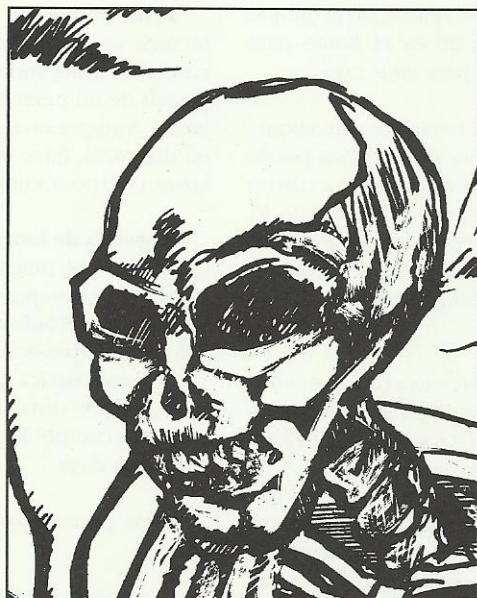


Módulo

por **Carlos Planells**

Ilustraciones de **Ignacio Martínez**



MUERTE EN JAVIELLE

Éste es un relato corto de *Ars Magica* para 4-6 personajes que centra su acción en Javielle y cuyos personajes son los que usasteis en *El Jinete de la Tormenta*; aunque, por supuesto, el relato podría perfectamente haber ocurrido en cualquier otra aldea o pueblo cercano a vuestra Alianza.

Ars Magica

Éste es un relato en el que se enseña a los jugadores que no siempre las fuerzas de lo sobrenatural están detrás de toda una serie de acontecimientos misteriosos, aunque éstas siempre estén presentes y quién sabe cuándo se decidirán a tomar partido.

Introducción

La acción sucede en Javielle, ese tranquilo pueblecito a orillas del Vreis. Corre el año de Nuestro Señor de 1.197 y hacía tiempo que nada turbaba esa monótona paz. La última vez fue el pasado año, cuando el **Jinete de la Tormenta** hizo su última aparición. Pero ayer por la noche algo escabroso ocurrió en Javielle. Los muertos cobraron vida. Esas putrefactas y mugrientas criaturas iniciaron su macabra danza. Ella los convocó, ella fue la culpable, se rumorea por todo el pueblo. Ella, envuelta en su blanco sudario, ha vuelto para llevar a cabo su maldición. Ella en el centro y esos enmohecidos cuerpos, brillando a su alrededor con la luz de mil y un demonios segaron con su danza de muerte las vidas de Miquel el enterrador, Víctor Schultz el comerciante y de Sebastià Ferrer el herrero.

En el pueblo todos sienten que su vida puede escapárseles en cualquier momento. Ella, Francesca Rimini, esa extranjera hija de mala madre, juró vengarse. Su hora ha comenzado y la de Javielle está tocando a su fin.

En Mistridge

Hace poco que ha amanecido en Mistridge, todos sus habitantes están ocupados en sus tareas, tranquilos y serenos. Todo marcha, todo funciona, estos últimos días han sido perfectos para trabajar. Todo es perfecto... demasiado perfecto.

A lo largo de la mañana uno de los Groggs de guardia en la torre anuncia la llegada de un visitante. Es Jaume, el fiel criado de Joaquima, la alcaldesa de Javielle, que trae una carta para Grimgroth. Nada serio, pensáis todos. No es infrecuente que Joaquima escriba a Grimgroth. Pero en su rostro se atisba un aire de preocupación y de pesar. Rápidamente alguien se presta a llevar el mensaje a Grimgroth (alguno de los jugadores nomagos, quizá).

Mientras la carta llega a manos de Grimgroth y éste la lee, los personajes pueden preguntar a Jaume qué está ocurriendo. Jaume dará una visión de los hechos lo más tétrica y macabra posible. Incluso puede que haga referencia al avanzado estado de descomposición de los muertos que salieron de sus tumbas (cuando se trata de rumores, Jaume es único exagerándolos, más aún teniendo en cuenta que él no vio ni oyó nada, y todo es fruto de su imaginación).

Exagera desmesuradamente todo cuanto se explica en la introducción. Haz de un grano de arena la cordillera del Himalaya.

