

El Tesoro de los Templarios

Por Mr. Rol

Introducción

Valdefresno (León), Otoño de 135...

Los personajes han llegado a este pequeño pueblo de León acompañando desde Burgos a Pelayo, hijo de la condesa de Valdefresno. Este les ha ofrecido hospitalidad a unos nobles y burgueses y trabajo durante el invierno al resto.

Pelayo es un hombre joven y fuerte, perteneciente a la orden de Santiago, que regresa a su hogar después de una larga ausencia obligada por sus deberes como caballero. También es un hombre jovial y generoso, lo que le ha hecho ganarse la amistad de sus acompañantes.

Al llegar el grupo a la hacienda de la condesa son recibidos por esta. Tras acomodarlos a todos, se sirve la cena. Además de Laura, la condesa, y de los sirvientes de más confianza, está presente otro noble, Tomás de Valbuena, marqués de Villafeliz.

En el exterior de la casa arrecia una fuerte tormenta, y los criados aseguran las puertas y ventanas, mientras otros sirven la copiosa cena en honor del hijo de la condesa. Esta se encuentra feliz por la vuelta de su hijo, y se muestra ansiosa de poder encontrarse a solas con él.

Tras la cena todos los presentes se retiran a descansar mientras la lluvia y el viento golpean la casa.

Una Mañana Soleada

Descansados tras el largo viaje, los personajes disfrutan de un sabroso desayuno en compañía de Pelayo, que se muestra muy feliz. La causa de tal optimismo es que, tras la cena, y en presencia de su madre, Tomás de Valbuena le ha pedido la mano de su madre, viuda desde que su esposo fuera asesinado en circunstancias misteriosas (véase Apéndice 1).

En ese momento llega a la casa el parroco local. Durante la noche, el impresionante aguacero ha provocado el hundimiento de uno de los muros de la cripta que alberga los restos de los antepasados de los Valdefresno en la iglesia local, y tras saludar a Pelayo, le pide que le acompañe para inspeccionar los daños.

El hundimiento ha afectado sobre todo a una de las tumbas, que ha quedado parcialmente abierta, mostrando su interior. El sarcófago contiene los restos momificados de un caballero, revestido de cota de malla, cubierto con una lujosísima espada y un escudo. Curiosamente la tumba no pertenece a ningún Valdefresno, aun encontrándose en su cripta. El sarcófago muestra grabados con la cruz templaria, otros símbolos del temple y un escudo de armas.

Consultados los registros de la parroquia, el caballero enterrado allí resulta ser Alfonso de Guisors, un antiguo templario que trabajó y convivió con Adolfo de Valdefresno (también antiguo templario).

Pelayo manda hacer un ataúd que pueda albergar los restos de Alfonso hasta que se repare la cripta. Al trasladar los restos al ataúd, y al maniobrar en un espacio pequeño como el de la cripta, caen al suelo los objetos que cubrían el cadáver: la espada, el escudo y un pequeño misal que no habían detectado antes de mover el cuerpo. Al caer la espada al suelo, su pomo se suelta, mostrando una cadena de oro que se ocultaba en el interior de la empuñadura, y que forma con el pomo un grueso colgante con la forma de la cruz templaria.

El Secreto de Alfonso

Y es que el tal Alfonso ocultaba un increíble secreto, pues había sido uno de los escasos caballeros encargados de poner a salvo el legendario tesoro de la orden del Temple que en 1312 había conseguido escapar a la orden de captura de Felipe el Hermoso, rey de Francia. El secreto de la ubicación de dicho

tesoro había quedado oculto, finalmente, tras la muerte de todos los testigos. Sin embargo, este secreto se encuentra reseñado en uno de los dos objetos que se encuentran dentro de la tumba, el misal de Alfonso, y la curiosidad innata de los personajes (y el curioso colgante oculto en la espada), quizás pueda llamar su atención sobre tan jugosa pista.

En el desván de la casa de los Valdefresno, se conservan aún algunas de las posesiones de Alfonso: libros de diversas artes y ciencias, entre ellos un valioso mapa celeste, armas, una marioneta (vulgo brújula) y un astrolabio, objetos casi desconocidos en la época salvo para algunos marineros mediterráneos y/o árabes). El hallazgo, casual o buscado por los PJs de los misteriosos papeles de Alfonso, ha causado cierto revuelo en la casa y provocará ciertas reacciones.

