

Akelarre

Primera parte: El Gran Mal

BESALÚ

Introducción

Nos encontramos en los últimos días de verano del año 1348. Los personajes, por diversos motivos, se encuentran en la población de Besalú. Los comerciantes porque viven en la ciudad dedicados a sus negocios, los campesinos labrando sus tierras, los soldados restableciéndose de sus heridas y gastando su paga tras la finalización del conflicto entre Pere el Cerimoniós y Jaume III. Si no todos, si la mayoría deberían tener su familia en la villa, es decir, algo que los ate al lugar y les impida irse a la mínima señal de peligro, como sin duda se producirá.

Un enfermo en la calle

El tiempo en la época del año en que nos encontramos es inusualmente frío para lo que es habitual, y las oscuras nubes amenazan con dar paso ya a las primeras lluvias importantes de la temporada. Los pjs se encuentran andando, cerca del mediodía, por las inmediaciones del Carrer del Canó, situado cerca de la Plaza principal y el Prat de Sant Pere. El aire es frío, sopla un fuerte viento proveniente del este, y la hora de comer se acerca. En estas nos encontramos, esquivando niños que juegan por las calles, cuando a los pjs les llamará la atención un tumulto que proviene de uno de los callejones laterales de la calle del Canó. Si echan un vistazo verán que un grupo de unas cinco personas se encuentran apelotonadas observando algo caído en el suelo. Mientras se acercan, uno de los allí presentes se levanta y pide a alguno de los que estén cerca –pueden ser los pjs –que vaya corriendo a buscar a Salvador, el médico.

Si deciden ir a buscarlo, no tendrán que andar mucho. Salvador tiene su casa a no más de dos calles. Tras esquivar un par de perros sueltos y no patinar en un charco de vayera a saber que, nuestro esforzado personaje llega a las puertas de la casa del galeno. Tras golpear con ganas y esperar unos segundos, abrirá la puerta su mujer, Rosa, una moza de baja estatura y enorme corpachón, y de quien dicen las malas lenguas que es la que viste los pantalones en casa. Detrás de ella, el hijo de ambos, Roger, observa al recién llegado con la curiosidad propia de un niño de cuatro años. Rosa explicará que su marido está comiendo, que cuando acabe ya irá para allá. Fruncirá el ceño si el pj insiste e intentará largarlo por las buenas, y si no por las malas cerrándole la puerta en las narices a menos que el sorprendido personaje logre una buena tirada que permita convencerla que lo deje pasar. Si lo logra podrá pasar al interior de la casa, donde Salvador se está zampando con verdadero deleite un buen plato de algo que debía estar riquísimo, pues lo cierto es que no ha dejado ni la muestra. Contrariado por ver interrumpido su comida, soltará un soplido, se levantará y procederá a coger sus cosas mientras le va pidiendo al pj detalles de lo ocurrido. Todo el mundo sabe que Salvador tiene muy mal humor pero es el mejor médico –por no decir el único bueno, descontando al de los judíos –que hay en Besalú. Una vez listo, ya podrán salir a la calle.

Si por el contrario el personaje fue incapaz de convencer a Rosa que le permitiera entrar no tendrá más remedio que regresar y contar su fracaso, a menos que monte tal escándalo que obligue a Salvador a salir a la calle y acompañarlo.

Pero si ni de eso fue capaz, llegará al lugar donde está reunida toda la gente con el rabo entre las piernas. Ahora ya son más de doce los que allí se encuentran, y siguen llegando a cada minuto que pasa.

Si Salvador ha ido hará un examen rápido del hombre allí mismo, pero tras unos minutos pedirá unos voluntarios que lo recojan y lo lleven a su casa, pero en ese momento alguien comentará que al individuo lo han visto alojado en la posada de Melcior. Pues para allá.

Si por el contrario Salvador no ha ido, igual que el punto anterior uno de los allí reunidos recordará haber visto al desconocido por la posada de Melcior, así que decidirán llevarlo hasta allí y luego avisar a Salvador para que vaya a visitarlo.

¿Y quien es y en que estado se encuentra el pobre hombre, que tal revuelo ha causado? Pues según parece, es un forastero, pues nadie del Besalú lo conoce. De unos treinta años, constitución recia, pelo

BESALÚ CAP A L'ANY 1300



1. Monestir de Sant Pere.
2. Porta de Sant Pere.
3. Hospital dels pobres de Sant Julià. Acomençament del segle XIII ja funcionava.
4. Prior de Sant Pere. Conegut així des del segle X. Estava destinat a cementiri del monestir de Sant Pere.
5. Capella de Santa Fe. Depenia del monestir de Sant Pere.
6. L'actual casa Lauda era aleshores la residència dels Cornells.
7. Coromina de Sant Pere. Espai fora muralla situat vora el començament del carrer Ganganell i del passeig Pere Puig. A principis del segle XIII, el monestir de Sant Pere, hi va impulsar la construcció d'unes quantes cases.
8. Portal de Portaguesa o de l'Aigua. Porta de la muralla del segle XI que estava ubicada en el cap de l'actual carrer del Ganganell. Estava protegida per una torre.
9. Carrer del Ganganell. L'avors el torrent que hi passa per sota anava descobert en tot aquest tram. No es va cobrir fins a mitjan segle XIV.
10. Porta de Sant Vicenç. Era un portal de la muralla del segle XI que menava a la plaça o cementiri de Sant Vicenç pel carrer actual de Sant Vicenç.
11. Torre de la muralla del segle XI que, a començaments del segle XIV, s'integrava dins la propietat d'Amal Toró.
12. Bany pública carrer dels banyis. Ambdós s'esmenten a les darreries del segle XIII. Els banyis encara funcionaven en el segle XVI.
13. El carrer del Canó ja arribava a mitjan segle.
14. L'edifici conegut avui com la Cúria real era el 1300 la residència del jueu Astruc Jacob.
15. Sobre el que ara és un hort s'hi bastien les cases dretes del carrer de l'hospital.
16. El nom del Portal prové del portal de la muralla que aleshores rebia el nom de portal de les Assenadores o d'en Cloies.

17. Aquest espai estava densament urbanitzat amb lles de cases que es projectaven des de la muralla del flanc fins al carrer de les Assenadores a les immediacions de la plaça.
18. Plaça. Era el centre comercial i públic de la vila perquè, ja en el segle XII, s'hi celebrava el mercat.
19. Plaça dels jueus. El 1300 ja tenia aquest nom.
20. Sinagoga. Els jueus de Besalú la van construir el 1264.
21. Portal dels jueus. Porta de la muralla que va desaparèixer en el segle XVII.
22. Carrer del Port Vell. Als cases a banda i banda del vial s'hi concentrava la major part dels jueus de la vila.
23. El pont. Basteix en el segle XI va patir moltes restauracions. Les torres es van afegir en els darrers anys del segle XIV.
24. Torre i portal de la Força. La torre, d'època carolíngia, ha desaparegut però el portal, obert en el segle XI, s'ha conservat perfectament fins avui.
25. Torre d'època carolíngia de la muralla del carrer Rocafort. Entre la muralla i les cases hi havia un pas de ronda que es va cobrir amb volta en el segle XVI.
26. Carrer medieval avui desaparegut.
27. Portal de Rocafort.
28. Porta del Castellar segon portal de Rocafort. Al any mil se l'esmentava com a porta de Besalú.
29. Torre Lardera. Des del segle XI va rebre aquest nom. Només se'n conserva la base.
30. Barris fora muralla dret de Sant Martí de Capellada. Es va consolidar en el segle XIII.
31. Església i cementiri de Sant Martí de Capellada.
32. Portal i torre del Castellar. D'origen carolíngia, van desaparèixer a final del segle XIV amb la remodelació de la muralla impulsada pel rei Pere el Cerimoniós.
33. Casa d'Abraham des Catlar. Prestígio jueu de Besalú.
34. Torre rodona del castell comtal. Es va construir en el segle XI. Avui només se'n

conserva el basament al capdamunt del carrer de la Devesa.
35. Muralla del castell comtal. Es va enderrocar en època moderna.
36. Priorat de Santa Maria de Besalú. Al nord hi havia el claustre que es va refer vers el 1302.
37. Cases del carrer de la Devesa. Es van edificar a partir del segle XII.
38. La Devesa del Monestir o simplement la Devesa. Per bé que la fesomia d'aquest sector ha canviat sensiblement el topònim popular s'ha conservat viu fins avui.
39. Barris de Bell lloc. Cases fora muralla bastides a redós de Santa Maria de Bell lloc.
40. Plaça, caminell i església de Santa Maria de Bell lloc. En el segle XI ja existien per bé que eren conegudes amb diferents noms i advocacions. El nom de Bell lloc es va anar imposant a partir del segle XIV.
41. Església de Sant Vicenç. Era la parroquia de Besalú.
42. Portal de Bell lloc. Porta de la muralla que rebia el nom per la proximitat de l'església homònima.
43. Torrent de Capellada.
44. Pont del Capellada.
45. Barris del Tonell. Avui radicalment transformat des que, en el segle XIX, es va obrir la carretera d'Olot.
46. Torre de Tonell. Torre de la muralla del segle XI que s'esmenta en els documents escrits a partir del segle XIII.
47. Portal de Tonell. Es va obrir en el segle XIII, rad per la qual se l'anomenava portal Nou.
48. Carrer de Vilatorrada. En el segle XIV ja rebia aquest nom.
49. Castell comtal.
50. Mòve o banyis jueus.



Ajuntament de la Comtal
Vila de Besalú

Disseny i text: Jordi Sagrera

TABLERIA 100

castaño y nariz prominente, viste unas ropas de cierta calidad. Se encuentra muy blanco, los ojos vidriosos y unos fuertes escalofríos recorren su cuerpo. Ninguno de los allí presentes, incluso Salvador, sabe que le ocurre, así que le realizará con él las curas habituales de la época, es decir, unas sangrías para eliminar el mal que contamina su sangre.

Entre varios llevarán al hombre hasta la posada, situada cerca del Carrer del Ganganell y vecina de donde viven, si no todos, si la mayoría de personajes, y por el cual discurre el torrente que lleva su mismo nombre. La posada es un edificio de dos plantas, típico de la época, regentado por Melcior y su mujer. Él, un antiguo soldado, heredó el negocio tras el fallecimiento de su suegro, lo cual le vino que ni pintado, pues no hacía mucho que había quedado cojo de una pierna a raíz de una fea herida producida por una espada. Desde ese momento, la desconfianza en todos los médicos es más que notoria, así como conocida en la villa, con lo cual no dejará de murmurar comentarios despectivos en cuanto Salvador haga su entrada en el local. Pero como todos lo conocen, a él y sus manías, nadie hará ni caso de su evidente malestar. Eso sí, en ningún momento se opondrá que el infeliz sea atendido.

Al entrar, no hay más de tres personas en la planta baja, todas ellas en plena comida. Melcior reaccionará rápido y ordenará que lleven al enfermo a la planta de arriba, guiándoles hasta su habitación. Sin duda debía de ser alguien con buena bolsa para poder pagarse un alojamiento individual y no haber de dormir en la sala principal como la mayoría. Escaleras arriba llegarán a un pasillo estrecho, con tres puertas a cada lado. Siguiendo las indicaciones del posadero, deberán llevar el cuerpo inconsciente hasta la segunda a la izquierda. A todo esto, con todo el ajetreo que se monta, se abrirá justo la de después donde asomará la cabeza un hombre que se ofrecerá a ayudar a los personajes a llevar el cuerpo. Se trata de un individuo de mediana edad, relativamente bien vestido, delgado y andar apresurado. A preguntas de los personajes, tras acomodar el cuerpo en la cama y dejar a Salvador trabajar, les podrá explicar que la noche anterior estuvo hablando con el enfermo, de nombre Genís. Según le contó venía del sur, de Tarragona, y tenía pensado dirigirse hacia Figueres. Entre jarra y jarra de vino le explicó que se dedica al comercio, lana si no recuerda mal, e iba hacia el norte a visitar a su anciano padre que al parecer hacia meses que no veía. Mientras tiene lugar esta conversación Salvador procederá a sangrar al enfermo. Éste, entre jadeos producidos por la fiebre, parece murmurar algo. Con una buena tirada de Escuchar los pjs oirán como menciona un nombre: "...Raimon...".

Tras acabar de sangrar a Genís, Salvador dará orden que lo dejen descansar, que él ya volverá por noche después de cenar a echarle un nuevo vistazo. Cuando se despierte, que no le den de comer, pero si de beber, pues debe limpiar su cuerpo con otra sangría que le realizará por la mañana –una auténtica locura, como todas sus acciones, pero que los pjs no verán extrañas por ser lo habitual en la época –a eso de las nueve. Por supuesto, ya se cobrará su estipendio de la bolsa del enfermo.

Por lo que hace referencia al nombre de Raimon, hay varios en la población, por no ser un nombre nada inhabitual, así que dar con el que se refería Genís será tarea imposible, pues ninguno de los que allí viven, como un tonelero, un anciano cristalero, el joven hijo de un vendedor, entre otros, de nada conocen al extraño.

Asesinato en Can Melcior

Las cosas transcurrirán con toda normalidad en la localidad hasta que llegue la noche. Cuando Salvador se encuentre cenando lo llamarán nuevamente. Al parecer, el enfermo ha empeorado. Si los pjs se encuentran por la calle pueden verlo correr hacia la posada. Si no es así, ya se enterarán la mañana siguiente, a menos que tengan la iniciativa de ir a visitar a Genís o bien ya se encuentren allí.