La Carta de Joaquim

"Apreciado Grimgroth:

Me veo forzada a demandar vuestra ayuda debido a los extraños acontecimientos ocurridos ayer noche en Javielle. La tumba de Francesca Rimini se ha hallado abierta esta mañana (abierta desde el interior) y a su lado los cuerpos sin vida de Miguel y ese mercader de Austria, Víctor "Xups" (o algo por el estilo). Sus caras mostraban el terror del acoso de los muertos. También, el manto de la muerte ha sorbido la vida de Sebastià, nuestro herrero, muerto en iguales circunstancias en su casa; la de al lado del cementerio.

Ayudadnos, el pueblo teme por sus vidas. Incluso el hermano Llorenç está aterrado; aunque lo disimula. Javielle os necesita.

Contad con la cortesía de mi casa para alojaros.

Joaquima".

Después de leer la carta Grimgroth llamará a Lucienne y a Caeron para que vayan a investigar (junto con un par de personajes más). En media hora todo estará dispuesto; aunque, quizá, quieran indagar un poco a Francesca Rimini en la biblioteca. (Ver las tablas de la página siguiente.)

Puesta en marcha

Los seis kilómetros que separan Mistridge de Javielle transcurren tranquilos. El día es espléndido, el sol refulge

majestuoso, los pajarillos cantan y una troupe de 6 bandidos os dan el alto al son de «la bolsa o la vida»...

Nota: Este combate tiene como fin calentar un poco los ánimos del grupo, para que no vayan por ahí pensando que la vida en el mundo exterior es fácil. Cosa que por otro lado ya deberían de saber. De todos modos, sólo son salteadores (ver los Pnj de las pantallas) y la magia («brujos demoníacos» dirán ellos) les asusta lo suficiente como para salir por piernas a las primeras de cambio.

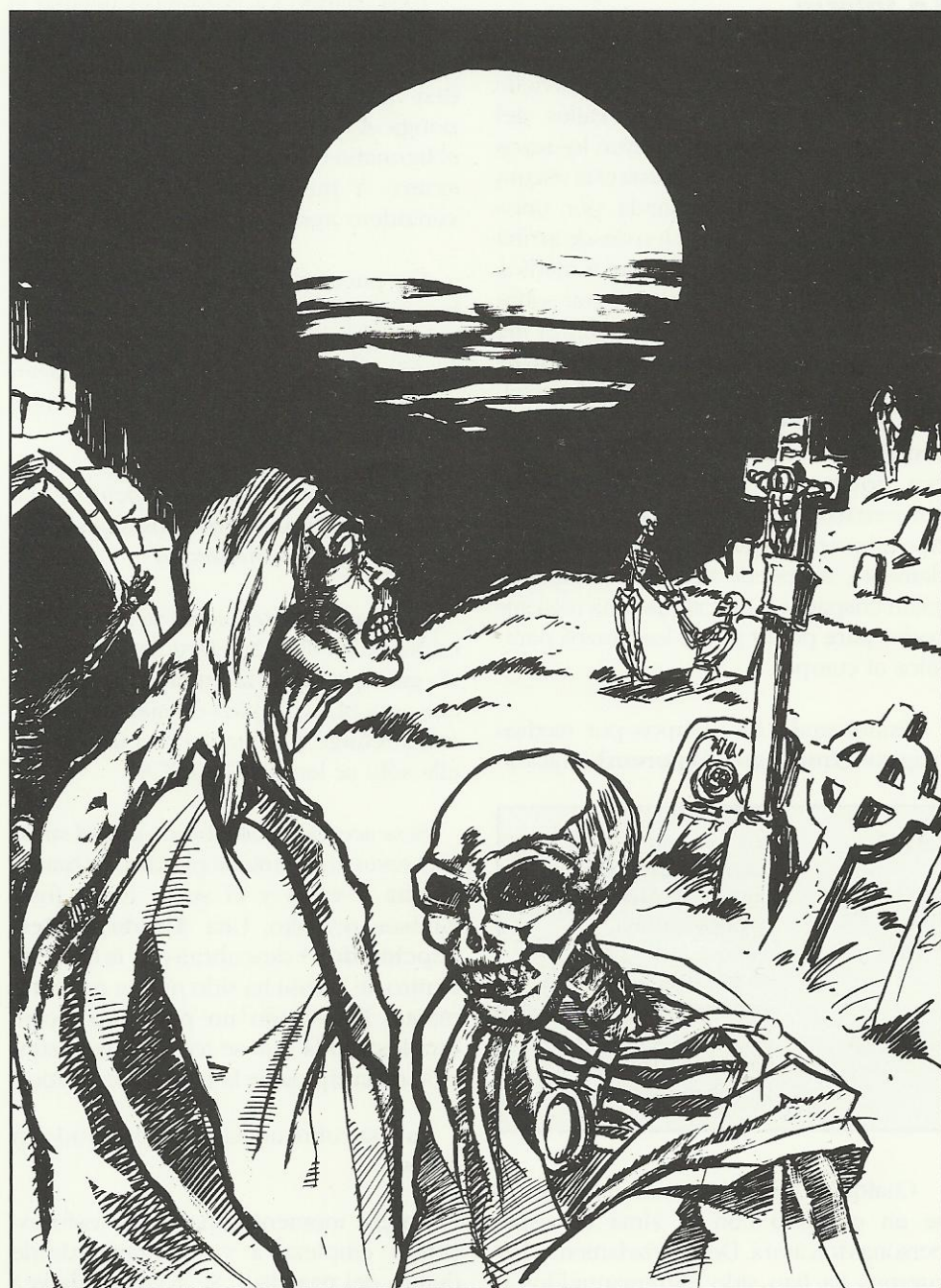
Nota: Quizá se pregunten, ¿Qué hace un grupo de bandidos por aquí? Ciertamente, es extraño. Una Tirada de **Inteligencia + Conocimiento de Val du Bos-**