La Espada y el Libro

El libro hallado en la tumba es un pequeño misal latino con tapas de madera cubiertas por cuero repujado. Una recomendación en la primera página dice: "No se debe juzgar un libro sin conocer lo que contienen sus tapas" ("*Non iuzgundum esse librum sine cognoscere rerum contentent suas tapas*"). Sabia recomendación, puesto que ocultas por la encuadernación se encuentran dos hojas de vitela (pergamino muy fino) escritas en latín (véase Anexo 1 y 2), que contienen las pistas para hallar el tesoro oculto.

En cuanto a la espada, es una obra de finísima artesanía, con excelente forjado, en cuyo pomo hay un signo, la cruz templaria, que puede extraerse y colgarse con una cadena como si fuera un medallón.

Violencia en Valdefresno

En el momento en que alguien mencione la palabra "tesoro", el interés por los papeles se multiplicará por cien, y Juan, un criado, decidirá informar sobre el tema a Enrique de Bon-Vivant, un jefe de mercenarios francés que vive en el cercano Castro de los Francos. Bon-Vivant conoce desde niño la leyenda del tesoro templario, y cree que merece la pena actuar. Decide enviar a tres de sus hombres a robar los papeles y la espada con la ayuda de Juan.

Actuarán con cautela, y nunca utilizarán la violencia contra nadie dentro de la casa, si no que intentarán secuestrar a alguno de los PJs para canjearlo por los objetos. Juan no se arriesgará nunca a ser descubierto, y los hombres de Bon-Vivant no le conocen.

A partir de este momento, todo queda en manos del DJ y de las acciones de los PJs. Dependiendo de ellas, los posibles desenlaces son:

- Los PJs evitan que les roben los papeles de Alfonso y se preparan para descifrarlos y seguir sus instrucciones. Enrique les acechará, siendo puntualmente informado por Juan de todo lo que averiguen.
- Los hombres de Bon-Vivant roban los papeles. Si investigan, quizá puedan descubrir la mano de Enrique tras el robo. Él ha abandonado Castilla embarcándose en Asturias con los mejores de sus hombres, camino de Francia.
- Los PJs descubren todo, asesino incluido. Enrique consigue huir, observando de lejos sus avances.

El texto del pergamino contiene en forma de clave la localización exacta del tesoro templario y las indicaciones necesarias para alcanzarlo. El tesoro está oculto en una capilla subterránea bajo el castillo francés de Guisors, en la región del Vexin, antiguamente perteneciente a los templarios, y de gran importancia estratégica en la defensa del país contra los

ingleses. En manos del DJ y de los jugadores queda la decisión de ir a buscarlo.

El DJ debería sugerir a los jugadores que representen a sus personajes (salvando las distancias), investigando en enciclopedias y otros libros el significado de los papeles de Alfonso. Si deciden buscar el tesoro y hacen bien sus deberes se ahorrarán muchos disgustos.

Corramos un estúpido velo hasta llegar a Francia (y dejemos al DJ que les haga llegar allí a su manera —o sea, pagando el viaje con esfuerzo—, ya sea por tierra o por mar).

El Crucero y la Muralla

El único crucero templario (cruz situada al lado de un camino) de la zona se encuentra en el camino de Gisors a Rouen, y mira directamente hacia la cara suroeste de la muralla del castillo. Si se examina cuidadosamente la muralla en esa parte (más cuidadosamente aún si no quieren ser confundidos con espías ingleses por los escasos centinelas del castillo), encontrarán con cierta facilidad una marca tallada en la piedra que indica la entrada de un estrecho pasaje descendente, bloqueada por una pesada reja de hierro.

La Sala de Guardia

A escasos 100 metros de la entrada, el pasadizo se ensancha para dar a un cuerpo de guardia. La puerta de salida está obstruida por una armadura de placas de buen tamaño.

En realidad la presencia de los aventureros provocará el regreso del limbo del espíritu del joven guardia que defendió el lugar hace años contra la entrada de las criaturas que ahora pueblan el laberinto. El guardián puede ser convencido de no atacar. En caso contrario, para ser vencido ha de ser destruida (Puntos de Resistencia 0) la armadura que le da forma física. Un crítico destruye una localización.

