



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 assasim, 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:

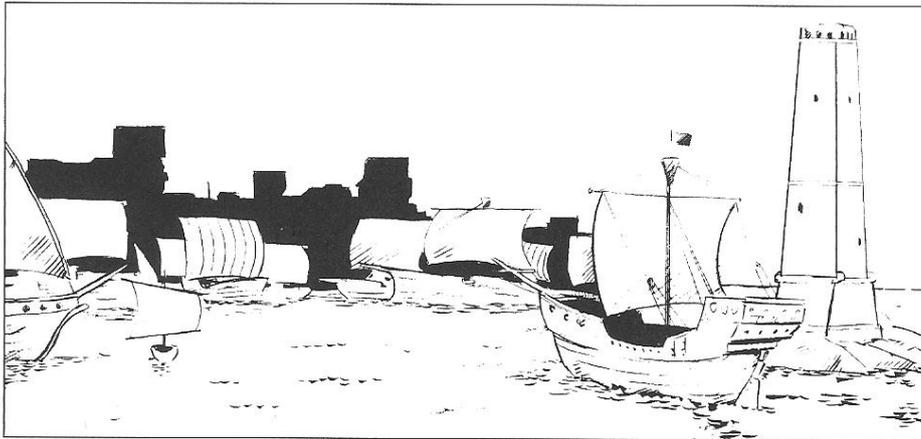
DES: 14 AGI: 12 CON: 14
MEM: 12 ATE: 14 VOL: 16
FUERZA: Fuerte
TAMAÑO: Normal
ASPECTO: Normal
CARISMA: Notable.
PROFESION: Guerrero (IN).
ARMAS: Espada (IN), Daga (IN).
ARMADURA: 2/7 ó 5/19.
CAPACIDAD DE DAÑO: 14.

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 con 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: 22

RES: 10 PER: 5 COM: 5

CUL: 5

Apariencia: 5 RR: 35% IRR: 65%.

Armas: Cuchillo 40% (1D6).

Competencias: Escondarse 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.





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





infiel. 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 sufí, 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 sufí, 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 sufí con una larga perorata... en griego. El sufí 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 sufí 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 Yahvé 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 algomávares 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 toscó 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.





EL TESORO PERDIDO (tercera parte): EL TEMPLO DEL MAR MUERTO

AQUELARRE ALMOGÀVERS

La saga llega a su fin. Ahora es cuando los personajes se encontrarán con una cruda y triste realidad. Después de tan largo viaje, de tantas penurias, sabrán que lo que estaban buscando no es la Santa Cruz, sino un fabuloso tesoro. ¡Qué pena!

POR ENRIC GRAU



En el capítulo anterior dejamos a nuestros esforzados jugadores con un mapa, un medallón lleno de claves y la sugerencia de la presencia de la Veracruz escondida en algún lugar de la zona. En este capítulo se supone que habrán llegado a las inmediaciones del Mar Muerto cumpliendo su "divina" misión.

Después de las múltiples peripecias que el Director de Juego haya tenido a bien prodigar, por fin han llegado a lo que parece ser el final de su viaje: el Mar Muerto. Delante suyo se extiende un paisaje desolado. Tierra yerma, escasos árboles de aspecto raquítico, y algunos arbustos arraigados al pobre suelo rocoso. El sol cae a plomo y el calor se desprende del reseco suelo haciendo agobiante la simple tarea de permanecer de pie. A pocos metros de distancia, siguiendo una ligera caída del abrupto terreno, empieza la línea de mar que se eleva hasta tocar al cielo azul, allá en la lejana línea del horizonte.

Los jugadores han llegado hasta allí siguiendo las instrucciones del mapa. Ni que decir tiene que la "precisión" de dicho mapa deja bastante que desear. Se impone, pues, un reconocimiento del terreno en la búsqueda de "algo" relacionado con las claves escondidas en el medallón. Recordemos cuales eran:

Símbolo del mercurio	(elemento agua)
Símbolo del hierro	(elemento tierra)
Símbolo del cobre	(elemento aire)
Símbolo del azufre	(elemento fuego)
Símbolo del oro	



