



EL RETORNO DEL MUERTO

AQUELARRE ALMOGÀVERS

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

POR ENRIC GRAU Y RICARD IBÁÑEZ

Llegada, parada y fonda

Por fin nuestros personajes llegan a Barcelona. El puerto de la ciudad no es el mejor que probablemente habrán visto ni mucho menos ya que en esta época no existía el gran malecón

que lo caracterizará más tarde y las naves han de acercarse prácticamente hasta la línea de playa con muy poco calado. De hecho muchos comerciantes utilizaban el puerto de Tarragona que estaba en mejores condiciones trasladándose por tierra hasta Barcelona.

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

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

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

De juega

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

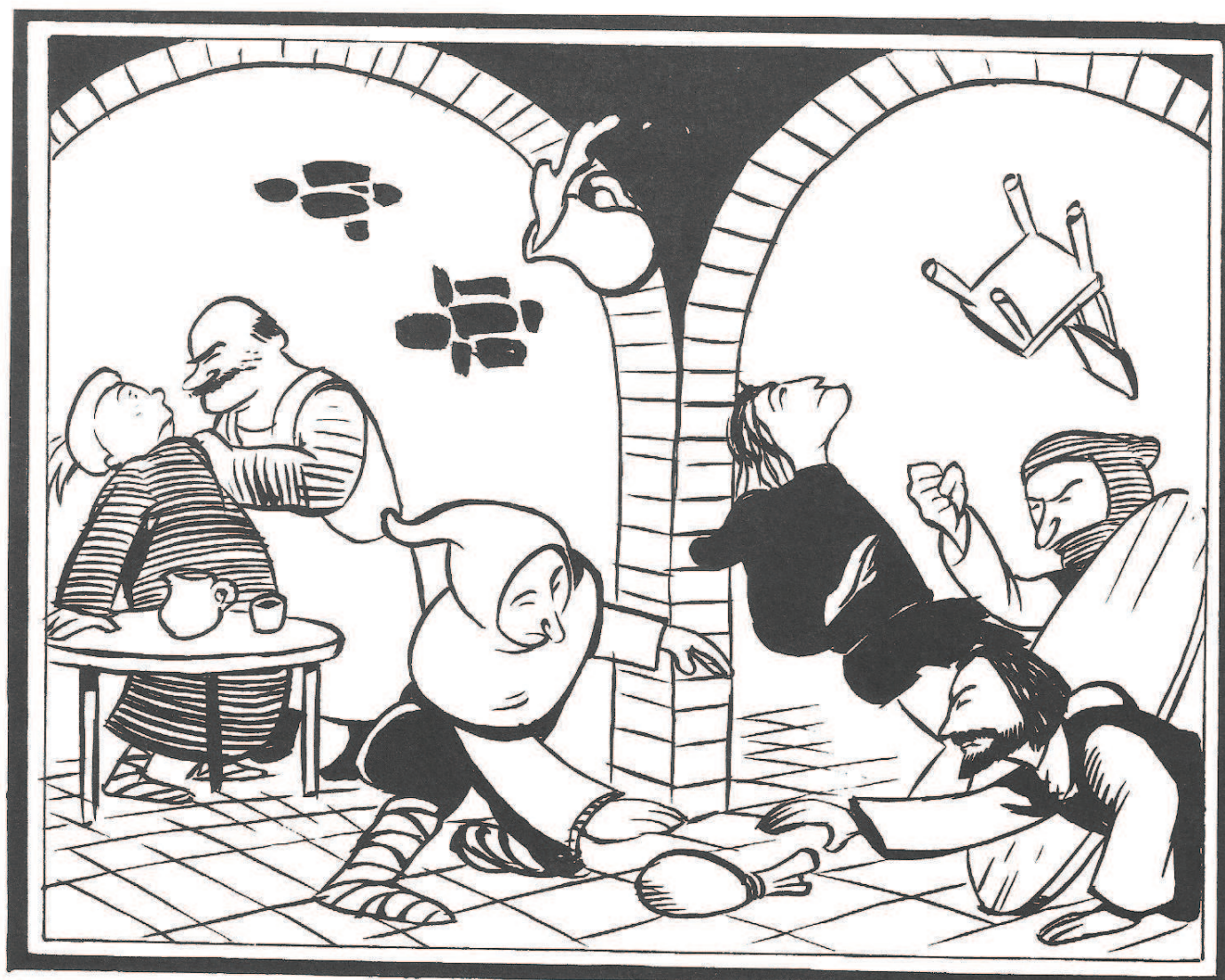
Los PJs tienen varias opciones:

a) Recuperar la bolsa con las monedas: Esto supone luchar con 12 tipos de la peor calaña, uno de los cuales es un gigantón de aspecto árabe.

