

¡Farkass, saludos!

ΟΟΟΤ ΔΑΟΠΙΔΝΟΥΧΟΤΑΧΙΖΝΥ

M Ó D U L O

Esta aventura para *Rolemaster Fantasía* debe transcurrir en una región rica en recursos naturales y administrada por pequeños señores feudales humanos. Es conveniente que los personajes no estén muy familiarizados con la política local, y cuantos menos detalles de la zona conozcan, tanto mejor. Resulta imprescindible que al menos uno de los personajes sea un Hombre Común, si es un Luchador tanto mejor.

¿Dónde estamos?

Los personajes se encuentran de paso (los motivos del viaje se dejan a criterio del DJ) atravesando una región célebre por los deliciosos caldos que producen sus viñedos. El camino principal es la arteria por la que fluye la vida del territorio, y por esta razón es mantenido en condiciones óptimas por los gobernantes de la comarca. Quien viaje por el camino encontrará durante las horas de luz un importante trasiego de mercaderes, viajeros y campesinos. A ambos lados de la carretera se extienden enormes viñedos atendidos por un gran número de siervos, así como otros campos de cultivo.

Hasta el momento los PJ han sido tratados con mucha hospitalidad por parte de los lugareños que han ido encontrándose. A media tarde, descubrirán al frente una solitaria carreta que se acerca a ellos lentamente. Se trata de un viejo campesino que guía despreocupadamente un veterano caballo de tiro. Junto a él, sentada en el pescante, viaja una pequeña (de unos seis años). Cuando llegue a la altura de los PJ, el viejo detendrá su carreta, levantará su mano izquierda y exclamará: "¡Farkass, saludos!".

Oye, tú, ¿de qué te ríes?

El vetusto campesino se mostrará jovial, y tratará en todo momento a los PJ con una asombrosa familiaridad, aunque nunca les faltará al res-

peto. Si el grupo hace alguna pregunta que demuestre su desconocimiento sobre algún asunto local (preguntar cosas como donde pueden pasar la noche, a que distancia está el pueblo más próximo, etc.), el viejo se tronchará



de la risa en sus mismas narices; literalmente LEDARÁ UN ATAQUE DE RISA (el DJ debe ser cuidadoso con esto porque en ningún momento deben sentirse ofendidos los PJ. Al contrario deberían contagiarse de la risa aunque ellos no sabrán de qué demonios se están riendo todos).

La niña en todo momento se mostrará tímida, y está demasiado avergonzada como para decir nada. El viejo campesino se disculpará por-

que tiene cierta prisa, y le pregunten o no dirá: "El castillo de Lockerberry os queda a un pequeño trecho. Llegareis antes de que se ponga el sol".

Al poco rato podrán divisar la silueta del castillo recortándose en un bello horizonte rojizo, aunque a cierta distancia todavía. La mayoría de las personas con las que se crucen por el camino se detendrán a saludarles, alzando su mano izquierda y exclamando "¡Farkass, saludos!", y se comportarán de un modo similar al que mostró el viejo de la carreta (risas incluidas).

Una extraña hospitalidad

Antes de llegar al castillo, los PJ se encontrarán con una carreta que ha perdido una rueda y cuya carga se ha desparramado por los suelos. 4 hombres tratan de colocar la rueda en su sitio (el DJ debería pedir tiradas de Alerta o Detectar Emboscadas —o de Observación si alguien expresa su deseo de echar un vistazo— para poner nerviosos a los jugadores, pero no hay nada que temer). Afortunadamente parece que no ha habido heridos, y una tirada de Observación (Muy Fácil) indicará que la carga no se ha arruinado en demasía.

Los 4 hombres están demasiado ocupados como para saludar más que con un leve movimiento de cabeza. Si los PJ echan una mano para sujetar la carreta, dos de los hombres colocarán la rueda en solo unos momentos. Después de esto, uno de ellos exclamará "¡Farkass, saludos!" y les agradecerán la ayuda compartiendo un excelente vino. Si alguno de los jugadores elogia la bebida, los 4 hombres insistirán en regalarles algún pellejo de vino. Una vez más, se mostrarán divertidos ante cualquier comentario o pregunta que les haga parecer forasteros.