El Segundo Corredor y la Sala del Enigma

Tras pasada la sala de guardia, un segundo corredor se interna más en el castillo. El otro extremo del pasadizo conecta por una puerta secreta con los pasadizos en servicio del castillo y con otro pasadizo con signos de ser utilizado que une el castillo con el de Neaufles (a unos 5 km). Entre ésta puerta y el cuerpo de guardia se halla una entrada oculta por unos tapices semipodridos que conecta con el laberinto. La entrada desemboca en una sala grande.

Es la primera sala del complejo subterráneo que parece no tener salida. Ésta aparece al solucionar este enigma.

Una inscripción reza: "Pobreza, castidad y obediencia; añade secreto y esos serán tus votos".

Al frente y a los lados hay tres estatuas. Una representa un hombre a caballo con un pesado fardo en la grupa; el fardo es de madera policromada. La segunda representa un clérigo siendo tentado por una mujer de la vida; la mujer está tallada en madera. Finalmente la tercera representa un alto cargo de la iglesia en actitud de dar la bendición; el brazo alzado es de madera (y móvil).

La solución al enigma consiste en realizar cuatro acciones:

- **A)** Retirar el fardo de la grupa del caballo y sentar a un hombre (imitando el escudo templario). Esto activa un resorte.
- **B)** Retirar la estatua de la mujer.
- **C)** Mover el brazo de la tercera estatua de modo que tape su boca.
- **D)** Hincarse de rodillas en acto de obediencia. Esto último hace que sea detectable bajo el agua una argolla que permanece oculta hasta realizar los tres primeros pasos. Al tirar de ella se abre una pared, dejando el paso libre al laberinto.

El Laberinto

El laberinto de Gisors es una construcción muy simple (sólo hay una entrada y una salida), cuyo peligro no está en perderse, sino en elegir mal el camino, puesto que los caminos incorrectos

están plagados de trampas, y desde hace tiempo, de criaturas infernales.

El camino correcto (sin trampas) viene dado por el seguimiento de un mapa celeste moviéndose de constelación a constelación, indicado en el texto mediante las referencias a constelaciones que firman la planta del laberinto. El guerrero de la espada es Orión, Zeus raptó a Europa convertido en toro (Tauro), el cochero es el Auriga, y los gemelos del Argos son Castor y Polux (Geminis). Pues incluso el camino correcto está protegido.

Un grupo de diablillos vigilan los pasajes incorrectos. Los pasajes incorrectos están llenos de peligrosas trampas:

- **1 – Fosos:** losas de aspecto inocente que ceden provocando una caída de 4 metros (daño 1D8).
- **2 – Fosos con Puas:** idénticos a los anteriores, pero añaden puas en el fondo (daño 1D8+3).
- **3 – Rastrillo:** una reja con puas que cuelga horizontalmente del techo y cae al activarse un resorte (daño 1D8 para cada personaje que sea alcanzado).
- **4 – Losa Basculante:** una losa que gira sobre sí misma, atrapando el pie del personaje, que queda atrapado hasta que se desmonte el mecanismo (daño 1D4).
- **5 – Lanza Empaladora:** lanza que se dispara desde una de las paredes (daño 1D6).
- **6 – Ballesta de Resorte:** se dispara con un resorte desde cualquier ángulo de las paredes, suelo o techo (daño 1D10).
- **7 – Pasillo de los Ejércitos:** uno de los pasillos más largos contiene una trampa capaz de acabar de un golpe con un nutrido grupo de aventureros. El pasillo está recubierto con tapices que representan a un ejército templario aplastando a un aterrorizado enemigo. Los tapices cubren decenas de pequeños agujeros disimulados a su vez con tapones de piedra. Al pisar el aventurero más avanzado la baldosa que cubre el resorte de activación, una nube de pequeñas saetas de hierro (1D4 por cada personaje) son disparadas en todas las direcciones y ángulos por ballestas que se encuentran al otro lado del tabique. Por cada saeta se tira como un ataque de ballesta normal (porcentaje 70%), determinando la categoría del éxito o fallo y la localización de los impactos.
- **8 – Trampa de Gas:** al accionarse un dispositivo, una bolsa de polvo de azufre cae en un cubo lleno de ácido, produciéndose una densa nube de ácido que se filtra por las paredes del pasadizo, asfixiando a sus ocupantes (tirar RESx5 en el primer turno, x4 en el segundo, x3 en el tercero, etc, hasta que se abandona el túnel). Si se falla una tirada se pierde temporalmente 1 punto de RES; si se llega a RES 0 el personaje muere.

