



EL TESORO PERDIDO (segunda parte): JERUSALEN Y MÁS ALLÁ

AQUELARRE

Y seguimos con las andanzas de nuestros queridos PJs, que ya han dejado muy atrás Bulgaria y Constantinopla, y se adentran cada vez más en territorio infiel, camino de Jerusalén, en busca de un fabuloso tesoro y una muerte cruel. La suerte decidirá con cual de ambas cosas se queda cada uno.

POR RICARD IBÁÑEZ

resumen de lo publicado

Los Pj reciben, por parte del Megaduque Roger de Flor, la misión de escoltar a Ahmed Kabul, agente del Senescal de la Casa de Jerusalén, que ha de partir en misión secreta a Tierra Santa. Ahmed le ha dicho al Megaduque que busca la Veracruz, la cruz en la que murió Nuestro Señor Jesucristo. Pero es falso, lo que realmente busca es el tesoro perdido del templo de Jerusalén. Junto a ellos viaja Alexis Kronikos, representante del imperio Bizantino (en teoría, en la práctica agente de la Secta del Dragón), dos soldados veteranos de la Guardia Real, un santo eremita llamado Albertus (en realidad el príncipe Andrónico Assen, un viejo conocido de los Pj), y un noble llamado Hugo de Monfort (otro conocido del grupo). El viaje desde Constantinopla a Tiro, pasando por Chipre, no está precisamente exento de peligros ni de aventuras. Y en Tiro, inexplicablemente, a Ahmed le coge mucha prisa por continuar cuanto antes el viaje...

La partida

Ahmed ha sido reconocido como un traidor al servicio de los cristianos, y aunque es muy posi-

ble que su antigua víctima haya sido silenciada, puede haber otros. Así que, para más seguridad, convencerá a Hugo para que viajen juntos hasta Jerusalén, como si Ahmed, los Pj y sus seguidores fueran parte de la comitiva del cruzado. Hugo accederá cuando Ahmed le "confiese" su argumento de mayor peso: su búsqueda es la de la Veracruz... ¿qué caballero cristiano se negaría a colaborar en tan santa causa?

Y así sucederá que, a primeras horas de la madrugada, cuando el sol apenas ha asomado sus primeros rayos y el aire aún conserva el frescor de la noche, los salvoconductos de Hugo y los sobornos de Ahmed abrirán las puertas de Tiro, mientras los guardias refunfunan y el guía Muhammad ibn al-Hixén (recién contratado) frunce el ceño de disgusto. No dirá nada, pero cualquiera con conocimientos sobre el mundo musulmán (y que pase la oportuna tirada) se dará cuenta del motivo de su enfado: Tradicionalmente, la hora de partida de una caravana es al atardecer, tras la oración del Muecín.

Si el grupo se retrasa por algún contratiempo, o si alguno de los Pj especifica que está alerta o que mira hacia atrás mientras se alejan, podrá ver como, al poco de salir el grupo, las puertas se abren nuevamente y una figura andrajosa y harapienta es arrojado al exterior entre improperios e insultos (se trata de Albertus-Andrónico, que ha sido liberado de las mazmorras infieles por obra de Dios, según él, y por obra de lo pesado que es, según sus carceleros). Sea como fuere, esto le convencerá aún más de que es un hombre santo con una misión divina, y emprenderá viaje hasta Jerusalén convencido de que con sus prédicas en la ciudad santa podrá convertir a los habitantes de la ciudad y devolverla a la cristiandad. Cuando tarde o temprano se tropiece con el grupo Hugo insistirá en que les acompañe, impresionado por su fe y el halo de santidad que lo rodea...

Recuerdos del pasado...

