

# LA GUERRA INTERMINABLE

Módulo para Aquelarre diseñado para un grupo de 4-6 Pj con buena experiencia en combate y bajo nivel de magia. Que alguno de ellos dominara el idioma de Descartes facilitaría mucho las cosas...

■ Benito

*Un buen día mis jugadores, hartos de recorrerse la Península de arriba abajo, se me rebelaron: que sí, que está muy bien eso de visitar lo nuestro pero, caray, de vez en cuando apetece cambiar de aires. Así que los enrolé con destino a Francia (no me excedí en la concesión, es verdad) en un navío necesitado de hombres capaces de defenderlo si se diera el caso. No les faltó ocasión de demostrarle al capitán, Itizar, el vasco que dejamos aquí nada más comenzar la aventura, su valía y, si bien una tormenta estuvo después a punto de aguarles la fiesta, arribaron a puerto en mejor estado que el barco...*

## Introducción: Brest, 1356

El barco de Itizar permanecerá varias semanas en el puerto de Brest, los daños que ha sufrido son muchos y en el astillero se trabaja con lentitud. Los Pj, con la bolsa llena (por sus servicios han recibido la nada despreciable cantidad de cien monedas de plata) se despiden del marinero vasco con un fuerte apretón de manos y se disponen a iniciar el viaje de regreso. Antes, sin embargo, es probable que quieran visitar la ciudad o alguna de

sus armerías. No deberían prolongar demasiado su estancia en Brest; los ingleses arrasan la costa francesa con ataques sorpresa de su pequeña pero efectiva flotilla.

## El halcón y la flecha

La marcha es en los primeros días rápida y agradable. Transitan, como otros muchos viajeros, por una calzada romana que comunica Brest con Nantes para seguir, según el último indicador, hasta Burdeos. Los árboles han comenzado a mudar las hojas pero las nubes, enormes manchas grises que cada vez le dejan menos espacio al sol, aún no se han desecho en lluvias.

Cambiamos de escenario. Sentémonos junto a ellos y disfrutemos de los exquisitos vinos que les sirven en una taberna de Nantes. Démosles descanso a los pies y, a la sombra de una parra que se seca encima de nosotros, contemplemos el melancólico atardecer. Pronto saldrán del ensimismamiento. Un grupo de hombres, mercenarios, tipos duros con poco seso y ganas de jueriga (no, no, no me refiero a los Pj) turbarán la paz reinante. Los muy bestias, no contentos con el alboroto que forman, se divierten incendiando a un desgraciado al que han tapado la cabeza con un saco.

El prisionero, un inglés, es vituperado, escupido,

empujado y golpeado para contento de sus captores y de los curiosos que se han acercado. La agonía del pobre infeliz termina cuando, sogá al cuello, lo cuelgan del parral. No es prudente impedirlo, como extranjeros los Pj no están en condición de defender a un enemigo del país. Además, no sólo deberían enfrentarse a los mercenarios (gente de armas experimentada, que dobla en número al grupo): una multitud exaltada les ríe las gracias... y el populacho siempre es peligroso. Por si no tuvieran bastante, los fieros guerreros les invitan a una ronda; el cadáver delante suyo, balanceándose sobre una mesa, los pies rozándola, pero... cualquiera se levanta.

En esto, uno de los brutos muestra con orgullo el magnífico *long bow* que perteneciera al inglés. *Me han dicho que una flecha disparada con este arma es capaz de atravesar la mejor de las armaduras*, dice el fanfarrón. La opinión de sus compañeros —unos están de acuerdo, otros, en desacuerdo— no le satisface, así que consulta a los Pj. (Nota: el idioma no supondrá ningún problema, varios de los mercenarios sirvieron en su día en la península). Si alguno de los Pj es lo bastante bocazas como para entrar en la discusión, terminará viéndose involucrado en la consabida demostración práctica (si el grupo se sabe estar calladito la "demostración" se llevará a cabo con uno de los mercenarios, algo más que bebido, como voluntario): el mercenario, situado a cincuenta metros del blanco, le disparará a su honorable (y posiblemente arrepentido) oponente, debidamente protegido por una coraza vieja, de las que se encuentran, abolladas e inservibles, en los campos de batalla. Imposible echarse atrás, las apuestas han comenzado. La flecha se coloca en su sitio y la cuerda se tensa. Tirada de Per x 3: ¡el inglés está vivo! Los torpes de los franceses no le han hecho el nudo corredizo bien, así que en lugar de quedar estrangulado o con el cuello roto ha quedado colgando de él. La fortuna le ha permitido, además, apoyar disimuladamente y no sin grandes esfuerzos (por momentos parece que se rompa el equilibrio) la punta de un pie en el borde de una mesa. Todos están pendientes del disparo, así que, a no ser que un Pj fustre sus planes, aprovechará la oportunidad que le ofrece el no ser el centro de atención y no tener las manos atadas. Al quitarse el saco es sorprendido por unos ojos aún más desprevénidos que los suyos. A