De todas formas, un corrimiento de tierra ha provocado una filtración que ha sumergido un tramo de camino de aproximadamente 30 metros. Es necesario superar tres tiradas de *Nadar* para pasar por el tramo sin ayuda.

La Visita de las Sombras

Desde el momento en que los templarios cayeron en desgracia, servidores de Surgat el demonio han tratado de alcanzar el tesoro oculto al final del laberinto, pero las protecciones mágicas del lugar y el carácter sagrado de la capilla se lo han impedido, así que han decidido sentarse a esperar que algún humano les haga el trabajo.

Casi llegados al final del camino, los aventureros reciben su visita. Se trata de tres sombras⁷⁷ cedidas a Surgat por Agaliarepth. Amenazarán con no dejarles salir del subterráneo si no les entregan el tesoro. Para ello les entregan un saco cuyo fondo comunica directamente con el infierno en el que deben arrojar todas las riquezas que encuentren.

Salón de Cástor

En esta sala con forma de estrella hay tres puertas cerradas, cada una marcada con un signo alquímico: el del fuego, el del aire, y el de oro (sol).

⁷⁷ Véase pág. 170 del manual de juego.

La puerta correcta es la del sol. Las otras dos encarcelan un ígneo⁷⁸ y a un silfo⁷⁹ respectivamente, encerrados mágicamente, y que sólo buscarán la salida después de confundir a los jugadores con aquellos que los encerraron durante tanto tiempo.

La Sala Circular

Es una sala con suelo de arena, en completa oscuridad salvo por una débil luz que se ve al fondo de un corredor, situado al otro lado de ella y cerrado por una recia reja de hierro. La reja sol se encontrará abierta la noche del 24 al 25 de Diciembre.

Nada más entrar en la arena, un débil gorgoteo y unos pasos pesados, revelan la presencia de una gran criatura. Se trata de un dragón⁸⁰, que muestra a los aventureros un poderoso cuello en el que luce un collar de plata con la forma de la cruz templaria.

Una de las defensas del recinto era este dragón, que podía ser dominado mediante la magia. El dragón no atacará inmediatamente si es la fecha antes indicada; de otro modo atacará sin demora a cualquier persona que llegue hasta él. Si el dragón ataca pondrá especial interés en que nadie pueda salir de la sala. Una vez el dragón pierde la mitad de sus puntos de RES, se retira a un lado, vigilante.

El método mediante el cual los caballeros templarios dominaban al dragón era mediante el collar, en el cual encaja el medallón de la espada. Hacer esto hace que el bicho ceda el paso al grupo. Otro modo de detener su ataque es quitarle el collar, librándolo del dominio de este. Para que esto suceda hay varias opciones:

- Con un crítico en el cuello.
- Con un golpe que cause más de 20 Puntos de Daño.
- Con un golpe en el cuello que cause al menos 8 puntos de Daño y logrando una tirada de Suerte.

La Capilla

La capilla es la última de las salas del laberinto. Se trata de una gran sala rectangular de construcción románica, con influencias no tan claras de origen desconocido (egipcias y orientales). Alineadas en sus paredes hay 13 estatuas, que representan a los diferentes grandes maestros del templo. Entre ellos hay 19 sarcófagos, y distribuidos por la sala, 30 cofres de hierro que contienen parte del legendario tesoro del templo. Una estatua que representa una escena semejante a la piedad (Isis y Thot ayudando a Ra) y una virgen negra sobre una hornacina (Isis) encabeza la cripta. La estatua está realizada en oro, plata y marfil.

Tocar cualquier objeto de la sala provoca la aparición de Aloise des Moulins, último de los caballeros custodios del tesoro del templo, que alzarán una mano en dirección de los aventureros, que se sentirán desfallecidos y caerán inconscientes, recuperando al despertar tiempo después el 50% de su RES.