El primer símbolo, mercurio, tiene relación con el agua. En la zona indicada hay una pequeña laguna de agua salada de unos 100 metros de diámetro. Esta situada entre un risco elevado de unos 50 metros y la costa del Mar Muerto. Su profundidad aumenta progresivamente a medida que nos adentramos en el agua hasta llegar a cinco metros a la altura del risco. Cuando la marea sube, las aguas del Mar Muerto rellenan la laguna manteniendo el nivel. O sea que este nivel oscila entre un máximo que coincide con la marea hasta un mínimo por la tarde, después de todo el día de evaporación. En concreto, durante la tarde de un día de luna

nueva (en un período de mareas bajas), se puede vislumbrar una entrada en el risco con una tirada sencilla de Descubrir. Para determinar cuanto falta para la luna nueva se tira un d20. El resultado son los días que faltan y también la penalización a la tirada. Además, la dificultad también depende de la hora del día: -1 por cada hora antes de las 6 de la tarde. La tirada se puede repetir una vez cada hora para cada personaje. El primer problema de los jugadores es cómo llegar hasta allí. La solución más directa podría ser nadando. Pero hay que recordar que en esa época la habilidad de nadar no era algo tan habitual como ahora. Así que, a menos que un personaje lo tenga especificado entre sus habilidades, en principio hay que suponer que nadie sabe. La otra posibilidad es la de utilizar una barca. Para ello habrían de pedirla o comprarla en algún pueblo cercano (construirla está fuera de toda cuestión ya que no hay ningún árbol útil en varios kilómetros a la redonda).

La comunidad judía

Por lo que saben de la región, hay una pequeña comunidad judía a poca distancia siguiendo la costa hacia el norte. La otra población más cercana se encuentra a más de cien kilómetros. La comunidad está compuesta por unos 20 miembros (todos hombres) y es una especie de monasterio o lugar retirado para la meditación. Viven de la pesca (aunque pescar en el Mar Muerto es algo difícil), y del cultivo de pequeños huertos (y no digamos cultivar en un desierto). Pero lo que realmente les mantiene vivos es el comercio de la sal que extraen de unas pequeñas salinas construidas hace cientos de años. Originalmente eran los guardianes de la entrada secreta pero con el tiempo se ha perdido ese conocimiento y actualmente sólo saben que la laguna "está prohibida o maldita" y que es mejor no acercarse a ella.

El problema para los jugadores es que el líder de la comunidad posee un antiguo conocimiento que se ha transmitido de jefe en jefe desde generaciones junto con el símbolo de su poder: una llave de hierro que lleva siempre colgada al cuello de forma bien visible. El hecho de poseer este secreto es lo que convierte en jefe al aspirante. Por eso ningún jefe ha dicho nunca en que consiste ese secreto. El paso de los siglos y los defectos inherentes a la trans-



MIEMBROS DEL COLECTIVO EREMITA

ALMOGÁVERS

DES: 12, AGI: 12, MEM: 12, ATE: 10, CON: 15, VOL: 10, FOR: F, GRA: G, ASP: N, CAR: N
 Capacidad de daño: 14
 Profesión: Mercenario
 Armadura: 2/7 y escudo

AQUELARRE

FUE: 15, AGI: 12, HAB: 12, RES: 15, PER: 10, COM: 12, CUL: 10
 Armas: Espada corta 50%
 Armadura: Escudo 40%
 Competencia: Esquivar: 60%

misión oral (cuchicheada al oído) han transformado las instrucciones respecto a no permitir el acceso a ningún no judío a la entrada del lago bajo pena de muerte hasta llegar a ser una especie de oráculo según el cual todo aquél que atravesase el lago estará maldito y será la perdición de todos. Si los jugadores les piden una barca para poder atravesar la laguna, el líder de la comunidad se opondrá abiertamente alegando que eso constituiría un sacrilegio ya que ellos no son judíos. Si los jugadores intentan tomar la barca por la fuerza, descubrirán con sorpresa que los pacíficos eremitas son en realidad fieros guerreros bien armados (ver características). Lo mejor sería robar la barca con nocturnidad y alevosía.