que de 9+ puede hacerles recordar que años atrás, allá por el 1078, Mistridge intervino en la desarticulación de un grupo de bandidos que, pagados por un noble rival y liderados por alguien que se hacía llamar el Tuerto, saqueaban toda la zona. Aunque de eso hace casi 100 años. Quizá, sólo eran un grupo de salteadores desorientados.

El resto del viaje continúa tranquilamente, y en un par de horas llegan a Javielle.

Casa de Joaquim

Si los personajes se presentan en casa de Joaquim, ésta pondrá a su disposi-



ción 2 habitaciones (con una cama grande en cada una), para que se distribuyan como puedan (cosa que puede provocar alguna que otra situación conflictiva). Una vez acomodados todos, pueden ir a ver a Joaquina, que les explicará poco más o menos lo mismo que en la carta a Grimgroth, añadiendo que se ha preparado una pequeña capilla en una de las alas de la iglesia para velar a los tres cuerpos. Además, comentará que el hermano Llorenç lleva desde esta mañana en el cementerio bendiciendo, quizá exorcizando con agua bendita todo el recinto. Por último, pedirá al grupo la máxima discreción durante su estancia en Javielle.

La Iglesia

La pequeña iglesia románica de Javielle está tan desierta como las calles del pueblo. En la distancia, se oyen los rezos del hermano Llorenç. La iglesia está oscura y silenciosa, sólo iluminada por unos pocos rayos de luz que caen desde arriba que se diluyen en el ambiente a medida que cruzan el espacio y van a parar sobre el altar central, en el ábside. En el ala izquierda, un baptisterio tallado en mármol parece surgir del suelo. A la derecha, una pequeña capilla iluminada por un centenar de cirios da cobijo a tres cuerpos, totalmente rígidos y cuyas caras parecen haber contemplado el mismísimo Apocalipsis. Observándolos más detenidamente, se puede ver que sus manos están crispadas y que alguien ha roto sus codos para poder poner los brazos paralelos al cuerpo.

Examinando los cuerpos por medios mágicos (**Intéllego Córporum**) indicará:

- (3+) Los tres han muerto de paro cardíaco, provocado por un fuerte shock (pánico quizás).
- (6+) Aunque todos ellos presentan una pequeña incisión en el cuello
- (10+) ...y en su cuerpo quedan restos de algún tipo de veneno alucinógeno.

Cualquier hechizo que intente ponerse en contacto con el alma de estas personas fracasará. Desgraciadamente, los cuerpos ya han sido extremaungidos y

santificados, y su alma ya no pertenece a este mundo.

Nota: Recuerda que la iglesia de Javielle tiene un Dominio de +4.

Si los personajes han dejado a alguien de vigilancia fuera, dile que el hermano Llorenç ha acabado su letanía y se dirige hacia aquí. Si no, no tendrán tiempo para salir sin encontrarse con él; con lo que puedes hacer una pequeña escena, para ver que tal se desenvuelven en sus relaciones con la Iglesia.

El Cementerio

Para cuando los personajes lleguen al cementerio ya estará anocheciendo. Aunque, en principio, si son discretos, pueden hacer una visita antes de que se ponga el sol. Si no lo son, también; pero el hermano Llorenç irá a ver que es lo que ocurre. Y puede que les ponga en un verdadero aprieto.

