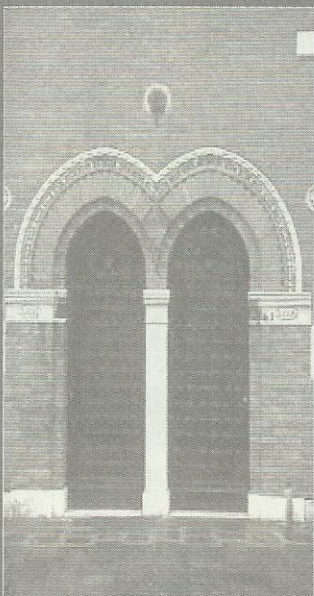


INTRODUCCIÓN:

La presente aventura transcurre en la ciudad de Venecia, concretamente durante el último fin de semana de su famoso carnaval. La presencia de los Pjs puede deberse a diferentes motivos: quizás han ido como escoltas de un diplomático, o han desembarcado allí tras navegar con algún mercader a quien han servido en calidad de marineros o protectores ante posibles ataques de piratas turcos.

La cuestión es que, por la razón que sea, los Pjs deberán pasar allí unos días (hasta que el barco que les ha traído zarpe de regreso, por ejemplo), y es por ello que, el último jueves de carnaval, nuestros héroes deambulán por la enigmática ciudad italiana en busca de comida que llevarse al buche, y techo bajo el que pasar la noche.



DRAMATIS PERSONAE

Francesco Todí

Fue 11 Agi 14 Hab 17

Res 11 Per 16 Com 11

Cul 17

Altura: 1' 75 m. Peso: 65 kg.

RR: 30 % IRR: 70 %

Apariencia: Normal

Armas:

Espada 60 %

Pelea 40 %

Armadura: Carece

Competencias:

Degustar 70 %

Esquivar 60 %

Etiqueta 70 %

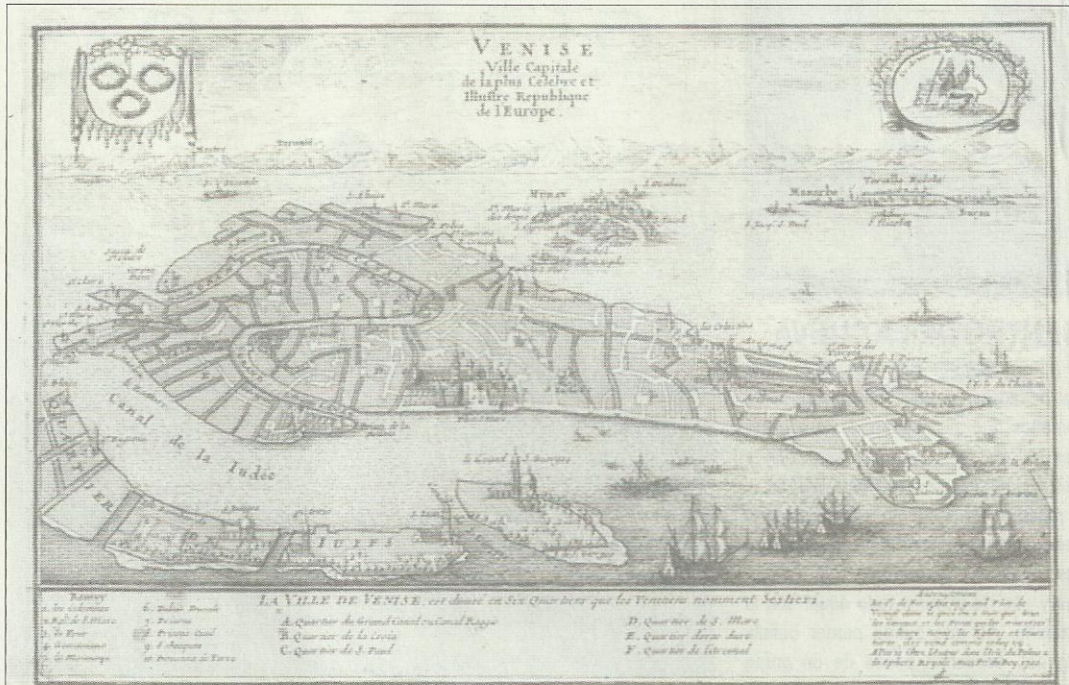
Idioma (español) 40 %

Leer y escribir 60 %

UNA BALADA VENECIANA

Por Sergi Latorre

Aventura de Villa y Corte para un grupo de 3 a 5 jugadores. Sería aconsejable que al menos un par de ellos fueran relativamente hábiles con el acero.