continuación tiene lugar una huida razo-

nablemente espectacular (salto encima de la mesa, correr sobre ella, esquivar a los enemigos, dar una patada en la cara al tipo que tiene SU arco, cogerlo al vuelo, alcanzar un caballo, etc. Sea como fuere, el inglés no morirá. Tampoco sería mala cosa que los Pj quedasen a malas con el grupo de mercenarios (que éstos les acusasen de favorecer la huida del inglés, con razón o sin ella, por ejemplo). Las cosas, sin embargo, tampoco tienen que acabar en deguello y masacre (bueno, aún no)

## Bandidos

Una encrucijada, esto es, un cruce de caminos. Quizá no sea una buena idea seguir la ruta prevista (Nantes-Burdeos): un pordiosero que no merece en absoluto los tópicos (apestoso, andrajoso, repulsivo) y que, buen conocedor de su oficio, ha elegido el lugar idóneo para pedir limosna cree que el viaje se les puede complicar si son asaltados por bandidos, habituales de un itinerario que no recomienda. Propone el desvío a Limoges. La alternativa los retrasaría pero evitaría riesgos innecesarios.

Es curioso, si uno tuviera que preparar una emboscada preferiría sin duda este bosque cerrado, frondoso y solitario al camino que acaban de abandonar. Claro que los consejos de un mendigo, un tipo que diría cualquier cosa con tal de ganarse cuatro perras, sobrepasan en sentido común. De "desconcertante" (vélgase la ironía) podrán calificar la reaparición del pordiosero. No viene solo, una veintena de bandidos lo acompañan. Los Pj deberían mostrarse cautelosos, cualquier movimiento brusco, por muy insignificante que sea (instintivamente se tiende a desenvainar la espada) provocará en el acto un combate. Por suerte, al cabo de 1D4 asaltos de combate, aparecerá de repente Hawk, el inglés —perdón, a partir de ahora, galés, que es lo que es— El tipode la taberna, vamos, que se podrá del lado de los Pj con la inestimable ayuda de su *long bow* (porque lo recuperó... ¿no?)

Rostro aguileño (*largo y delgado, de nariz afilada y curva*, según el diccionario), ojos grandes pero medio cerrados, ojerosos, de ceja espesa y mirada cínica, perilla en el mentón, oscuros los pelos. Alta y delgada la figura, arqueada la espalda, el porte caído. Bonete catalán, quizá algo más largo y echado hacia atrás, negro como la capa. El carcaj a un lado, el arco a otro, sobre el hombro. Habla algo de castellano, lo suficiente para no entorpecer la aventura. Si es bienvenido, acompañará al grupo hasta que lo vean como a un enemigo.





Cerca de Cholet, un hermoso pueblito de la campiña francesa, el grupo es alcanzado por una tropa de unos doscientos soldados franceses que se dirige a Parthenay, donde el ejército galo se prepara para atacar la ciudad de Poitiers, tomada por los ingleses hace unas semanas y asediada desde entonces por el mismísimo rey en persona, que pretende aplastar a Eduardo, el príncipe inglés, que está atrapado en ella con apenas 6.000 hombres. Los soldados toman a los Pj (al fin y al cabo, hombres de armas) por mercenarios de su ejército. Y más les valdrá a los Pj no aclarar el embrollo, ya que se enterarán casi inmediatamente que los soldados franceses tienen órdenes de atacar cualquier grupo armado con que se encuentren, ya que, o son bandidos, o partidas enemigas al servicio de Eduardo... Muy juiciosamente, Hawk finge ser mudo, su acento lo delataría en el acto. Es posible que los Pj piensen que merece la pena correr el riesgo y viajar junto a la tropa: nadie se atreverá a atacarles con semejante escolta. Llegados a Parthenay, siempre pueden desentenderse del asunto y proseguir su camino (je, je) Esa misma noche la columna hará un alto en el camino. El motivo: Cholet. Los doscientos salvajes no solamente abusarán de la hospitalidad de los lugareños (paradójicamente, sus compatriotas) vaciando sus despensas, bebiendo su vino y durmiendo en sus jergones... también darán rienda suelta a sus bajos instintos, acostándose de grado o a la fuerza con las mujeres, y matando a quien intente impedirlo, ya sea padres, esposos o hermanos. En resumen, se comportarán como si se tratara que una población enemiga. Respecto a los Pj, sus jugadores pueden elegir entre una interpretación veraz de sus roles ("donde estuvierdes, haz lo que vierdes") o bien la satisfacción moral de quien, aún fantaseando, es capaz de apalcar una pasión descontrolada.