Las puertas están abiertas y (vamos a hacerlo bonito) una ligera neblina cubre el suelo. De entre la niebla, lápidas y cruces señalan el lugar donde yacen aqueéllos que ya no se encuentran entre nosotros...

Nota: Ententece la descripción y usa una voz profunda (no te pases que luego la gente se ríe) y monótona.

...al fondo a la izquierda se levanta una cripta de piedra. Dos gárgolas con forma de grifo protegen la entrada. A su derecha, una blanca lápida de mármol medio caída refugia a la luz del crepúsculo. En ella sólo se lee: FRANCESCA.

Si se acercan, descubrirán que el suelo está revuelto y lleno de pisadas. La tumba abierta y vacía y el suelo de la fosa, también revuelto. Una **Tirada de Percepción de 6+** descubrirá que la tierra de dentro de la fosa ha sido puesta recientemente. Excavando un poco, aparecerá otra losa en la que se lee: (ver la ilustración de la lápida de la página de al lado).

La losa cubre un pasadizo excavado en la roca.

En ese momento una tenue fosforescencia empieza a vislumbrarse desde dentro del pasadizo. Se acerca cada vez

Buscando a Francesca

Tirada de estrés de Inteligencia + Leer Latín.

- (3+) Francesca Rimini (Italia 713, Provenza 736)...
- (6+) ...de la familia de los señores de Rimini...
- (9+) ...casada con Petrus Ubertus primogénito de los señores de Val du Bosque, muerto en extrañas circunstancias. Se culpó a Francesca de su muerte...
- (12+) ...Ella murió a manos del pueblo de Javielle, instigado por Rogelius Ubertus, hijo menor de los Ubertus, posteriormente llamados d'Uverre...
- (15+) ...Antes de morir juro vengarse de Javielle, por su muerte y por la de Marcus, su verdadero amor.

Buscando a Marcus Ubertus

Tirada de estrés de Inteligencia + Leer Latín.

- (+3) ...Marcus Ubertus, hijo segundo de la actual baronía d'Uverre. Alquimista adelantado a su época, estudioso de todas las artes y recopilador de las tradiciones de los sacerdotes del Imperio Romano...
- (6+) ...hombre de letras, viajó hasta Alejandría donde conoció el *Corpus Hermeticus* atribuido a Hermes Trismegisto, e incluso hay quien asegura que poseía el Don...
- (9+) ...Sus prácticas de alquimia fueron notables y durante muchos años se extendió el rumor de que había encontrado la piedra filosofal...
- (12+) ...Se dejaron de tener noticias suyas allá por el año 736, a causa de alguna disputa familiar. Fue desheredado y su nombre se borró de los anales de la familia d'Uverre...
- (15+) ...Hay quien dice que su hermano Rogelius le hizo emparedar en su laboratorio acusado de haber tramado junto con su amante Francesca Rimini, la muerte de Petrus, el primogénito y legítimo heredero de los d'Uverre.



Buscando a la familia d'Uverre

Tirada de estrés de Inteligencia
+ Leer Latín.

- (+3) ...en la línea de sucesión se encontraba Petrus Ubertus (709-736), el primogénito de la familia, casado el 735 con Francesca Rimini...
- (6+) Petrus, el mayor de los tres hermanos, murió en extrañas circunstancias...
- (9+) ...por lo que fue Rogelius, el más pequeño, quien obtuvo la baronía para sí...
- (12+) ...después de la muerte de Marcus Ubertus,
- (15+) ...el 736.

más. Cada vez es más brillante. Y de pronto una hermosa mujer, envuelta en un blanco y sedoso sudario, sale de la tumba. Se queda estática, flotando a unos 50cm. por encima de su tumba. En su cara se refleja la ira. Mira al personaje que tenga más cerca (ya sé, ya sé, todos se han escondido, pero es igual) y le dice: «¿Quién osa turbar mi descanso?...¡¡¡MARCHAOS!!!» y señala las puertas del cementerio. **Tiradas de Valentía de 6+** todo el mundo. En ese momento Francesca se da la vuelta y con un leve gesto, provoca una serie de columnas de fuego delante de cada uno de los personajes, vuelve a ordenar: «¡¡¡MARCHAOS!!!». **Tiradas de Valentía de 9+**. Después, señala la casa del herrero, y ésta empieza a arder, y vuelve a ordenar: «¡¡¡MARCHAOS!!!».