Mapa de Venecia por DeFer (1700 A.D.)

JUEVES DE CARNAVAL

Es de suponer que los Pjs no tendrán excesivos problemas para encontrar alojamiento en alguna fonda o posada, pese a que la ciudad bulle de actividad por esas fechas. El Dj debería, mediante descripciones, introducir a los jugadores en un ambiente tan especial:

Las calles, estrechas y tortuosas, se convierten de improviso en ríos de llamativos colores y misteriosas máscaras que, portando estandartes y al son de numerosos instrumentos, convierten Venecia en una ciudad tomada por la magia y la locura.

Los palazzos en los que habitan los nobles están al rebosar de miembros de la aristocracia veneciana que, mediante el anonimato que concede un antifaz, llevan a cabo el placentero e inofensivo juego de la seducción y la infidelidad o, por el contrario, practican el aberrante y peligroso juego de la lucha por el poder y el asesinato.

Las plazas y canales están inundadas de color y música, y tan habituales son, a la luz de la luna, los apasionados romances como las traicioneras puñaladas.

Y serán las traicioneras puñaladas las que pondrán en alerta a los Pjs, ya que,

la noche del jueves, y una vez instalados en la posada, o recorriendo las calles de la ciudad, podrán oír claramente el familiar sonido de una reyerta. En un callejón cercano, un extraño individuo de apariencia noble se defiende hábilmente con su estoque del ataque de cuatro bergantes, y pese a que sus asaltantes utilizan dos dagas y un par de espadines, el atacado pierde terreno debido a la ventaja numérica de sus agresores, por lo que no aguantará demasiado. Es un buen momento para que los Pjs intervengan...

Si no lo hacen... improvisa una nueva partida o búscate un grupo de jugadores menos puñeteros o más valientes...



Francesco

Una vez puestos en fuga los atacantes (ver ficha "miembro del gremio de asesinos"), el agredido se presentará como Francesco Todí. Se trata de un individuo alto y enjuto, de constitución delgada y piel blanca. Recoge su corta melena negra con una cinta, y sus ropajes oscuros, pese a ser de telas nobles y excelente factura, revelan que su dueño ha pasado por tiempos mejores. Tras el combate, Francesco agradecerá cortés pero desapasionadamente la ayuda prestada, y se alejará sumido en sus pensamientos. De pronto, pero, detendrá sus pasos y se dirigirá de nuevo a los Pjs, a quienes ofrecerá un trabajo:



cree que alguien intenta acabar con su vida, y le interesaría contratar a los Pjs en calidad de guardaespaldas, al menos durante los tres días que quedan de carnaval. A parte de una modesta pero correcta paga, les procurará también alojamiento (en su pequeño *palazzo*) y comida.

No aportará demasiada información acerca de quién o quiénes quieren acabar con él, alegando que lo ignora. Tan solo comentará que no es el primer ataque que sufre, y es por ello que prefiere tener cerca a hábiles luchadores.

Si los Pjs registran a alguno de los asaltantes, en caso de haber acabado con uno o más de ellos, descubrirán en sus muñecas un extraño tatuaje que representa un reloj de arena vacío. Francesco negará saber que significa, pero si los Pjs investigan, buscando información entre los habituales parroquianos de las tabernas o cualquier otro tipo de contacto, descubrirán que es el símbolo del gremio de asesinos de Venecia. Un grupo muy peligroso, al servicio de quien pueda pagar sus servicios, y cuyas acciones les han encumbrado al status de leyenda. En caso de capturar a uno de los asesinos vivo, éste no hablará bajo ningún concepto.

El *palazzo* de Francesco

Francesco vive en un pequeño *palazzo* de cuatro plantas que, aunque conserva parte de su antigua grandeza, parece haber pasado una mala época. Pese al tamaño de la vivienda, Francesco no dispone de servicio, por lo cual la suciedad y el polvo empiezan a conquistar muebles y paredes. También la iluminación es escasa, consistente ésta en algunas velas y candelabros dispuestos en diferentes rincones. La única decoración son enormes cortinajes, armaduras, escudos de armas... excepto en los dos grandes salones. Estos se encuentran en el primer y segundo piso, uno sobre el otro, y en cada uno de ellos, en los muros que dan a la fachada, hay sendas balconadas que ofrecen una buena panorámica de la pequeña plaza situada ante la casa de Francesco. El muro opuesto a la balconada está ocupado, en el primer piso, por un gran retrato de una bella dama, ataviada con un ampuloso vestido dorado. En el segundo piso, en lugar del retrato hay un gran espejo, del mismo tamaño que el cuadro y cubierto por una pesada cortina.