Cuando lleguen a la posada hay tres personas más, dos vecinos y un recién llegado, un aprendiz de tonelero que dice llamarse Andreu. Según cuenta, ha terminado su aprendizaje en Barcelona y, ahora que ya es maestro tonelero, se dirige a Arles, donde tiene un hermano, a instalarse. Es joven, rondando la veintena, va bien vestido y se mostrará muy extrovertido si alguien le da conversación.

En su habitación, temblando en su camastro, el enfermo se retuerce víctima de la fiebre. Cuando Salvador esté examinándolo se producirá un hecho que marcará el destino de Besalú. Súbitamente, Genís se alzaría de su camastro y expectorará una masa sanguinolienta que irá a parar encima del médico, manchándole la cara y la parte superior del tronco. Tras esta brutal demostración caerá inconsciente una vez más. Rápidamente, Salvador se limpiará con un trapo que le acercará Melcior o cualquiera de los que esté allí presente. Con un malhumor más que evidente, recomendará que dejen descansar a Genís, le apliquen paños fríos para bajarle la fiebre y le obliguen a beber líquidos durante la noche. Él ya volverá por la mañana.

Mientras esto sucede, desde abajo la mujer de Melcior lo llamará para que acuda, pues al parecer han llegado dos hombres pidiendo habitación para pasar la noche. Agradecido por la interrupción, el posadero

abandonará la estancia para ir a atender a los dos nuevos clientes mientras deja a Salvador terminando de limpiarse la expectoración recibida.

Mientras Salvador termina de recoger sus cosas, Melcior subirá a la primera planta con los dos recién llegados, los cuales, al pasar ante la puerta de la habitación, se interesarán por lo que allí ocurre. No se detendrán mucho, y pedirán a Melcior que rápidamente los lleve a su cuarto. Mientras se instalan, pedirán la cena, pues están fatigados tras un largo viaje y les apetece comer algo antes de ir a dormir.

A todas estas, Salvador pedirá que salgan todos de la habitación y no molesten al enfermo, salvo para comprobar su estado o darle algo de beber. Él ya volverá por la mañana. Ya abajo, Melcior comentará que antes se fiaría del médico judío que no de Salvador.

“A ese, refiriéndose a Genís, ya podemos darlo por perdido. Este matasanos no tiene ni idea. A mí, si algún día me pongo malo, que no se me acerque”.

A los pocos minutos los dos recién llegados bajarán a cenar. Se sentarán en una mesa aparte, justo al lado del tonelero, y en principio no hablarán con nadie si no son interpelados. Se trata de dos sujetos que rondan la veintena, un par o tres de años más. Sus ropas no son excesivamente buenas, y se encuentran en mal estado. Un buen remiendo les haría falta. Se les ve recios, de mirada atenta. No parecen llevar armas encima (las guardan en su mochila, un par de cuchillos, que dejaron arriba), aunque con una buena tirada los pjs se darán cuenta que ambos llevan un par de bolsas, ocultas entre los pliegues de sus ropas, que parecen estar bastante llenas. Si alguien se les acerca y les intenta dar conversación no rehuirán en ningún momento una buena charla. Uno dice llamarse Carles y el otro Fermí, y dicen ser dos comerciantes de paños. A todas luces, se trata de una mentira, y si así se lo hacen ver los personajes, estos acabarán contando –si el pj consigue una buena tirada –que huyen tras abandonar las tierras de su señor, incapaces de pagar los altísimos impuestos que los grababan. Según cuentan, vienen de Àger y se dirigen a Perpinyà. Esperan, dicen, que los pjs no los delaten si alguien viene preguntando por ellos.

El resto de la noche transcurrirá sin ningún incidente, y cuando ya sea medianoche Melcior procederá a echar a todos los que allí no se alojan y cerrar las puertas.

Pero las cosas no transcurrirán con la tranquilidad habitual.

Durante la noche, el falso tonelero, de nombre Andreu, ha penetrado en la habitación de Genís y le ha dado muerte, clavándole repetidamente su cuchillo tanto en la cara como en sus genitales. Tras esto, se ha dirigido a la habitación donde duermen Carles y Fermí y allí les ha dicho que tras retirarse ellos a dormir escuchó a uno de los personajes comentar que a la mañana siguiente daría parte al Batlle o alcalde que dos fugitivos se hospedaban en la posada, huyendo de su señor en Àger. Si esta conversación no se hubiera producido Andreu ya buscará cualquier otra excusa, manteniendo él por ejemplo la conversación con los dos hombres y diciendo con posterioridad que fueron los pjs los que la escucharon y los que comentaron igualmente de dar el aviso a las autoridades. Los dos hombres, asustados, abandonan la posada a escondidas. El plan de Andreu es poder irse a la mañana siguiente sin que nadie sospeche que ha sido él quien ha dado muerte a Genís, cargando con las culpas los dos fugitivos. Pero no cuenta con un pequeño detalle: poco más tarde que los dos hombres se descuelguen por la ventana y huyan, la mujer de Melcior, Josepa, entra en la habitación del enfermo a comprobar su estado, encontrándose la brutal carnicería. Alertado su marido, éste le ordena que corra a avisar a alguno de los pjs para que de aviso al Batlle o a la guardia mientras ella regresa con su marido.

Así, mientras uno de los pjs duerme plácidamente, unos fuertes golpes resuenan en la puerta que da a la calle. Pasados unos segundos, más golpes y unos gritos de mujer, que el personaje identificará como Josepa, la esposa de Melcior, llamándolo a gritos y con la voz histérica. Al abrir la puerta se encontrará a la pobre mujer extremadamente alterada, como nunca la había visto. Entre gritos y sollozos intentará explicarle lo que ha ocurrido, y que su marido le pide que avise a alguien, que vayan rápidamente a la posada.

El personaje puede avisar al batlle, o bien a la guardia o incluso al resto de personajes, según como estime oportuno.

Cuando lleguen a la posada se encontrarán que los gritos y ruidos han despertado a varios vecinos más, los cuales se han acercado a ver que es lo que ocurre. La mayoría se encuentran en la planta baja; hay varios hombres hablando entre ellos y un par de mujeres intentando calmar a Josepa, la cual ha cambiado los gritos por sollozos apagados.

Si suben a la primera planta encontrarán a Melcior junto a un par más de huéspedes que se miran la escena desde el pasillo. El posadero se mostrará compungido por lo sucedido. Junto a él, Andreu el tonelero y un individuo llamado Simó, natural de Barcelona y que vuelve a casa tras visitar a su hija en Figueres. El hombre, ya mayor, se apoya en un bastón debido a la fatiga de sus huesos que le impiden desplazarse con soltura.

Si los pjs echan un vistazo a la habitación verán el cuerpo de Genís tumbado boca arriba en la cama. Todo su cuerpo está manchado de sangre, y su cara es apenas discernible debido al encarnizamiento de que ha sido objeto. En estos momentos llegará Salvador el médico –al cual alguien ha ido a avisar en el supuesto que ninguno de los personajes lo haya hecho –el cual procederá a certificar lo que para todos es ya un hecho, y es que el infeliz está muerto. Echando un vistazo rápido al cuerpo descubrirá que, además de las puñaladas en la cara, las cuales le han reventado el ojo derecho, abierto la mejilla derecha, destrozado la nariz y perforado la frente en tres puntos, le han cosido a puñaladas en los genitales, de ahí toda la sangre acumulada en el bajo vientre y entre las piernas. Cuando comente su descubrimiento las caras de los allí presentes serán de auténtico asco e incredulidad. Incluso el pobre Simó deberá ser sujetado para no caerse mareado.

Melcior explicará que la habitación de los dos jóvenes está con la ventana abierta, y sus cosas han desaparecido. Además, caído al lado de la cama, hay un trapo manchado de sangre con el que sin duda intentaron limpiarse. Nadie vio ni oyó nada, pero no deben estar excesivamente lejos pues la sangre, cuando lo encontró Josepa, aún estaba fresca. Sin duda no debían esperar que nadie encontrara el cuerpo hasta la mañana. Lo que no se explica nadie es el motivo del ensañamiento, ni por qué matar a alguien tan enfermo como Genís.

Mientras todo esto ocurre estará al llegar la guardia, acompañados del batlle, un hombre afable llamado Narcís. La guardia la comanda un soldado veterano que responde al nombre de Pere más dos noveles, Guillem i Frederic.

Tras ponerles en antecedentes Narcís ordenará a Pere que vaya rápido y busque a los dos culpables. Éste ordenará preguntar en las puertas de la ciudad para descubrir si alguien ha intentado salir, ya sea por el camino del Pont, por la puerta de Bell.lloc hacia el Pont de Capellada, el Portal de Portaguera o el de Torell o el de la Força i el de Rocafort.

Lamentablemente, son varias las salidas que existen en la ciudad, e ir una por una supondrá una gran pérdida de tiempo. Dándose cuenta del hecho Pere solicitará a los allí reunidos que los ayuden. Es de suponer que todos acepten, como harán el resto de villanos. A los pjs les encargará que vayan al Portal de la Força, y si han pasado por allí vayan luego al segundo de Rocafort.

Si alguien descubre el paso de los dos fugitivos deberán dar aviso a los guardias.

Los fugitivos

Los pjs están al lado de sus casas, al menos la mayoría, así que si quieren dárseles de héroes y recoger algún arma antes de partir están a tiempo, si no irán con lo que lleven encima. El destino que Pere les ha dado es el más lejano, así que deberán cruzar prácticamente toda la ciudad. Las calles están desiertas, tan solo algún perro que les ladra a su paso. Minutos después de partir llegarán a la primera puerta, el Portal de la Força. Allí, una torre carolingia preside el paso, con la puerta a sus pies. Un soldado vigila apoyado en la pared mientras va echando mordiscos a un trozo de pan seco. Se mostrará sorprendido por las preguntas de los personajes, pero podrá confirmarles que un par de individuos pasaron por allí hará algo más de una hora. Caminaban tranquilos, y no vio ningún motivo para darles el alto. Los dos llevaban unas mochilas a la espalda, e iban cubiertos por unas capas con la capucha, pero sin poner. Su descripción coincide con las de Carles i Fermí. Camino abajo los personajes llegarán un poco más tarde a otra puerta, esta vez la conocida como Porta del Casllar o Segona Porta de Rocafort. Ésta se encuentra cerrada y el guardia no ha visto pasar a nadie por ahí. Pero si que recuerda haber oído pasos hará algo así como una hora, aunque no llegó ver a nadie. Siguió el ruido unos metros en dirección a la Torre Lardera, pero no vio a nadie así que regresó a su puesto. Si los pjs se dirigen hacia allí llegarán a la base de dicha torre. No parece haber nadie, pero como el suelo está lleno de pisadas es imposible saber si alguna pertenece a los dos fugitivos. Pero una tirada exitosa de Ver les permitirá descubrir, en lo alto de la muralla, lo que parece una cuerda atada. Si suben verán que la cuerda cuelga del otro lado, y sin duda fue usada por alguien para descollarse hacia el barrio de Sant Martí de Capellada. Si se descuelgan y pasan un Rastrear hallarán el rastro dejado por alguien al dejarse caer, un par de personas seguramente. Los pasos se adentran en el barrio, y se acaban confundiendo entre los del resto de la gente, pero permiten intuir que tenían pensado pasar por delante de la iglesia y el cementerio de Sant Martí de Capellada y dirigirse hacia el puente que lleva el mismo nombre, bordeando el torrente de Capellada y huir por allí.

Llegados a este punto los pjs puede, o bien volver e informar a los soldados o por el contrario aventurarse ellos solos a perseguir a los dos fugitivos.

En el primer caso, Pere les estará más que agradecido, y partirá junto a Guillem i Frederic en su persecución. Si los pjs se ofrecen, serán más que bienvenidos. Si por el contrario creen que su cometido llega hasta aquí, se enterarán de la captura de los dos hombres al día siguiente.

En el supuesto que decidan unirse a la persecución, o bien vayan solos, deberán seguir el camino en dirección a la siguiente población, Serinyà. A lo largo del camino hay diversas masías por los alrededores, pero en todas ellas la gente está durmiendo y nadie ha visto a los fugitivos, además que no les hará ninguna gracia que los despierten a las tantas de la noche cuando todos ellos han de madrugar para trabajar temprano en el campo. Cuando esté a punto de amanecer encontrarán por fin a los dos hombres. Se encuentran a un lado del camino durmiendo, han hecho un pequeño alto antes de proseguir viaje e intentar llegar a Serinyà. Los personajes deberán acercarse con discreción para no sobresaltarlos, pues de lo contrario deberán luchar para detenerlos. No son hombres diestros en las armas, y lo único que tienen son cuchillos y además guardados en la bolsa, y como no saben nada de la muerte de Genís pensarán que sólo quieren prenderlos por su fuga. Si han de luchar, cuando sean heridos se rendirán antes de sufrir daños mayores. En cuanto se enteren que los acusan de la muerte de Genís estos empezarán a chillar que ellos no saben nada de eso, que no han matado a nadie. Con una buena tirada de Empatía los pjs se darán cuenta que ambos parecen verdaderamente alterados por la noticia; ahora bien, no podrán discernir si ha sido porque los han descubierto o porque efectivamente son inocentes.

