



FORMIGUES

Una aventura para Aquelarre

por Orthanc

ALGUNOS ANTECEDENTES

I. El Señorío de Ribelles

Constantí de Ribelles y Laforet es el patriarca del Señorío de Ribelles, ubicado en el este de la actual Girona. Ribelles tiene presencia en la costa, y en dicho señorío se incluye el pequeñísimo emplazamiento de las islas Formigues, un archipiélago de numerosos islotes y rocas.

El padre de Constantí, don Enric de Friberos fue un capitán al mando del marino basiliato Roger de Lauria. Luchó en 1285 junto a éste en la batalla contra la dinastía francesa de los Capetos, en la llamada “cruzada contra los aragoneses”. El de Lauria y don Enric defendieron la costa de Calella de Palafrugell, dando victoria a su Majestad Pedro el Grande frente a los inútiles intentos de Felipe III, el Atrevido, a efectuar el golpe.

Posteriormente, en tiempos de Jaime II, don Enric expulsó a los franceses del Valle de Arán, y como agradecimiento éste le concedió el Señorío de Ribelles y su título nobiliario. Las Islas Formigues, donde una vez hubo luchado, quedaron dentro de su propiedad. Años después, su hijo Constantí heredó el Señorío y tuvo también un hijo, Antón de Ribelles y Laforet.

Cuando el Rey Jaime II de Aragón entregó la jurisdicción de Ribelles a don Enric, éste mandó construir un pequeño castillo-fortaleza sobre uno de los islote de las islas Formigues. Debido a su particularidad (un castillo en una isla), con el tiempo pasó a convertirse en destino de peregrinación de muchos viajeros hasta que, en los últimos años, se reconvirtió el lugar en un monasterio de clausura, el Monasterio benedictino de Formigues.

II. Sobre la villa de Palamós

En el año de 1277 el rey Pedro III adquirió el Castillo de Sant Esteve, de cimientos romanos, y mandó fundar la villa por su gran refugio costero para buques, e impulsándola con los privilegios de la Carta Puebla y la creación de un mercado semanal. También compró el terreno en el que se asentó posteriormente la villa y dio a Astrugo Ravaya el encargo de fundarla, como excelente lugar de refugio para que los buques, en caso de temporales, acudiesen a dicha bahía.

PRELUDIO PARA EL DIRECTOR

Constantí de Ribelles, dueño del Señorío homónimo, le ha pedido encarecidamente al Abad del Monasterio de Formigues un favor: trasladar a su convento a su primogénito, Antón, ya que ha sido acusado de herejías y otros pecados por la propia iglesia (concretamente la Inquisición aragonesa, fundada antes que la Castellana, en el año 1249). En el monasterio, según el deseo de Constantí, su hijo debe ocultarse.

En realidad los tribunales inquisitoriales franceses de Languedoc, a petición del actual monarca francés Felipe VI de los Valois (recién coronado), han presionado a la nueva Inquisición de Aragón, recién fundada como quien dice, para que capture en secreto a los más allegados a Alfonso IV (rey aragonés hijo de Jaime II), quizá por venganza a la vieja y antañña malograda “Campana contra Aragón” de su predecesores Capetos. Don Constantí y su familia están en ese punto de mira...

Constantí no sabe nada de esta trama, sólo que algunos espías le han avisado de los rumores sobre una especie de junta o asociación interesada en capturar a su hijo, algo así como “Vera Lvcis”, por lo cual le pide el favor al abad de esconderlo un tiempo en su monasterio. Debido a la presión de don Constantí (y una buena suma de dineros y favores), el abad de Formigues acepta el encubrimiento, haciéndolo ingresar como falso novicio. Habiendo ya cruzado el mar hasta el islote donde se encuentra el monasterio, Antón enviaba una paloma mensajera a su padre cada día para hablar con él, a lo cual éste le respondía con las novedades, si las había, acerca de la tensa situación. Ésto se repitió durante los diez primeros días, pero hacía cinco que Constantí no recibía noticias de su hijo (la paloma no llegaba).

Cabe decir que los monjes se abastecen de los suministros que pescadores y comerciantes les transportan, aunque también navegan hasta la costa para adquirir productos. Desde hace unos días algunos de estos proveedores mercantes rehúsan de ir allí, puesto que han pasado por las aguas cercanas y han visto restos de barcasas y suministros flotando a la deriva, tal que si fuera de naufragio o ataque. Tampoco se ha visto en ese tiempo a ninguno de los monjes de monasterio ir a la costa. Incluso dicen los pescadores costeros del señorío que una noche hubo un incendio en alta mar, cerca de uno de los islotes, como originado de la nada, pues *¿qué podría arder tan fuertemente en el agua?*

Ha llegado también a los oídos de Constantí que en algunas de las aldeas que componen el Señorío de Ribelles esos restos a la deriva y fuego en la mar no son sino cosa de su hijo Antón, fruto de sus supuestas brujerías. Con estos rumores pululando por ahí, Constantí teme que el Santo Oficio de Aragón investigue en el Monasterio estos sucesos y que a su vez capture a su hijo allí escondido, pues su juicio acabaría probablemente en ejecución por brujería (pese a su rango nobiliario). He aquí donde un grupo de valientes aventureros (los jugadores) aparecen en Palamós (por el motivo que sea, lo dejamos a la imaginación del director o ellos mismos), y para sorpresa de todos, un bonito encuentro con la soldadesca del gran Señor Constantí les espera...

LA AUTÉNTICA VERDAD.