Si los Pjs preguntan por el retrato, Francesco explicará que la mujer es la que fue su esposa, Beatrice, la cual fue asesinada hace un año y medio, envenenada en extrañas circunstancias. Nada sabe del autor o el móvil del crimen, y nada sacarán los Pjs de Francesco a este respecto.

VIERNES DE CARNAVAL

Así pues, si lo desean, los Pjs podrán pasar ya la noche del jueves en el hogar de Francesco. Éste, al retirarse a su alcoba, les advertirá que no suele despertarse antes del mediodía, por lo que, si los Pjs lo creen conveniente, y tomando las debidas precauciones, podrán deambular por la ciudad y obtener más información acerca de Francesco en sus posadas y mentideros. Si así lo hacen, descubrirán lo siguiente:

► Cierta. La esposa de Francesco fue sorprendentemente envenenada, pues no se le conocían enemigos al noble veneciano.

► La muerte de su amada afectó profundamente a Francesco que, desde entonces, ha dejado de acudir a las diferentes fiestas y actos sociales que se celebran en la ciudad, permaneciendo recluso en su *palazzo*. Según se comenta, su tormento es tal que ha llegado a buscar respuestas en el Más Allá, poniéndose en contacto con brujos y ocultistas.

► No es oro todo lo que reluce: las malas lenguas aseguran que Beatrice no era muy fiel que digamos a su esposo, por lo que su popularidad era enorme entre aristócratas y cortesanos...

► Los miembros del Gremio de Asesinos son implacables y crueles; si alguien puede pagar el precio de tu cabeza, date por muerto...

Francesco saldrá de su habitación al mediodía y ofrecerá una frugal comida a los Pjs, preparada por una cocinera que trabaja para el noble italiano. Durante el ágape, informará a los Pjs que esa noche tiene previsto acudir a un baile de máscaras que se celebra en el *palazzo* de un importante aristócrata, por lo cual los Pjs deberían acompañarle y vigilar que nada le ocurra. Sería bueno que los Pjs se procurasen algún disfraz...

El resto de la tarde, hasta el momento de dirigirse al baile, Francesco lo pasará en su hogar leyendo o jugando al ajedrez con alguno de los Pjs. Si éstos le dan conversación, el noble participará de ella y abrirá para sus invitados una botella de buen vino, mientras se interesa por los viajes y aventuras que nuestros héroes tengan a bien contar. Sobre lo que no sacarán nada los Pjs es al respecto del asesinato de su mujer o el interés del gremio de asesinos en él.

Y, así, la noche caerá sobre Venecia...

Miembro del gremio de asesinos de Venecia

Fue 16 Agi 17 Hab 16

Res 13 Per 18 Com 10

Cul 11

Altura: 1'65 m.

Peso: 75 kg

RR: 70 %

IRR: 30 %

Apariencia: Normal

Armas:

Espada corta 55 %

Daga 70 %

Pistola 45 %

Armadura: Carece

Competencias:

Buscar 60 %

Discreción 70 %

Disfrazarse 80 %

Escondarse 70 %

Esquivar 50 %

Lanzar 65 %

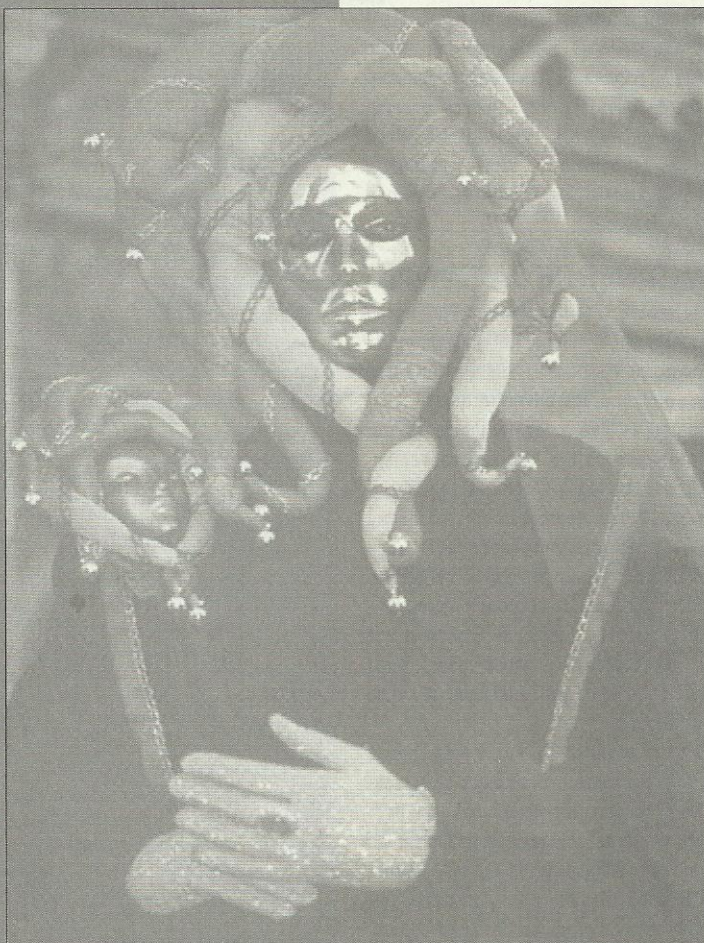
Ocultar 60 %

Trepar 70 %

Enmascarados

Al tratarse del reflejo de Francesco, poseen sus mismas características y competencias, excepto por el hecho de que son inmunes a las armas de fuego (debido a que su naturaleza sobrenatural, ligada a la resistencia del espejo, supone el requerir gran esfuerzo para acabar con ellos) y que, al perder todos sus puntos de RES, se rompen en pedazos, dejando tan sólo restos de cristales rotos. Son zurdos debido a que son el reflejo de Francesco, y éste es diestro...





Aquelarre: la mascarada

Francesco guiará a los Pjs hasta un lujoso *palazzo* ubicado en el corazón de la ciudad, atravesando calles abarrotadas de disfraces y máscaras. Allí serán llevados por un chambelán a un gran salón, en el cual la flor y nata de la aristocracia veneciana baila al son de una orquesta, a la luz de innumerables candelabros y ocultos sus rostros tras un antifaz.

El Dj debería dejar que los jugadores disfrutasen de la escena, organizando alguna trama paralela (la seducción de una bella cortesana, por ejemplo...).

Francesco se mostrará en todo momento cortés con los asistentes al baile, pero parecerá nervioso e inquieto. Y todo ese nerviosismo estallará cuando, ya muy avanzada la noche, y sin dar ningún tipo de explicación, salga disparado en dirección a la puerta, sin reparar en si los Pjs van tras él. Y sería bueno que lo hicieran...

De entre los muertos

En el exterior, el cielo tiene aquel color negro-azulado que señala la frontera entre la noche y el alba. Si los Pjs siguen a Francesco, verán como éste corre por las laberínticas calles de la ciudad sin detenerse ante nada, girando esquinas y atravesando puentes. No debería ser fácil seguirle sin perderle, por lo que los jugadores debe-

rán pasar algunas tiradas de Buscar, Correr, Rastrear, o lo que el Dj considere pertinente. Pronto reducirán distancias con Francesco, y podrán percibir que este parece perseguir a una mujer que, pese a su aparatoso vestido, se mueve con agilidad y rapidez. Al girar una esquina, de pronto, se encontrarán ante un puente que cruza un canal. En la orilla en que se encuentran está Francesco, inmóvil y de pie ante el puente. En la otra orilla, frente al aristócrata, hay una enigmática mujer, de delicado talle y ataviada con un ampuloso vestido dorado (si algún jugador pasa una tirada de Memoria, recordará que es el mismo que lleva la mujer del cuadro), que oculta su rostro tras un antifaz. Francesco balbuceará entonces estas palabras:

"Es... es ella... Beatrice... ha vuelto..." Por mucho que protesten los Pjs, Francesco intentará cruzar el puente para reunirse con la dama. Y será entonces cuando, desde un par de callejones cercanos a la mujer, aparecerán un grupo de enigmáticos enmascarados (tantos como Pjs + 1) que, desenvainando sus estoques, se interpondrán en el camino de Francesco. Cubren todo su cuerpo, incluida la cabeza, con una gruesa capa negra, y portan guantes y sombreros del mismo color. Sus rostros están ocultos por máscaras negras de aspecto muy siniestro (llamadas por los venecianos "máscaras del Dr. Muerte") y, curiosamente, todos ellos empuñan la espada con la mano izquierda.