Mientras permanecían inconscientes, les ha leído en el alma y ha visto si merecen su confianza. Si la merecen (palabra de DJ, te alabamos señor) Des Moulins expresará su deseo de que cumplan la misión de rescatar la orden del templo de su miseria poniendo en contacto a los descendientes de los maestros, un trabajo difícil y peligroso. Si lo juran (algo de donde pueden salir jugosas aventuras) les permitirá llevarse cualquier cosa de la capilla (menos la virgen) y les bendecirá para que las criaturas de Surtat no puedan retenerlos en el laberinto. Si no, impedirá que se lleven nada. Y es un fiero enemigo.

El tesoro está compuesto por numerosos cofres llenos de oro y joyas procedentes de la tesorería Temple en París días antes de su detención, así como por importantes documentos de propiedad, ahora sin valor. Pero lo más importante del tesoro lo forma una selecta colección de libros, cerca de un centenar, de las diferentes ciencias, incluida la magia, así como los elementos necesarios para rendir culto a Isis, culto explicado en uno de los volúmenes.

Sobre la estatua de la cabecera hay también varios objetos mágicos (pero Des Moulins no les dirá que lo son):

- **Anillo de luz solar:** Almacena hasta 4 horas de luz solar. Puede concentrarse cada hora durante 1d3 asaltos,

produciendo a sombras el daño normal. Para su recarga se necesitan 12 horas al sol.

- **Espada de Ra:** Causa 1d8 normal, más 1d8+2 puntos de daño mágico que restan PCs al usuario (2 puntos de Daño restan 1 PC).
- **Armadura y Escudo de Ra:** Refleja extraordinariamente la luz del sol y ataques relacionados con la luz y el fuego. En días soleados el reflejo molesta al enemigo (malus de -15%).
- **Arco de Ra:** Es un arco junto con tres flechas con punta de oro. Multiplican por dos el porcentaje del daño crítico, causando de otro modo el daño máximo.

Los libros son:

- **Magister Omnium Rerum:** concede 1d100+20 a un personaje cada vez de una habilidad de Cultura al azar.
- **Crónica De Coatieul y Geographia Antilliana:** crónica de Carles de Coatieul, donde narra su navegación a las tierras de Cipango por la ruta del Oeste, y mapas donde recoge sus exploraciones.
- **Manuales de Alquimia, Conocimiento Animal, Mineral y Vegetal, Medicina, Conocimiento Mágico y otras habilidades a discreción del DJ.** Hay 1d4-1 de cada, hasta un total de 40 libros.

El tesoro son oro y joyas por valor de 10.000 monedas de plata (pesan, en total, 800 kg).

Hacia la Salida

Mientras los PJs se dirigen hacia la salida, los servidores de Surtat descubrirán que les han traicionado. Aunque no pueden utilizar su poder contra ellos, si pueden cumplir con su promesa provocando derrumbamientos que pueden dejarles atrapados. Los personajes deben hacer varias tiradas de **Correr y Esquivar** para evitar ser aplastados antes de alcanzar la salida, además de superar la zona inundada (contando ahora con un más que probable sobrepeso).

En el Exterior

La aventura llega a su fin. Los personajes se encuentran tumbados en la nieve, descansando al lado de la muralla de su último esfuerzo...

DJ, ¿se habían cargado a Bon-Vivant y sus mercenarios? ¿No? Pues matelos ahora. Estaban esperando a que saliesen del subterráneo con "su" tesoro. En total ambas fuerzas están equilibradas. Por cierto, un excesivo escándalo puede llamar la atención de la guarnición del castillo, que saldrá en su persecución.

Recompensas

- 30 P.Ap. por terminar la aventura.
- 10 P.Ap. por cada objeto obtenido.
- 10 P.Ap. por acabar con Bon Vivant.
- 15 P.Ap. por eliminar a las sombras.
- 15 P.Ap. por obtener el favor de Isis y sus servidores.

Dramatis Personae

Pelayo de Valdefresno

Caballero de Santiago y hombre de confianza de importantes cargos eclesiásticos y civiles del reino. Pelayo es una persona sencilla, amiga de sus amigos, buen soldado y buen cristiano. Desea sobre todas las cosas el bien de los suyos y especialmente el de su madre. Pide a Dios todas las noches la ocasión de vengar la muerte de su padre. Quizás es la hora de recibir respuesta. Pelayo es un hombre culto, abierto y tolerante hacia otras culturas.