Desde Tiro hasta Jerusalén hay dos semanas de viaje, recorriendo sin prisas pero sin pausas la ruta Tiro-Acre-Haffa-Ascalón y, finalmente, Jerusalén. Durante el viaje, Hugo explicará a sus compañeros que él recorrió estos parajes hace quince años, junto al rey Enrique, defendiendo San Juan de Acre, el último reducto cristiano, ante los





infieles. Convertido en una especie de guía turístico, amenizará a los Pj con sus batallitas en la medida en la que éstos le dejen. Por ejemplo, ante San Juan de Acre recordará la heroica defensa llevada a cabo por los últimos cruzados, que realizaron numerosas salidas contra el campamento enemigo, y que desde el mar hostigaban al infiel con barcos a los que se les habían añadido catapultas y parapetos de madera.

Otro miembro del grupo está preocupado por sus recuerdos, y con más motivo: pues si finalmente los agentes del Emir de Damasco en la zona han sido avisados de la llegada de Ahmed, una treintena de rápidos jinetes peinará la comarca (en grupos de cuatro o cinco) con órdenes de localizarlo y llevarlo a Damasco... a ser posible vivo. Por cierto, un grupo de Pj ambicioso e imaginativo puede negociar un trato con los damascenos: el rencoroso emir está dispuesto a pagar hasta 1.000 monedas de buen oro por su antiguo colaborador... al cual, entre otras delicadezas, piensa despellejar vivo.

El asceta del río Perro

La ruta que siguen los Pj exige cruzar el Nahr el Kalb, el río Perro de las crónicas cruzadas. No es algo demasiado difícil, ya que es vadeable en muchos puntos, especialmente en ésta época del año. Junto a sus orillas el grupo se encontrará a un asceta sufi, un venerable hombre santo que ha abandonado los placeres del mundo para recorrer los caminos predicando la palabra de Alláh. No pedirá limosna, pero el guía Muhammad y Ahmed se apresurarán a darle unas monedas, murmurando que trae mala suerte no ser piadoso con los hombres santos... Hugo se encogerá de hombros, y también le dará limosna, afirmando que los mendigos, sea cual sea su credo, están sobre la tierra para practicar la piedad en ellos. Alexis Kronikos lo mirará con desprecio, y los dos soldados de la guardia se burlarán de él. Respecto a los Pj... bueno, pueden hacer lo que quieran.

Al poco de reemprender el camino la montura de Germán (uno de los soldados, quizá el que peor tratara al asceta) meterá la pata en un agujero del suelo, rompiéndosela y precipitando a su jinete al suelo, con tan mala suerte que al caer éste se romperá el cuello, muriendo casi en el acto... Gay y Alexis (así como los Pj que se pasaron con el asceta) puede que traguen saliva... Y es que no dar limosna a un asceta sufi, en estas tierras, trae realmente mala suerte. Por ejemplo, en *Aquelarre* perder todos los puntos de Suerte. La mala pata se la puede sacudir uno de encima rezando piadosamente en cualquier ciudad santa... (por ejemplo, Jerusalén).

Por su parte Albertus-Andrónico se lanzará a intentar convertir al sufi con una larga perorata... en griego. El sufi le escuchará en silencio para después empezar a rebatirle sus argumentos... en árabe. Ambos parecen entenderse sin dificultad. La discusión durará varias horas, al cabo de las cuales el sufi dará unas monedas de limosna a Albertus antes de proseguir su camino, al parecer con un increíble dolor de cabeza.