Francesco, fuera de sí, desenvainará su acero para abrirse paso hasta la dama y, a menos que los Pjs colaboren, no saldrá con vida de la reyerta...

DiPino recibirá a los Pjs en su extravagante hogar, una suerte de observatorio cuya decoración es una amalgama de laboratorio científico y mazmorra de brujo.

A los Pjs les debería costar acabar con los enmascarados (ver ficha "Enmascarados"), los cuales parecerán inmunes a las armas de fuego.

Lo realmente espeluznante sucederá cuando maten a cualquiera de ellos: el sonido del impacto no será el habitual de metal atravesando carne, sino que consistirá en un ensordecedor estrépito de cristales rotos. Y como si de cristales rotos se tratara, cuando los enmascarados mueran, parecerán desintegrarse bajo sus disfraces, y en lugar de un cadáver los Pjs encontrarán lo que parece ser un cristal hecho pedazos. Eso comportará la revelación de que no son simples asesinos quienes quieren acabar con el noble, y comportará también una tirada de IRR por Pj...

Una vez "destruidos" los atacantes, Francesco recorrerá obsesivamente las calles adyacentes al canal: ella se ha

ido aprovechando el fragor de la lucha, y lo ha hecho sin dejar rastro. Sería bueno que los Pjs calmaran a Francesco y lo llevaran de vuelta a casa. Al fin y al cabo, ya empieza a amanecer y los espectros sólo aparecen de noche...

SÁBADO DE CARNAVAL

Francesco será parco en palabras en cuanto al suceso: simplemente, estará convencido de que la enigmática dama era su difunta esposa, Beatrice. Nada sabrá al respecto de los espachines sobrenaturales, pero no parecerán importarle. De lo único que está seguro es que su gran amor ha vuelto de entre los muertos, y su máxima preocupación será encontrarla. Es por ello que, antes de retirarse a su alcoba, comentará a los Pjs que, esa misma noche, volverá a recorrer los salones de la ciudad en su busca. Es posible que los Pjs, tras los acontecimientos de la noche del viernes, vean la evidente intervención de fuerzas sobrenaturales en este asunto, por lo que, si deciden dedicar la mañana y tarde del sábado a la búsqueda de información al respecto de la relación de Francesco con el mundo ocultista, sabrán por sus contactos (pagados con oro o una jarra de buen vino) que, tras la muerte de su esposa, el noble italiano buscó guía en el mundo sobrenatural acudiendo a DiPino, un autodenominado "alquimista versado en la senda invisible", que habita en una especie de observatorio astrológico, localizado en una colina situada a las afueras de la ciudad.

DiPino

DiPino recibirá a los Pjs en su extravagante hogar, una suerte de observatorio cuya decoración es una amalgama de laboratorio científico y mazmorra de brujo. Es un hombre bajito y entrado en años, de abundante pelo blanco y sencillo atuendo, que, si los Pjs saben ganarse su confianza, revelará que, efectivamente, Francesco acudió a él muy afectado por la muerte de su esposa, e insatisfecho con las respuestas que los sacerdotes le habían dado al respecto. DiPino, viéndose impotente para ayudarlo, puso al aristócrata en contacto con Saúl, un conocido mago de Florencia. Pese a que DiPino no conoce cuál fue la relación que mantuvieron, sabe que Francesco pagó al mago una gran suma por "algo", posiblemente un objeto mágico de gran poder, con el que el atormentado noble pretendía apagar



el fuego que consumía su alma. Por desgracia, DiPino no conoce la naturaleza de tal objeto de poder o "ayuda" que Francesco recibió de Saúl, ni cree posible saberlo sin preguntar al aristócrata directamente, ya que Saúl entregó su vida el pasado invierno... Eso es todo lo que los Pjs podrán averiguar sobre la relación de Francesco con el Más Allá.

Evidentemente, si los Pjs preguntan al italiano al respecto de lo que saben, éste se pondrá colérico, alegando que todo ello no es de la incumbencia de sus guardaespaldas. Eso podría costar el trabajo a nuestros protagonistas y el módulo al Dj, así que será mejor que actúen con tacto...