Si después de esto queda alguien dentro del cementerio, pídele que te haga una tirada. Saque lo que saque dile: «Viene a tu mente, aquel pasaje de una bella historia en la que un mago, sobre un puente de piedra, dentro de una mina, y poco antes de enfrentarse a una criatura de fuego le grita a sus amigos: HUID INSENSATOS, ¡¡¡HUID!!!». En ese momento Francesca señala al «insensato» (uno de ellos, si es que aún hay mas de uno) y le dice despectivamente: «¡MUERE!». Al momento, éste cae al suelo entre convulsiones, sus manos se le agarrotan, la cara se le desencaja y espumarajea unas babas verdosas.

La imagen desaparece. Los fuegos se apagan... excepto la casa del herrero, aquella casa al lado del cementerio. Un tumulto de gente ya empieza a arremolinarse a su

alrededor para intentar apagarla. O, por lo menos, que el fuego no se extienda a las casas de al lado.

Vitalidad + un dado es el tiempo en minutos que le queda para que alguien intente curar a nuestro «baboso» amigo o morirá por paro cardíaco. Una tirada de Medicina o un hechizo de Creo Córpoem puede detener los efectos. Aunque el personaje quedará inconsciente y tendrá que hacer reposo absoluto unas 12 horas. Si alguien se fija bien (**Percepción 6+**) descubrirá un pequeño dardo clavado en su cuello.

Nota: Francesca en realidad es una mera ilusión, junto con todos los demás efectos especiales. Excepto, claro está, el incendio de la casa de al lado. Así que no dudes en hacer ostentación de poder (*Ilusorio, pero eso no lo saben*). Además, si alguno de los Magos lanza un hechizo a Francesca, no producirá la más mínima reacción (a menos que sea de Imágonem y de más de nivel 30). De la misma manera, ningún arma podrá dañarla.

Nota: Caeron, con su «habilidad» de oír a los muertos, podrá extrañarse de que no se oiga absolutamente nada. Cosa normal en un cementerio, ya que todos los muertos han recibido santa sepultura. Pero extraño, si ciertamente, los muertos se levantaron de sus tumbas; con lo que NO descansan en paz.

FRANCESCA · RIMINI
DCCXII · DCCXXXVI
IVS · ANIMA · REQUIES ·
CAT · IN · PACE
· AMEN ·

La casa de al lado del cementerio

La casa del herrero está en llamas. Tal vez, los personajes no han tenido bastante y deseen investigar en la casa (Sebastià, el herrero, murió allí). Entrar en una casa en llamas no es algo que se puedan permitir simples mortales, pero no tendría que presentar demasiados problemas para un mago con un buen Rego Ignem encima (un Perdo, también podría servir).

Nota: La Parma Magica no sirve para lo que no es mágico y este fuego ya no lo es (nunca lo fue, pero eso es algo que los personajes no saben).

Quien entre dentro, podrá ver que la estantería de detrás del mostrador (ahora en llamas) realmente no estaba apoyada en la pared, sino que ocultaba una pequeña habitación, llena de armas nuevas. También podrá ver un arcón (en llamas) con las iniciales M.U. grabadas en la cerra-



dura. **Inteligencia 6+** para relacionar M.U. con Marcus Ubertus (si es que no se da cuenta antes). Dentro, bastante destruidos por el fuego, hay una serie de libros de Alquimia. Debajo, en un doble fondo (ahora a la vista) están empezando a quemarse unos pergaminos. Si no se entretiene y los coge, podrá salvarlos.

Nota: Si el grupo va a investigar antes la casa del herrero, decide tú mismo lo fácil que les es encontrar la habitación secreta. En ese caso el arcón está intacto y el único problema es que la cerradura tiene un pequeño resorte que dispara uno de esos dardos alucino-venenosos.

Nota: Después de todos estos acontecimientos, haz que todos tiren **Vitalidad**: 9+1pto de Fatiga; 6+2ptos de fatiga; menos de 6, 3ptos de fatiga. Ciertamente, todos deben estar bastante agotados, así que recomiéndales que ya va siendo hora de descansar y que mañana será otro día.