Una invitación desinteresada

En la llanura de Haffa, el grupo se cruzará con una docena de jinetes. Son hombres de armas, y un Pj observador se dará cuenta de que acaban de salir de un combate (cansancio, suciedad, heridas leves). Una tirada de Psicología o similar puede revelar, además, que están nerviosos y quizá algo asustados. Su jefe se llama Alí Ghan, y es un pequeño jefezuelo militar que, en tiempos de paz, se ha rodeado de una veintena de hombres de armas para saquear la comarca. Ha realizado ya varios golpes de mano, procurando no dejar supervivientes que pudiesen denunciarlo al Emir, pero esta vez ha ido demasiado lejos, y les sigue a cierta distancia un centenar de soldados con orden de terminar con él para siempre. Tras asegurarse que se trata de *frany* que simplemente pasan por ahí, les ofrecerá la hospitalidad de su morada. Así, en el inminente ataque que se le echa encima, tendrá una decena de combatientes más... ¡Y además occidentales, famosos por su bravura! Si los Pj aceptan (Hugo y Ahmed están indecisos, y pedirán consejo al grupo) los llevará a su fortaleza, una vieja torre de vigilancia de los cruzados, a la que se han añadido algunas dependencias más, y algunas comodidades como un aljibe para disponer de una buena reserva de agua. Media docena de criados y un par de soldados reciben a los Pj y a los hombres de Ghan, y tras unas palabras de éste se prepararán para la defensa. De todos modos, se arreglarán para ofrecer a sus "invitados" algo de bebida y comida, así como un lugar donde asearse y descansar. Si los Pj caen en la trampa y no salen lo más rápidamente posible de ahí, al cabo de un par de horas se verán involucrados en una pelea que ni les va ni les viene. Por cierto, si quieren aprovechar el follón para desaparecer con el tesoro de Alí... puede que encuentren a éste en el sótano, llevándose las joyas más valiosas e intentando escabullirse por un pasaje secreto que solamente él conoce. Por otro lado Mahmut Arnat, el jefe de los soldados del Emir, es un viejo cruzado renegado, que aceptará una buena explicación... especialmente si

viene de parte de unos colegas occidentales que le abren las puertas de la fortaleza o similar...

Ajuste de Cuentas

El viaje llega a su fin. El grupo pasa por delante de Ascalón y vislumbra, a menos de una jornada de viaje, las murallas de Jerusalén. Los viajeros se acuestan sabiendo que la próxima noche no la pasarán al raso, sino en un camastro y bajo techo. Y es esa noche cuando, en el turno de guardia de Muhammad, Ahmed despertará sintiendo el frío del acero en su cuello y una mano callosa que le tapa la boca. Pues sin saberlo ha contratado como guía a una de sus antiguas víctimas, a un hombre que lo ha reconocido como el jefe de los soldados que arrasaron su aldea siendo él un niño. Así que ha seguido al pie de la letra el tradicional juramento de los guías del desierto (*te acompañaré y te guiaré fielmente hasta que nuestros ojos vean tu lugar de destino*). Ahora es el momento de su venganza. Si puede, se llevará silenciosamente a Ahmed hasta un lugar donde pueda torturarlo



Juego de cartas coleccionables de los
MITOS DE CTHULHU

Visita la web:
www.sirius.com/chaosium/chaosium.html

Difunde, inicia y organiza actividades
y torneos de *Mitos* en tu Club,
en tu tienda o en las Jornadas
de tu localidad

Con la versión a 2 jugadores
o a 5 jugadores

Pide las Reglas de Torneo

Nombre:

Dirección:

Población: C.P.:

Tel.: Fax:

E-mail:

Envía este cupón a:

infoJOC - JOC Internacional

c/ Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona,

T.: 93 345 85 65, o al Fax: 93 346 53 62,

o al E-mail: joc.internacional@bcn.servicom.es



a su placer. En caso de que los Pj intenten hacer algo, no podrán impedir que degüelle con un rápido movimiento de su cuchillo a Ahmed. Luego se defenderá si es atacado, o se limitará a contar su historia si es interrogado.