Tanto si los pjs han ido a por ellos –ya sea solos o acompañados –como ha ido solo la guardia, el grupo llegará con los prisioneros al día siguiente de su huida a eso de media tarde. Serán bastantes las personas que se agolparán en el Pont de Capellada para observar la entrada a la ciudad de los supuestos asesinos. Entre gritos e insultos, algún que otro golpe y algún objeto arrojado, serán llevados a las dependencias del castillo condal, frente al Priorat de Santa Maria de Besalú. Allí serán encerrados en las dependencias inferiores de la torre, donde esperarán que se les administre justicia por parte del Veguer. Esa será la opinión del capitán de la guardia, Pere, en franca oposición con el batlle, Narcís, el cual opina que debe ser el quien ejerza justicia.

Si los pjs decidieron no ir tras la pista de los dos fugitivos y se quedaron en Besalú, los sucesos de los que podrán participar comienzan cuando, en la misma habitación donde fue asesinado, Salvador pide voluntarios para llevar el cuerpo al Hospital dels Pobres de Sant Julià para poder examinarlo con mayor detenimiento. Para ello deberá pedir permiso antes a los religiosos que lo dirigen, los cuales no pondrán ningún problema para tal fin. Esa misma mañana procederá al examen, pero aparte de las puñaladas observadas anteriormente en la cara y los genitales no encontrará nada más de interés. Determinará que las puñaladas le fueron causadas por un cuchillo normal y corriente, como los que por ejemplo se descubrirá que poseen los dos fugitivos. Por supuesto, sus conocimientos no le permitirán descubrir nada más y lo que los pjs puedan creer ya queda dentro del campo de la suposición. Hay pero, otra cosa que llamará la atención de los que examinen el cuerpo, aunque de momento no tendrán ni idea de lo que puede significar: unos extraños bultos en las axilas, unos pequeños bubones de un curioso aspecto y que nadie en Besalú ha visto nunca hasta este momento.

A todas estas, por la mañana a primera hora, se habrá despedido de Melcior el tonelero, Andreu, el auténtico responsable de la muerte del pobre Genís. Los motivos de su acción se los habrá llevado con él, y de momento los pjs no tendrán ninguna posibilidad de encontrarlo ni descubrir que se oculta tras el horrible asesinato.

Al día siguiente de ocurrir todo esto se procederá a enterrar el cuerpo de Genís en el cementerio del Prat de Sant Pere, ante el monasterio del mismo nombre y lugar donde espera el cuerpo del difunto. El entierro tendrá lugar a las doce del mediodía y correrá a cargo del Pare Tomeu. Al sepelio asistirán una docena larga de personas, más por curiosidad que por otra cosa. Melcior, Salvador y algunos de los que lo socorrieron en el callejón se encuentran entre los presentes. Nadie tendrá excesivas ganas de hablar, y tras acabar el párroco su oratoria se retirarán todos en silencio a sus casas. El hecho que algo tan brutal haya tenido lugar en su tranquilo pueblo es más de lo que muchos esperaban, y su afección, a pesar de no conocer prácticamente a la víctima, es sincera. Los únicos comentarios van dirigidos especialmente hacia los dos supuestos culpables, y todo el mundo está de acuerdo en desear que el veguer les haga pagar el mal que le causaron al pobre infeliz.

Una duda y una petición

No sucederá nada más hasta pasados dos días, momento en que llegará el veguer, el cual responde al nombre de Berenguer. Será a media mañana, y hará su entrada en Besalú acompañado de un grupo de cuatro soldados y un escriba, él y este último en carro cubierto y los soldados a caballo. Cuando llegue todos en el pueblo se enterarán, pues la noticia de los acontecimientos de la posada se ha extendido por toda la villa y todo el mundo está expectante y a la espera que se de su merecido a esos dos bergantes. Un grupo de niños y curiosos seguirán el tránsito del veguer por las calles de Besalú hasta su llegada al castillo condal. Allí, tras descender del carruaje, serán atendidos por los criados, los cuales llevarán la comitiva a presencia del batlle. Nada más se sabrá de lo que en el interior de la fortaleza acontece hasta pasadas dos horas, momento en que saldrá uno de los ayudantes de Narcís para comunicarles que los dos

acusados serán juzgados tres días después en el salón del castillo. Pero antes que se retire todo el mundo, el hombre, que responde al nombre de Gisbert, comentará a los pjs que el batlle desea hablar con ellos en privado un poco más tarde.

Mientras se dirigen a sus casas asistirán a un hecho que puede darles que pensar. Verán a Salvador, el médico, ir con un andar apresurado acompañado de un joven al que reconocen como Carles, el hijo del curtidor llamado igual que él. Si se detienen a preguntar se enterarán que al parecer éste ha caído enfermo, nada grave al parecer, unas fiebres. Curiosamente, el curtidor fue uno de los que primero atendieron a Genís cuando cayó medio inconsciente en la calle. Si insisten en acompañar a Salvador se encontrarán con un panorama muy parecido al que ofrecía el asesinado cuando lo encontraron: fiebre alta, escalofríos, debilidad; en fin, nada que no se haya visto en alguna otra ocasión. Para ello Salvador recetará el tratamiento habitual, es decir, el mismo que recibió el causante de la infección. Afortunadamente no hay nada que temer les dirá. ¡Ah!, y que equivocado se encuentra.

Volviendo al batlle, Narcís, éste les estará esperando tal y como Gisbert les comentó. Se reunirán en su despacho del castillo condal, a salvo de presencias indiscretas a pesar de la proximidad del veguer. Y es que como les explicará, por la conversación que han mantenido anteriormente Berenguer tiene ya claro el veredicto de culpabilidad y la pena de horca con la que piensa condenar a los dos sospechosos. Pero él no lo tiene tan claro. Ciertamente es que huyeron, pero, por lo que ha hablado con el veguer éste no tiene ningún interés en comprobar si la historia de su huida de Àger es cierta. Además, no robaron nada del muerto y los dos le han comentado que huyeron porque un tonelero que se hospedaba en la posada, de nombre Andreu, les dijo la misma noche de la muerte de Genís que uno de los pjs pensaba denunciar su huida para que fueran arrestados. Narcís conoce al pj, y no cree en absoluto que esto sea cierto. Más se inclina a pensar que fue todo una invención del tal Andreu para desviar la atención de su persona y que los dos hombres quedaran incriminados. Si no, ¿por qué le comentaron al personaje que pensaban dirigirse a Figueres y, efectivamente, los encontraron descansando en el camino que lleva a esa ciudad? Eso da a entender que no pensaban hacer perder su rastro a nadie.

“No, aquí hay mucho más de lo que se nos muestra. Y es por eso que he de pedirlos un favor. Necesito que alguien vaya a Àger y corrobore que los dos hombres son huidos de las tierras de su señor. Eso al menos sembrará la duda, y si su señor los reclama es posible aún salvarles la vida, aunque eso signifique que deban volver al lugar de donde huían. Su señor, el conde de Urgell es en la actualidad Pere II, hijo del Conde Jaume I d’Urgell y nieto por vía paterna del rey Alfons el Benigne. Pere II es, además de conde de Urgell, vizconde de Àger y actualmente ha iniciado la construcción del claustro de Sant Pere de Àger. Poco más hay que pueda deciros. Se trata de un hombre prudente, pero muy celoso de sus derechos como noble, así que si existe la posibilidad de recuperar a los dos huidos es muy posible que haga valer su influencia para lograrlo. O al menos eso espero, si no mucho me temo que el veguer se saldrá con la suya y tanto Carles como Fermí colgarán del cadalso muy pronto”.

Lo que no acaba de comprender son los motivos que pudieron impulsar a obrar al tal Andreu como obró, pero eso de momento deberá esperar, la prioridad debería ser otra. Si los pjs terminan aceptando la petición de Narcís les agradecerá por anticipado su ayuda y se comprometerá a entregarles una bolsa de dinero para los gastos que puedan surgir durante el viaje. Además, mientras está ausente, el dinero que podrían haber obtenido por su trabajo se lo dará igualmente gracias al que Genís poseía en su bolsa, así que económicamente no perderán nada, es más, les dará una cantidad un cuarto mayor que la que les correspondería.

Hay varias opciones de camino, pero quizás la más directa lleve a Olot, Ripoll, Berga, Solsona, Ponts, Balaguer i Àger como poblaciones principales. Al menos, eso es lo que les recomendará Narcís, pero los pjs son libres de escoger la que quieran. Lo que si deben tener claro es que el tiempo apremia, pues Berenguer no esperará a que los pjs vuelvan y puedan echar por tierra sus planes de condena.

Si los pjs son suspicaces y le preguntan al batlle si, por lo que dice, le ha parecido que el veguer llega con una idea ya preestablecida conforme los dos hombres deben ser ajusticiados, éste se quedará pensando unos momentos y asentirá con la cabeza.

“Si, es muy posible, pero lo cierto es que ignoro el motivo. Dudo mucho que alguien le haya puesto en antecedentes precisos de lo que ha ocurrido aquí. No se, ya os dije que aquí hay más de lo que parece. Pero darle vueltas al tema no creo que nos lleve a ningún sitio, al menos de momento. De momento deberíamos centrarnos en intentar salvar a dos hombres que, a mi sincero parecer, creo que son del todo inocentes”.

Tras dejar todo atado y bien atado, explicado a las familias los motivos de su temporal marcha —ya veremos como se lo toman sus mujeres, esposos o hijos —preparar un buen saco para el camino con todo

aquello que consideren imprescindible, y demás asuntos que consideren importante aclarar, el grupo estará listo para abandonar Besalú y tomar dirección a Àger. Cuando marchen Narcís no vendrá a despedirles, no quiere dar ningún motivo al veguer para mal pensar sobre lo que se trae entre manos, así que cuanto más discreto sea mejor. Pero cuando estén abandonando la población, antes de cruzar las murallas se les acercará uno de los vecinos y les preguntará a donde se dirigen. Se trata de Sixte, un cristalero amigo de los personajes. No se mostrará especialmente suspicaz –de hecho son amigos y no tiene motivos para ello –pero antes de despedirse les preguntará si ya saben que Salvador ha caído enfermo. Sabe poco más, al parecer lo atacan las mismas fiebres que al que asesinaron, que además parece que se han cebado en Carles el curtidor, la esposa de Oriol –otro de los que curiosamente ayudaron a Genís –y a dos de sus hijos. Parece que, de momento, Oriol el zapatero no muestra signos de haber enfermado, o al menos eso cree él, aunque cierto es que desde el día anterior no lo ha visto. Tras esta última puesta al día Sixte se despedirá de los pjs y regresará a sus quehaceres. Afortunadamente, los personajes de momento no parece que hayan caído víctimas de la enfermedad, su estado es bueno y nada parece indicar que vayan a encontrarse mal en las próximas horas. Y su familias tampoco. Si tras estas noticias alguno piensa en quedarse para cuidar de los suyos en caso que el mal les afecte, Narcís intentará tranquilizarlo diciéndolo que él ya se ocupará de todo si algo sucediese, pero que no tiene porqué pasar nada. Si a pesar de todo insiste, pues nada. Ya puede ir haciéndose un nuevo personaje pues el suyo con toda seguridad caerá víctima del Gran Mal. Y es que hay que tomar a veces graves decisiones, y nunca se sabe a priori cual será la correcta.

Carles

| | | | |
|-----|----|----------------|-------------|
| FUE | 18 | Altura: 1'68 | Peso: 74 Kg |
| AGI | 17 | RR: 50% | IRR: 50% |
| HAB | 17 | Apariencia: 12 | |
| RES | 18 | | |
| PER | 14 | | |
| COM | 09 | | |
| CUL | 07 | | |

Habilidades: Buscar 35%, Conducir carro 55%, Conocimiento animal 40%, Conocimiento vegetal 65%, Escuchar 45%, Otear 35%.

Armas: Pelea 40% (1D3+1D4), Hacha de mano 35% (1D8+2+1D4), cuchillo 30% (1D6+1D4).

Armadura: Ropa gruesa (1).

Fermí

| | | | |
|-----|----|---------------|-------------|
| FUE | 15 | Altura: 1'64 | Peso: 65 Kg |
| AGI | 17 | RR: 50% | IRR: 50% |
| HAB | 17 | Apariencia: 9 | |
| RES | 18 | | |
| PER | 16 | | |
| COM | 10 | | |
| CUL | 07 | | |

Habilidades: Buscar 40%, Conducir carro 65%, Conocimiento animal 30%, Conocimiento vegetal 60%, Escuchar 45%, Otear 05%.

Armas: Pelea 20% (1D3+1D4), Hacha de mano 25% (1D8+2+1D4), cuchillo 35% (1D6+1D4).

Armadura: Ropa gruesa (1).

Soldados

| | | | |
|-----|----|----------------|-------------|
| FUE | 19 | Altura: 1'72 | Peso: 73 Kg |
| AGI | 17 | RR: 50% | IRR: 50% |
| HAB | 18 | Apariencia: 10 | |
| RES | 18 | | |
| PER | 12 | | |
| COM | 09 | | |
| CUL | 07 | | |

Habilidades: Cabalgar 25%, Buscar 35%, Escondarse 50%, Esquivar 45%, Otear 75%.

Armas: Pelea 40% (1D3+1D4), Espada normal 65% (1D8+1+1D4), Daga 50% (2D3+1D4).

Armadura: Cota de malla (3) y casco (5)

El soldado Pere

| | | | |
|-----|----|----------------|-------------|
| FUE | 19 | Altura: 1'74 | Peso: 76 Kg |
| AGI | 17 | RR: 50% | IRR: 50% |
| HAB | 20 | Apariencia: 12 | |
| RES | 18 | | |
| PER | 10 | | |
| COM | 09 | | |
| CUL | 07 | | |

Habilidades: Cabalgar 50%, Buscar 65%, Escondarse 60%, Esquivar 75%, Otear 65%.