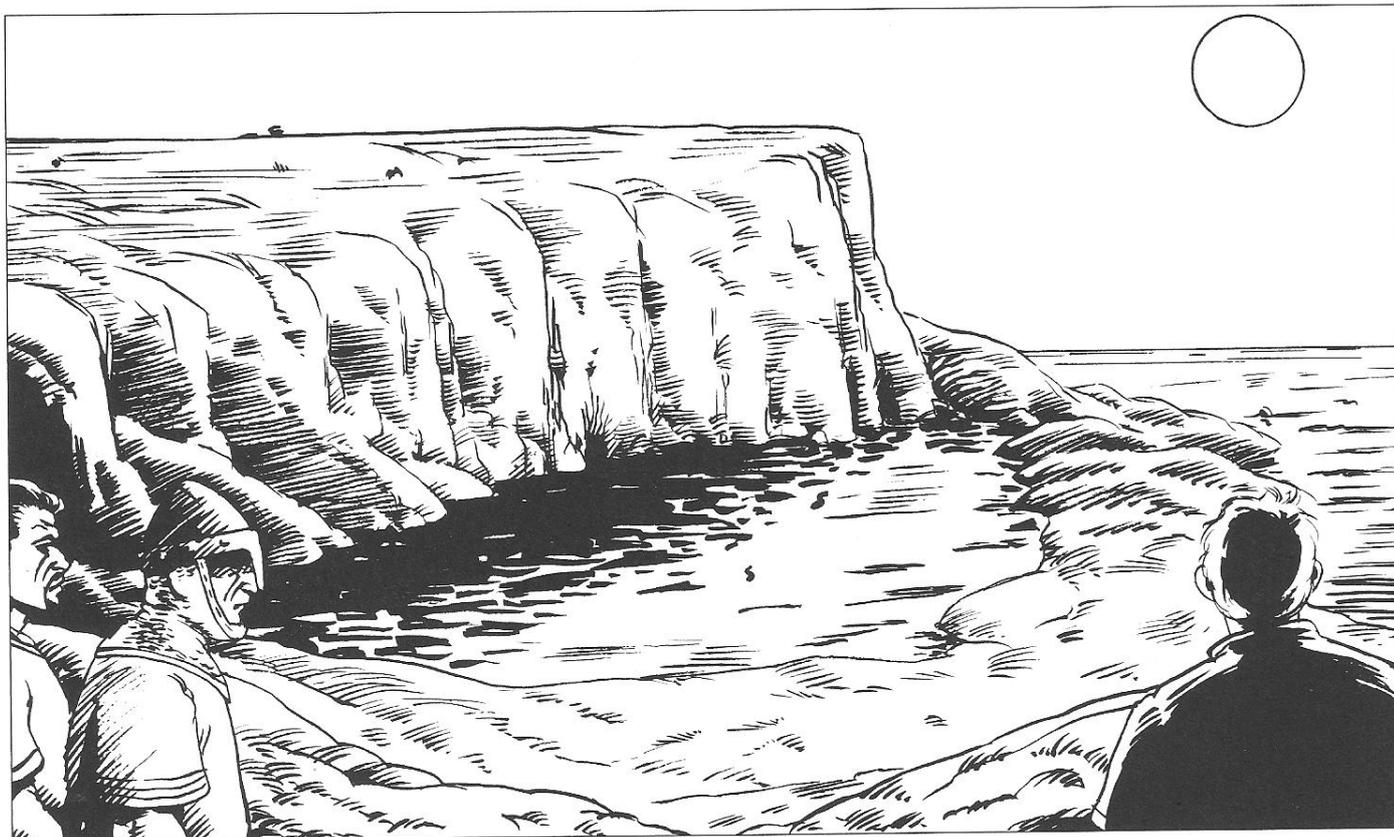
Más allá del lago salado

Suponiendo que los jugadores consigan llegar hasta la entrada en el risco, verán que hay unos escalones labrados en la roca que ascienden ocultos a un observador externo, hasta llegar a una puerta de hierro practicada en la pared (oculta a toda visión externa por los escarpados del risco). Si se fijan en la cerradura se darán cuenta de que la llave que la abre debe ser la que lleva el jefe de la comunidad colgada al cuello. Todo intento de abrir la puerta por la fuerza es inútil (aunque nada es imposible ya que a veces los jugadores pueden tener ideas ingeniosas y practicables). Intentar forzar la cerradura tiene una penalización de 20% a la tirada. Además hay un porcentaje igual al margen de fallo de que se rompa la ganzúa que se utilice. La otra opción es ir al pueblo otra vez para conseguir la llave. En ese caso, el Director de Juego habría de tener en cuenta la posibilidad de que se haya dado la alarma en la comunidad si los jugadores robaron la barca. Si es así e intentan un pequeño asalto tipo comando para robarle la llave al jefe las cosas podrían resultar un tanto peligrosas.

Pero no seamos pesimistas, confiemos en nuestros valientes personajes y supongamos por un momento que han superado todas estas dificultades y han abierto la puerta (que por cierto ha

de estar algo atascada después de varios siglos por lo que precisará de un buen empujón). Recordemos que éste es el segundo símbolo: una puerta de hierro en una pared de piedra (el elemento tierra). Pasando a través de la puerta, los jugadores llegarán hasta una gruta amplia que desciende en suave rampa inclinada. La oscuridad es total y es necesario el uso de algún sistema de alumbrado. Hay que tener en cuenta que el aire está algo enrarecido por lo que la respiración se hace difícil, y más con las antorchas encendidas.