El pergamino Ubertus

Se trata de un grupo de pergaminos que describen un objeto mágico creado por Marcus. Literalmente dice (los textos entre corchetes están quemados):

«Tras largos [años de experimentación y de intentar] en vano resucitar el cuerpo de mi amada Francesca, decidí [inmortalizar su imagen, a la espera de que quizá algún día diese con la] fórmula magistral [que me permitiese revivir y no solo animar su cuerpo. Todavía] me horroriza la imagen sin vida de Francesca caminando descontrolada por los pasillos que unen el laboratorio con la cripta.

El objeto en cuestión es un colgante [circular hecho en plata en cuyo centro hay engarzada una] amatista violeta y ocho pequeños [rubíes. El objeto en cuestión otorga a su portador la capacidad de] crear ilusiones, tanto visuales como sonoras. En especial la imagen de Francesca [que incluso es capaz de actuar sin que] sea necesaria mi concentración.»

En otro de los pergaminos se describe una serie de trabajos para preparar otro objeto mágico que le diese control total sobre los elementos. En ellos, además de la descripción del objeto, un caduceo, se deja entrever que la impotencia de Marcus para resucitar a su amada le ha llevado a maquinan la destrucción y aniquilación de todos aqueéllos que intervinieron en la muerte de su amada Francesca. Aunque, según parece, no llegó a realizar su venganza.

El merecido descanso

Si los personajes deciden no descansar (allá ellos), saltate este punto y en paz. Si deciden descansar, en casa de Joaquim podrá «lamer sus heridas» y dormir..., soñar..., tal vez morir... (bueno, no exageremos). En definitiva, dormirán profundamente hasta pasado el mediodía, momento en el que, Jaime, el criado, irá a despertarlos para comer (sí, sí, de tanto en tanto hay que hacerlo). La mesa está lista y una opípara comida les espera. Joaquim, tan buena anfitriona como siempre, después de hacer los honores pertinentes, aprovechará la ocasión para preguntarles por su investigación y para comentarles que procuren darse prisa (y sean más discretos) porque la gente está empezando a rumo- rear que si los de la torre oscura tienen la culpa y yo que sé cuántas cosas más.



Aunque hayan dormido a pierna suelta, alguno de los personajes (Tomás puede ser el más adecuado, o quizá, quien recibió en dardo envenenado) puede recordar su sueño (**Inteligencia 9+**, Tomás puede añadir su competencia de visiones): «Francesca, flotando en una cripta, reúne a un grupo de verdes y putrefactas criaturas. Una vez convocadas, cada una de ellas es sacrificada en un gran altar y desaparece. Por último, cuando ya no queda ninguna, Francesca se funde con el altar y desaparece. La imagen cambia, un hombre espera sentado en una gran habitación llena de probetas, tubos, vasijas y demás recipientes conteniendo líquidos burbujeantes en su interior.

Un hombre espera, un hombre joven; aunque viejo. Se oyen ruidos y golpes. Aquel hombre se levanta y sonríe: '¿Eres tú, amor mío?'. Diez criaturas verdes irrumpen en la sala. Francesca, tras ellas. 'Soy yo, pero no soy tu amor'. Las mugrientas, putrefactas y verdosas criaturas arremeten contra aquel hombre. 'Francesca, ¿Por qué haces esto?'. Y

Francesca salta sobre él. 'Tú no eres mi Francesca', grita el hombre, y entre todos empiezan a descuartizarlo...»

En la cripta

Hay dos modos de entrar en la cripta: franqueando una doble puerta metálica en la entrada, o bien bajando por el corredor desde la tumba de Francesca y abriendo (porque está cerrada por dentro) una puerta de madera. Por cualquiera de estos dos lados, los personajes llegarán a una amplia y húmeda sala cuadrangular, flanqueada por dos hileras de sarcófagos donde yacen los Ubertus y alguno de los primeros Uverre. Al fondo de la sala un gran altar tallado en piedra, preside la sala.

Una **tirada de Percepción de 6+** permitirá que se den cuenta de que no hay ningún sarcófago con el nombre de Marcus Ubertus y si están los de sus dos hermanos.

Poco encontrarán en la cripta, a menos que se les ocurra examinar el altar. El

altar, una gran losa de mármol, sostenida por siete ángeles vengadores esculpidos aplastando a siete demonios del averno. La espada de uno de los ángeles, acciona un resorte que hace girar la losa del altar y descubre un oscuro pasadizo que se pierde en la distancia.

Nada más abrirse, el sonido de unos fuertes golpes inunda la cripta. Golpes secos, metal contra piedra retumban desde lo lejos.