Lo que se esconde tras la fachada, punto por punto

- Si el hijo de un gran señor como Constantí, pese a su sangre, ha sido acusado por el Santo Oficio, no es solamente por las diferencias de antaño (los de Valois contra los Aragoneses), sino porque Antón, efectivamente, practica en secreto las artes arcanas más oscuras (sin que lo sepa Constantí). Esto se debe a que incluyó en la tripulación de uno de los barcos de su padre a un siervo personal (cuya principal ruta era Córcega-Génova-Barcelona-Palamós), y buscó y encontró en uno de tales lugares la piedra de Gul, como Antón le había pedido. El siervo, además, le trajo un libro adquirido en Génova y escondido en las bodegas, llamado “Ave Satani”.

- El incendio que dicen algunos pescadores haber en el mar cerca de las Formigues es en realidad un motín a bordo con una drástica resolución. Una coca de construcción francesa viajaba repleta de soldados desde la costa sur de Francia hacia la Serenísima República de Génova. Se desviaron de su ruta por el ataque de unos piratas berberiscos, a los cuáles lograron hacerlos prisioneros. Dos noches después, debido a las numerosas bajas francesas en el lance, se organizó un motín berberisco que acabó tomando las riendas de la coca, arrojando a los franceses por la borda y dirigiendo la nave al sur.

Claro que, una de las noches (según podrá contar el soldado Corentin [ver más adelante]), los barriles de las bombardas de la coca se derramaron por el oleaje y se prendió un fuego accidental, haciendo explotar el navío a media legua de las Islas Formigues y encallando en uno de los islotes. No obstante, el temporal no tuvo nada que ver con el derrame, sino que una serpiente marina (pag. 296) azotó la nave (atraída por la magia oscura que Antón practicó desde su residencia en Formigues para intentar protegerse de la llegada del Santo Oficio...).

- Algunos piratas berberiscos lograron sobrevivir a la zozobra. Llegaron a la isla del Monasterio acabaron con la vida de los monjes por el temor de que se supiese en la costa de su presencia. Claro que Antón logró esconderse en una caverna natural bajo un islote de Formigues. Antón permanece allí, creyendo que los miembros de la Inquisición aragonesa han asaltado el monasterio (no sabe que son piratas). Es por eso que, por precaución, dejó de enviar las palomas a su padre. Ahora Antón tiene una última carta bajo la manga: lleva consigo el “Ave Satani” y un anillo mágico de extraordinario poder, y está dispuesto a usarlo para evitar a los miembros del Santo Oficio.

* * *

Nota. Es posible añadir una “Introducción para Jugadores” describiendo ciertos elementos del apartado “Algunos antecedentes: el Señorío de Ribelles”.

Aventura para 3 jugadores, preferentemente hombres de acción, con un buen estado físico, con muchas ganas de aventuras. El riesgo y las sorpresas están aseguradas.

I. UN TRABAJO FORZOSO

*Año de Nuestro Señor de 1327, en el Señorío de Ribelles, Corona de Aragón
15 de Julio, Palamós. Media mañana...*

Por diversos motivos, los jugadores llegan Palamós, villa costera en el litoral de Girona. Es día de mercado y si el Director lo cree conveniente, puede ubicar su celebración el mismo día de la llegada de los jugadores, posibilitándoles la adquisición de productos, como comestibles y algunas armas/armaduras.

Los jugadores podrán descansar en la posada de “Cen Gots” (“Cien vasos”), que además es taberna por ser de dos plantas. Tanto en este lugar de descanso como anteriormente en el mercado, podrán oír algunos de los rumores de los más allegados a la costa, tales como “algo que desde hace días se movía en el agua y volvía bajo ella”, o “un lagarto cual culebra, de más varas que una galera...” (referido a la serpiente marina). Estando en el mercado o saliendo/entrando en la posada (o cuando estime oportuno el DJ) un grupo de seis soldados armados les salen al paso. Todos llevan espada envainadas y armaduras. Uno de ellos posee unas facciones muy pronunciadas, viste de sobreveste oscuro y escudo de Ribelles, y su semblante es serio.

El tipo se acerca a los jugadores mientras el resto de soldados los rodean y sacan sus espadas casi al mismo tiempo, haciendo restallar sus vainas. Acto seguido el hombre de negro se presenta como Roc de Riera, capitán de la guardia personal de don Constantí de Ribelles, y les hace prisioneros (Sí, así por las buenas). La razón: *“delito de infamia de palabra contra don Constantí de Ribelles y Laforet”*. Los soldados se acercarán a los jugadores para escoltarlos espada en mano. Intentar zafarse y luchar es posible, pero no recomendable, debido a la superioridad numérica. En el caso de que alguno (o todos) logren escapar, algún otro soldado estará esperándole en una esquina o tras un árbol y acabará con su huida mediante un puñetazo imprevisto, quedando inconscientes y llevándoselos a rastras.

Los soldados llevan a pie a los jugadores al castillo de Sant Esteve, a media legua de Palamós. Allí reside Constantí de Ribelles. Una vez abran el portón de madera, los soldados de la fortaleza, se pararán en seco en el patio central y Roc de Riera mirará a los prisioneros con otro semblante, hablándoles calmadamente.

“Ruego las disculpas que don Constantí, señor de Ribelles y de éste, su castillo, me hace transmitirles para esta cuestión de poca verdad... Por supuesto, no sois acusados de nada y mucho menos cautivos. El señor desea ahora verles para explicárselo, y ruego que no le hagan esperar. Se encuentra ya a la espera en el comedor de la planta baja. Siganme.”

El portón es cerrado y seguidamente, Roc y los soldados se internan en el castillo, donde guardias y criados habitan y trabajan, conduciéndoles hasta un enorme comedor. Una vez dentro, los jugadores verán una mesa de ceremonias, como para hasta media centena de comensales. En un extremo de la mesa aguarda un hombre de pie, pensativo y con la cabeza mirando un enorme cuadro que preside la gran sala. Una tirada de **CUL x2** (x3 si son Aragoneses o Catalanes) les hará saber que es Roger de Lauria, un antiguo marino y militar a las órdenes de Pedro III el Grande. En el cuadro porta una espada de grandes dimensiones, con una especie de estrella puesta en su pomo... Don Constantí parece que está esperando a que los jugadores se acerquen y se sienten.