El medallón de bronce

De una manera u otra, el grupo se encuentra ahora frente a Jerusalén, su punto de destino... pero sin el hombre al que debían proteger. Hugo les explicará la misión que, según él tenía Ahmed (encontrar la Vera Cruz), y se ofrecerá a acompañarlos hasta el final, una vez halla negociado la liberación del viejo cruzado. Entre

las cosas del finado, bastante bien escondido, se encuentra lo que al parecer es el "mapa" del escondrijo de la reliquia. Se trata de un medallón de cobre, con inscripciones, y un pergamino con su supuesta traducción en árabe, así como algunas notas al margen. En su día esto fue lo que Ahmed robó al agente secreto de los templarios. Hugo sabe suficiente árabe como para poder descifrar el manuscrito, si los Pj no disponen de la habilidad necesaria:

Escrito por Absalón ben Eleazar, orfebre, fariseo y rabuní, en el año de la Abominación. Se me ha encomendado preservar el tesoro sagrado de manos infieles, hasta que sea devuelto a los hijos de David. Si eres uno de ellos, que Yabvé guíe tus pasos y tu entendimiento por la ciudad santa.

Busca el tesoro siguiendo los elementos: uno te indicará el

lugar donde se encuentra, los otros te llevarán hasta él. En el muro de las lágrimas, setenta varas a partir de occidente. En la roca no manchada, siete pasos hacia el monte Sión. En el azote del viento, busca el lugar sombrío dentro de la muralla. En el templo profanado por el fuego, el primer sillar iluminado por el sol. En la puerta del hombre soberbio, tantos pasos como la mitad de cien veces el número sagrado hacia el bogar de los nazarenos.

Las notas al margen, indican que el año de la abominación no puede ser otro que el año 70 después de Cristo según la cronología infiel (es decir, cristiana) ya que en ese año el general Tito, hijo del emperador Vespasiano, profanó el Templo de Jerusalén. La ciudad santa, por supuesto, no puede ser otra que ésta.

Si los Pj examinan el medallón verán que está cubierto de signos cabalísticos, letras hebreas y signos de metales. La clave para descifrarlos es compleja, pero puede llegar a adivinarse. Si alguno de los Pj se molesta en hacerlo verá que la traducción es bastante correcta. Sin embargo, no está completa. Justo en el borde del medallón hay un párrafo más, en letras mucho más pequeñas. Dice así: *...Y la Palabra, llévala contigo.* Y esto se debe a que, según la tradición griega, hay en el mundo cuatro elementos: Agua, Tierra, Aire y Fuego. Los musulmanes citan un quinto elemento, el ser humano. Pero para los hebreos hay un sexto elemento, el más importante de ellos: El Verbo, la Palabra, que contiene por sí sola toda la fuerza de la Creación.

La búsqueda

El grupo entrará en Jerusalén al amanecer, por la puerta de Haffa, gracias a los salvoconductos de Hugo. No obstante, su presencia despertará profundos recelos a su paso, entre una población que aún recuerda las matanzas de los cruzados. Hugo aconsejará al grupo alojarse en el barrio armenio, donde viven los cristianos que practican determinados ritos orientales. Desde allí el viejo cruzado puede llevar a cabo la gestión para la liberación de su compañero... y los Pj llevar a cabo su sagrada misión. Les recomendará que quizá fuera interesante que recorrieran la ciudad disfrazados, ya sea de judíos, árabes o armenios, más que nada para no llamar la atención.

El grupo deberá descifrar el mensaje del medallón. Pueden hacerlo solos, con un mapa de Jerusalén delante, o quizá consultar a algún nativo de la ciudad o algún rabino judío. Sea como fuere, las localizaciones correctas donde buscar son las siguientes:

... En el muro de las lágrimas, siete varas a partir de Occidente. Hace referencia al Muro de las



Lamentaciones, según la tradición el único resto del templo de Jerusalén original, levantado por Salomón (ver mapa de Jerusalén aparecido en el LIDER anterior, pag. 35, es el muro oeste del área del templo). Es tradicional que los judíos que llegan a Jerusalén en peregrinación acudan a orar allí, lamentando la grandeza perdida de su pueblo. A partir del extremo más occidental del muro los Pj habrán de calcular setenta varas (una vara mide unos 835 milímetros) hasta llegar a un punto del muro donde es posible apreciar un curioso signo grabado en la piedra: Una tirada de Alquimia o similar permitirá reconocerlo como el signo alquímico del Mercurio. Por cierto, los Pj, como buenos almogávares o similar, están acostumbrados a la vara de Aragón, algo más corta (772 milímetros). Así que puede que tengan ciertas confusiones... Se recomendaría que fueran algo discretos. A los judíos no les hará ninguna gracia que un grupo de *frany* anden haciendo mediciones en su muro sagrado... (Por cierto, el castigo tradicional judío por la herejía y la blasfemia es la lapidación, o sea, la muerte a pedradas; De nada).