SÁBADO NOCHE

A diferencia del día anterior, Francesco no dará señales de vida hasta bien entrado el crepúsculo, momento en el cual saldrá de su aposento, ya preparado para bajar a la calle. El plan del italiano es simple: recorrer todos los palazzos y salones de baile donde esa noche celebrará el carnaval la nobleza veneciana, con el objetivo de coincidir de nuevo con la misteriosa mujer. Y si los Pjs cumplen con su parte del contrato, no tendrán más remedio que seguir a Francesco en su periplo nocturno. El decadente aristócrata recorrerá, durante la noche del sábado, diferentes palacios y bailes, desarrollándose estos de igual manera que la descrita en el capítulo "Aquelarre: La Mascarada". La única diferencia es que, pese a los anhelos de Francesco, no encontrará en ninguna de estas fiestas a la supuesta Beatrice, con lo que, antes del alba, el italiano regresará a su hogar abatido y desanimado. Y será entonces cuando, en la plaza que da acceso al palazzo del noble, tendrá lugar la emboscada del gremio de asesinos.

La venganza de un hermano

Momentos antes de que Francesco y el grupo de Pjs lleguen a la puerta del palazzo, un número igual al número de Pjs + 4 miembros del gremio de asesinos saldrán de entre las sombras de los porches de la plaza, dispuestos a acabar con el italiano y sus escoltas. Será tarea del Dj y los jugadores el desarrollar la acción, dando lugar a una escena de combate que deberá poner las cosas muy difíciles a los Pjs. Pese a todo, y a menos que los Pjs actúen de manera incompetente, tendrán que vencer a sus enemigos. Además, el Dj habrá de conseguir que uno de ellos, concretamente un joven asesino, sobreviviera a la reyerta, permitiendo el interrogatorio por parte de los Pjs. Si éstos son implacables con sus adversarios, el Dj siempre tiene el recurso de comunicar a los jugadores que uno de los asesinos heridos por Francesco, pese a estar grave, sigue vivo, por lo que podrán intentar sonsacarle algo. Y vaya si le sonsacarán.

El asesino, con dificultad debido a sus heridas, explicará lleno de rabia que Francesco debe morir por ser un maldito traidor. Narrará con lágrimas en los ojos, pese a las protestas del noble italiano, que Francesco contrató, hace año y medio, a uno de los miembros del gremio de asesinos, concretamente al hermano del interrogado, con la finalidad de que éste acabase con la vida de su supuestamente amada esposa, Beatrice. Una vez cumplida su parte del trato, Francesco no sólo no pagó el precio convenido al asesino sino que, de manera traicionera, le atravesó el corazón con su espada. El gremio de asesinos descubrió recientemente la culpa de Francesco, y es por ello que han jurado

acabar con la vida del aristócrata. Si los Pjs preguntan por los enigmáticos espadachines que se rompían como el cristal, el joven declarará que no sabe nada de ello. Tras revelar todo ello, y si sus heridas son de gravedad, expirará, por lo que, seguramente, Francesco deberá dar muchas explicaciones a los Pjs... (en caso de que el chico no esté gravemente herido, Francesco tratará de eliminarlo, pues teme que cuente su historia al alguacil...).

La historia de Francesco

Francesco llevará a los Pjs hasta el salón del primer piso, el presidido por el retrato, y allí confesará lo siguiente: Es cierto que amaba a su joven esposa con locura, y por ello no es menos cierto que el dolor y la ira le inundaron al saber de las infidelidades de ésta. Llevado por la ciega rabia y el despecho, contrató a un asesino para que acabara con la vida de su amada, arrepintiéndose de ello demasiado tarde. Cuando se dio cuenta de la locura que había cometido, se dejó llevar por ésta y, en un arrebato de dolor, e intentando mitigar su culpa, dio muerte, de forma traicionera, al asesino que él mismo había contratado. Creyendo que el gremio de asesinos nunca descubriría su crimen, y convencido de que no era la religión oficial la que podía enmendar su horrible acto, decidió buscar soluciones entre brujos y ocultistas. Un "alquimista" local, DiPino, le puso en contacto con Saúl, un poderoso brujo florentino que, a cambio de gran parte de su fortuna (de ahí la actual decadencia de su patrimonio), le hizo llegar un objeto mágico de gran poder que, utilizado correctamente, tenía la facultad de conceder a su dueño su anhelo más profundo.