FUE	15	Altura	1,70 m
AGI	10	Peso	65 kg
HAB	20	Aspecto	9 (Mediocre)
RES	17	RR	30%
PER	8	IRR	70%
COM	15	Edad	22 años
CUL	15		

⁷⁸ Véase pág. 152 del manual de juego.

⁷⁹ Véase pág. 169 del manual de juego.

⁸⁰ Véase pág. 144 del manual de juego.

Armas: Espada Normal 90% (1D8+1+1D6)
Arco Largo 70% (1D10+1D6)

Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5), Casco y Escudo.

Competencias: Escudo 80%, Cabalgar 50%, Idioma (Árabe) 100%, Idima (Latín) 75%, Leer y Escribir 50%, Teología 40%.

Laura de Valdefresno

Es la madre de Pelayo y tiene 41 años. Estuvo casada con Adolfo de Valdefresno hasta su muerte en 1348. Todavía es una mujer atractiva, aparte de ser una gran persona. Su señorío, en cambio, está en decadencia a causa de varios desastres económicos.

Características y habilidades a discreción del Dj.

Tomás de Valbuena

Noble de 40 años que quiere casarse con Laura de Valdefresno, pues la ama, con el añadido de la posibilidad de conseguir ser duque de Valdefresno, si renuncia al título por su vida aventurera. Es rico, pues hace años volvió subitamente enriquecido de una campaña por tierras de Toledo (coincidiendo —¿casualidad?— con la muerte de Adolfo de Valdefresno).

Los Criados de la Casa de Valdefresno

En la casa trabajan cinco personas; el ama de llaves, la cocinera, una joven sirvienta, Geofredo un criado y Juan, el mozo de cuadra.

Geofredo es manco y tuerto. Este viejo criado fue el único de los hombres de armas supervivientes de la escaramuza en que perdió la vida Adolfo. No es partidario de la boda con Tomás de Valbuena.

Juan es hijo del hombre que informó a Enrique de Bon-Vivant años antes de la partida de Adolfo de Valdefresno con la importante cantidad que serviría de rescate a Laura y Pelayo. Ahora traicionará de nuevo a sus amos con tal de conseguir una buena recompensa.

Enrique de Bon-Vivant

Mercenario de origen francés establecido desde hace tiempo en el Castro de los Francos. Dedicó su vida a guerrear bajo los órdenes de cualquiera que le pague por ello. En tiempo de paz vive del pillaje y el bandolerismo. Él y sus hombres acabaron con la vida del mensajero de El Jarif y luego con la de Adolfo y sus hombres para apoderarse del rescate. No dudará en matar, torturar, o hacer la que sea necesario con tal de obtener beneficios cuantiosos y fáciles, intentando apoderarse de las pistas que le lleven al tesoro o mejor, esperará que los PJs lo consigan por él. También reaccionará violenta o cautelosamente si ve que su relación con la muerte de Adolfo ha sido descubierta o está a punto de serlo.

FUE	18	Altura	1,83 m
AGI	20	Peso	85 kg
HAB	12	Aspecto	14 (Normal)
RES	12	RR	60%
PER	8	IRR	40%
COM	15		
CUL	6		

Armas: Hacha de Guerra 80% (1D10+1D4+1D4)
Ballesta 60% (1D10)
Daga 60% (2D3)

Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5) y Casco.

Competencias: Cabalgar 80%, Discreción 50%, Esquivar 80%, Idioma (Castellano) 60%, Idioma (Francés) 100%, Lanzar 75%, Mando 60%.

Diabrillos

FUE	5	Altura	25 cm
AGI	15	Peso	5 kg
HAB	10	Aspecto	-
RES	10	RR	0%
PER	10	IRR	100%

Armas: Picas, Tridentes y otras de asta 60% (2D3+1D4)

Armadura Natural: Carecen.

Silfo

Véase pág. 168 del manual de juego.

Ígneo

Véase pág. 152 del manual de juego.

Sombras

Véase pág. 170 del manual de juego.