II. PROPUESTA Y PARTIDA

El noble se presentará cortésmente a los jugadores. Luego les aclara (que no disculpa), el embrollo de sus soldados: ordenó a Roc de Riera que buscara forasteros en Palamós para un encargo. Constantí le dará detalles:

“Os he llamado a mi presencia de esta manera tan tempestuosa por una razón; preciso de forasteros como vosotros para cierta empresa de la que pocas explicaciones puedo dar...”

Se trata de mi hijo Antón, mi primogénito. Ahora mismo se halla guardado y oculto en el Monasterio de Formigues, frente a la costa de Palamós. Por ciertos rumores de poco fundamento, el Santo Oficio pretende encontrarle y acabar con él, por lo que es preciso que me lo traigáis de vuelta para preparar su huida a tierras seguras, ¡no pienso dejar a mi hijo solo! Si aceptáis, partiréis esta misma noche en una barca hacia el monasterio; el resto... es cosa vuestra.”

Don Constantí no solo aspira a salvar a su hijo, sino también a su apellido. La recompensa será monetaria (entre 40 y 60 florines de oro aragoneses), además de la posibilidad de continuar su viaje (si es por el Mediterráneo) a cualquier destino marítimo dentro de las rutas de los barcos de Constantí (lo dejamos a los intereses de posteriores aventuras), o bien, si es en tierra adentro (interior de Aragón, Castilla, Navarra o dirección a Granada) con dos caballos para cada uno: uno de monta y un viejo jamelgo de carga para pertrechos y viandas. A discreción del director puede que Constantí apele a la súplica para salvar a su querido hijo.

Tras aceptar el rescate, el noble los mandará al puerto de Palamós al anochecer, tras anunciarles que Roc de Riera les acompañará. Si lo desean, los jugadores podrán adquirir parte de la recompensa para comprar armas o armaduras en el mercado (antes de que

anochezca), aunque cualquier villano de Palamós puede darse cuenta que éstos son a quienes se ha arrestado por orden por la mañana (ya pueden entonces dar buena excusa de su nueva libertad para no levantar ciertas sospechas). También podrán pasar la tarde en la villa y entretenerse admirando el puerto, bebiendo en alguna de las otras tabernas (incluso jugando a algún juego) o bien planeando cuidadosamente su “paseo” nocturno.

A la noche, una vez en el puerto, Roc de Riera les llamará la atención desde una pequeña zona bastante rocosa, donde se encuentra semioculto. Tras acercarse y hacerles un gesto para que le sigan, se internarán en una pequeña cala (una tirada de **Suerte x2** determinará si alguien resbala por una de las peñas costeras y se lleva una mala mirada de Roc), donde aguarda un bote. Una tirada de **Descubrir** mirando al mar (y con un *malus del 20%*) hará que los jugadores creen ver un reflejo en el agua, a alguna milla de la playa, que se eleva sobre el agua y vuelve a descender... (es la serpiente marina atraída por las magias de Antón).

La distancia de la costa a los islotes es de dos leguas. La barcaza parece estable para cuatro personas, y hay dos remos. Los jugadores habrán de tirar por **Navegar** para no desviarse demasiado de la dirección correcta. De no superarla, tardarán hasta una hora más en volver a poner la barca en dirección. Navegarán hasta el primer islote, en el cual se encuentra un puente que comunica con el del monasterio (no se puede acceder directamente). Éste es un buen momento para hablar con Roc de Riera, si es que tienen algo que preguntarle.

- *Roc lleva algo más de un año al servicio de don Constantí de Ribelles como guardia personal.*

- *Si les habla de su trato personal con Constantí o su hijo Antón, dirá que les considera personas de buen corazón. Con Antón no ha tratado mucho, pero parece un chico con un toque distinto a su padre, aunque no sabría decir porqué. Padre e hijo también se llevan bien.*

- *Además, hace tiempo que se enteró que don Antón le encargó a un capitán de navío de su padre (con quien Roc trabajó amistad y por eso lo sabe) que embarcara en su ruta a uno de sus siervos personales a través de los puertos del Mediterráneo que transitaba en sus rutas comerciales. Esto duró varias rutas. Desde entonces Antón se es ciertamente más reservado y se dejaba ver menos en el castillo. Su siervo fue enviado como novicio, al igual que Antón, a ocultarse en Formigues.*

Tras casi tres cuartos de hora de navegación y remo, el grupo llega al pequeño islote: no más alto y ancho que una casa de campesino. En un borde tiene cincelada escaleras muy toscamente que suben hasta el alto de la gran roca. Tras atracar delante de las escaleras (atando el bote con una cuerda en un saliente pedregoso), los jugadores y Roc subirán podrán subir las. Una vez en el altílo verán al fondo un conjunto de varios islotes más. Uno de los islotes es enormemente grande, tan grande que allí se encuentra ubicado el Monasterio de Formigues, pero, debido a la oscuridad, no lo ven (Roc les explica que está ahí). Sería un buen momento para encender unas antorchas.

El islote donde están está comunicado con el siguiente (donde se erige el monasterio) a través de un puente de seis varas. El puente está hecho de madera y cuerdas, y está resquebrajado y roto en ciertas partes. Las olas azotan bajo éste y se balancea bastante. Solo queda caminar sobre él. El primero que lo cruce evitará pisar un tablón roto o que le azote una ola de gran dimensión si logra una tirada de **Suerte x3**. De no superarla caerá al agua (cuidado con los peñascos rocosos [daño de 2d6]); aunque, es posible evitar caer si supera una tirada de **AGLx3** para mantener el equilibrio, con lo cual el jugador quedará con el miedo en el cuerpo, pero a salvo. El resto de jugadores, ya sobreavisados, no tendrán problemas en cruzar el puente.