La gruta continúa durante 500 m de vueltas y revueltas, hasta llegar a una gran caverna. En ella habitan varios cientos de murciélagos que huirán en desbandada asustados por la luz. Esto provocará un verdadero vendaval que apagará las antorchas con una probabilidad del 75%. De esa caverna salen multitud de túneles. Para saber cuál es el bueno habrán de razonar de acuerdo con la siguiente clave, el aire. Si esperan a que el viento se aquiete después del vendaval producido por los murciélagos, verán que hay una pequeña corriente de aire que hace inclinar ligeramente la llama de la antorcha. Siguiendo esta guía escogerán el túnel adecuado. El túnel se bifurcará varias veces, pero podrán seguir siempre la indicación de la corriente de aire. De hecho cada vez es más fácil ya que la corriente aumenta a medida que avanzan y, además, es





GUARDIAS ARMADURA

ALMOGÀVERS

DES: 12, AGI: 12, MEM: -, ATE: -, CON: -,
VOL: -, FOR: F

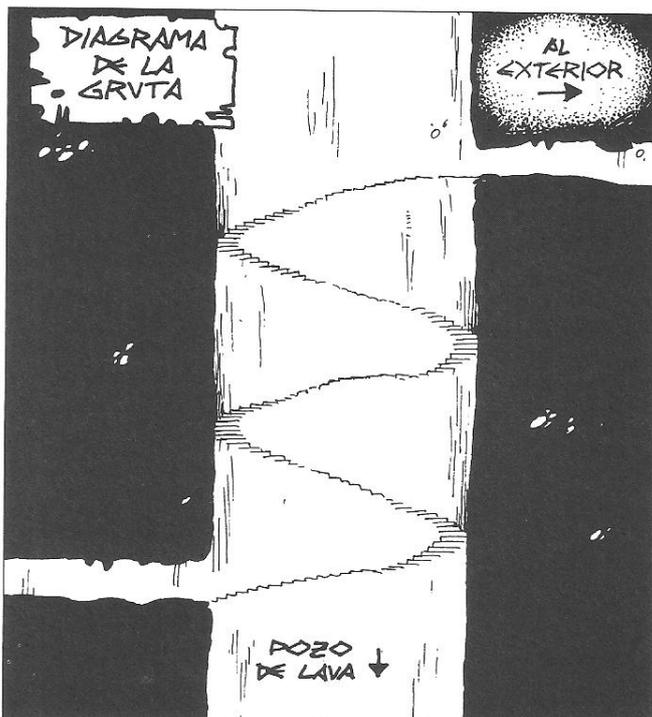
Capacidad de daño: Especial
Profesión: Competencias en armas
como el Mercenario
Armadura: 10/10 y escudo

AQUELARRE

FUE: 15, AGI: 12, HAB: 12, RES: , PER: -,
COM: -, CUL: -

Armas: Espada corta 50%
Armadura Armadura completa PROT: 10
RES: 300 y escudo 30%
Competencias -

cada vez más cálida hasta llegar a una temperatura de horno. Hacia el final, la fuerza del aire es tan intensa que es imposible mantener ninguna antorcha encendida. Afortunadamente, dentro de la negrura más absoluta podrán percibir una suave luminosidad rojiza al fondo. Acercarse a esa luz es cada vez más costoso debido a la fuerte ventolera que pasa por el túnel, pero con esfuerzo es de suponer que nuestros aguerridos personajes llegarán a su objetivo. El túnel desemboca perpendicularmente en una inmensa gruta que cae a pico hacia las profundidades donde se puede observar claramente el característico color de la piedra fundida (al rojo vivo). Y, evidentemente, el calor proveniente de las profundidades que es insoportable.



En la unión del túnel y la gruta hay un pequeño saledizo o balcón que se prolonga en forma de cornisa adherida a las curvas de la pared de piedra. Este "camino" baja lentamente siguiendo las sinuosidades de la gruta. Parece la única vía o camino a seguir, pero es claramente peligrosa. Quizás hubo un día en que el acceso era más fácil pero ahora, debido probablemente a la erosión del aire, el camino está parcialmente roto en algunos tramos mientras que en otros tiene una inclinación de difícil equilibrio. Los personajes han de pasar totalmente pegados a la pared y habrán de hacer una tirada de Agilidadx3 cada tramo de 100 m. Fallarla significa hacer otra de Agilidadx4 para intentar agarrarse o caer al abismo (el director de juego puede tener en cuenta bonificaciones a las tiradas si los personajes sugieren un método más seguro para bajar). El recorrido total es de 600 m. Como el diámetro medio de la gruta es de 5 m y se bajan dos metros por cada vuelta, la bajada total en línea recta es de 80 m.