Dragón

FUE	45	Altura	15 m
AGI	20	Peso	Mucho
HAB	-	Aspecto	-
RES	50	RR	0%
PER	5	IRR	200%

Armas: Mordisco 75% (2D8+6D6)
Coletazo 40% (1D10+6D6)
Aliento de Fuego 50% (3D10+2D6)

Armadura Natural: Piel (Prot. 15).

Competencias: Otear 45%.

Poderes Especiales:

- **Aliento de Fuego:** sólo puede utilizarlo una vez y lo hará contra aquel infortunado que se acerque más de la cuenta a alguna de las salidas.

Localizaciones:

1	Cabeza
2	Cuello
3	Pata Delantera
4-6	Cuerpo
7	Pata Trasera
8-0	Cola

Des Moulins (Ánima)

PER	20	RR	0%
CUL	28	IRR	200%

Armas: Carece.

Armadura Natural: Es invulnerable a las armas físicas y a la magia (excepto el hechizo *Expulsión*).

Competencias: A discreción del DJ.

Hechizos: A discreción del DJ.

Poderes Especiales:

- **Poseción:** Véase el hechizo *Invocación de Ánimas*.

Apéndice 1: El asesino de Adolfo de Valdefresno

Pelayo tenía sólo 7 años cuando, durante un viaje de visita a unos primos en el sur de Zamora, fue hecho prisionero junto a su madre por el Wali Karim al Jarif, que se los llevó a Córdoba. Karim se enamoró de Laura, que nunca le correspondió, y educó a Pelayo junto a su propio hijo, Abdil. En tanto, Adolfo se afanaba en reunir la cantidad necesaria para pagar el rescate de su familia. Cuando al fin lo había conseguido, Karim envió un mensajero rechazando el rescate, pues se había decidido a liberar a Laura y a su hijo, Ni el mensajero de Karim ni Adolfo llegarían nunca a su destino, siendo asesinado el uno, y aniquilada la partida guerrera de Adolfo. Geofredo, único superviviente del grupo, describió a los atacantes como un grupo de mercenarios cristianos dirigidos desde una colina por un caballero con armadura completa.

Anexo 1: La Leyenda de las Cuatro Carretas

De todos era sabido en 1312, cuando el Papa abolió la Orden del Temple y el Rey de Francia capturó a sus maestros, que las riquezas de la Orden eran inmensas. Pero aún así, aparte de todas las incontables posesiones (castillos, villas, haciendas) que pasaron a poder de la justicia secular y eclesiástica, esas enormes riquezas en oro, plata y joyas que todos buscaban, y los archivos secretos que hubieran servido para agravar aun más las

acusaciones contra los hermanos templarios, no habian aparecido. La única pista sobre su posible destino estaba en los resultados del interrogatorio de uno de los hermanos del Templo de París, central de la Orden, que aseguraba que una caravana formada por cuatro carretas muy cargadas y camufladas con heno, habia salido escoltada y en secreto de la ciudad la noche anterior a la orden de captura del rey, conocida por la Orden. La pista se pierde entonces, pero es muy improbable que semejante grupo pasase inadvertido por los caminos atestados de agentes del rey sin ser investigados. La idea popular dice que los templarios transportaban en esas carretas sus mas preciados tesoros (que debían ser muy valiosos, dado el pequeño volumen de la carga), y que los ocultaron en algun lugar secreto entre Paris y La Rochelle, el puerto templario del Atlantico hacia el que deberían haberse dirigido en busca de refugio.

Anexo 2: El Texto del Pergamino

"Madre, estás oculta en el Vexin. Tus tesoros sin igual estan a salvo en la oscuridad, protegidos por el saber del hombre y por las criaturas de las profundidades.

La cruz orienta al creyente hacia la nave sumergida.

Tú, que desconoces el camino, abandona el ciego intento y olvida, pues males peores aguardan traspasada la primera puerta a aquel que no ha sido iniciado.

Sólo el que conoce el camino, las respuestas, las palabras y el simbolo, alcanzará la gloria de nuestra señora, más alla de la segunda puerta.

Tu camino está en el cielo; ellas te guian.