Armas: Pelea 60% (1D3+1D6), Espada normal 85% (1D8+1+1D6), Daga 70% (1D6+1D4+2).

Armadura: Cota de malla (5) y casco (7)

Narcís

| | | | |
|-----|----|----------------|-------------|
| FUE | 10 | Altura: 1'66 | Peso: 85 Kg |
| AGI | 13 | RR: 50% | IRR: 50% |
| HAB | 13 | Apariencia: 10 | 9 |
| RES | 14 | | |
| PER | 13 | | |
| COM | 17 | | |
| CUL | 20 | | |

Habilidades: Buscar 40%, Conducir carro 25%, Elocuencia 75%, Escuchar 45%, Etiqueta 30 %, Mando 70%, Otear 05%, Psicología 55%

Armas: Pelea 20% (1D3), Cuchillo 25% (1D6).

Armadura: Ropa gruesa (1).



Recompensas

Por jugar la parte: 35 px.

Por ofrecerse voluntario para seguir a los fugitivos: 10 px.

Por aceptar de buen grado dirigirse a Àger: 10 px.

CAMINO A ÀGER

Por Olot y Ripoll

Si el grupo decide finalmente partir, el camino –si siguen la ruta recomendada por Narcís– les llevará dirección a Olot. La primera población que encontrará es Argelaguer, a unos tres kilómetros de Besalú, luego Sant Jaume de Llierca, Castellfollit de la Roca i finalmente Olot.

En Castellfollit de la Roca los personajes hacen un alto para comer. El camino es estrecho, puede circular un carromato o dos juntos con mucho cuidado, aunque en determinados puntos esto es imposible. Hay muchos desniveles, la vegetación es muy abundante a ambos lados del sendero y son varios los viajeros que los pjs se encontrarán durante su travesía.



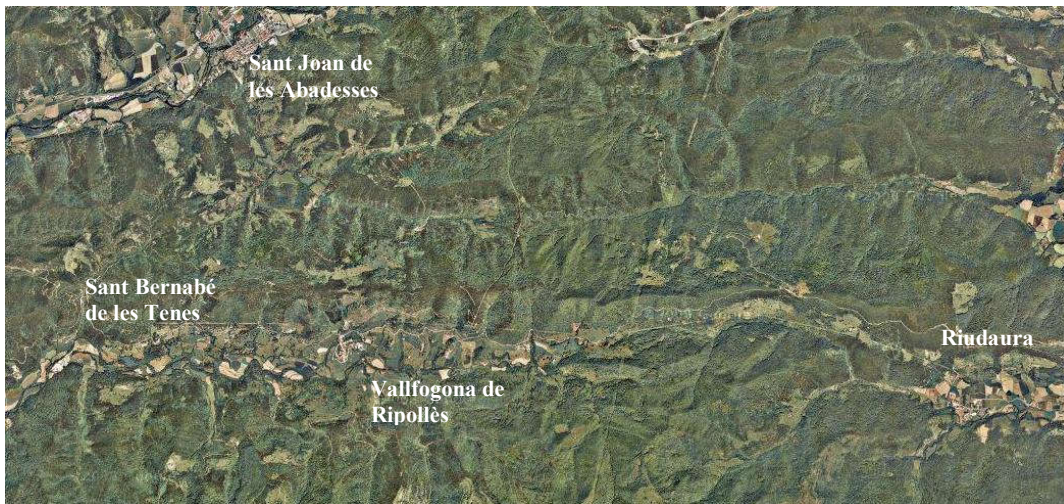
Siguiendo camino por la tarde, la siguiente población importantes, como decíamos, la villa de Olot, la cual se encuentra bajo la jurisdicción del abad de Ripoll, el cual delega sus funciones en los batlles, el de Olot que reside en el palacio del abad en Olot y el batlle de la parroquia de Sant Esteve, el cual reside en el Mas La Rovira. Por lo que hace referencia al resto de cosas, Olot no difiere tanto de Besalú, así que los personajes no tendrán problemas para encontrar alojamiento para pasar noche. Son varias las posadas en el interior de la ciudad, e incluso hay alguna para aquellos viajeros que llegan cuando las puertas de la población ya se encuentran cerradas y no tienen más remedio que esperar fuera. Los precios son los habituales, y por una módica cantidad podrán cenar y descansar a gusto.



Pasada la noche sin problemas, el grupo podrá proseguir viaje. Tras dejar Olot a sus espaldas, el camino toma rumbo a la dirección montañosa que se encuentra enfrente. Una suave pendiente, que se va agudizando por momentos, y tras unos cuatro kilómetros entrarán ya en un terreno mucho más montañoso. La anchura del camino se reduce de forma drástica, la vegetación aumenta considerablemente hasta que parece abarcar el sendero por ambos extremos, llegando a cubrir el sol en algunos puntos y sumiendo a los que por él avanzan en una especie de penumbra incluso a pesar de ser pleno día. A poca distancia del camino se encuentra la Riera de Riudaura y al otro lado de ésta se encuentra el pequeño pueblo que lleva su mismo nombre. El rumor del agua corriendo pendiente abajo acompañará al grupo durante las siguientes horas, un viaje a través de un frondoso bosque.

Cuando sea la hora de comer llegarán a un pequeño pueblo situado a un lado del camino y que responde al nombre de Vallfogona del Ripollès.

No son más que dos docenas de casas las que conforman el pueblecito, pero sus habitantes se mostrarán encantados de poder ayudar a los personajes y no dudarán en invitarlos a su mesa, a pesar de la escasez que sacude la tierra. Son gente amable y que como tal los tratarán, ofreciéndoles incluso un poco de pan y bebida para el camino. Tras tan amistoso recibimiento llegará el momento de proseguir viaje, intentando llegar a Ripoll antes que anochezca. El trayecto no es excesivamente largo, pero las fuertes pendientes invitan a no relajarse si no se quiere pasar noche al raso.



Unos cuatro kilómetros pasado Vallfogona, y tres aproximadamente antes de llegar a Sant Bernabé de les Tenes el grupo tendrá un encuentro hartamente funesto.

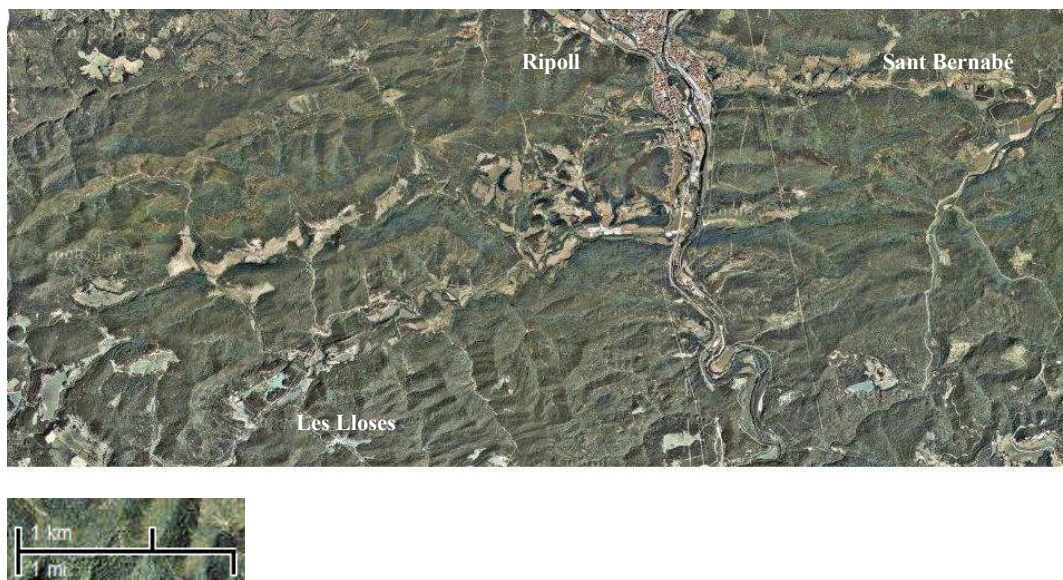
Mientras avanzan por el sendero, entre altos árboles que cubren los rayos ya mortecinos del sol, alguien que saque una tirada de Escuchar oírán unos ruidos relativamente próximos. No parecen ni que se alejen ni se acerquen, vienen de unos árboles cercanos a unos metros hacia el interior del bosque. De pronto, un grito de hombre debería alertarlos aún más si cabe. Si alguien saca una tirada de Rastrear encontrará arbustos pisoteados y ramas rotas en el suelo. Parece como si alguien hubiera salido corriendo del camino. Si se dirigen hacia el lugar de donde provienen los ruidos, se encontrarán con un hombre apoyado en un árbol, con un hacha en su mano. Agita su brazo derecho intentando mantener alejado a un grupo de seis lobos que lo están cercando. El hombre sangra por diversos puntos de su cuerpo, con la mano izquierda se agarra el bajo vientre justo cuando un lobo salta a él desde un lateral y le clava sus colmillos en la pierna. El hombre le asesta un hachazo que lo hace retroceder, justo para caer medio desmayado de rodillas en el suelo. Si los pjs no intervienen está claro que no le queda mucho de vida, más al ver que cae definitivamente cara al suelo.

Si los pjs deciden tomar cartas en el asunto los lobos se enfrentarán a ellos en primera instancia, pero cuando al menos la mitad hayan caído o sido heridos decidirán que se trata de poca recompensa para demasiado esfuerzo, así que huirán bosque a través dejando al grupo a solas con el herido.

Si lo examinan descubrirán con horror que, aparte de la herida en la pierna derecha y otra más en la pantorrilla izquierda, el resto de sangre proviene de las axilas. Presenta además unas grandes manchas oscuras bajo la piel. Acompañan al cuerpo temblores y una importante sudoración.

Ya queda en manos de los pjs decidir que hacer, pero el dj debe tener claro –y los pjs también –que ninguno de ellos tiene ni idea que el pobre hombre está afectado por la denominada Peste Negra. Además, sea como sea ya han entrado en contacto con varios infectados, así que mantenerse al margen no parece una opción demasiado adecuada.

Tanto si deciden auxiliar al hombre como si no, deberían seguir camino hasta la siguiente población. La primera de todas con las que se encontrarán es, como decíamos, Sant Bernabé de les Tenes. Se trata de un conjunto de unas diez casas, con no más de una treintena de habitantes repartidos por las colinas de los alrededores. Si los pjs deciden dejar allí al moribundo sus habitantes les explican que no disponen de médico, pero que intentarán ayudarlo lo máximo posible. Eso sí, pedirán al grupo que si llegan a Ripoll soliciten a algún médico de la localidad que vaya hasta allí para ayudarlos. Si al mediodía siguiente nadie ha venido ya se acercará alguno de los vecinos hasta allí llevando al enfermo en su carro. Las heridas del lobo pueden tratarlas, pero la enfermedad que lo castiga está más allá de sus posibilidades.



Si se han detenido a ayudar al hombre habrá pasado un buen rato, y además el cargar con él seguramente los habrá retrasado aunque sea levemente. Si deciden intentar llegar a Ripoll antes que anochezca deberán acelerar mucho el paso, pues aún les quedan aproximadamente unos cuatro kilómetros y la noche se cierne sobre ellos.

Afortunadamente para ellos, antes de llegar al mismo Ripoll hay diversas masías a ambos lados del camino y, si se ven muy apurados, siempre pueden solicitar en alguna de estas el pasar noche. Si a pesar de todo aprietan el paso con ganas pueden ser capaces aún de llegar a la villa antes de que anochezca.

Si se detienen en alguna de las casas que hay por el camino el trato que recibirán será muy parecido al que recibieran –en caso que se hayan detenido –en Sant Bernabé de les Tenes. Las gentes los tratarán con mucha amabilidad, ofreciéndoles una buena cena y un fuego donde calentarse y pasar noche.

Si por el contrario logran llegar a Ripoll encontrarán sin problemas un lugar donde pasar noche. Situada en la confluencia de los ríos Ter y Freser, las murallas protegen la ciudad y harán bien los personajes en llegar antes de encontrarlas cerradas, si no deberán pasar noche en alguna de las posadas situadas en el exterior de la villa.

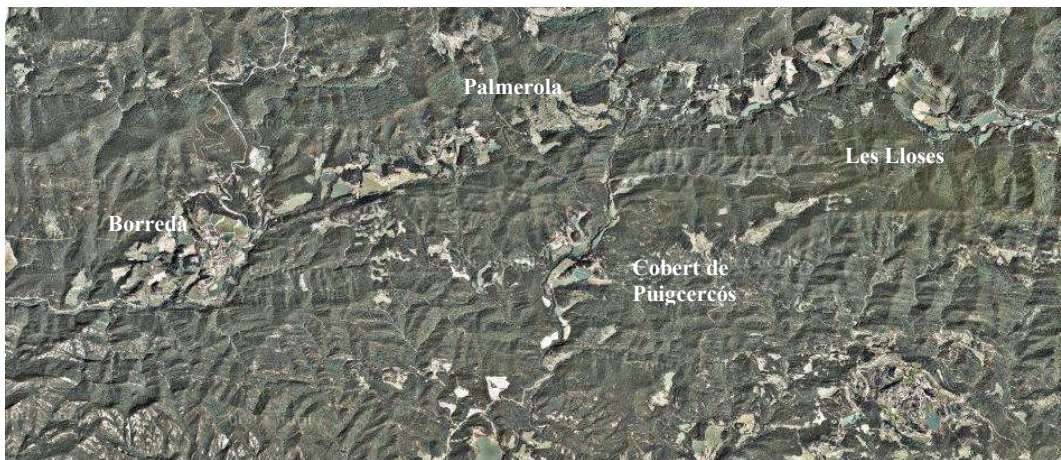
Inquietud en Berga

Prosiguiendo viaje, tras abandonar Ripoll el grupo enfilará hacia Berga. Tras seguir algo más de un kilómetro paralelo a un río el camino llega a un cruce, teniendo el grupo que coger el desvío a la derecha, el cual va a su vez paralelo a otro río, esta vez un afluente del anterior. Siguiendo recto, tras dejar atrás un

buen trecho de terrenos de cultivo entre unas suaves colinas, jalonadas la mayoría por un buen número de masías, el grupo llegará nuevamente a un terreno mucho más montañoso y boscoso que el que acaban de cruzar. Pocos son los viajeros que van a encontrarse durante esta parte del trayecto, pues la sinuosidad del camino no atrae demasiado a comerciantes, los cuales prefieren otras rutas quizás más largas pero de orografía más suave.