Después de estos 80 m se llega a otro túnel en la roca donde finaliza la cornisa. El camino sigue por ahí, dejando atrás la gruta, que continúa hacia abajo en una caída de unos 500 m. Avanzando a través de la roca llegarán hasta una ampliación del túnel que muestra algo increíble: la inmensa y majestuosa entrada de un templo de dimensiones colosales.

El templo perdido

En tiempos de la última rebelión de los judíos contra los romanos (allá por el año 66), un reducido grupo de sacerdotes encargados de preservar los tesoros del templo original decidió trasladarlo a un sitio seguro. Después de muchas cavilaciones, decidieron pedir ayuda a un conocido alquimista que vivía retirado en las orillas de Mar Muerto en busca del secreto de la vida eterna. Éste escuchó su demanda y les comunicó que conocía un lugar secreto al que nadie podría tener acceso sin su permiso. Dicho lugar se hallaba bajo tierra y el acceso era

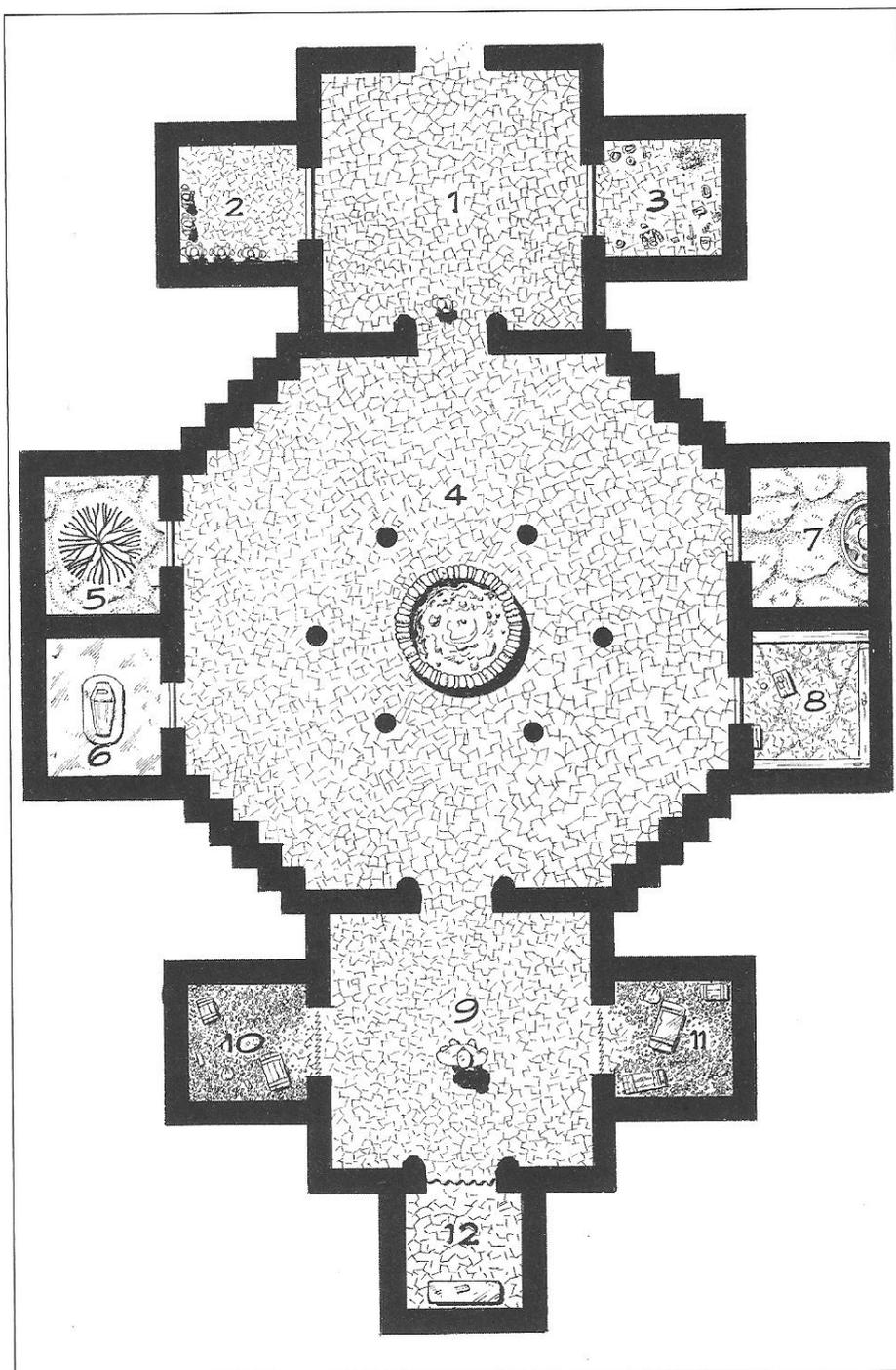
la entrada al risco que ya conocemos. Allí construyeron con ayuda de las artes mágicas del alquimista, un gran templo destinado a preservar los tesoros y conocimientos ocultos de manos de los romanos.