III. LLEGADA AL MONASTERIO

Al cruzar el puente, los jugadores podrán ver el Monasterio de Formigues frente a sí. Al dirigirse a la puerta principal verán de que hay cuatro cadáveres de benedictinos (por sus hábitos) en la entrada. Una tirada de **Descubrir** les hará ver algunos cuchillos árabes (teleks) junto a los cuerpos, y además que los monjes no han sido acuchillados, sino que presentan marcas... de mordiscos. Además, la puerta principal está abierta, y tiene restos negruzcos (sangre reseca). Justo antes de entrar, una tirada de **Escuchar** les permitirá discernir un fuerte “siseo” en el mar, que bien podría ser como el sonido que hace una guadaña al cortar la hierba (es la serpiente marina).

Dentro del monasterio, verán más cadáveres en el recibidor frente a la gran estatua allí ubicada de Roger de Lauria (aunque encontrarán más en el resto de salas, salones y celdas). Roc, tras acercar la antorcha, comprobará que Antón no está entre ellos, y propondrá inspeccionar el resto del monasterio de inmediato (si no lo hacen los jugadores). Éstos pueden recorrer cualquier lugar del monasterio (ver mapa en los Apéndices).

Los jugadores son libres de buscar a don Antón por donde quieran, pero en cualquier momento Roc de Riera desaparecerá. Si avanza por las estancias con los jugadores fingirá oír un ruido tras un pasillo, tras lo cual saldrá corriendo y no volverán a verle (de momento). Si se separan y Roc avanza solo, éste desaparecerá de igual forma. Recordamos que habrá más cuerpos sin vida por el monasterio: tanto monjes como berberiscos). El director es libre de ubicar los siguientes sucesos en las diferentes salas si son visitadas.

- Oculto en una esquina o debajo de un mobiliario, los jugadores se toparán con dos tipos que aún siguen con vida. Son dos de los piratas berberiscos del asalto francés, que han sobrevivido. Se sorprenderán al ver a los jugadores, y saldrán de su escondite muy despacio (sin perder los nervios). Se mirarán entre sí y murmurarán algo en árabe. Una tirada de **Idiomas, Árabe** (automáticamente a pj de etnia árabe) revelará lo que uno le dice al otro.

“este/éstos no es/son un “comehombres”, es/son otro/s cristiano/s fanático/s...”.

Tras ello embestirán violentamente contra los jugadores. Los dos piratas intentarán huir de la lucha cuando uno de ellos pierda la mitad o más de puntos de vida, pudiéndoselos encontrar en otras salas (o incluso en el exterior del monasterio).

-
- En otra sala encontrarán a un tipo encapuchado con hábito negro, tumbado en el suelo y apoyado en una pared. Se lleva una mano al estómago, y en su pecho, sobre la sobrevesta, lleva una esvástica invertida, cuya tirada exitosa de **Cultura x2** revelará vagamente a los jugadores que ese símbolo que utilizan esos a quienes llaman Fráteres de la Vera Lvcis. No se mostrará hostil y ni siquiera mirará a los jugadores, pues aunque nota la presencia de su llegada, cree que son otra persona... El encapuchado, aún cabizbajo, creyendo que el de Riera está frente a sí, hablará pausadamente debido a las heridas.

“Ese hereje acabará en nuestras manos. Ha levantado los muertos de este sitio cual siervo del Demonio. No se preocupe, señor Roc... ni la sangre noble previene las herejías...”.

Entonces mirará a los jugadores y se dará cuenta de que no son con quien creía hablar. Si los jugadores le aplican cualquier clase de **Tormento**, revelará que un grupo de tres fráteres miles (miembros armados de la congregación de la Lvcis) han llegado hace cinco días, avisados por Roc de Riera..., el cual (puede incluir) es un informador de la congregación de la Fraternitas desde hace un par de años.

- Si siguen buscando, los jugadores se encontrarán a los llamados por los berberiscos “comehombres”, que no son sino Muertos (pag. 352); cadáveres de los difuntos monjes del cementerio de Formigues, los cuáles han sido revividos por Antón como medida de defensa ante la llegada de los que pretenden capturarlo. El director podrá incluir de dos a cuatro muertos, tanto en una misma sala como repartidos en número y lugar.
-

- Si los jugadores cruzan la entrada de la torre (siempre que Roc de Riera haya desaparecido o se hayan separado en la búsqueda), podrán inspeccionar su interior: la primera estancia es la planta baja, espacio donde existen herramientas de trabajo del hermano herrero, algunos barriles con agua, telas para remiendos, cubos, etc. Una tirada de **Descubrir** hará ver a los jugadores una pequeña trampilla de madera bajo un barril. En su interior hallarán ciertas armas antiguas, quizá de la época en que el monasterio de Formigues era castillo: dos arcos sin cuerda, fragmentos de lanzas, escudos de metal viejos y algunas espadas herrumbrosas. El jugador que supere una tirada de **Memoria** se dará cuenta de que una de ellas tiene una estrella en su pomo: es la misma espada que llevaba Roger de Lauria en el cuadro de Constantí, la cual, por supuesto, es mágica (y aún está impregnada del hechizo Arma Invicta (pag. 180)). La espada aún está activada con el hechizo, y tan sólo habrá que entrar en batalla y agarrarla con fuerza para que haga ese efecto.

