

L'Ultim Càtar

(Inconcluso)

Por Hermes

Diu la llegendà....

Que en el 1244 la fortaleza de Mont Segur, en el sur de Francia caía en manos de la inquisición. Más de 200 perfectos fueron ejecutados en la hoguera. La gran herejía cátara había sido exterminada, por completo, pero el conde Arnaud du Montnoir, un perfecto cátaro pudo escapar y atravesar los Pirineos refugiándose en la corona cataloaraagonesa.

Dice la historia que el conde cátaro se instaló en el pueblo de Les Creus y allí vivió hasta el fin de sus días, el conde fue enterrado en la cripta de la iglesia del pueblo. Dicen que se llevó consigo el *Liber Albigenensis*.

A la ciutat comtal

Corre el año 1346 en la ciudad de Barcelona, estamos a mitad de enero y "*fa un fred que pela*" en la ciudad condal. Ningún PJ posee un oficio en estos momentos y se dedica a encontrar uno por la ciudad, no es necesario que se conozcan entre sí. Lo que sí debe saber cada PJ es que mediante un conocido tienen una cita con un tal Josep Martell, un hombre que les puede encontrar un "*treball*", también saben que lo pueden encontrar esa misma tarde en la plaza del Blat.

La plaza del Blat es el centro comercial de la ciudad, está lleno de puestos y tenderetes de comerciantes¹²⁷. A los jugadores no les costará reconocer a Josep Martell ya que le reconocerán porque tiene una parte de la cara quemada. Martell se encuentra en una esquina de la plaza hablando con algunos hombres, es alto y aunque no está robusto está fibrado, tiene bigote negro y pelo corto. Aparte de la citada quemadura parece ser una persona a la que no se le pueda hacer bromas. Si se dirigen a él, les atenderá seriamente pero con interés. Referente al trabajo les dirá que sabe algo por 2 croats de plata. Una vez pagados los PJs sabrán que esa misma tarde han de dirigirse a la playa, allí en una mesa hay un hombre que necesita gente para un viaje a alguna parte del Mediterraneo. Si algún PJs desgraciado le pregunta por su cara, Martell responderá amenazadoramente que el trabajo de herrero puede ser muy peligroso y no dirá más.

Lo que no saben los PJs y Martell es que la persona con la que se entrevistarán en la playa es un timador. Josep debe ser llevado como si una persona peligrosa pareciera.

Los PJs llegan al barrio de la Ribera, la zona portuaria de la ciudad, si bajan por cualquier calle llegarán a la misma playa. Aquí hay mucho ajeteo de mercaderes, marinos, carga y descarga de mercancías¹²⁸... Junto a la playa hay una tabla de madera encima de dos barriles y detrás sentado en un taburete hay un hombre gordo, bajito, calvo con gafas y un poco de barba canosa, aunque no viste espectacular su ropa no es humilde. En la mesa hay papeles, una pluma con su tintero correspondiente. Se hace llamar Jaume el Sicilià y es un perfecto embustero y charlatán; habla tanto catalán, castellano como italiano. El vil Jaume embaucará con su charlatanería a los PJs diciendo que es el patrón de una coca atracada en el puerto de Sitges (que es el auténtico puerto que usa Barcelona) y que el lunes (hoy estamos a viernes) se embarca hacia Sicilia con un cargamento de materias manufacturadas y en Sicilia se recoge un cargamento de grano para vender en Barcelona. Jaume dirá que necesita a marineros y además el consolat de Mar necesita a soldados, médicos en fin que sean de la profesión que sean los PJs. El consolat necesita miembros y paga muy bien. La declaración de Jaume ha de ser larga y charlatana pero a la vez convincente. Pero siempre hay un pero: los PJs han de pagar 5 croats de plata

ya que hay que pagar una tasa suplementaria al veguer. Una vez pagados han de firmar unos papeles, una simple cruz basta. Si alguien sabe leer y lo desea, parece ser una confirmación de que la persona firmante le ha dado dicha cantidad a Jaume. Si le preguntan les dirá que es para controlar quien paga o no, si por el contrario le preguntan pero no lo han leído les dice que es el contrato y la garantía por la que han conseguido el trabajo. Han de presentarse el lunes al mediodía en el puerto de Sitges, Afortunadamente para ellos nunca llegarán a Sicilia.