Finalmente se aproximarán al castillo, que aún tiene el puente levadizo bajado. Hay dos centinelas en la barbacana que sujetan una lanza con su mano derecha. Casi al unísono, levantarán la mano libre y exclamarán el consabido "¡Farkass, saludos!" (es

muy probable que los jugadores quieran adelantarse y exclamar ellos lo mismo. Pues bien, el DJ debería tomar buena nota de que si los PJ utilizan esta formula de saludo, ya sea para ser los primeros en saludar o bien para contestar un saludo, lo único que conseguirán es que los lugareños se tronchen de la risa. Esto se aplica en todo momento, antes incluso de llegar al castillo).

Con risas o sin ellas, los guardias les dejarán pasar y en el momento en que crucen la puerta unos mozos se harán cargo de sus monturas. Un individuo que ronda la cincuentena, ataviado con ropas distinguidas, de altura media y barba elegantemente recortada, se dirige hacia el grupo con paso presuroso y una sincera sonrisa dibujándose en su rostro. Mirará directamente al PJ más apropiado (lo mejor es un Hombre Común de profesión Luchador), y antes de abalanzarse sobre él para abrazarlo le dirá: "¡A mis brazos conde Farkass!".

Sí, en ese momento todos los jugadores te mirarán poniendo cara de imbéciles. ¡Disfruta el momento! La sufrida labor del DJ tiene sus momentos de gloria y este es uno de ellos. ¡Dales caña!

Un honor más que inesperado

El tal conde Farkass gobierna uno de los pequeños condados vecinos. Se trata de un hombre de noble corazón, justo, amable y muy sociable. Siempre se ha caracterizado por ocuparse de las necesidades de todos sus súbditos, incluso de los más humildes. Su peculiar modo de entender la vida le ha granjeado las simpatías de sus siervos y su reputación ha trascendido sus propias fronteras. Se trata de un hombre muy activo y es muy habitual verlo trabajando en los viñedos codo con codo con sus campesinos. El conde Farkass y el PJ elegido por el DJ son idénticos físicamente, gemelos como dos gotas de agua por un capricho del destino (son cosas que suceden con cierta frecuencia en las aventuras de rol ¿o no?).

Sin embargo, el conde Farkass no es perfecto. Se podría decir que tiene un solo defecto. Es un bromista sin remedio. Es incapaz de estarse un momento sin hacer un comentario jocoso o gastar alguna broma, hasta el punto de que, en caso de duda, cualquier cosa que diga será entendida como una broma.

Así es que, amigo DJ, disfruta del momento y no des tregua a los PJ. Si tratan de deshacer el enredo, todos pensarán que el conde Farkass pretende fingir que no es él. ¡Y se reirán!

El individuo que les ha recibido es su anfitrión, el Barón de Lockerberry y junto a él está su joven y bella hija, lady Amyra. Ella dedicará una escrutadora mirada al doble de Farkass, pero antes de que pueda preguntar nada, el Barón convoca a varios sirvientes que ayudarán a los PJ a instalarse.

Mientras se dirigen a las habitaciones que tienen preparadas, uno de los sirvientes les anunciará que "sus cosas" ya han llegado. Los criados

insistirán en darles un baño y luego les ayudarán a vestirse; para esto último recurrirán al baúl con "las cosas" de cada uno que el conde Farkass envió con antelación.

Las ropas son muy estrafalarias, de colores chillones, calzones de tres perneras, cascabeles y tallas demasiado grandes o pequeñas para cada PJ. La excepción es el PJ que hace de conde Farkass. A él la ropa le viene bien de talla, pero es bastante "llamativa" (calzones de un amarillo chillón con grandes lunares negros, etc., cualquier cosa que se le ocurra al DJ estará bien). Si algún jugador insiste en ponerse sus propias ropas se encontrará con que no las tiene. Si pregunta, sabrá que las están limpiando y que al día siguiente las tendrá listas (los PJ deben bajar al banquete que está a punto de celebrarse con una indumentaria lo más ridícula posible).

Nubarrones en el horizonte

La región goza de un precario equilibrio político, equilibrio que se ha mantenido hasta el momento gracias a la buena voluntad de casi todos los señores regionales. Existen cinco principales con sus tierras en la comarca que son, por orden de importancia, el duque de Brokmord, el Barón de Lockerberry, el conde Farkass, el conde Layk, y el Señor de Hastümel. El duque desea controlar toda la zona, y solamente la oposición de los otros cuatro nobles impide que el ejército de Brokmord cruce las fronteras del ducado. El señor de Hastümel cuenta con las fuerzas más insignificantes (40 soldados y la milicia que pueda levantar), y su pequeño señorío linda con el ducado de Brokmord. Pero no se ha dejado amilanar por su poderoso vecino y le muestra su animadversión en cualquier encuentro social, a sabiendas de que, cuando el duque decida pasar a la acción, él y sus súbditos serán la primera pieza que se cobre.