Subiendo las escaleras de caracol se encuentra la estancia superior (el espacio del centro de la escalera, de 1,5 varas de lado, es un lugar por donde podría caer perfectamente una persona). Es una especie de mirador o balcón (no es una habitación) a cielo descubierto. En época de plenitud del castillo hacía de faro para los navíos que llegaban al puerto de Palamós. Allí está Roc de Riera junto a un par de hombres encapuchados (miembros de la Vera Lvcis). Los tres tienen sujeto por los pies a un tipo con hábito, el cual está casi arrojado por una de las almenas de la torre. Es el abad del Monasterio, el Padre Tancredo. Roc de Riera le está interrogando, preguntándole la localización de Antón, aunque el Abad dice no saberlo... Finalmente los tres lo arrojan por la almena, y el grito de caída se ve interrumpido cuando milagrosamente su hábito se engancha en un saliente de la roca.

Mientras los jugadores oyen la petición de auxilio del abad, Roc y los encapuchados se abalanzarán contra ellos. Los PJ deben ser rápidos, pues en el 6º turno de lucha, el padre Tancredo caerá al vacío. Si

salvan al abad, éste los agradecerá y les contará que don Antón se escondió en la pequeña capilla del interior del cementerio, en el último islote de Formigues...

- Existe algo más por descubrir, siendo sólo posible desde aquella altura, en la torre. Una tirada de **Descubrir** permitirá a los jugadores divisar los restos de un barco en la parte posterior del islote en el que se encuentran. Al principio, en su llegada, no era visible, pero desde esa altura sí. Son los restos de un barco encallado (la coca francesa robada por los berberiscos). Los jugadores podrán ir a inspeccionar (saliendo por la entrada principal de monasterio (en esta nueva búsqueda podrán incluir a algún encuentro con otro de los “muertos”). Una vez allí, deberán tener cuidado para no ser golpeados por las enormes olas que azotan esa parte del islote, cuyas rocas, son tremendamente resbaladizas y afiladas...

Al acercarse, los jugadores escucharán gritos de auxilios procedentes del interior del navío. Si lo inspeccionan, bajo un montón de tablas verán a un tipo, un soldado francés. Habla bastante bien el español. Es posible levantar todos esos tablones tan sólo con una tirada **combinada de Fuerza** . El soldado tiene algunas heridas y magulladuras, aunque al estar atrapado no ha podido moverse en cinco días, justo cuando encallaron.

“ Vine aquí escondido en la bodega de mi capitán, un pequeño habitáculo secreto en su camarote. Yo era uno de sus consejeros navales, y lo conocía, lugar en el que he podido salvar la vida tras... tras la revuelta a bordo...”

Tras sacarle, el francés podrá contarles los sucesos en alta mar, cómo los piratas berberiscos tomaron el control, y cómo hubieron de encallar en Formigues. También les cuenta lo siguiente:

“Jamás vi cosa semejante... y era como serpiente enorme y silbante , y salía del agua, y era como si dos galeras juntas se arrimasen la una a la otra y entráranse en el agua, y luego salieran, y luego volvieran a entrar... La coca de mi capitán fue azotada en su casco, y levantada y rasgadas las velas a la vez... y en cuestión de un segundo, mientras estaba yo aún escondido en el habitáculo, oí como un estruendo procedente de un camarote cercano: supuse que eran

los barriles de la pólvora de las bombardas, que habíanse levantado con los azotes de aquella cosa... luego oí el desconcierto... En cuestión de unas horas los restos que aún flotaban (yo incluido) debimos encallar en la roca, pues no recuerdo mucho más. Lo último que se me viene a la mente es la huida de los berberiscos que sobrevivieron hacia el interior del islote”.

Una tirada de **Memoria** permitirá recordar los rumores de las gentes de Palamós sobre la criatura en alta mar, el reflejo en el agua antes de tomar el bote con Roc o el chirrido escuchado antes de entrar en el Monasterio. Una tirada de **Conocimiento Mágico** o **Leyendas** les hará sospechar a los jugadores que se trata serpiente marina. Si lo permiten los PJ, el soldado francés se unirá al grupo. Su nombre es Corentin de Vergnapol, (Podría ser divertido probar al nuevo aventurero con algún muerto más que les salga al paso antes de volver...)

IV. SECRETOS DE HOMBRE Y ROCA

Tanto si han salvado al abad Tancredo como si no lo han hecho, el único lugar en el que queda buscar a Antón es el el último islote, lugar donde se encuentra el cementerio benedictino. La tercera salida del monasterio (Iver mapa del lugar!) dirige, a través de una pequeña vereda sobre la roca, hacia un segundo puente de madera y cuerdas. Éste se encuentra colgando, como si alguien hubiera cortado sus cuerdas de sujeción desde el otro extremo. La distancia entre ambos extremos es tres varas de largo (no mucho). Ahora mismo, la única manera de cruzar esa distancia que queda hacer es un salto de longitud horizontal . Una pifia en este lugar puede ser un peligro excesivamente mortal debido a las cuantiosas rocas y la severidad de las olas golpeando fuertemente bajo su pies...

Tras superar la distancia, podrán alcanzar el cementerio. Es un recinto cuadrangular, con una pared de dos varas de alto que lo rodea. La entrada es un arco de piedra, y al acceder verán que hay varias tumbas abiertas (como desenterradas, tantas como “Muertos” haya querido añadir el Director a la aventura). En el fondo del mismo se alza una pequeña capilla de planta redonda, muro de mamposte y techo en forma bóveda cruzada. La puerta de entrada se encuentra abierta, y en su interior hay una imagen de una gran cruz de madera y un par de bancos largos junto a un reclinatorio y una biblia... pero allí no hay nadie.