b) Salvar al príncipe: sólo habrán de parar al tabernero, pero debido a su estado de histeria considerarlo como si tuviera el máximo en fuerza (aunque no es muy diestro en la lucha). De todas formas el príncipe no morirá de esta paliza ya que cuando caiga inconsciente el tabernero recuperará la razón y parará de aporrearle dejándolo en el suelo y sentándose con la mirada perdida en un punto indeterminado de su destrozado local.

c) Ir hacia el grupo de viejos para ver como van las apuestas: 10 a 1 a favor del tabernero en la paliza y en la lucha por la bolsa la mayoría apuestan por Abú Gro, el carnicero, un mercenario de fuerza máxima bastante ducho en las armas.

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



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

La recepción real

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

tamente ingresa 400 monedas en el mismo sitio (abre una cuenta por la cual habrá de pagar un interés) quedándose sólo con 100 monedas. Para todo ello utiliza un poder a su nombre (o sea un documento con el sello real búlgaro). Ese dinero, más 100 monedas que aún le quedan, es todo el dinero de que puede disponer el príncipe para su estancia en el extranjero. Al acabar regresa al barco (respondiendo a posibles preguntas de los PJs con evasivas). Mientras tanto, en palacio, llega el comerciante para entrevistarse discretamente con el Senescal. Puede ser que, por casualidad, algún PJ lo vea. Si se paran a hablar con él les dirá que el Senescal está interesado en uno de los productos que vende pero no concretará nada y parecerá evasivo y ansioso por quitarse de encima a los PJs (cosa harto extraña en él que es un parlanchín empedernido). Después de la entrevista con el Senescal y de entregarle la carta ya estará más relajado e irá a cumplir otra de sus misiones, esta mucho más agradable. Se dirigirá

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



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

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

NOTA HISTÓRICA

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

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

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

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

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

Entremés II

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

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

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

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

Un castillo de leyenda

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

– En una ventana del castillo aparece, todas las noches de San Juan, una bella mujer mirando hacia afuera como si esperara algo. Al cabo de poco tiempo aparece un caballero y los dos se van montados juntos a caballo.

– Durante un asedio los del castillo regalaron a los asediadores un cubo lleno de agua con dos truchas vivas dentro.

– La reina Guilleuma y sus criadas estaban encantadas y las noches de luna llena cantaban y tocaban música.

– El señor de Montsoriu se servía de las brujas que le transportaban en escoba donde quería. A cambio ellas podían campar libremente por su castillo.

– En una roca cercana se encuentran las marcas que dejó en el suelo una bruja que paró un momento en su vuelo (se supone que estaba transformada en animal).

A todas estas leyendas nosotros hemos de añadir dos más a nivel de juego:

– El castillo está maldito ya que los muertos no descansan en sus tumbas y las tierras de alrededor están baldías y resacas.

– El día en que el muerto llegue se acabará la maldición.

Todas estas leyendas son parte de la misma historia: Hace años (unos 20), el castillo estaba habitado. El señor del castillo era un barón local que acababa de regresar de las cruzadas y era dueño de las tierras de la zona. Este señor vivía en el castillo con su mujer y su hija (de unos 15 años). La mujer murió de una extraña enfermedad y su marido volvió a casarse con la hija de un caballero extranjero que había llegado a estas

SIGUE LA FIEBRE...

Dibujo de Moido Serra



MAGIC

El Encuentro™

Todo en Cartas, Rol y Wargames
Series básicas y ampliaciones
Partidas y cambios en la tienda

HOBBIES GUINEA

Avda. Basagoiti, 64. 48990 - ALGORTA - Vizcaya
Nuevo Teléfono / Fax (94) 460 16 43

Info JOC

Martes, miércoles y jueves
de 15,00 h. a 17.00 h.
Tel.: (93) 345 85 65

¡Infórmate! ¡Pregunta!
... sobre novedades, sobre los sistemas de juego,
sobre las jornadas.