En el subterráneo

Caminando por el angosto y húmedo corredor. Los estridentes golpes retumbando en lejanía. La escasa luz de las antorchas (que todo Grog lleva en su equipo de campaña) que apenas ilumina unos metros más allá. El frío de la tierra. El temor en los corazones. Y a lo lejos unos bultos verde fosforescentes...

...El estruendo cesa. Las verdes criaturas os miran. Os acechan. Corren hacia vosotros. Detrás, Francesca. Vuela veloz hacia



Medellín, 5 • 28010 Madrid • Tel. (91) 594 01 14

Figuras de plomo de todos los tamaños para Wargames y coleccionistas.



Diseñamos maquetas y ejércitos por encargo.

Maquetas, casas y accesorios de 15 y 25 mm.





vosotros. Rebase a sus mugrientos súbditos y se para delante vuestro. Su rostro lleva escrito una palabra. ¡MUERTE!. (**Tiradas de Valentia 6+**, aunque sepan que no es real, la imagen impresiona y los «bichos verdes también»).

Nota: Los personajes a estas alturas, aunque puede que no estén del todo seguros, sabrán que Francesca es una ilusión. Así que pueden ignorar Francesca o «atacarla» con hechizos de Imágonem.

Lo que no deberían ignorar es a «nuestros verdes amigos» que se están preparando para lanzar esos «ya famosos» dardos. Considera la andanada como un Tiro Medio (dificultad 12+). Rapidez 9+ para

protegerse a tiempo o un hechizo rápido de nivel 5+ puede evitar el ataque. Después de esto, llega la hora de las tortas.

Nota: Los 10 «seres verdes», no son más que bandidos (usa 6 salteadores y 3 guerreros de las pantallas) recubiertos con un preparado especial, «receta de Marcus», que en este momento se disponen a abatir a los personajes a base de porra o espada.

Afortunadamente el pasadizo es lo suficiente estrecho para que el combate se haga de tres en tres por bando. Si capturan a alguno de los bandidos vivo, confesará que el sólo sabe que su jefe, «el Tuerto» está buscando un tesoro oculto y que se lo repartirían. (Obviamente este «Tuerto» no

tienen nada que ver con el de combate Grimgroth, pero eso tampoco lo saben los personajes).

El Laboratorio Ubertus

Una vez salvado el último obstáculo y después de andar unos 40 m. más, el grupo descubrirá una abertura en una de las paredes de la gruta que conduce a una amplia sala. Una biblioteca sin par. Al fondo, una gran habitación llena de probetas, tubos, vasijas y demás recipientes conteniendo líquidos burbujeantes. A un lado, dos sarcófagos de cristal (rarísimo en esta época); uno vacío, el otro contiene el cuerpo incorrupto de una hermosa mujer, envuelto en un blanco y sedoso sudario. Al otro lado, un hombre viejo, muy viejo, extremadamente viejo, sentado en un sitio de piedra, en su pecho hay clavada una daga y su sangre tiñe el blasón de los Ubertus, bordado en sus ropas.

Los personajes llegan justo en el momento en que el «Tuerto», acaba de apoderarse del caduceo mágico de Marcus y en un gran fogonazo, en medio de una gran risotada se desvanece.

Marcus continua envejeciendo, uno de sus brazos absolutamente corrupto cae al suelo y se rompe en mil pedazos. En un último hálito, suspira: «Francesca, por fin estaremos junt...» y expira: Su cuerpo va cayendo al suelo a trozos que se deshacen y desvanecen.

Al mismo tiempo la cueva empieza a temblar y a derumbarse. En el sarcófago vacío, la imagen de un joven cobra forma. Los dos féretros brillan y... **Tiradas de Rapidez 6+** (algún hechizo puede facilitar la huida) o quedar atrapado bajo los cascotes.

NOTA: Haz que tiren más de una vez para que se sientan amenazados por la catástrofe. Si la tirada es muy baja (3-) o es pifia, recibirán el impacto de algún cascote (8 + un dado de daño).

Una vez en la cripta, la losa del altar se cierra. El ángel vengador ya no sostiene su espada. Un grito desgarrador. La puerta de madera que daba a la tumba de Francesca ya no existe. Las puertas de la cripta tampoco; parece como si un rayo las hubiera fundido.



Otra Vez el Cementerio.