Si inspeccionan un poco (no hace falta tirada), verán una losa del suelo que sobresale un poco: es una entrada. Si la levantan, los jugadores verán un oscuro túnel que desciende verticalmente, y notarán mucha humedad. El túnel posee muescas en su pared para descender. Si bajan, a media altura verán una inscripción en la pared de la roca:

“Aquí, bajo las aguas, yace Roger de Llúria, primer conde de Cocentaina y leal defensor de Aragón, Sicilia y Formigues. Sus restos descansan bajo el lugar que defendió”

Finalmente, el túnel se abre en una amplia galería inundada de agua a media altura. Será fácil **Nadar** (bonus +25%) hasta una pequeña escalinata, donde se encuentra un pequeño arco natural rocoso (salida de esa galería). Al cruzarlo, los jugadores observarán una segunda galería (toda seca), mucho más amplia, la cual está iluminada por una antorcha. Frente a sí encontrarán un conjunto de piedras colocados a modo de tumba, muy sencilla, sobre la superficie de la cueva. La tumba posee una lápida con forma de cruz y sobre el extremo superior de ésta cuelga un viejo casco oxidado. Si los jugadores se fijan bien, lleva grabado en su parte trasera el escudo de la localidad italiana de Lauria y el escudo de Aragón...

En una esquina de la cueva, además, los jugadores encontrarán al joven Antón (con un hábito de novicio), hecho un ovillo en el suelo. A su lado hay una espada tendida, a la cual observa mientras también os lanza miradas de desconfianza. Aunque los jugadores le expliquen la situación y su tarea de rescatarlo, no les creará (ya que sospechará que los jugadores pueden ser aquellos que quieren apresarle), y tan sólo una tirada de **Elocuencia** le hará entrar en razón (o bien si lo reducen con mediante **Inmovilización**). De lo contrario, se levantará e intentará dar espadazos poco certeros, pero cortantes. Una vez sosegado, si los jugadores le preguntan sobre ese lugar, Antón responderá que el Abad le dijo que, en caso de peligro, se escondiera aquí. Sin embargo, no sabe nada acerca de la tumba, que es el verdadero lugar de descanso de Roger de Lauria.

Al preguntarle por su supuesta afición a las “artes heréticas” lo negará, pero su cara denota otra cosa: acabará confesando que es seguidor de los conocimientos arcanos que casi ningún libro ofrece. Confesará que despertó a los “Muertos” tras muchos intentos (pues aún no controla demasiado la magia), para frenar el avance de los que le perseguían, mediante un anillo que encargó a un siervo suyo en un viaje (el cual, por cierto, ha sucumbido en el monasterio). Si los jugadores le preguntan por la “serpiente marina” negará saber de ella (fue atraída por la cantidad de intentos mágicos producidos en Formigues desde hacía días, pero no por voluntad de Antón). Si por alguna casualidad los PJ desentierran la tumba del de Lauria, podrán ver sus verdaderos restos, y un bonito pavés con los grabados del escudo de Sicilia y Aragón.

V. ¡ABORDADOS!

Una vez se sucedan las explicaciones, será hora de salir de allí. Deberán **Nadar** de nuevo todos. Cuando salgan del cementerio habrán de cruzar de nuevo la distancia entre los dos islotes con un salto o bien dejar que los jugadores tracen un plan (por ejemplo, pueden usar los bancos para construir alguna pequeña estructura que haga de puente, lanzar

unos ganchos al otro extremo, etc.). En su vuelta a la barcaza (en el primer islote) no se encontrarán con ningún Muerto o sorpresa adicional. Ésta, recordamos, sólo tiene capacidad para cinco personas, pero es posible que el grupo tenga un número mayor (los jugadores, el abad Tancredo, Antón, el soldado Corentin, Roc de Riera si es que lo capturan... etc.), por lo que en tal caso deberán realizar un par de viajes (ida y vuelta) para el transporte. En éste momento de la aventura estará a punto de amanecer y en alguno de los dos viajes en barca (o tan sólo si necesitan hacer uno), verán, oirán y notarán como el agua a su alrededor se va agitando...

En esos momentos, la serpiente Marina escuchará el avance de la barca, saldrá del agua y atacará al grupo. Huir es difícil, aunque la espada hechizada de Roger de Lauria puede ser una gran aliada. Sólo podrán luchar dos personas de pie en el bote (más personas de pie se entorpecerían entre sí), y tan sólo acertarán a la criatura cuando ésta se acerque a embestirles. Si la situación se complica, cabe la posibilidad de que se vea la lucha desde el puerto Palamós, y en cuestión de varios asaltos una galera y dos fustas llenas de soldados de Constantí acudan a auxiliar a los jugadores. Ésto es debido a que las órdenes de éstos eran hacer guardia nocturna para recibir a los jugadores y a don Antón. Sea como fuere, Antón arrojará su anillo al mar, pues sabe de la maldad que podría acarrear en malas malas (no es que se haya arrepentido de usar las artes arcanas, tan sólo es precavido...).

Una vez en el castillo de Sant Esteve, don Constantí se reunirá con su hijo, en la misma plaza de armas, y tras un intenso reencuentro, saldrán enseguida al patio diversos criados, algunos pajes montados en caballo y una montura preparada para marchar, pues Constantí ha ido preparando toda la noche la marcha de su hijo a Castilla. Si los jugadores le cuentan la traición de Roc de Riera, Constantí se escandalizará del asunto y lo maldecirá amargamente. En el caso de que haya sido capturado y traído con vida se le ejecutará al día siguiente en el castillo, en privado (pues aunque espía, es miembro de la Vera Lvcis). Si regresa el francés Corentin de Vergnapol, se le agradecerá su aportación y se le embarcará de inmediato en un mercante rumbo a Francia.

En medio de la tensa y rápida situación, el señor de Ribelles agradecerá a los jugadores su ayuda, entregándoles los caudales acordados y los viajes prometidos. El director, si así lo desea, puede continuar con un segundo encargo de don Constantí, que es acompañar a su hijo hasta el seguro reino castellano... Los jugadores podrán quedarse la espada de Roger de Lauria, aunque si la entregan a don Constantí éste puede recompensarle con terrenos o propiedades dentro del Señorío o Palamós, o incluso la entrega de una galera para sí, amarrada en el puerto de la villa.