Así, establecieron una guardia permanente en el exterior que debía esperar la llegada de un alto dignatario del reino judío que se suponía que algún día volvería a existir. A él le conducirían hasta la entrada de la gruta y le darían la llave. El alquimista preparó un hechizo que le mantendría dormido hasta el día en que los judíos tuvieran de nuevo un reino propio. De esta manera les podría guiar en la obtención del antiguo saber.

Pero el curso de la historia les fue adverso y los judíos permanecieron sin patria durante siglos y siglos. Los guardias de la superficie perdieron la noción de su función y el alquimista quedó atrapado en su sueño.

A pesar de que han pasado más de 1000 años, la maquinaria mágica aún funciona, quizás con algunos fallos. En el templo, el suelo, las paredes y las columnas son de mármol. El suelo está enlosado formando complicadas formas geométricas. En las paredes el mármol es de un tono más oscuro y en las columnas negro. También hay ribetes plateados que bordean el suelo a una distancia fija, siguiendo el contorno de las aberturas de las puertas y portales. Las salas están iluminadas con una luz difusa aunque no se ve una fuente directa. Parece provenir del techo (que normalmente está a 5 m de altura) pero no hay focos ni nada parecido o, al menos, no se ven.

Recepción (sala 1): Hay un guardia en la puerta. Se trata de una especie de robot mágico hecho de una armadura metálica rellena de una sustancia muy volátil. Esta sustancia es un silfo (elemental del aire), encerrado allí mágicamente y con la orden de no dejar pasar a nadie que no pronuncie el saludo ritual judío. Hay que tener en cuenta que si la armadura se rompe en algún punto (el impacto atraviesa la protección), la sustancia volátil que compone el silfo se va perdiendo de forma gradual. Si sólo hay un agujero, se escapa completamente en cuatro turnos de combate, si hay dos en dos, etc. Cuando el silfo ha salido, la armadura cae al suelo como el objeto inerte que en realidad es. Hay otros cinco "guardias" de este tipo en la sala de guardia que acudirán rápidamente para ayudar a su compañero cuando se inicie el combate. Evidentemente estos seres no hablan y sólo actúan si alguien intenta acercarse a la puerta de entrada. Su única función es evitar la entrada o eliminar a todo aquel que permanezca en la sala 1.



En la sala hay cuatro entradas. El portal Norte es por el que entran los personajes. En el Este hay una puerta que da a la Sala de Guardia, al Oeste hay otra puerta que da a la Sala de las Ofrendas y al Sur hay un gran portal abierto que da a la Sala Central. Este portal mide 5 metros de altura y está bordeado por dos columnas en forma de árbol cuyas ramas se entrelazan en la parte superior.

Sala de guardia (sala 2): Aquí se hallan, alineados contra la pared, los otros cinco guardias. En el momento en que los personajes luchan

contra el guardia de la entrada éstos abandonarán su posición de descanso para acudir al combate.

Sala de las ofrendas (sala 3): Se trata de una pequeña sala llena de objetos sin importancia: cestas con monedas, frutos que ya se han convertido en polvo con el paso de los siglos, armas y armaduras totalmente oxidadas, etc.

Sala Central (sala 4): Aquí el techo está a 10 metros de altura. Hace bastante calor que proviene del centro de la sala donde hay un gran pozo circular. Si se asoma por la barandilla se

GOLEM

Se le destruye de un solo golpe rompiendo la mandíbula donde tiene la tablilla con la palabra de la vida. En *Almogâvers* no le afectan las heridas normales

ALMOGÂVERS

DES: 8, AGI: 8, MEM: 6, ATE: 6,
CON: -, VOL: -, FOR: 4H, GRA: 2G,
ASP: feo, CAR: N

Capacidad de daño: 20

En combate hace servir los puños:
3/6/12 +8D6

Armadura: 6/12

AQUELARRE

FUE: 40, AGI: 8, HAB: 8, RES: 40, PER: 6,
COM: -, CUL: 6

Armas: Puños 30% / Daño: 8D6

Armadura: Piel de hierro. PROT: 8 RES:
250

Competencias: -

ALQUIMISTA

ALMOGÂVERS

DES: 12, AGI: 10, MEM: 20, ATE: 20, CON: 8,
VOL: 20, FOR: D, GRA: N, ASP: N, CAR: MN
Capacidad de daño: 8

Profesión: Alquimista (Gran Maestro)

Poderes: Electricidad, Control de criaturas mágicas, Adivinación menor, Telequinesis, Telepatía, Viaje astral.