## Mudo, demasiado mudo.

Impresionante, la imaginación no es capaz de concebir una fuerza mayor: Parthenay y sus alrededores se han convertido en improvisado campamento de decenas de miles de soldados. Legiones enteras venidas de toda Francia esperan órdenes de su monarca. A pesar de la caótica situación (las incomodidades son muchas incluso para un ejército tan indisciplinado) el ambiente es festivo, la victoria es segura.

¡Vosotros! ¿A dónde vais? —el capitán detiene su caballo ante los Pj. Los considera ya hombres de su tropa. La desertión se castiga con la horca, así que lo más probable es que el grupo se resigne, de momento, a ser súbditos provisionales del rey Juan. La puesta de sol. Alrededor de las hogueras se rememoran las hazañas de

los héroes legendarios. Quizá los Pj estén contagiándose del entusiasmo de los franceses, cuando una aparición inesperada, como todas las de esta historia, volverá a ponerlos en su contra. Los mercenarios de la taberna, venidos a Parthenay por exigencias del guión, los reconocerán. Y, ahora sí, toca escaparse. La persecución debería ser espectacular (en medio de la confusión de un campamento de estas características, mientras resuenan a su alrededor los gritos que alertan sobre unos espías ¿nosotros?) que han conseguido infiltrarse con astucia ¿nosotros?) infiltrarse en el campamento y a los que hay que capturar, torturar y empalar (si... hablan de nosotros) antes que informen a su amo. La persecución (o galope, si los Pj logran robar caballos) terminará cuando sus perseguidores estén a punto de darles alcance. Será entonces cuando un grupo de soldados aparecerá frente a los Pj, se abrirá para dejarlos pasar y cerrará luego filas tras ellos... ¡Los Pj han tropezado con una de las patrullas inglesas!

En la plaza mayor les espera el Príncipe Negro, sentado en el sitio que ocupará el regidor de la ciudad pocas semanas atrás y rodeado por una pequeña corte en la que es difícil distinguir al caballero del soldado, muy interesado en descubrir qué tienen de importante los Pj para que medio ejército francés los persiguiera. Hawk, atemorizado, ha enmudecido de verdad. Se coloca a hurtadillas tras el grupo y agacha la cabeza intentado conservar el anonimato. No escapará, sin embargo, de los agudos ojos del príncipe Eduardo:

¡Vaya, vaya! ¡Esto sí que es una sorpresa! ¿No es éste el ladrón más famoso de Inglaterra? Creo que tendré que encargarme personalmente de vos y de vuestros compinches... Cualquier intento de huida por parte de los Pj será evitado por los soldados ingleses, que procurarán capturarlos vivos, en especial a Hawk, al que miran caso como a un héroe... ¡No en vano es el tipo que osó robar al mismísimo monarca!

## El Príncipe negro

Los j son conducidos a una sala de torturas. La penumbra no oculta los terribles instrumentos que utilizan las autoridades en los interrogatorios, así como tampoco los restos de aquellos que murieron durante los procesos. El Pj que pase una tirada de Alquimia o de Conocimiento Mágico se sorprenderá al darse cuenta que una parte de la sala ha sido habilitada como laboratorio de alquimista. Los Pj son encadenados con grilletes a la pared. Los soldados se van, dejándolos solos. Y entonces...

Dj, describe la figura del Príncipe de Gales bajando lentamente las escaleras como si se tratara de Vicent Price en una película barata de Roger

Corman. Inquietante, con su sombra proyectándose por las antorchas en las paredes de piedra. Se mueve con elegancia, lejos del afeminamiento de la corte (el guerrero se impone) y habla con esa seguridad de quien se sabe por encima de los demás, seca e irónicamente a la vez...

Haz sufrir a los Pj un poquillo. Que hable de ampliar sus conocimientos anatómicos ¿y qué mejor que descuartizar a alguien para estudiarlo por dentro?), o bien experimentar sobre los efectos de éste veneno o aquél ácido... O incluso que necesita víctimas para éste o aquél ritual. Hazle hacer incluso un par de tiradas de Tortura, para que cuenten su historia. Cuando el hierro candente esté a punto de quemar el ojo de un pobre Pj, un servidor irrumpirá en la sala: ¡Señor, se os reclama arriba! Disgustado, Eduardo ordenará que Hawk y el grupo sean llevados a una celda... para luego. Los Pj quedan a solas con dos guardias, que empiezan a soltarlos de la pared. Es una buena oportunidad para los Pj, en especial si fingen estar peor de lo que están (sí, por el contrario, se muestran desafiantes, solamente lograrán que los guardias pidan ayuda antes de llevarlos a la celda. Allí aún tienen una oportunidad: Hawk tiene una ganzúa.