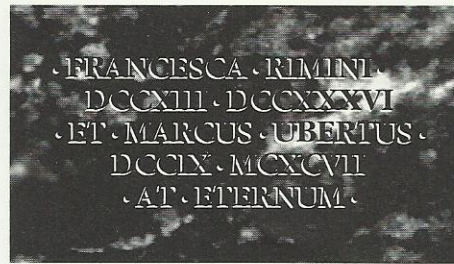
El exterior de nuevo. Todo esta tranquilo y sosegado. La luna brilla espléndida en el firmamento. Todo ha vuelto a la normalidad. Sorprendidos (o quizá no), veis la que fue la tumba de Francesca. Ya no está abierta. Vuelve a estar cubierta. Una hermosa vara en forma de caduceo florece en el centro. Una lápida doble comparte la misma sepultura.

En ella se lee: (ver la ilustración de la columna siguiente).

Un parche de ojo yace en el suelo entre un montrón de ceniza que esta comenzando a esparcirse por los alrededores.

La Historia de Francesca y Marcus


Francesca y Marcus eran amantes. Marcus la conoció en Rimini, de camino a Constantinopla. Se enamoraron, pero él tenía que partir, su sed de conocimiento no dejaba demasiado sitio para el amor. Años después, los padres de ambas familias llegaron a un acuerdo y se vio obligada a casarse con Petrus. Todo hubiera sido normal, si allí no hubiera vivido también Marcus. Empezaron, de nuevo su idilio. Pero Marcus no soportaba a su hermano, ellos se amaban, pero él la poseía. Así que Marcus decidió enclausrarse. En un viejo pasadizo de escape, que daba con la cripta de la familia hizo



construir su laboratorio. Poco tiempo después Petrus enfermó y dos meses más tarde moría. Rogelius, vio la oportunidad de gobernar y aprovechándose de que Marcus no era demasiado bien visto por sus extrañas prácticas, le hizo emparedar en su laboratorio. El plan era perfecto, ahora gobernaría. Pero Francesca esperaba un hijo. Un hijo, significaba un heredero, y Rogelius no podía consentirlo. Aprovechando que no era cristiana, consiguió poner al pueblo de Javielle en su contra. El pueblo la lapidó. Ese mismo día, Marcus conseguía salir de su encierro y se enteró de la muerte de Francesca. Excavó un túnel hasta su tumba, se llevó el cadáver y cambió la lápida para que el pueblo temiera las consecuencias de su acto. Así se forjó la leyenda de Francesca. Y por otro lado la de Marcus

El niño aún vivía y Marcus consiguió extraerlo. Esa misma noche salió de la cripta y se dirigió a un bosque faérico de los alrededores. Entregó al niño a los duendes y nadie volvió a saber de él. Después volvió a su laboratorio y tapió de nuevo la entrada. Allí intentaría resucitar si éxito a Francesca...

Un par de generaciones después la familia d'Uverre hizo una expedición por el pasaje secreto en busca del oro de su antepasado, pero todo lo que consiguió fue el arcón de Marcus. Dos hombres murieron al intentar abrirlo. El arcón fue robado y mucho tiempo después Víctor lo encontró. Mercader, viajero y letrado, tuvo la habilidad suficiente como para abrir el arcón. Descubrió los libros y las notas. Se puso en contacto con el herrero (del que sabía que vendía armas a los bandidos) para que organizara la expedición de búsqueda del oro que según los papeles había en algún pasadizo de la cripta (el herrero no sabía leer y se lo creyó).

Aparece entonces en escena el «Tuerto», un noble caído en desgracia, que se dedica al pillaje y que compra armas al herrero. Éste le propone el negocio y el «Tuerto» acepta. Pero, siendo noble, sabe leer y descubre la verdad. Ve la ocasión de recuperar sus tierras y su castillo y trama la muerte del herrero y la de Víctor y se apodera del «amuleto de Imágonem». Mue-re un inocente, Miquel, el enterrador. Pero esa noche, no consigue encontrar el laboratorio, el herrero, desconfiado, esconde el arcón, y con el los pergaminos que indican el funcionamiento y la exacta localización del laboratorio. Lo intentan la noche siguiente y son sorprendidos por unos extraños (los personajes). Intentando auyentarlos montan «el numerito» de la aparición de Francesca e incendian la herrería para que nadie pueda encontrar ninguna pista. El resto, ya es una historia conocida. 



AQUELARBÉ

Comic nacional y de importación
Juegos de Rol y de tablero
Pinturas
Figuras de plomo

C/ VELARDE Nº 42
ELCHE (ALICANTE)

TFNO: (96) 542 59 42