AQUELARRE

FUE: 8, AGI: 10, HAB: 12, RES: 8, PER: 20,
COM: 20, CUL: 20

Competencias: Alquimia 100%, Astrología 100%, Todos los conocimientos normales: 80%, Con. Mágico: 150%

Hechizos: Invulnerabilidad (nivel 4), Protección Mágica (nivel 4), Arma irrompible, Resistencia al frío y al calor, Dominación, Arma invencible, Hablar mediante sueños, Visión del futuro, Sumisión, Transmutación de los metales, Conmoción, Inmovilización, Invocación de Silfos, Ondinas, Igneos y Gnomos, Elixir de vida.

puede ver el mar de lava en el fondo. Hay seis grandes columnas distribuidas como si fueran los vértices de un hexágono alrededor del pozo (su función es la de extraer la energía del pozo de lava y utilizarla para el templo, cosas de alquimistas). Aparte del portal en la pared Norte por el que han entrado los personajes, hay dos más en la pared Este, otros dos en la Oeste y uno en la Sur. Los accesos de las paredes Este y Oeste tienen puertas relativamente pequeñas (comparadas con la escala gigante de la sala), mientras que el de la pared Sur es del mismo estilo que la Norte. También abierto y con dos columnas en forma de árbol.



Sala 5: En esta sala la temperatura es más agradable y hay una ligera corriente de aire o brisa. La luz es suave y verdosa y el techo es de un color azul claro, como queriendo imitar el cielo diurno. El suelo ya no es de mármol sino que está formado por senderos de gravilla y trozos acotados de tierra donde crecen algunas flores y arbustos. En el centro hay un gran árbol, de unos 3 metros de altura. Se trata de un árbol frutal pero las frutas no son identificables aunque se parecen a manzanas. Si alguien prueba alguna fruta perderá la memoria de forma temporal. Además se encontrará en un estado de felicidad y total despreocupación. Como efecto secundario no visible, el que coma esta fruta no envejecerá mientras siga comiendo de ella al menos una vez al año (la fruta se pudre normalmente una vez arrancada del árbol).

Sala 6: La temperatura es de 20 grados bajo cero y la luz es deslumbrante y claramente artificial. Todo el mármol es blanco y parece como si el frío proviniera de él. Evidentemente el cambio térmico es muy importante por lo que los personajes que entren aquí han de hacer una tirada contra Constitución o Resistencia $\times 2$ o sufrir una penalización del 20% en todas sus acciones mientras permanezcan dentro. En el centro hay un gran ataúd de hierro (en realidad es acero con una capa protectora contra el óxido). Hay una pequeña placa de vidrio a la altura de la cabeza. Si miran por ahí sólo verán hielo, a menos que pasen una tirada de Descubrir a la mitad de porcentaje. Entonces podrán vislumbrar la cara de un hombre muy viejo. Si los personajes logran romper algo del ataúd (golpear produciendo un impacto de más de 20 puntos de fuerza), se activará el proceso de descongelación para volver a la vida al alquimista. También se activará el Golem que hay en la sala 9, que vendrá para atacar al intruso. El alquimista tardará 10 minutos en despertarse y, en principio, su actitud no será hostil (a menos que el comportamiento de los jugadores le obligue a ello) y parará al Golem.

Sala 7: Al fondo de la sala hay una fuente con un pequeño estanque. La temperatura es agradable y los efectos visuales son del mismo tipo que en la sala 5. Si alguien bebe del agua, se curará de cualquier herida que tuviera. Pero, como contrapartida, los que beban no podrán hacer ningún acto violento (si les atacan sólo podrán parar o esquivar) durante todo el resto del día.