La siguiente parada, a menos que decidan hacer un alto en medio del camino, será en la localidad de Les Lloses. Un grupo de casas situadas en unas pequeñas planicies ofrecerán al grupo un lugar donde descansar un rato, comer un buen plato y reponer fuerzas para proseguir viaje.

Desafortunadamente para ellos, la tarde se irá cubriendo y al poco de salir empezará a llover con gran intensidad. La lluvia entorpecerá aún más si cabe su avance, ya difícil por lo empinado del terreno, y obligará al grupo a detenerse y hacer un alto en medio del camino sin haber llegado a ningún lugar de cobijo. La única posibilidad es seguir avanzando aún siendo de noche, mojándose bajo la lluvia con el riesgo de enfermar que eso conlleva. Una fuerte tormenta que se prolongará durante más de tres horas, calándolos hasta los huesos y haciendo muy recomendable el buscar cobijo bajo unas rocas o lo que tengan más a mano.



Desde Les Lloses no encontrarán ningún pueblo donde hacer alto hasta llegar a Borredà, a unos catorce o quince kilómetros. Desde aquí, otros siete aproximadamente hasta Vilada y luego unos cinco hasta llegar al puente que cruza sobre un río. Una vez pasado el puente, dos kilómetros más adelante llegarán a una encrucijada de caminos, con una posada allí situada donde, según la hora que lleguen, podrán dormir, comer o simplemente hacer un pequeño alto para descansar antes de proseguir. Siguiendo las indicaciones que Gonçal y su mujer Angelina les darán, encontrarán la población de Berga a poco más de un kilómetro.

Atrás dejarán toda esta zona montañosa, de poblados bosques, caminos estrechos, pequeños pueblos y masías aisladas

Al igual que ocurriera en anteriores poblaciones aquí encontrarán alojamiento sin problemas. Pero en Berga asistirán ya a un nuevo hecho que hará acrecentar sus dudas.

Mientras cruzan la Plaça de Sant Pere verán un grupo de monjes llevando unos carromatos en dirección al hospital adjunto a la iglesia de Sant Joan de Berga. Los dos carros llevan cada uno cuatro cuerpos de gente gimiendo, algunos gritando, y si se acercan lo suficiente verán que varios de ellos presentan manchas rojizas por diversos puntos de la ropa, como si sangraran por diversas heridas. A su alrededor, la gente se aparta asustada, dejando vía libre a los cinco monjes.

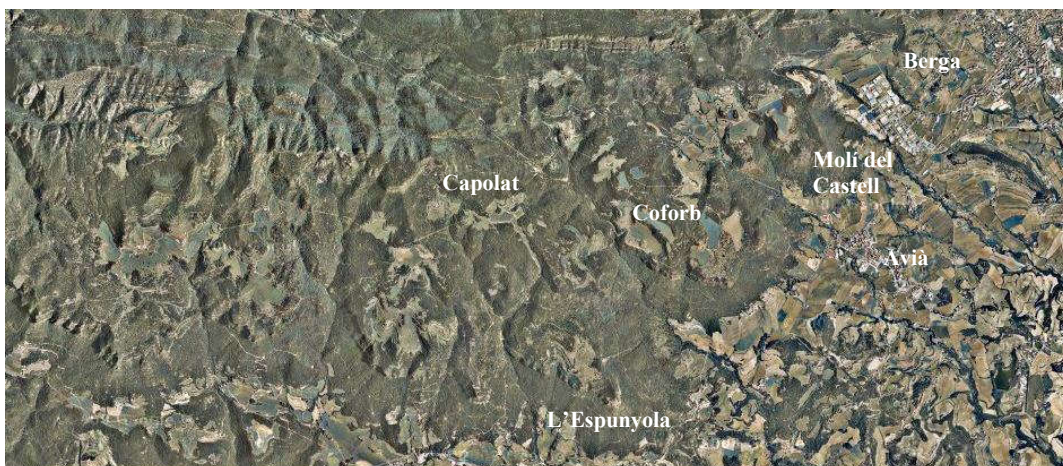
Si se acercan a alguno de los allí presentes y preguntan por lo que están viendo, les explicarán que hace un par de semanas la gente empezó a enfermar. Los que caen bajo los influjos de la enfermedad deliran, tienen fiebre, vomitan, sangran bajo la piel y se les forman unos bultos en diversas partes del cuerpo que revientan. La mayoría de los que se contagian mueren de forma irremediable. Son más de treinta los que

ya han fallecido debido a esto. Lo peor es que nadie sabe que hacer. Los monjes únicamente dicen que lo mejor que puede hacerse es rezar a Dios y que el decida. Sin duda es un castigo por las maldades del hombre. No sabe si está muy extendida la enfermedad por los alrededores, aunque cree que en dirección a Gironella si que ha habido casos de gente enferma.



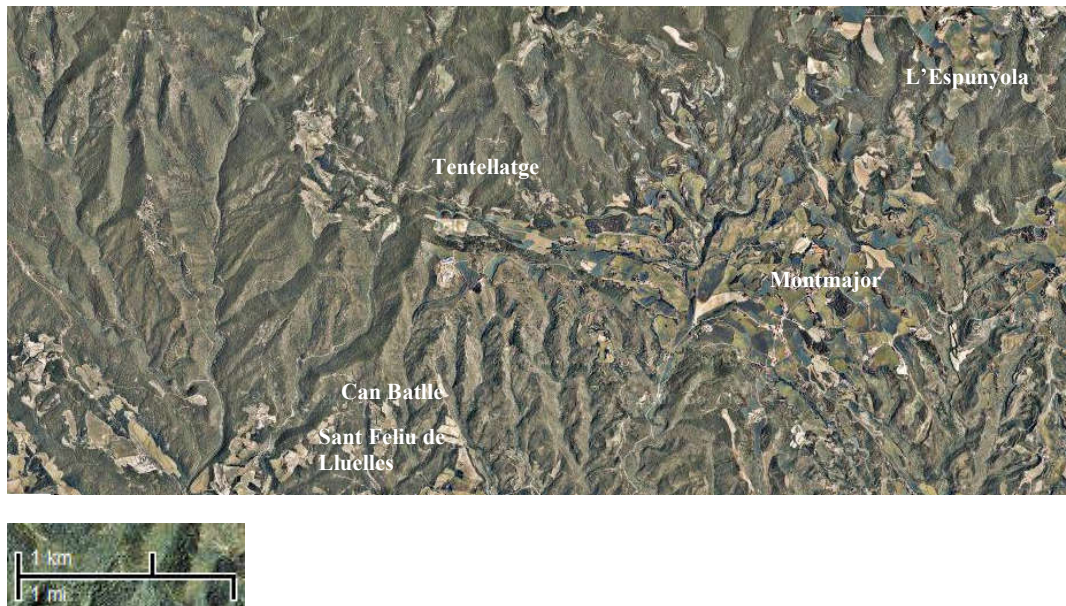
Dejando atrás Berga llegarán al molino, y un kilómetro más adelante cruzarán Avià. Tras pasar la riera de Ballús seguirán avanzando por un terreno relativamente suave, de campos cultivados a ambos lados del camino, cruzarán otro puente, esta vez sobre la riera de Clarà y tras unos tres kilómetros llegarán a la villa de l'Espunyola. Allí de momento no parece haber hecho mella la enfermedad, aunque si les han llegado noticias que en Berga hay gente que ha caído víctima de una extraña enfermedad.

Toda esta zona donde se encuentran ahora es montañosa, aunque no tanto como la que dejaron más atrás. Son colinas más suaves, bosques espesos pero que no llegan tan cerca del camino como anteriormente,



Unos ocho kilómetros más adelante cruzarán un nuevo puente, esta vez sobre la riera del Hospital. Tras cruzarla, siguiendo cuatro kilómetros más llegarán a Tentellatge. Nuevamente podrán descansar y comer

algo, o incluso pedir para pasar noche dependiendo a que hora hayan llegado. Aquí no han llegado noticias sobre la enfermedad, ni de Berga ni de Solsona.



Dejando atrás Tentellatge el camino discurre entre dos hileras montañosas. De los siguientes once kilómetros más o menos, los cinco o seis primeros avanzan por un camino bordeado de bosque espeso que en algunos puntos llega incluso a irrumpir en los bordes externos del sendero, estrechándolo y dejando el mínimo espacio para que transite un carromato por él. Más allá se entra en un terreno con campos labrados en unas suaves estribaciones, con un grupo de cinco masías allí ubicadas.

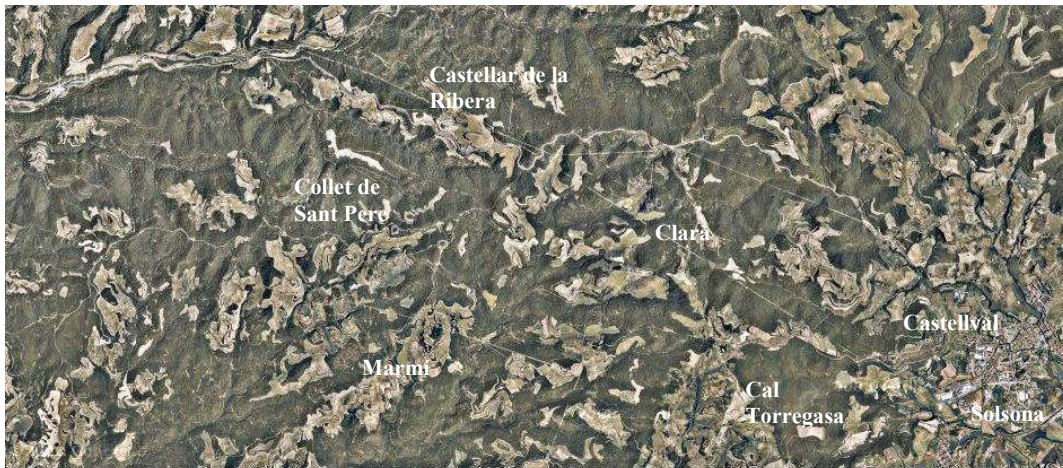
El portavoz de sus habitantes, un hombre ya de edad avanzada llamado Roger podrá explicarles que han pasado por allí viajeros que comentan que Dios está castigando a los hombres por sus actos malvados extendiendo por la faz de la tierra una plaga. De momento ellos allí no han sido alcanzados por su ira, ya que rezan cada día a su Señor para pedir perdón por sus pecados y no caer víctimas de la enfermedad.

A pocos menos de dos kilómetros, al otro lado de una cima, se encuentra la población de Navés y, un kilómetro más allá, un desvío que conduce hacia el pueblo de Santa Lluçia. Ambos lo conforman menos de un centenar de habitantes. Si prosiguen camino, desde el cruce irán encontrando casas aisladas con pequeños senderos para llegar hasta ellas, así hasta unos cinco kilómetros más adelante cuando el sendero se encuentra con un río y corre paralelo a éste durante otros dos kilómetros, hasta llegar al puente que lo cruza. Desde aquí otros cinco kilómetros hasta cruzar el río Negre y entrar ya en Solsona.



El Mal se expande

Solsona es otro lugar ideal donde hacer parada. Al menos eso pensará hasta que se encuentren con la realidad de lo que allí ocurre. Aquí la infección ya se encuentra en una fase mucho más extendida, y son ya cerca la cuarentena los muertos por la plaga, más otros veinte como mínimo que muestran síntomas de estar infectados, eso sin contar en los que aún no han aparecido los primeros síntomas. Ya antes de llegar a la villa oirán las campanas de la iglesia de Santa María como repican por los muertos. En sus calles, nada más entrar, asistirán a una procesión de gente que acompañan un carromato flanqueado por frailes, que se dirigen al cementerio a enterrar los cuerpos de seis personas, dos niños entre ellos, que han fallecido víctimas de la enfermedad. Poca gente más se ve por sus calles. A pesar de todo, encontrar alojamiento no será excesivamente difícil. A pesar del peligro de alojar desconocidos tal como están las cosas, lo cierto es que tanto da para los posaderos, pues tanto mueren viajeros como los naturales del lugar, nadie parece salvarse de la plaga, y de algo hay que vivir. La tristeza y desesperación, y en algunos resignación se palpa en el ambiente. Gente poco habladora, no hay niños jugando por las calles, poca gente en el mercado. Quien más quien menos ha perdido un familiar en la ciudad.