Ese objeto era el espejo que se encuentra en el salón del segundo piso, y tan sólo tuvo que reflejarse en él para que la magia del espejo tomara partido para concederle su más fervoroso deseo, que no era otro que la resurrección de su infiel esposa. Durante algún tiempo creyó haber sido engañado, ya que nada sucedió. Pero durante los últimos días los acontecimientos se habían precipitado, pues fue consciente de que el gremio de asesinos había descubierto su traición (por ello los dos ataques de los que han sido testigos y parte implicada los Pjs) y, por fin, parecía que Beatrice había regresado. No sabe absolutamente nada de los misteriosos espadachines zurdos, pero no tienen para él importancia alguna. Lo único que ocupa su mente es el saber que Beatrice ha vuelto a Venecia y que, por ello, su reencuentro está cercano...



APÉNDICE: EL ESPEJO DE SAÚL

Se trata de un gran espejo de unos tres metros de altura por dos de ancho, con marco de madera tallada y pintado de color dorado.

Es un objeto mágico de gran poder, pues es capaz de conceder a su propietario su anhelo más profundo, tan sólo con reflejarse en él y desear que actúe su magia.

El problema es que no cumple lo que el interesado *cre*e que quiere, sino lo que *realmente* quiere... (para los completistas de Aquelarre, podría tratarse perfectamente de un objeto maldito por Bileto...).

El espejo de Saúl es increíblemente resistente, pero puede ser destruido. Al menos, temporalmente... además, romperlo no salvará la vida de Francesco: Él ya ha pedido su deseo.





CONCLUSIÓN

La obtención de Puntos de Aprendizaje por parte de los Pjs no dependerá de si logran o no salvar la vida de Francesco (a priori, objetivo principal de la partida) pues, a veces, el objetivo de un módulo no tiene porqué ser el cumplir una misión determinada, sino vivir e intervenir en una historia, en este caso la del atormentado aristócrata italiano. Por ello, recibirán 45 P.Ap. por sobrevivir a la aventura, y entre 10 y 40 P.Ap. en función de haber llevado a cabo una correcta interpretación, y por haber tenido acertadas ocurrencias que hayan facilitado el desarrollo de la historia (en la labor de investigar acerca de Francesco y sus circunstancias, por ejemplo).



Nota:

Si los jugadores son unos verdaderos hachas, puede que hayan sido capaces de salvar la vida del italiano, en cuyo caso serán recompensados con los P.Ap. necesarios para llegar a los 100 P.Ap. máximos posibles.

A través del espejo

Tras su confesión, pedirá disculpas a los Pjs por no haberles puesto al corriente antes de todo ello (lógico, si tenemos en cuenta que deja al noble italiano a la altura moral de la vibora de río), y les pedirá que continúen junto a él unos días más: el tiempo suficiente para reunirse con Beatrice y huir de Venecia para no regresar jamás. Los Pjs podrán dar su opinión al respecto, pero serán interrumpidos por una siniestra voz que, resonando por el *palazzo*, llamará a Francesco por su nombre. La voz proviene del salón del segundo piso y, cuando los Pjs y el noble italiano vayan allí, comprobarán con estupor que la estancia se encuentra vacía. Pero será entonces, cuando Francesco atraviese la habitación y se vea reflejado en el espejo, que los allí presentes contemplarán, con espanto, como el propio reflejo del aristócrata parece cobrar vida propia, pues, independientemente de los movimientos de Francesco, su reflejo declarará lo siguiente:

-Mañana por la noche, tu deseo se verá cumplido.

Tras ello, la imagen reflejada de Francesco, ignorando la inmovilidad de éste, se dirigirá al reflejo de la puerta por la que han entrado el noble italiano y los Pjs, y saldrá por ella. Será entonces cuando la puerta "real", la que hay en el "lado" de los Pjs, se cerrará de un portazo, sobresaltando a los que allí se encuentran. En un parpadeo, el espejo parecerá volver a comportarse como tal, pero nadie librará a Francesco del estupor, ni a los Pjs de una tirada de IRR.