– FIN –

RECOMENPENSAS

- Por sobrevivir a los sucesos, 10 p.Ap.
- Por Rescatar a Corentín de Vergnapol, 5 p.Ap.
- Por rescatar al Abad Tancredo, 5 p. Ap.
- Por descubrir la espada de Roger de Lauria y usarla en la aventura, 5 p. Ap.
- Por derrotar a la serpiente marina, 15p. ap.

DRAMATIS PERSONAE

ROC DE RIERA

FUE: 15 Altura: 1,80 varas.

AGI: 15 Peso: 125 libras.

HAB: 20 RR: 60%

RES: 15 IRR: 40%

PER: 10 Aspecto: 16

COM: 15

CUL: 10

Protección: Coracina (5 punto de protección), Bacinete (4 puntos de protección)

Armas: Espada Bastarda 65% (1D10+1D6)

Competencias: Mando 50%, Saltar 50%, Cabalgar: 60%, Pelea 40 % Descubrir 55%, Esquivar 35%

Hechizos: Ninguno

ABAD TANCREDO

FUE: 10 Altura: 1,66 varas.

AGI: 10 Peso: 130 libras.

HAB: 15 RR: 80%

RES: 10 IRR: 20%

PER: 15 Aspecto: 16

COM: 20

CUL: 20

Protección: Hábito (1 punto de protección)

Armas: Carece

Competencias: Teología 85%, Leer y Escribir 65%

Conoc. de Área 40%, Leyendas 40% Elocuencia 35%

Hechizos: Ninguno

SOLDADOS DE CONSTANTÍ

FUE: 20 Altura: 1,73–1,75 varas.

AGI: 15 Peso: 125–130 libras.

HAB: 15 RR: 75%

RES: 15 IRR: 25%

PER: 15 Aspecto: 16–18

COM: 10

CUL: 10

Protección: Gambeson reforzado (3 puntos de protección), Capacete (2 puntos de protección)

Armas: Espada Bastarda 65% (1D10+1D6),

Escudos 45%

Competencias: Mando 50%, Conocimiento de Área 50%, Descubrir 55% Esquivar 35% Pelea 40 %

Hechizos: Ninguno

FRÁTERES MILES (DE LA VERA LVCIS)

FUE: 20 Altura: 1,79–1,83 varas.

AGI: 15 Peso: 125–135 libras.

HAB: 15 RR: 40%

RES: 15 IRR: 60%

PER: 10 Aspecto: 16–18

COM: 10

CUL: 15

Protección: Vélmez (2 puntos de protección), Grebas de Cuero (2 puntos de protección) Brazales (2 puntos de protección) Capacete (2 puntos de protección)

Armas: Espada de Mano 65% (1D8+1), Escudos 40 %

Competencias: Cabalgar 50%, Saltar 45%, Teología: 65%,

Leyendas: 45%, Tortura 65%, Esquivar 45%

Hechizos: Ninguno

ANTÓN DE RIBELLES Y LAFORET

FUE: 10 Altura: 1,76 varas.

AGI: 15 Peso: 127 libras.

HAB: 10 RR: 35%

RES: 10 IRR: 65%

PER: 20 Aspecto: 17

COM: 15

CUL: 20

Protección: Hábito (1 punto de protección)

Armas: Espada Corta 35% (1D6+1)

Competencias: Conoc. Mágico 60%, Alquimia 40%, Corte 35%, Corte 45%, Leer y Escribir 50%

Hechizos: Anillo de Nigromante.

PIRATAS BERBERISCOS

FUE: 15 Altura: 1,65–75 varas.

AGI: 20 Peso: 115–130 libras.

HAB: 20 RR: 70%

RES: 15 IRR: 30%

PER: 15 Aspecto: 16–18

COM: 10

CUL: 5

Protección: Gambeson (2 puntos de protección), Capacete (2 puntos de protección)

Armas: Saif 60% (1D6+2), Telek 40% (1d3+2)

Competencias: Navegar 70%, Conocimiento de Área 50%, Descubrir 60% Tormento 45% Pelea 40%

Hechizos: Ninguno

CORENTÍN DE VERGNAPOL

FUE: 15 Altura: 1,80 varas.

AGI: 15 Peso: 125 libras.

HAB: 20 RR: 60%

RES: 15 IRR: 40%

PER: 10 Aspecto: 16

COM: 15

CUL: 10

Protección: Vélmez (2 puntos de protección), Grebas de Cuero (2 puntos de protección) Brazales (2 puntos de protección) Bacinete (4 puntos de protección)

Armas: Carece, Pelea 40 %

Competencias: Navegar 45%, Rastrear 55%, Cabalgar 60%, Descubrir 55%, Espadas 50% Esquivar 35%