Si los pjs preguntan sobre la situación más al oeste, en dirección a Ponts y Balaguer, poco podrán decirles. Creen que la cosa está peor la sur y al este, pero tampoco tienen la seguridad. Hay personas que han abandonado la ciudad rumbo a las montañas, aunque algunos creen que es una medida exagerada, que la epidemia remitirá en pocos días.



Dejando atrás Solsona, su siguiente parada importante debería ser Ponts. El camino conduce a través de un sendero lleno de curvas, muy estrecho, medio cubierto por las ramas de los árboles, hasta el pequeño pueblo de Castellar de la Ribera y situado a unos diez kilómetros de Solsona, una agrupación de no más de diez casas situadas a ambos lados del camino, el único lugar despejado que encontrarán durante un largo trecho, con campos cultivados y animales pastando por los alrededores. Desde aquí, otros siete hasta Ogem, muy similar al anterior y luego unos dos hasta Altès. Le siguen cinco más hasta Castellnou de Basella. Para llegar a él hay que tomar una bifurcación en el camino principal y andar medio kilómetro más o menos. En este pequeño pueblo destacan dos edificios, uno la iglesia de la Verge de l'Asunció y el otro la de la casa de los señores del lugar, los cuales dan nombre al pueblo. Bajo su señorío se encuentran los cercanos municipios de Aguilar, Altès, la Clua, Guardiola de Segre, Mirambell, Ogem, Serinyana, Sant Mer y la Salsa. En la cercana La Clua podrán encontrar una iglesia dedicada a Sant Sebastià y una capilla dedicada a Sant Martí.



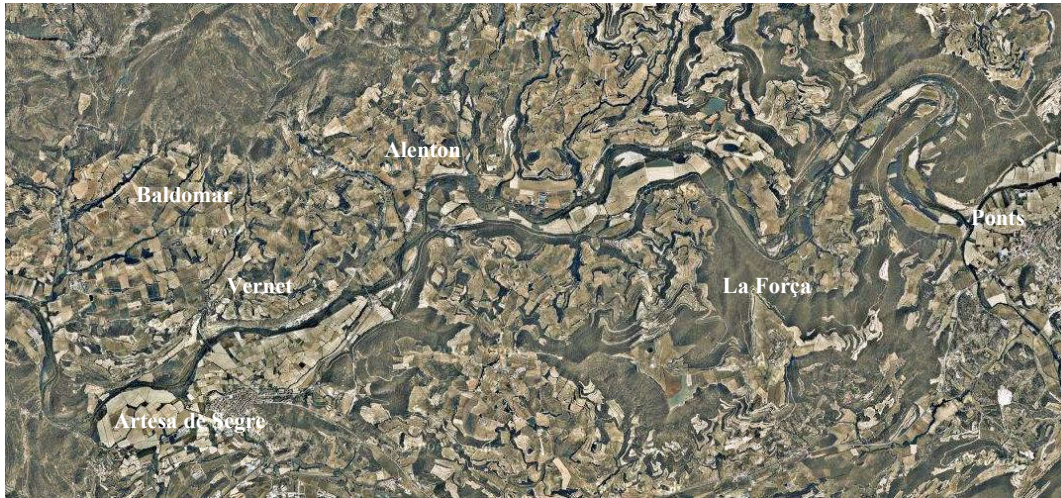
Sabedores de la plaga que se está extendiendo por la región, los señores de Castellnou se negarán a recibir a los personajes, debiendo éstos comer o alojarse en alguna de las casas del pueblo que tenga a bien el recibirlos. No será difícil, son gentes sencillas que tienen como uno de sus pilares la hospitalidad. Por lo que saben, una plaga se ha extendido por las regiones cercanas, no saben hasta donde –su conocimiento del mundo es limitado– y que afecta tanto a pobres como a ricos, jóvenes o ancianos, hombres o mujeres; eso es al menos lo que les han contado los viajeros que han pasado por aquí trayendo noticias tan alarmantes. De momento nadie del pueblo ha resultado afectado, y esperan que así siga la cosa.

Desde aquí hasta Ponts, el siguiente pueblo, deberán andar unos dieciséis o diecisiete kilómetros, con lo cual más les vale tomárselo con calma, pues el camino atraviesa una zona montañosa y no encontrarán ningún pueblo ni casa en todo el trayecto. Hay algunas masías y pequeños pueblos, como Guardiola o Mirambell, pero para llegar a cualquiera de ellos deberán abandonar el camino principal y andar entre uno y tres kilómetros pendiente arriba hasta alcanzarlos.

Con unos doscientos y poco habitantes, la villa de Ponts destaca ya desde lejos por la colegiata románica de Sant Pere. En si, a Ponts pertenecen otros tres pueblos de las inmediaciones, La Força, Torreblanca y el Tossal, todos ellos menores en tamaño e importancia y situados los dos primeros a tres y el tercero a dos kilómetros de distancia del núcleo principal.

Afortunadamente para el grupo, aquí sólo ha habido dos casos de infección, al menos hasta la fecha. Uno murió, que fue Carles el posadero, y otro fue un viajero que empezó a encontrarse mal al llegar al pueblo y mostró los primeros síntomas de la enfermedad. Al poco, Carles le siguió y ya ninguno de los dos logró recuperarse. Lo que ocurre es que nadie lo sepa, hay varias personas más infectadas y que coincidiendo con la llegada de los personajes empezarán a encontrarse mal, como pueden ser la mujer de Carles, Elena, el párroco de nombre Gisbert y algunos vecinos más que tuvieron contacto principalmente con el posadero, por visitar con regularidad su local para tomar unas jarras tras la jornada de trabajo. Los efectos de la enfermedad serán ya visibles cuando los pjs regresen si, a la vuelta, pasan por este mismo lugar.

Siguiendo camino hasta Artesa de Segre éste es bastante llano, al menos para lo que han tenido que superar anteriormente. Hay unos quince kilómetros de distancia aproximadamente, pero durante todo el trayecto son muy pocas las casas que pueden verse desde el sendero. Hay varias, alejadas todas ellas del camino excepto un par que están en el borde mismo prácticamente. En esta zona aún hay bastante tránsito de gente para lo que será unos días más adelante, cuando la propagación de la plaga sea ya un hecho y la gente sea mucho más consciente de la epidemia que los azota. Hay rumores que hablan de una gran mortandad más hacia la costa, pero hasta la fecha los casos referidos en esta zona son mínimos y la gente no le da excesiva importancia.



Decisión difícil

Como decíamos, unos quince kilómetros más adelante llegarán a las puertas de la villa de Artesa de Segre, similar en tamaño a Ponts y donde, si se mueven bien, pueden conseguir algo de ayuda en forma de guía.

Si aquí en Artesa de Segre mencionan en algún momento su intención de dirigirse a Àger y la ruta que piensan tomar, con un poco de suerte alguien del pueblo les comentará que están dando una vuelta excesiva. Hay senderos, poco transitados y quizás no tan cómodos de viajar como la ruta a través de Balaguer pero que son mucho más directos y pueden ahorrarles un buen trecho. De ellos depende ahora que camino seguir.

Viajando por caminos secundarios

Si como explicábamos anteriormente los pjs se mueven adecuadamente, podrán descubrir la existencia de pequeños caminos a través de las montañas que les pueden permitir llegar antes de lo previsto a su destino. Preguntando entre los habitantes de Artesa, la mayoría de la gente les recomendará que busquen a un individuo que responde al nombre de Jeroni que se mueve como pez en el agua por estas tierras. Desafortunadamente, no vive en la misma Artesa sino que tiene su casa en un pueblecito cercano, Vernet. Éste se encuentra a un poco menos de dos kilómetros, pasando por un puente que cruza un riachuelo.

Vernet lo conforman una docena larga de casas en un núcleo central más algunas repartidas en las inmediaciones. Si a cualquiera de las personas que se encuentran trabajando los campos o cuidando del ganado le preguntan por Jeroni les indicarán una masía situada en una pequeña colina cercana. Cuando lleguen tras ascender por una suave pendiente encontrarán a un hombre sentado en una piedra, tallando una pequeña figura de madera que de momento recuerda a un perro, o un lobo quizás. Los pjs verán a un individuo de unos treinta y largos años, de pelo negro a la altura de los hombros, delgado y de media altura, unos enormes ojos grises y una boca a la que le falta la mitad de los dientes, lo que le confiere una curiosa forma de hablar. Saludará amistosamente a los recién llegados, les ofrecerá algo de beber y escuchará atentamente lo que tengan que decirle. Efectivamente conoce caminos que permiten llegar hasta Àger antes de lo que tardarían yendo hasta Balaguer y luego remontando por Camarassa i La

Maçana. Él les recomendaría ir por Rubio de Baix, Alòs de Balaguer y desde allí a la Maçana. El problema es que toda esta zona montañosa está surcada por multitud de pequeños senderos, con lo cual hay que conocer muy bien el terreno para no equivocarse y acabar llegando a cualquier otra parte menos la deseada. Por una módica cantidad él se ofrece a llevarlos de ida y también de vuelta. Es más, tiene conocidos en algunos pueblos y masías, con lo que les puede facilitar el encontrar comida y alojamiento a módico precio. Por supuesto, él ya se cobra para él este descuento que puede conseguirles.

Si aceptan les pedirá unos minutos para preparar sus cosas y podrán partir casi de inmediato. Mientras, les preguntará –si los pjs no se lo han explicado –los motivos por los cuales se desplazan hasta Àger. Si lo hacen, les irá comentando que en la actualidad el vescomte de Àger es Pere II d’Urgell, el cual ha heredado el título de su padre, Jaume I d’Urgell. Les dirá que, si están de suerte, es posible que el mismísimo vescomte se encuentre en Àger pues ha regresado de allí hace menos de dos meses y comentaban sus habitantes que tenía pensado ir a echar un vistazo al castillo de Sant Pere e iniciar unas obras de mejora. En caso contrario deberán conformarse con el batlle, que, de hecho, es el que sabe todo lo que ocurre en sus tierras. Si eso no les sirve y Pere II no se encuentra allí deberán viajar hasta la Seu d’Urgell, sede del obispado o bien Balaguer, donde seguramente puedan dar con él. Cierto es que Balaguer queda bastante cerca, pero si es cierto que el vescomte se encuentra supervisando la reconstrucción de Sant Pere perderían un tiempo precioso si deciden ir a Balaguer primero. Si ese es el caso, él ya no les sirve de ninguna ayuda, pues los caminos son harto conocidos por todos y no tendrían problemas para llegar. Si por el contrario deciden proseguir por pequeños senderos hacia Àger para acortar tiempo, les seguirá acompañando. Ellos deciden.

Si es este último supuesto por el que se deciden, Jeroni cogerá sus cosas y se pondrá en marcha. Abandonarán Vernet rumbo a Baldomar, pequeño pueblo situado a algo más de dos kilómetros y medio, atravesando campos de labranza donde los campesinos se afanan en trabajar la tierra, deslomándose la espalda en un intento de subsistir.

Baldomar no es más que un conjunto de casas repartidas por las laderas de las montañas colindantes, con un núcleo central formado por una veintena de construcciones, aproximadamente, y no más de ochenta o cien individuos. Cuando se estén aproximando verán algo –siempre y cuando lo hagan durante la mañana –que les llamará alarmantemente la atención. Un numeroso grupo de personas, cerca de cuarenta, se encuentran reunidas en las afueras, visibles desde la lejanía. Para llegar hasta ellas hay que seguir un pequeño sendero levemente ascendente por una suave pendiente, el cual conduce hasta lo que es el cementerio local. Allí, con una misa oficiada por el párroco de Baldomar, de nombre Joan, se están despidiendo de uno de sus habitantes más ancianos, de nombre Gisbert. El hecho en sí no debería ser alarmante, de no ser por el mal aspecto que presentan varios de los allí presentes, incluido el Padre. En medio de la ceremonia, uno de los que asisten al sepelio, una mujer de unos cincuenta años llamada Teodora empezará a toser. Al principio parecerá solamente una tos fuerte hasta que, pasados unos segundos empezará a expulsar sangre a borbotones. Pálida y mareada caerá al suelo inconsciente, donde será recogida por sus vecinos. De no intervenir los pjs la mujer será llevada hasta su casa, donde avisarán a Robert, el cual ejerce de curalotodo en la zona. Por supuesto, éste se mostrará incapaz de detener la infección en la mujer, y finalmente deberán avisar a uno de los médicos que viven en Artesa de Segre, el cual se mostrará igualmente impotente. Pero esto tendrá un efecto secundario: acelerar la propagación de la enfermedad por la zona.