... En la roca no manchada, siete pasos hacia el monte Sión. La roca no manchada se refiere a la roca sobre la que Abraham iba a sacrificar a Isaac, siendo detenido en el último momento por un ángel. El problema está en que los musulmanes han alzado allí un majestuoso templete, llamado precisamente "la cúpula de la Roca" (se halla dentro del área del templo). Frente a él se alza

la Mezquita de El-Aqsa, uno de los más importantes templos musulmanes de la ciudad... Mismas referencias en lo que respecta a susceptibilidades religiosas que en el caso anterior... Por cierto, a siete pasos, más o menos, de la cúpula, en dirección al monte Sión, hay una casa prácticamente en ruinas, en uno de cuyos muros alguien gravó, hace mucho tiempo, el símbolo alquímico del Hierro...

... En el azote del viento, busca el lugar sombrío dentro de la muralla. El punto más alto de la ciudad de Jerusalén, dentro de la muralla, no puede ser otro que la torre de David, la torre octogonal de cimientos soldados con plomo que constituye uno de los ejes defensivos de la ciudad (y que por cierto se halla en la Puerta de David). En la parte interior de la almenas orientada al norte (a la que nunca le da directamente el Sol) se encuentra una piedra con el símbolo del Cobre grabado en ella. Solamente hay que ir allí y verlo, si se sabe buscar. Por cierto, la pequeña dificultad es que la torre de David sigue siendo una fortaleza en activo, y en ella están acuartelados un buen número de soldados encargados de la defensa de la ciudad...

... En el templo profanado por el fuego, el primer sillar iluminado por el Sol. No es otro que el templo de Jerusalén, incendiado por los romanos en el año 70. Destruído y reconstruido muchas veces a lo largo de su historia (y que últimamente, antes de la conquista árabe, albergaba el Cuartel General de los Templarios), el primer sillar exterior al que ilumina el sol de la mañana sigue

guardando su secreto: el signo del Azufre gravado en él.

En la puerta del hombre soberbio, tantos pasos como la mitad de cien veces el número sagrado hacia el hogar de los nazarenos. La puerta del hombre soberbio no puede ser otra que la puerta de Herodes (aunque los cristianos le cambiaron el nombre; en el mapa aparece como la Puerta de San Esteban, así que los Pj deberán procurar enterarse del cambio de nombre). Respecto al número sagrado, las tradiciones judía, cristiana e islámica coinciden en que es el siete, el número de Dios. El hogar de los nazarenos no es otro que la aldea de Nazareth... Que queda al norte de Jerusalén. Trescientos cincuenta pasos al norte de la puerta de Herodes los Pj encontrarán un viejo pozo, en el que es tradicional que los viajeros sacien su sed antes de entrar en la ciudad. Fue cegado hace años, pero recientemente, con la llegada de la paz y la expulsión de los infieles, ha sido abierto de nuevo. Por mucho que los Pj busquen no encontrarán ningún grabado... a no ser que se metan dentro del pozo y se descuelguen con una cuerda. A varios metros, encontrarán grabado en la piedra el signo alquímico del Oro, así como un tosco mapa... Mapa que copiado y descifrado indica un lugar cerca del Mar Muerto... Un templo, quizá, un subterráneo... Sea como fuere, un buen lugar para esconder algo a la espera de tiempos mejores...

Próximo episodio:
El Templo del Mar Muerto.