DOMINGO DE CARNAVAL

Tras los acontecimientos de la noche del sábado, los Pjs pueden haber llegado a diferentes conclusiones. Si deciden quedarse con Francesco, ya sea por curiosidad (a ver cómo acaba todo esto) o por dinero (el plan del italiano es huir de Venecia con Beatrice, y la importante suma que obtenga de la venta de sus posesiones piensa compartirla con los Pjs como pago a sus servicios), lo que sucederá será lo que sigue:

La mañana y tarde del domingo transcurrirá sin ninguna novedad relevante. Francesco se habrá levantado tras el mediodía, y se mostrará en todo momento nervioso y excitado. Los Pjs, por su parte, tienen las manos libres para actuar como crean conveniente. Pues nada sucederá hasta bien entrada la noche...

Al llegar la hora de la cena, Francesco apenas probará bocado. Echará a la cocinera del *palazzo* tras pagarle una generosa suma, y se sentará en la gran mesa del salón del segundo piso, ante el espejo. La estancia estará iluminada tan sólo por velas y candelabros y, por la balconada, llegarán los ecos de las últimas fiestas y bailes del carnaval de ese año. Será entonces, tras la última campanada que indica la medianoche, que la temperatura de la habitación descenderá de manera ostensible, y será entonces cuando la puerta que comunica el salón con las escaleras se abrirá (si los Pjs han montado guardia o algo por el estilo, no habrán visto, en ningún momento, que alguien se introdujera en la casa).

Entrará en la estancia la enigmática dama que los Pjs vieron la noche del viernes, que cubre aún su rostro con un antifaz, y tras ella entrarán también los enmascarados zurdos, tantos como Pjs haya, espada al cinto y máscara al rostro. Francesco se levantará de la silla y, antes de que pueda hablar, la mujer se quitará el antifaz, mostrando sus facciones: efectivamente, es la dama que hay pintada en el retrato (a juicio del Dj el realizar tiradas de IRR). Tras unos momentos de estupor, y luchando por contener las lágrimas, el noble italiano balbuceará estas palabras:

- Beatrice... has vuelto... yo...

Entonces, uno de los enmascarados avanzará un paso y, con una voz que a los Pjs les resultará familiar, pero embozada por la máscara, dirá lo siguiente:

- Aquí estamos pues, Francesco, dispuestos a cumplir tu deseo.

Francesco responderá lo que sigue:

- Ya lo habéis hecho. Me habéis devuelto a mi amor perdido. Os lo agradezco. Y, ahora, marchaos"

Tras unos instantes de silencio, el enmascarado contestará al italiano:

- No lo entiendes, ¿verdad? Cuando te reflejaste en el espejo, y pediste que se cumpliera tu mayor deseo, tu creías que se trataba del regreso de tu mujer del reino de la muerte...

Pero no es así: El espejo ha leído en tu alma, y sabe que tu mayor anhelo es tu propia muerte. Pues tu amor por tu esposa es grande, pero más grande es el sentimiento de culpa que te corroe por tus horrendos crímenes.

El crudo final de Francesco

Francesco se quedará inmóvil, con un rictus de sorpresa y desesperación en el rostro, y los espadachines desenvainarán al mismo tiempo sus estoques, empuñándolos todos con la mano izquierda. La diestra se la llevarán a la cara, arrancándose las máscaras y revelando que todos ellos tienen la faz del mismo Francesco, pues son el reflejo de lo que él más desea...



FIN DE FIESTA

Si los Pjs salen en defensa de su protegido, deberán batirse con los "reflejos de Francesco", con los que estarán igualados en número. Pero el combatir con ellos comportará el hecho de permitir a la dama caminar hasta el hundido noble, que no se habrá movido de su silla. La mujer, tras llegar junto a Francesco, acariciará su cara y acercará sus labios a los suyos, uniéndolos en un beso mortal. Pues, durante este, la chica clavará una daga en el corazón del aristócrata, matándolo en el acto. Cuando eso ocurra, los contrincantes de los Pjs dejarán de batirse y, entonces, uno a uno, y siguiendo a la dama, entrarán en el espejo, desapareciendo en su reflejo.

Si los Pjs no intervienen, la dama y el grupo de "Francescos" se acercarán hasta el noble, que, en su silla, recibirá dócil el beso mortal de su amada, tras lo cual el grupo desaparecerá en el espejo.

Si los jugadores se lo curran mucho (pero mucho), puede que se les ocurra alguna idea para salvar a Francesco. Como siempre, el Dj tiene la última palabra, pero, en principio, el final de Francesco llegará con el final del carnaval, dejando a los Pjs sumidos en la oscuridad del frío salón, pues una corriente de aire apagará las velas que iluminan la estancia... ■