Por cierto, los animos en el barrio de la Ribera están muy calentados, debido a una serie de continuos robos en la vecindad, así que si algún PJ decide robar y es descubierto, el barrio puede levantarse en armas y acabar la situación en un linchamiento popular, así que cuidado PJs ladrones.

Entre este episodio y el inicio del siguiente todos los PJs deberían acabar conociéndose y encontrarse todos juntos en la escena del crimen del siguiente episodio.

Asesinato en la noche

Ya hace unas horas que ha oscurecido ya que estamos en enero, deja a los PJs que hagan lo que deseen durante algunas horas, porque en algun momento de la noche se encontrarán andando por una solitaria calle del barrio de la Ribera cuando ante una tirada de **Escuchar** se oirán unos ruidos de una calle cercana a los PJs. Al acercarse, automáticamente oyen un grito y ven surgir de la calle a un hombre bajito sucio y medio deforme que sale corriendo en dirección contraria a donde están los jugadores. Si lo intentan seguir no lo alcanzarán aunque lanzará una exclamación en francés: habrá dicho "Mierda" en ese idioma. Se trata de Gascoigne el tuerto, volverá a aparecer.

En medio de la calle hay un caballo blanco y a su lado en el suelo hay un noble desangrandose de una herida en el vientre. Los PJs se encuentran con un noble que ha sido apuñalado y apenas tiempo de registrar las alforjas del caballo, en las que hay material diverso, unas cartas y poco más. La herida parece grave, si los PJs no tienen conocimientos curativos piensan que se va a morir, el moribundo intenta hablar y recitará una frase aunque lo hará en francés. Si alguien lo entiende habrá dicho: "Benedicidnos señor y rogad por nos". Al decir esto se desploma y el noble ha muerto (al menos eso parece). Si alguien ha entendido la frase y pasa una tirada de **Teología** -50% sabrá que esa frase forma parte de un ritual llamado *Melioramentum* que realizaban los cátaros.

A todo esto se ha ido abriendo ventanas y los vecinos se asoman alarmados, gritan y dan la voz de alarma. Todo el vecindario se ha despertado y está realmente furioso ante la avalancha de robos que hay en el barrio y los PJs van a ser los cabezas de turco. Antes que puedan escapar 1D8+2 vecinos armados van a reducir a los PJs; en los turnos 3 y 5 reciben 1D4 vecinos más. Al 8º turno llegará la guardia de la ciudad (los jurats). La conclusión es fácil los jugadores son arrestados, bueno el máster puede ser generoso y dejar escapar a alguno.

El camino a prisión no será fácil todo el barrio se dedicará a tirar piedras a los PJs, a los que han confundido con ladrones. Cada jugador que falle una tirada de Suerte recibe una pedrada perdiendo 1D4 pts de daño.

Los jurats conducen a los PJs a los sotanos del Castell¹²⁹, donde están las mazmorras muy frías, húmedas, sucias y llenas de ratas. Los PJs pasarán la noche en la mazmorra helada, una sala cuadrada de piedra con una puerta de madera con una rejilla para ver.

¹²⁷ Véase pág. 43 de *Dracs* para más información.

¹²⁸ Véase pág. 44 de *Dracs* para más información.

¹²⁹ Véase pág. 40 de *Dracs* para más información.

Parece que las cosas no les van muy bien a nuestros jugadores cuando habían conseguido un oficio se han involucrado en un misterioso asesinato y ahora están en una sucia cárcel, en fin que esta situación durará hasta la tarde, momento en el que un jurat abrirá la puerta de la celda y les dice que son libres. Pues resulta que el noble asesinado no murió y le contó a la guardia quien fue el auténtico atacante y por eso liberan a los jugadores, eso sí en toda la noche y el día no han probado bocado. Antes que salgan del Castell dos jurats llevan encadenado a una persona familiar para los PJ: Jaume el Sicilià que está gritando que se ha cometido un gran error, que él es

dueño de una gran red de comercio por el Mediterraneo. Si preguntan por él les dirán que se trata de un timador, que engañaba a la gente enrolándola en un barco inexistente rumbo a Sicilia y habían de pagar 5 monedas de plata para viajar en él: ya llevaba 200 monedas.

Bueno al final se han vuelto a torcer las cosas a los jugadores. Además los jurats no atienden a razones y no piensan devolver ningún dinero, pero a la salida del Castell hay una persona que quiere hablar con ellos.