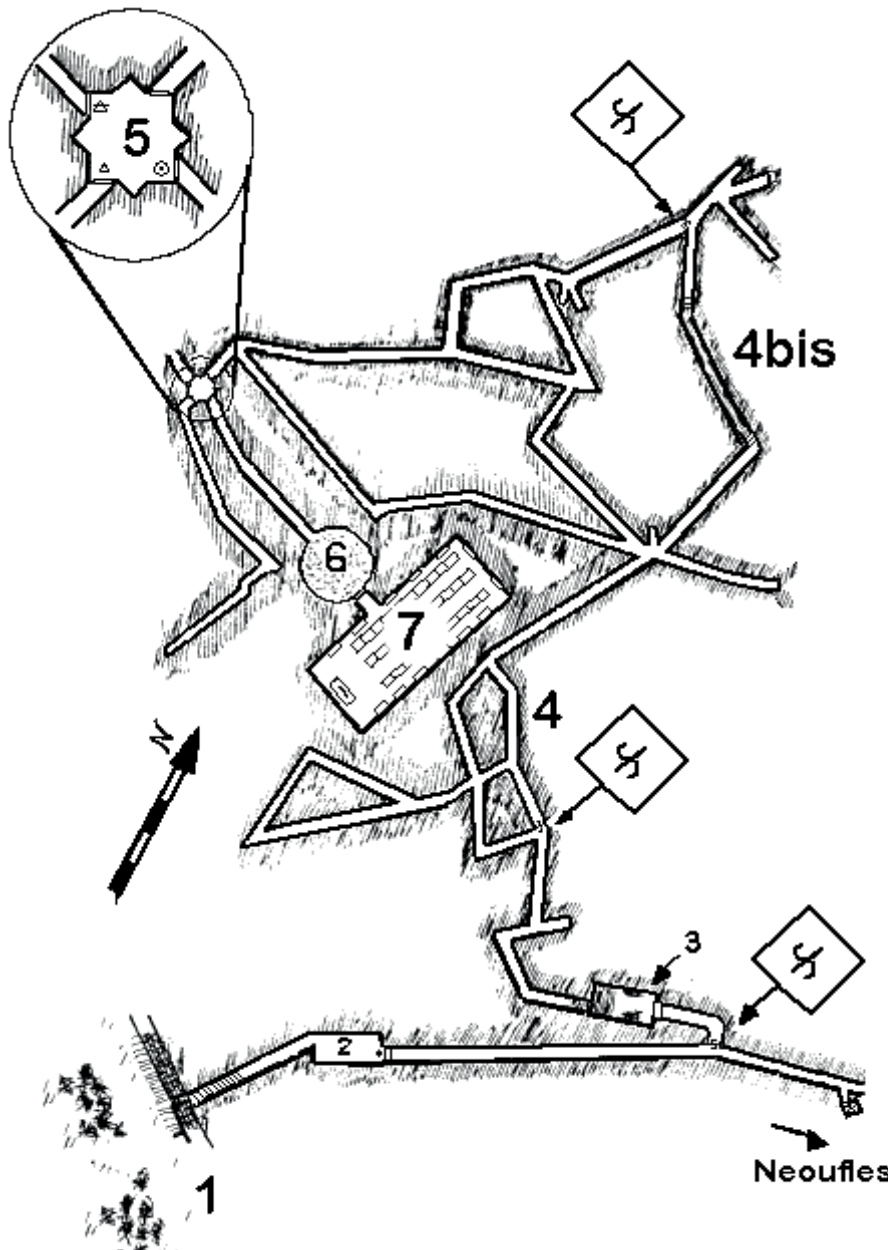
Parte de la envainada espada del guerrero hacia el pecho de Zeus, que rapta a Europa. Continúa y camina al lado del matador de Medusa.

El cochero os señala el final del camino; el dios gemelo, navegante del Argos, la puerta y su guardian.

Mas sólo cuando los hermanos argonautas se hallen sobre el templo de la madre habrá de abrirse la segunda puerta.

O mater del memento mei.

Alfonse de Guisors AD 1312."



CLAVES:

1. Entrada Secreta
2. Cuerpo de Guardia
3. Sala del Enigma de las Estatuas
4. Laberinto
- 4bis. Tramo Sumergido
5. Sala de Cástor
6. Sala Circular
7. Capilla