## Un final poco claro

El Dj deberá improvisar la huida de la ciudadela... y de Poitiers, dependiendo de la inventiva de los Pj, que pueden aprovecharse o no de confusión por la inminente batalla. El grupo puede decidir entre unirse a la batalla a favor de unos o de otros, o bien, (y esta será la decisión de Hawk) decidir que no es asunto de su incumbencia. Unos y otros no han hecho más que incordiarlos, así que... ¡que se maten entre ellos! Hagan lo que hagan, no cambiarán el curso de la historia: Los franceses sufrirán una humillante derrota, y el propio rey caerá prisionero, siendo conducido a Londres. Los Pj ganarán 35 Puntos de Aprendizaje por jugar esta aventura... y es posible que les queden pocas ganas de volver a salir al extranjero.

### Mercenarios franceses

|        |                      |                |
|--------|----------------------|----------------|
| FUE 20 | Altura: Variable     | Peso: Variable |
| AGI 15 | RR: 50%              | IRR: 50%       |
| HAB 20 | Apariencia: Variable |                |
| RES 20 |                      |                |
| PER 10 |                      |                |
| COM 5  |                      |                |
| CUL 10 |                      |                |

Armas: Ballesta 40% (1D10+1D6), Escudo 60% Espada 60% (1D8+1+1D6)  
 Armadura: Cuero con refuerzos (Prot. 3) Casco (Prot. 2)  
 Competencias: Cabalgar 65%, Con. Animal 35%, Escuchar 25%, Esquivar 40%, Buscar 30%, Otear 50%

### Hawk

|        |                |              |
|--------|----------------|--------------|
| FUE 15 | Altura: 1'75   | Peso: 60 kg. |
| AGI 20 | RR: 60%        | IRR: 40%     |
| HAB 20 | Apariencia: 16 |              |
| RES 20 |                |              |
| PER 15 |                |              |
| COM 5  |                |              |
| CUL 5  |                |              |

Armas: Long Bow 90% (1D10+1D6+2), Daga 75% (1D6+2D3)  
 Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)  
 Competencias: Cabalgar 85%, Castellano 35%, Discreción 70%, Esquivar 65%, Trepar 85%, Robar 90%, Forzar mecanismos 80%, Saltar 75%, Esconderse 65%, Escuchar 50%

### Bandidos

|        |                  |                |
|--------|------------------|----------------|
| FUE 15 | Altura: variable | Peso: Variable |
| AGI 12 | RR: 50%          | IRR: 50%       |
| HAB 15 | Apariencia:      |                |
| RES 15 |                  |                |
| PER 10 |                  |                |
| COM 5  | Variable tirando |                |
| CUL 5  | a mediocre.      |                |

Armas: Arco corto 40% (1D6+1D4), Garrote 60% (1D6+1D4), Daga 60% (2D3+1D4), Espada corta 40% (1D6+1D4+1)  
 Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)  
 Competencias: Esconderse 40% Elocuencia (su jefe) 75%

### Soldados ingleses

|        |                      |                |
|--------|----------------------|----------------|
| FUE 15 | Altura: variable     | Peso: Variable |
| AGI 20 | RR: 50%              | IRR: 50%       |
| HAB 20 | Apariencia: Variable |                |
| RES 15 |                      |                |
| PER 10 |                      |                |
| COM 10 |                      |                |
| CUL 10 |                      |                |

Armas: Espada 60% (1D8+1D6+1), Arco largo 40% (1D10+1D6)  
 Armadura: Peto de cuero con refuerzos (prot. 3) Casco (Prot. 2)  
 Competencias: Cabalgar 60%, Escuchar 35%, Esquivar 50%, Buscar 40%, Otear 40%

### El Príncipe Negro.

|        |                |              |
|--------|----------------|--------------|
| FUE 20 | Altura: 1'78   | Peso: 68 kg. |
| AGI 15 | RR: 15%        | IRR: 85%     |
| HAB 15 | Apariencia: 20 |              |
| RES 20 |                |              |
| PER 10 |                |              |
| COM 20 |                |              |
| CUL 10 |                |              |

Armas: Lanza 75% (2D6+1D4), Hacha 90% (1D10+1D6+1D4)  
 Armadura: Cota de mallá con refuerzos (Prot. 6). Yelmo (Prot. 8)  
 Competencias: Mando 95%, Esquivar 70%, Psicología 65%, Tortura 75%.