El conde Layk, un viejo timorato sin descendencia desde que su heredero falleciese misteriosamente en una cacería hace algunos meses (nadie se atreve a acusar al duque pero



todos sospechan de él), no es más que un títere en las manos de Brokmord.

El barón de Lockerberry y el conde Farkass han averiguado que el duque planea conseguir la mano de lady Amyra para poder obligar al barón a ponerse de su lado y así comenzar su expansión con garantías suficientes. Por ello han acordado en secreto que, esta noche, realizarán un anuncio sorprendente.

Una fiesta con bufones

Cuando los PJ lleguen a la sala de banquetes debería haber cachondeo general. El doble de Farkass será llevado con los invitados y los otros PJ serán conducidos a una tarima de madera que se utilizará a modo de escenario. Todos los presentes (a excepción de Brokmord) arden en deseos de ver el número cómico que el conde Farkass prometió en su día que interpretarían sus acompañantes. ¡A ver como salen de la encerrona! Pero recuerda DJ, que cuanto peor canten y bailen más gracioso será.

Los 5 principales de la comarca están allí, junto con sus capitanes, esposas y algún otro acompañante (el duque y el conde Layk son viudos). Se trata de una buena ocasión para que los jugadores interpreten un poco. Los PJ se darán cuenta de que Brokmord y Layk se sorprenden de ver a Farkass, que el Barón está nervioso y busca a Farkass con la mirada, que Layk tiene los nervios a flor de piel y no se atreve a sostener la mirada de Farkass y que lady Amyra no deja de escrutar a Farkass.

¿Suenan campanas de boda?

Finalmente, el Barón anunciará el compromiso entre su hija y el conde Farkass, lo que hará que el duque enrojezca de ira, y se marche irrespetuosamente de allí, abandonando el castillo. Si el PJ insiste en que él no es el auténtico Farkass hazle ver que los presentes empiezan a verlo como una broma pesada (siguen pensando que él es el auténtico)

Lady Amyra sospecha que el PJ no es el auténtico conde Farkass y pedirá hablar en privado con él de todos modos. Si el PJ aclara el malentendido, lady Amyra mostrará su preocupación por el auténtico Farkass, pero sin revelar nada.

En algún momento que el DJ considere adecuado, el conde Layk, presa de los nervios, se entrevistará con Farkass para confesar que él dispuso hace dos días una emboscada contra Farkass (Layk piensa que el PJ es el auténtico y que sospecha de él, y ha caído víctima de la presión). Layk dirá el sitio exacto (un bosque a algunas horas del castillo) y lady Amyra pedirá a los PJ que se ocupen del asunto en secreto.

Los personajes se ponen a la faena

A los PJ no les resultará muy difícil descubrir el lugar de la emboscada. Hay más de una docena de cadáveres, y parece que los asaltantes pagaron caro su intento. Ni rastro del conde. A cierta distancia verán una luz, y si se dirigen hacia la misma llegarán a las inmediaciones de una aldea (la luz pro-

De nuevo, los PJ no deberían entender nada, y si piden explicaciones el anciano les contará que, hace algunas horas, un hombre malherido se arrastró hasta su casa y resultó ser el auténtico Farkass. Él le ha dado cobijo y piensa que los PJ son hombres del duque que buscan suplantar al conde. Una vez aclarado el asunto podrán ver a un debilitado conde Farkass, idéntico al PJ, que apenas puede moverse (ha perdido mucha sangre y solo los dioses le han mantenido con vida estas 48 horas).

A partir de aquí, es cosa del DJ cómo continuar la aventura. Quizá el duque ha enviado algunos hombres tras los PJ y les atacan en este preciso instante; entonces algunos supervivientes podrían escapar, contándole al duque que Farkass está malherido. Y quizá el duque ha movilizado a parte de su ejército y avanza hacia Lockerberry, comenzando un sitio y ofreciendo la posibilidad de solucionarlo con un duelo entre el propio duque y el conde Farkass (puesto que sabe que Farkass no está en condiciones. El PJ podría tomar su lugar y darle una lección al duque...).

por Gonzalo Durán

viene de una de las casas). En algún momento se abrirá una puerta y un anciano campesino se quedará sorprendido al reconocer al PJ como el conde Farkass. Se trata del anciano que viajaba con la niña, y suplicará de rodillas si hace falta, que los PJ no maten a su nieta.