Magic: El Encuentro
Ice Age – Chronicles
Rol – todas las colecciones JOC –
Civilización y Diplomacia
Estrategia, Simulación histórica



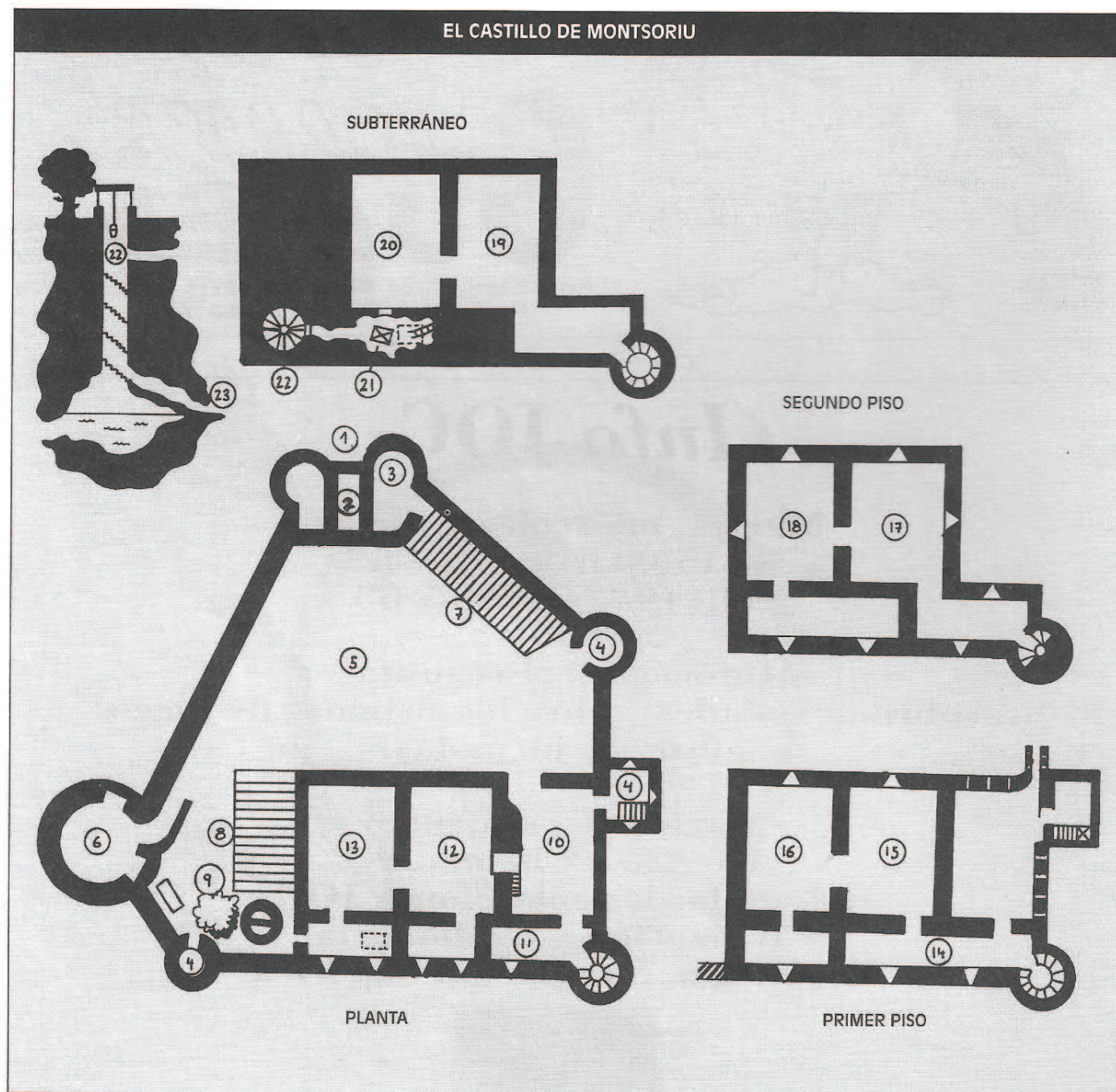
tierras acompañando al señor en su regreso de las cruzadas.

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

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

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

EL CASTILLO DE MONTSORIU





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

El castillo a la llegada de los jugadores

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

El castillo se encuentra en la cima de una peque-

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ekumene

el juego de rol
del mediterraneo helenístico

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

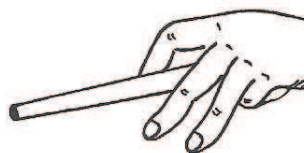
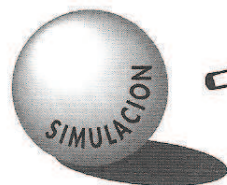
La llegada del muerto

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

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



Billares SOLER
JOCS I COSES
CASA FUNDADA EN 1904



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

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



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

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

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

Después del combate

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

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

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

Y mientras tanto...

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

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

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