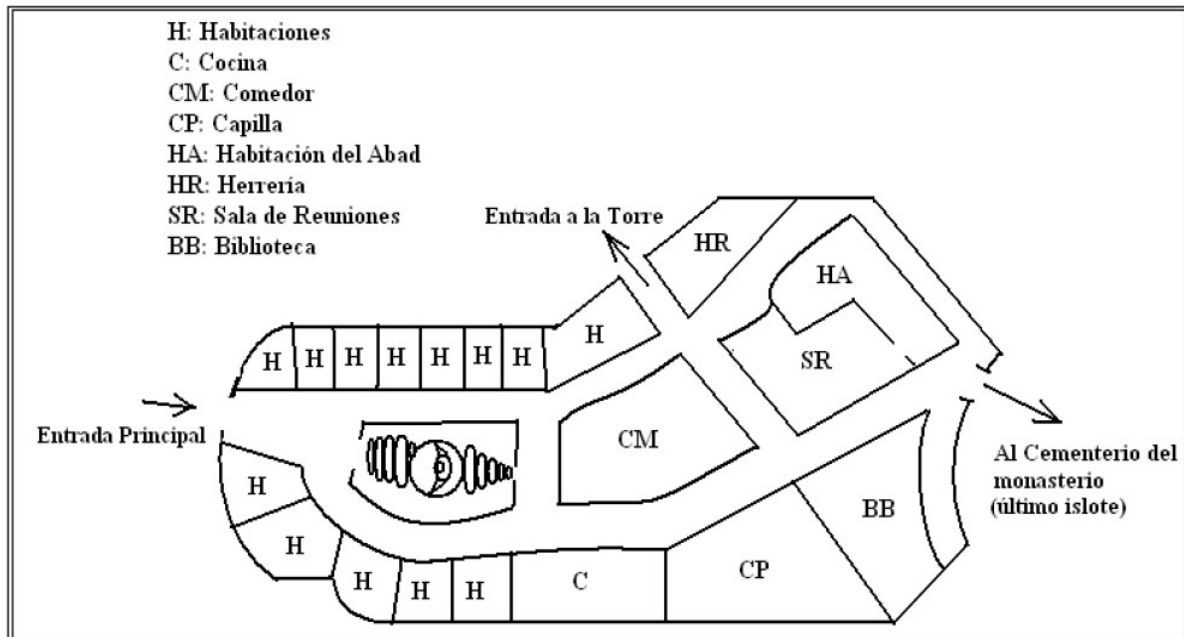
Hechizos: Ninguno

APÉNDICES

I. Mapa parcial de los islotes.

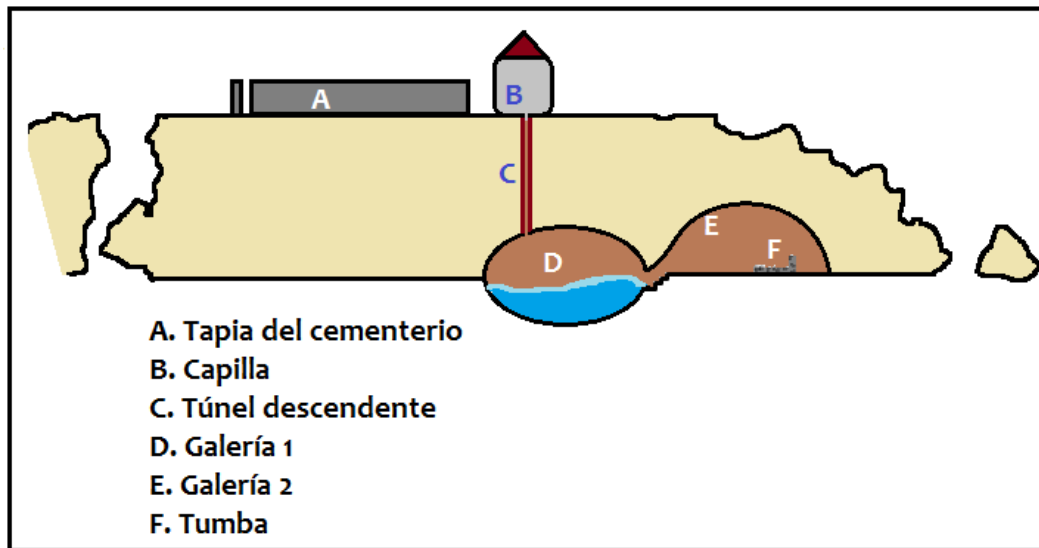


II. Mapa de la estructura del monasterio.



- **Habitaciones**, son los dormitorios de los monjes. Cada uno consta de una camastro de paja, una silla y una pequeñísima tabla de cuatro patas (como un reclinatorio sin apoyaderas) para arrodillarse y rezar.
- **Cocina**, aún hay restos de alimentos sobre una encimera principal. También hay cierto mobiliario donde se guardan platos y cubiertos. Anexamente hay una pequeña alacena para guardar cubertería y algo de paja.
- **Comedor**, sala comunal donde desayunan, comen y cenan los monjes. Es tan alargada que abarca prácticamente el largo de la sala; hay numerosas sillas.
- **Capilla**, lugar de rezo, misas y formulación de oficios sagrados. Consta de dos filas de tres bancos cada uno, un reclinatorio, altar (de un peldaño) y dos imágenes: Virgen y San Jordi ambos dos ubicados en las paredes.
- **Habitación del Abad**, se trata de la habitación personal del cargo de Abad, provista de una cama con mayor dimensión, dormitorio, un pequeño armario y una alfombra bajo todo ello.
- **Herrería**, Hay una pequeña herrería dentro de los muros del monasterio, con una chimenea y salidas de humo a través de la pared. Hay numerosos utensilios de herrero o herramientas comunes (cuchillos, tenedores, herraduras, etc.), aunque ningún arma o armadura.
- **Sala de Reuniones**, lugar donde se reúnen los monjes para tratar temas de cierta importancia o bien sala de visitas donde acceden invitados al monasterio (si los hay). Posee una mesa central redonda y ciertas sillas que la rodea; no hay ningún mobiliario más.
- **Biblioteca**, en este lugar de tres estanterías y algunos asientos-escritorios se guardan innumerables copias de la biblia, así como algunos legajos del señorío de Ribelles, como por ejemplo la modificación del castillo de Formigues en el monasterio actual.
- **Salidas del edificio**, el monasterio en si tiene tres entradas/salidas. la primera es el portón principal por el que acceden los jugadores por primera vez; la segunda es una puerta que accede a la torre del monasterio (que se yergue sobre el tejado) y la tercera es la que da al camino del cementerio de Formigues (lugar donde entierran a los monjes fallecidos).

III. Del escondite de Antón (cementerio, capilla y galerías)



FORMIGUES

Una aventura para

Aquelarre

por Orthanc