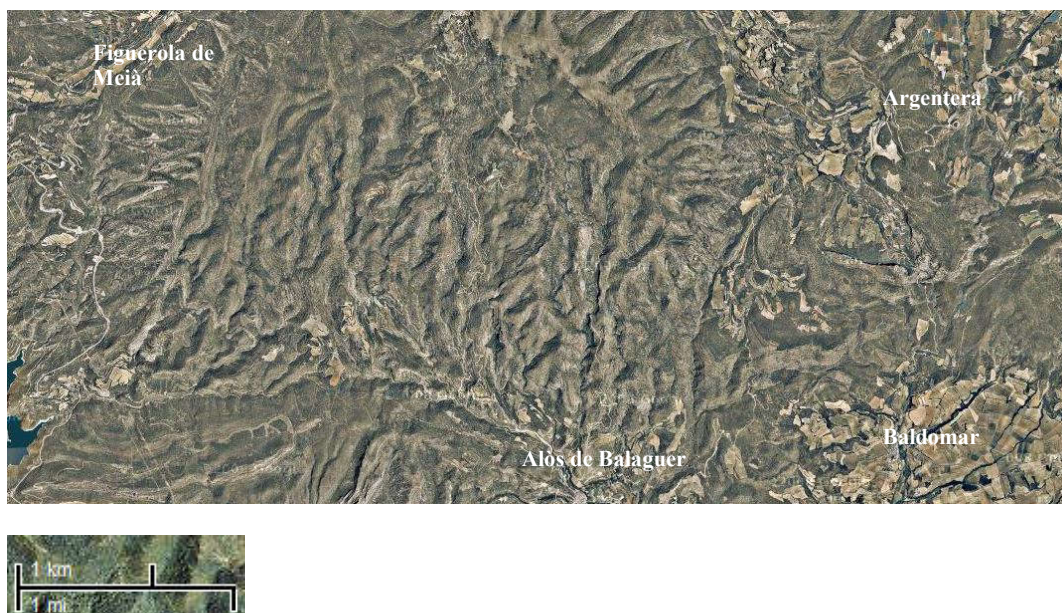
Si preguntan por la muerte de Gisbert, éste falleció de repente, seguramente a causa de su avanzada edad, más de setenta años, algo increíble para la época y la región. Sobre Teodora, hará unos días acogió en su casa a un viajero proveniente de Balaguer, de nombre Juan. Es lo único que recuerdan de él que pueda ser de interés. No parecía enfermo, así que no saben si es él quien le contagió la enfermedad. Eso sí, Teodora es la primera víctima de la peste en Baldomar.

Dejando ya atrás el pueblo de Baldomar los pjs entrarán de lleno en una zona extremadamente montañosa, agreste y sin ninguna población cercana. Afortunadamente, eso también los dejará a salvo de posibles focos de contagio, al menos hasta llegar al siguiente núcleo habitado, Peralta, a unos quince kilómetros.

El camino es muy estrecho, las montañas a su alrededor son relativamente importantes y los bosques espesos. Al dejar atrás Baldomar las oscuras nubes que los acompañan desde hace días decidirán soltar su carga y obsequiar a los pjs con una lluvia torrencial. La oscuridad se cernirá sobre los viajeros, con un importante número de relámpagos que irán iluminando el trayecto. El fuerte viento azotará sus caras de frente mientras la lluvia los cala hasta los huesos. Con este oscuro panorama aquellos que pasen una buena tirada de Otear verán a lo lejos una figura oscura que se agita de forma extraña. Se trata de un hombre que, viajando con su carro lleno de pieles proveniente de Santa Maria de Meià, ha visto como una rueda del carromato patinaba debido a la lluvia arrastrando el carro hacia el precipicio, y con éste y la mula que tira de él a punto de precipitarse pendiente abajo lo encontrarán luchando por salvarlo. Cuando se de cuenta que un grupo de personas se acerca empezará a gritar de forma desesperada. Si los pjs se

acercan éste les pedirá ayuda para conseguir salvar el carro y el animal que tira de él. Poco a poco el barro está haciendo que el carromato se esté yendo abajo y los esfuerzos del pobre hombre se ven a todas luces inútiles. Sólo una fuerza combinada de cincuenta logrará salvar tanto al animal como las pertenencias del infeliz. Si lo logran se mostrará extremadamente agradecido. Les explicará que su nombre es Tomeu, viene de Santa Maria de Meià y viaja hasta Artesa de Segre transportando unas pieles para vender. Sobre la situación en Santa Maria, allí no ha visto nada especial, pues solamente permaneció allí unas horas. En realidad, partió de Covet, más al norte, hace unos días. Si que notó (esta información la conseguirán únicamente si lograron salvar el carromato, en caso contrario necesitarán una tirada de Charlatanería) una sensación extraña en el ambiente, como si algo estuviera a punto de ocurrir. Buena parte de sus habitantes se encontraban en la iglesia, donde los gritos y las voces alteradas eran numerosas. Él prefirió no involucrarse, así que tan pronto como hubo comido algo decidió proseguir camino. Tras agradecerles nuevamente su ayuda proseguirá su camino rumbo al sur.

Afortunadamente para el grupo Santa Maria de Meià no forma parte de su ruta, pues se encuentra un poco más al norte del camino que están siguiendo, y así se lo hará saber Jeroni.



Peralta

El camino proseguirá sin más incidentes, al menos hasta llegar a Peralta. Este es un pequeño pueblo de no más de un centenar de habitantes. Cuando por fin lleguen el tiempo ha empeorado más aún si cabe, la lluvia arrecia de forma importante y no hay ya una parte de su cuerpo que los pjs mantengan seca. Pequeñas luces se pueden ver desde la lejanía indicando así la presencia de lugares habitados, supuesto que quedará confirmado cuando las siluetas de las casas se recorten gracias a la luz de un fuerte relámpago que por un instante rasgará el cielo.

Un amplio camino conduce hasta la plaza principal del pueblo, lugar donde se encuentra tanto la iglesia como la taberna. Éste es el único lugar del pueblo donde podrán descansar, aunque deberán hacerlo en el comedor una vez retiren las mesas por la noche. Pero no nos adelantemos. Cuando hagan su entrada en Peralta no verán a nadie por la calle. Sin duda, la fuerte tormenta mantiene a todo el mundo a resguardo de la lluvia dentro de las casas. La mayor fuente de luz y ruido proviene de la taberna, un edificio de una sola planta situado justo enfrente de la iglesia. Al lado de la taberna hay unas cuadras, donde los pjs podrán guardar los caballos si acaban alojándose allí. Cuando entren en el local las miradas de todos los allí presentes se girarán instantáneamente a observar a los recién llegados. Las miradas irán desde la curiosidad hasta la desconfianza, y nadie abrirá la boca hasta que una figura se alce de una silla situada en una de las esquinas y salude a los recién llegados.

Se trata del párroco, el Pare Josep, un cincuentón de mediana estatura, corto de patas, panza prominente, una sola ceja y voz atronadora. Su risa, escandalosa como los truenos del exterior, podría pasar como una de las atracciones del lugar.

Una vez el padre Josep se avance y de la bienvenida a los recién llegados, sin duda hambrientos y ávidos de un buen fuego donde calentarse, de tal forma se expresará, el resto de gente allí presente actuará como

si conociera a los pjs de toda la vida. Los acercarán al fuego, les ofrecerán algo caliente para beber, les traerán incluso algunas mantas para abrigarse si alguno parece muy afectado por el frío. El tabernero, de nombre Berenguer se acercará a preguntarles si les apetece algo de comer, lo cual será sin duda muy bien recibido por los pjs. Mientras se retira a prepararles algo que llevarse al estómago el párroco procederá a interrogar a los pjs de forma no demasiado sutil. Se interesará por sus nombres, a que se dedican, que los trae por allí –explicará que no es muy habitual recibir viajeros por esos lugares, y menos aún en noches de fuerte tormenta como la presente – y a donde se dirigen. Mientras contestan las preguntas del padre Berenguer se acercará a servirles lo que hayan pedido para cenar. La comida será excelente, así como el vino que les servirán, y mejor aún que les sabrá después del temporal que han tenido que soportar. Lo que ninguno de ellos sabe es que la comida que les han servido a sido sazonada con unas hierbas que provocarán un sueño profundo a todos los que coman de ella. Y es que como descubrirán más adelante, éste pueblo es más de lo que parece.



Mientras avanza la noche el cansancio irá haciendo mella en el grupo. Poco a poco los allí presentes, unos ocho hombres en total, irán marchando a sus casas deseando buenas noches a los recién llegados siendo el último en despedirse el párroco. Cuando sólo queden ellos y el tabernero Berenguer y su mujer Lluïsa, el primero procederá a apartar mesas y sillas para dejar sitio a los pjs y Jeroni para dormir. Avivará el fuego con unos cuantos troncos y se despedirá de ellos.

Poco a poco, todos aquellos que hayan tomado de la comida irán quedando dormidos a menos que pasen una tirada de Resistencia x 1 (y eso suponiendo que intenten permanecer despiertos).

Cuando haga un par de horas que todos están dormidos –y si alguno no lo ha hecho los habitantes intentarán reducirlo por la fuerza –Berenguer se levantará y abrirá la puerta principal. En el exterior sigue lloviendo con gran intensidad. Los dormidos y que no estén drogados necesitarán una tirada de Escuchar a mitad de porcentaje para notar algo. El resto no habrá manera de despertarlos hasta unos seis o siete horas más tarde. Tras abrir la puerta entrarán el párroco acompañado de seis o siete habitantes del pueblo (el número dependerá del grupo de personajes) que se encargarán de reducir a los que permanezcan despiertos y de atarlos y llevarlos a una de las casas deshabitadas, donde permanecerán encerrados a la espera de ser sacrificados.

Escapar del lugar donde los mantienen prisionero será bastante complicado, siempre hay un par de hombres atentos a cualquier intento de librarse de sus ataduras, y en el supuesto que algún pj logrará huir antes de ser trasladado aquí serán varios los hombres que permanecerán por la zona buscándolo, pues las sospechas que puede intentar liberar a sus compañeros pasarán inmediatamente por la mente de Josep.

Cuando llegue la noche siguiente los habitantes del Peralta cogerán a los prisioneros y los conducirán hasta la plaza central del pueblo, lugar donde han levantado unas piras donde piensan inmolar a los infortunados pjs, además de Jeroni.

Esta noche no llueve. Brilla una inmensa luna llena en el cielo, el viento no sopla y se oye a lo lejos el aullar de un grupo de lobos que parecen aventurar el final que se avecina a los pjs. Uno a uno serán llevados hasta la plaza y allí atados a los postes, alrededor de los cuales se ha depositado la llena lista para arder. Todo el pueblo, más de cincuenta personas, está reunida a su alrededor. Los intentos de fuga serán inútiles, varios campesinos van armados con hachas y garrotes, y simplemente la superioridad numérica hace infructuoso cualquier intento de liberación. Entre los gritos de Jeroni al darse cuenta del fin que le espera –y suponemos que de algún pj también– y los de alegría de los habitantes del pueblo maldito, la cara de satisfacción de Josep será más que evidente. Alzará sus manos, anunciando el sacrificio que van a realizar en nombre de su Señor para que éste mantenga alejado el mal que azota al resto de pueblos de sus casas.

Mientras arenga a sus feligreses, una voz se alzaré en contra. Se trata de una mujer, unos treinta años, cabello negro y piel bruniada por el sol. Sus ropas, pobres igual que las del resto de presentes.

“No, no escuchéis a este falso profeta. No quiere más que vuestra ruina. Estáis condenando vuestra alma por una vana esperanza”.

Josep ordenará que la cojan inmediatamente, y varios campesinos la reducirán mientras el que parece ser su marido, un tal Andreu, intenta evitarlo implorando clemencia a Josep. Éste ignorará sus suplicas, y entre gritos la mujer será atada junto a uno de los pjs a los maderos de las piras. Alzando nuevamente las manos, entre el silencio roto únicamente por los sollozos de Andreu y los gritos de la mujer, de nombre Marta, continuará con su plegaria al Maligno.

A una señal suya un campesino se adelantará portando una antorcha encendida en su mano. Se dirigirá hacia la pira donde se encuentra Marta y le pegará fuego.

“Arde, incrédula, en el fuego purificador. Que tu alma sea la primera que recibe nuestro Amo”.

En este justo momento, cuando todo parece perdido, algo sorprendente ocurre. Del centro de la plaza surge un temblor en el suelo. Todos los allí presentes tendrán dificultades para mantener el equilibrio, cayendo varios al suelo. De un cielo sin nubes estallará un trueno ensordecedor y la luz de la luna parecerá ser el sol por un instante, cegando a los presentes. Al recobrarse, allí, en el centro de la plaza, una figura ha venido a unirse a la fiesta. Todos lo reconocerán como su Señor, un ser de cuerpo alto y delgado, próximo a la consunción. Lo que más llama su atención es su cabeza, con cuatro rostros, uno detrás, otro delante y dos a ambos lados, todos ellos con una prominente nariz y una boca en forma de pico de ave (se impone rápidamente una tirada de Irracionalidad con un penalizador de -100, ganando 2D10 en el más que probable supuesto de fallarla). Están ante Guland, el Señor de la Envidia, aunque esto sólo lo sabrán si pasan una tirada de Teología.

Todos los allí presentes se postrarán ante él. Y mientras esto ha ocurrido, una persona ha escapado. Se trata de Marta, la cual ha conseguido librarse antes de caer víctima del fuego al quemarse sus ataduras y ha huido al bosque, aunque con graves quemaduras en buena parte de su cuerpo. Mientras ella huía, el pj atado con ella era alcanzado por las llamas y parte de su cuerpo abrasada. Pero con la irrupción de Guland, el fuego encendido se ha apagado como si nunca hubiera existido. Eso sí, el pjs tiene toda su parte derecha quemada, siendo víctima de un dolor indescriptible.

“No matéis a estos hombres aún, mis fieles servidores –proclama Guland– pues antes tengo una oferta que hacerles. Vosotros, portadores de la enfermedad –y en el momento que diga esto alzará su mano señalando al grupo, y todos podrán ver y notar como enormes bubones empiezan a surgir por todas partes de su cuerpo –, causantes de la muerte de vuestros semejantes, ¿desedais seguir con vida y volver a ver a los vuestros? Sólo pido una cosa a cambio. Entregadme vuestra alma y viviréis. Rechazad mi oferta y arderéis en un dolor como el que nunca habéis sufrido”.

