaje hasta Tiro transcurre sin incidentes (aunque el director de juego es bien libre de amenizar la partida con un ataque pirata, una tormenta, el ataque de un tiburón gigantesco, etc). Una vez allí serán retenidos por las autoridades aduaneras hasta que Ahmed consiga (con su natural habilidad y un generoso soborno) que les libren el paso.

Allí cada uno va a lo suyo. Hugo a entrevistarse con las autoridades para gestionar el rescate, Andrónico empieza a predicar en la plaza mayor y Ahmed se dedica a contratar guías y camellos para una excursión al desierto. Los jugadores pueden acompañar a quien quieran.

Hugo: Llega hasta el palacio del Emir y se presenta con su petición. Allí es conducido a su presencia y empieza una larga y aburrida negociación. Al final se le concede un salvoconducto y una orden de liberación para llegar hasta Jerusalén (previo pago con la carta, se entiende).

Andrónico: Pues eso, que empieza a predicar la palabra de Cristo en medio de un pueblo infiel con un odio arraigado durante años contra los cruzados y su causa. Al principio no pasa nada

porque casi nadie entiende su lengua pero, al cabo de un rato, la gente empieza a tomar piedras del suelo y se inicia la consabida lluvia de proyectiles y de insultos. Si hay algún jugador con él lo mejor que puede hacer es intentar salir de allí como puedan. Al final llegará la guardia que arrestará a Andrónico por provocar disturbios y lo encerrará en las mazmorras de su caserna. Será liberado al día siguiente ya que no soportaran sus peroratas y conducido a las puertas de la ciudad donde será expulsado con orden de no dejarle entrar.

Ahmed: Se dirige al zoco donde compra algunos camellos y contrata un guía. Lamentablemente para él, es reconocido por una de sus antiguas víctimas que parte raudo a comunicar su hallazgo a los agentes del Emir de Damasco. Ahmed se da cuenta un poco tarde e intentará detenerlo. Si hay algún jugador con él le ordenará que coja al ladrón que le ha robado su bolsa señalando al hombre que corre. Si los jugadores lo consiguen atrapar (tiradas de agilidad contra la del perseguido: 15), Ahmed intentará matarlo (a menos que los jugadores se lo impidan). Si no hay jugadores con él no conseguirá alcanzarlo y volverá rápidamente con el grupo urgiéndoles para salir ya mismo de la ciudad. Sea como fuere Ahmed tendrá urgencia para salir de la ciudad después del incidente. Próximo objetivo: La ciudad de Jerusalén.

Próximo episodio: Jerusalén y más allá.