Sala 8: Esta es la biblioteca. Todas las paredes, desde el piso hasta el techo, están cubiertas de estanterías. En ellas hay libros, rollos de per-

gamino, tablillas, esquemas y dibujos, etc. Si alguien busca algo en ella se dará cuenta de que no siguen un orden aparente. Por lo tanto es inútil el buscar un libro en concreto. Si se confía en el azar hay un 5% de que el tema sea adecuado (a discreción del Director de Juego). En el suelo las losas forman un extraño dibujo geométrico. Si alguien lo estudia y falla una tirada de Voluntad o Inteligencia $\times 3$ quedará atrapado en una especie de trance hipnótico. Si se pasa la tirada sólo se notará un ligero mareo. En ese estado es posible comunicarse con el espíritu del alquimista si se pasa otra tirada de Voluntad o Inteligencia $\times 2$. Si esto sucede el alquimista le pedirá que le despierte y le indicará la forma de hacerlo. En agradecimiento les permitirá llevarse algo del tesoro aparte de responder las preguntas que se le quieran hacer (dentro de sus posibilidades). Si se intenta despertar al que entre en trance de forma violenta, el personaje pasa a un estado de catatonía que dura 1 hora.

Sala 9: En el centro de la misma hay una gran estatua (4 m de alto) de forma humanoide pero sin rasgos característicos. No tiene ojos ni orejas, carece de expresividad y posee una enorme mandíbula que está siempre cerrada (ver ficha). La sala tiene cuatro salidas: el gran portal por el que acceden los personajes, los portales más pequeños a izquierda y derecha que dan a las salas de los tesoros y el portal de acceso al altar. Todos ellos carecen de puertas pero tienen su peculiaridad.

El suelo del portal de acceso está preparado para ceder de forma casi imperceptible. Para darse cuenta de ello hay que buscar trampas o algo parecido en la zona y pasar la tirada correspondiente. Si se pisa se activa la alarma que pone en funcionamiento al Golem. La función del mismo a partir de ese momento es destruir a los intrusos (a menos que lo pare el alquimista).

Los accesos a las salas de los tesoros (salas 10 y 11) están protegidos por descargas intermitentes de rayos eléctricos (como si fueran relámpagos) claramente visibles. La dificultad para pasar a través es evidente pero se puede conseguir con una tirada de Saltar o Agilidad a mitad de porcentaje. Si se falla se recibe daño por valor de 6D6 y el personaje es repelido hacia fuera de forma que no entra en la sala.

El acceso a la sala del altar (sala 12) tiene una cortina de color rojo en la entrada, de forma que no se ve su interior. La entrada no está protegida aparentemente por nada pero el que intente entrar habrá de superar una tirada de Voluntad o Inteligencia (el valor directo en

%). Si se falla, el personaje no se decidirá a entrar arguyendo cualquier excusa (no se puede repetir la tirada). Este efecto está producido por una joya disimulada en lo alto del portal, entre las ramas del árbol que rodea la entrada. Si se coge o toca la joya con las manos desnudas se recibe una descarga eléctrica que produce 4D6 de daño. Si se consigue desencajar de alguna forma la joya se podrá pasar sin problemas a la sala 12.

Salas 10 y 11: Aquí se encuentra el tesoro del templo de Salomón. No especificaré el contenido pero es imposible sacarlo todo. Si alguien empieza a sacar de forma metódica el contenido, llega un momento en que se activa una alarma (un sensor que detecta la cantidad de oro presente en la sala) y todo el templo se autodestruye en 10 minutos. Se puede considerar que en cada turno de combate a partir de ese momento hay un 10% para cada personaje de recibir un cascote o piedra del techo. El daño es de 2D6 y puede ser esquivado con la correspondiente tirada. Dejamos a discreción del Director de Juego la cantidad de oro y riquezas que considere adecuada para su grupo de personajes. No hay que olvidar que también pueden haber objetos interesantes; una espada con un filo que le permite hacer más daño, o equilibrada para dar una bonificación al impacto, objetos mágicos, etc.

Sala 12: Esta es una sala aparentemente sencilla. Tras la cortina sólo se ve un altar encima del cual hay una pequeña tablilla de barro cocido. Si se acercan a la misma verán que hay unos símbolos grabados en la misma. Se trata de la Palabra de la Vida. Con ella, un estudioso puede llegar a fabricar golems o dar vida a seres muertos. En principio no tiene ningún poder más que el conocimiento que da a su poseedor (si es que es capaz de utilizarlo). Coger la tablilla supone la autodestrucción del templo tal y como se ha mencionado antes.

Fin de módulo y extras

Si todo sale bien los personajes podrían salir enriquecidos de la aventura, si sale mal, bueno... quizás algo aplastados por las piedras del templo. Es de esperar que haya un poco de todo. Pero no nos olvidemos de nuestros extras: unos sicilianos feroces esperando a la salida del templo, unos sicarios árabes deseosos de interrogar a los antiguos compañeros de Ahmed y, como no, unos espías templarios a los que no les gusta ser timados. Todo para uso y disfrute de nuestro bien amado Director de Juego.