En este punto cada jugador deberá comunicar al Dj en secreto cual es su decisión, nadie más debe saberlo. En el caso que todos decidan sacrificarse será Jeroni el que acepte la propuesta de Guland. Si algún pj acepta, aunque sea uno y hay alguno que la rechaza, Guland dirá lo siguiente, mientras sus ojos se clavan profundamente en aquellos que han aceptado.

“Bien. Vuestra vida ya no os pertenece. Ahora os debéis a mí. Marchad ahora, cumplid el cometido que os trajo hasta aquí y esperad hasta que venga a reclamar lo que me pertenece. El resto, sabed lo que se siente al rechazar la oferta de mi mano tendida”.

Dicho esto ordenará que liberen a los que aceptaron, mientras el campesino que mantenía la antorcha en la mano se acercará a los que aceptaron y se la entregará.

“Cumple mi primer mandato y demuéstreme tu fidelidad. Castiga a aquellos que se han negado a aceptar mi misericordia con el fuego purificador y así libéralos de su tormento”.

En el caso que alguno se niegue a aceptar las órdenes será atado nuevamente al poste y quemado por sus compañeros. Si todos se niegan, será Jeroni quien haga las veces de ejecutor.

Aquellos que decidieron enfrentarse a Guland y demostrarle su desprecio verán como las llamas ascienden lentamente por su cuerpo, quemando sus ropas y asando su carne en medio de un dolor atroz mientras los bubones que habían crecido por todo su cuerpo hasta alcanzar el tamaño de una uva en cuestión de segundos estallan aumentando la agonía de sus últimos momentos. Si llegado el caso alguno todavía se arrepintiese y pidiese clemencia a Guland, éste estallaría en carcajadas y mediante su poder prolongaría aún más si cabe la atrocidad del momento hasta que pareciese convertirse en horas.

Cuando todo haya acabado, si alguno de los personajes se ha salvado, el Demonio le dirá:

“Tu voluntad me pertenece, tu vida es ahora mía. Viajarás hasta Áger tal y como tenías pensado al partir de Besalú, y allí hablarás con Pere II, que allí se encuentra en estas fechas de paso por allí. Lo que debas hacer más adelante te será comunicado en un futuro próximo. Parte pues, y no me defraudes”.

Así finaliza esta parte introductoria, donde los pjs en el mejor de los casos han pasado a convertirse en siervos de un Demonio Superior o han muerto, esto ya suponiendo lo peor.

Viajando por el camino principal

Si deciden ignorar las sugerencias y tomar el camino principal, éste les llevará en primer lugar a cruzar la localidad de Montsonís, un pequeño pueblo situado a un kilómetro aproximadamente de Artesa de Segre. El pueblo lo forman una docena larga de casas agrupadas, más otra decena repartida por las tierras de los alrededores. Siguiendo camino, tras avanzar casi otros cuatro kilómetros a través de un paisaje agreste llegarán hasta otro pequeño pueblo, Rubio de Baix. Luego el sendero sigue otros seis kilómetros más o menos hasta llegar a una población ya un poco mayor, Alòs de Balaguer. Aquí podrán hacer una parada, descansar y comer algo, antes de proseguir viaje. Hasta la siguiente población, Fontllonga, les esperan algo más de quince kilómetros de duro viaje. Acrecentará la dureza el hecho que, las nubes que hasta el momento simplemente los habían acompañado, decidirán obsequiar al grupo de viajeros con una fuerte tormenta, con un potente vendaval y lluvia torrencial. Llegarán por fin hasta Fontllonga empapados hasta la médula, ávidos de un techo para cobijarse y un fuego donde calentarse.

El pueblo de Fontllonga lo forman unos ochenta habitantes, sesenta de ellos reunidos en lo que sería el núcleo principal y el resto repartidos por las masías de los alrededores. El único lugar donde hospedarse es, al igual que ocurren en muchos otros pueblos, la taberna (igual a lo que ocurriría si estuviesen jugando la parte titulada Viaje por caminos secundarios) y hacia allí que deberán dirigirse los pjs si quieren resguardarse del mal tiempo. A partir de este punto el Dj deberá suponer que el curso de los acontecimientos es el mismo que si hubieran ido por los caminos secundarios acompañados de Jeroni, realizando los cambios que sean oportunos para el desarrollo de la aventura, pues desde aquí en adelante los hechos se desarrollarán de idéntica forma.



La aventura se inicia con nuestros personajes viviendo en la ciudad de Barcelona. Es una mañana invernal; hace frío tanto por el día como por la noche pues una ola de mal tiempo asola todo el territorio. Esto, unido a la elevada mortandad que los últimos coletazos de la peste ocasionan tanto en la ciudad como en todo el territorio de la corona no harían, en principio, que los barceloneses tuviesen excesivas ganas de celebrar la navidad. Más de diez mil personas han muerto en estos años víctimas del mal, y los

supervivientes aún no lo han superado completamente. Por fortuna, una buena noticia ha venido a alegrar el corazón de los catalanes, como es el nacimiento de un hijo varón de su monarca, Pere III el Cerimoniós. Ya sea por este hecho o por el fuerte descenso de las muertes debidas a la peste, el ánimo general ha aumentado de forma considerable en las últimas fechas.

Es en estas circunstancias como encontramos a nuestros nuevos protagonistas, transitando tranquilamente por las pobladas calles de Barcelona, en el lugar conocido como el Barri del Mercadal. El frío reinante no ha echado atrás a sus habitantes, y estos se han lanzado en masa a recorrer los puestos de venta de los mercados que jalonan plazas y calles. Recorriendo las calles puede encontrarse de todo, desde productos del campo hasta objetos curiosos traídos de lejanos lugares, de nombres impronunciables y utilidad más que discutible. Y es aquí como, avanzando entre la multitud, los pjs pasan las horas anteriores a la nochevieja. La feria, conocida como de Sant Tomàs, se inicio hace tres días, el veintiuno concretamente, y no cerrará sus puertas hasta transcurridos veinte en total. Gritos, empujones, disputas, todo eso se une para formar el paisaje típico de la feria.

Los personajes pueden conocerse o no, ser naturales de Barcelona o no, pero todos ellos tendrán un buen motivo para encontrarse aquí en este preciso instante, justo cuando unos gritos resuenan más que otros y alguien se abre paso a empujones apartando a la gente. Si los pjs sacan un Otear exitoso verán como un grupo de soldados reales persiguen a un individuo de aspecto descuidado que corre en su dirección. La gente, asustada ante la visión de las armas desenvainadas de los guardias, se aparta sin ánimo de intervenir. Algunos incluso se refugian en los portales de las casas cercanas. Desafortunadamente para los soldados, un animal, nervioso por lo que ocurre, da un golpe a una parada haciendo caer todo su género al suelo. Se producen unos instantes de confusión que favorecen al perseguido. Los guardias tropiezan y caen, mientras el hombre gana distancia y los primeros están a punto de perderlo. Justo en este instante pasa ante los pjs, distraído mirando atrás para calcular la distancia que saca a los que lo persiguen. Es el momento ideal de echar una mano a la autoridad, más cuando el primero de los guardias, aún en el suelo, grita:

“Detenedlo. Ha intentado matar al hijo del rey”.

Desde luego, si ninguno de los pjs hace nada para atrapar al fugitivo, ya pueden los jugadores ir haciéndose otros personajes. Éstos no merecen seguir jugando.

Si como suponemos los pjs logran detener al sujeto, ya sea poniéndole la zancadilla, empujándolo o bien lanzándose encima, desenvainando su arma o arrojándole algo que lo haga caer, darán tiempo a los guardias reales ha atrapar al malhechor. Éste forcejeará con rabia, pero será imposible que se libere de la presa de los soldados. Su mirada es la de alguien fuera de sí, pérdida en el vacío, sus gritos no parecen humanos.

“Mi amo os matará a todos vosotros. Os habéis interpuesto en su camino y moriréis”.

Ante estas palabras el jefe de los guardias le cruzará la cara de un manotazo, haciendo que su cabeza caiga inerte de costado. Un reguero de baba se desliza por la comisura de su boca hasta caer en sus ropas, y un gemido es lo único que pronuncia ya el infortunado. Mientras ordena que se lo lleven a los calabozos, el capitán, de nombre Bartomeu, agradecerá a los pjs su intervención y les rogará que lo acompañen al Palacio Real. En este momento llegarán los Jurats, los guardias de la ciudad, pero Bartomeu los despedirá comentando que su ayuda ya no es necesaria.

Como suponemos que los pjs aceptarán la invitación –por llamarlo así –del capitán de los guardias reales, el grupo se dirigirá hacia la zona del Barri Reial, próxima al lugar donde se encuentran. Los barceloneses abrirán paso a la comitiva encabezada por el capitán y los pjs, y seguida por los soldados que transportan al semiinconsciente fugitivo.

Una vez dentro del recinto los pjs verán como se les acercan varios individuos, entre ellos uno que destaca por sus ropas de dominico. Se trata sin duda de un inquisidor, el cual se dirigirá al capitán con gesto preocupado inquiriéndole –y nunca mejor dicho –por lo acontecido, a lo cual Bartomeu responderá con lo que ya conocen los pjs:

“Este malnacido intentó asesinar al hijo de nuestro rey, pero afortunadamente fue descubierto a tiempo. Gracias a la ayuda de estos buenos hombres logramos capturarlo antes que se perdiese por las callejuelas de la ciudad”.

El clérigo dará las gracias con gran efusividad a los pjs, haciéndoles ver la gran contribución que han hecho a la estabilidad del reino, para luego quedarse mirando con furia al apresado. Con gesto hosco e intimidador, que hará que incluso el hombre, aún atontado, rehuya levemente la figura que se le enfrenta,

se colocará enfrente suyo y, con un gesto rápido, arrancará parte de sus ropas, dejando a la vista su costado izquierdo y la parte superior del brazo. Allí, una gran marca negra, como si la piel estuviese quemada, se muestra en toda su malignidad.

“Ahí lo tenemos –exclama el dominico, el cual responde al nombre de padre Alfons d’Arseguel –la señal del Maligno. Que mejor prueba que la que se nos ofrece a la luz del día, oculta bajo las ropas para no ser descubierto. Llevadlo a los calabozos, capitán, sin duda mantendremos con este hombre unas charlas bien interesantes de aquí a poco tiempo. Mi gratitud una vez más, amigos –comentará ya más calmado, dirigiéndose nuevamente a los personajes –. Si me disculpan”.

Tras esta demostración de pericia inquisitorial el padre Alfons d’Arseguel se dirigirá hacia la sede de la inquisición, en la cercana calle Tapineria. Entonces, el capitán de los guardias reales ordenará que conduzcan al prisionero a los calabozos, mientras pide a los pjs que lo acompañen. Los soldados se llevarán al preso mientras sigue gritando

“Se quienes sois. Moriréis por el fuego, malditos, mi Amo os matará a todos”

y desaparece en dirección a los subterráneos del edificio inquisitorial. Bartomeu, mientras, acompañará a los pjs hacia la zona donde se está construyendo la catedral de la ciudad. Allí, un hombre se acercará presuroso ante la llegada del grupo. Bartomeu lo primero que hará es presentar a los pjs, para luego anunciarles que se encuentran ante la presencia de Bernat de Cabrera, mano derecha del rey. Tras relatarle lo sucedido Bernat se mostrará cariacontecido, para luego dejar escapar un bufido de alivio ante la noticia que el hijo del rey se encuentra perfectamente.

“Quiero saber como llegó tan cerca ese individuo, y quien está detrás de él. No me importa como se haga, capitán, transmita este mensaje al padre Alfons en cuanto lo vea. Yo también le haré saber cual es la voluntad de nuestro monarca. Y en cuanto a ustedes, amigos, la corona está en deuda. No olvidaremos su acción. De momento me gustaría invitarles a la comida de navidad que se celebrará en el palacio real el día veinticinco. Y no aceptaré un no por respuesta”.

Ante tamaño gesto es seguro que todos aceptarán encantados, y si entre los pjs hay alguno que no puede permitirse aunque sean unas ropas decentes, Bernat les hará entrega de una pequeña bolsa con unas monedas, suficiente para comprarse ropa adecuada. Y es que nadie puede sentarse en la mesa del rey vistiendo unos harapos.

Tras hacerles entrega de la bolsa el Vescomte se despedirá de ellos y volverá a dirigirse hacia la zona que se encuentra en obras donde se reunirá con otro hombre, el maestro constructor.

El capitán conducirá al grupo hasta la entrada al Barri Reial, lugar donde se despedirá de ellos y les recordará que espera verlos al día siguiente al mediodía.

El banquete

Así, de nuevo en las calles más conocidas de Barcelona, los pjs tendrán libre hasta el día siguiente pudiendo dedicarse a pasar las horas como mejor les plazca. Si han de comprarse ropa para asistir a la comida real sería buena idea ir rápidamente a comprarla, pues son muchas las personas del Barri Honrat que sin duda querrán engalanarse lo mejor posible para la primera comida navideña con el hijo del rey como centro de atención. Así que, además de una buena bolsa, y como carecen de influencias, necesitarán una excelente tirada de Elocuencia para pasar por delante de todos los nobles y mercaderes enriquecidos que sin duda habrán pedido ya un buen traje con el que vestirse para tan importante evento.

Y así, pasando las horas, llegaremos al mediodía del día veinticinco. Es de suponer –y si no pues uno a uno –que irán todos en grupo a la puerta del Barri Reial. Allí ya tendrán noticia de su llegada –Bartomeu se lo ha hecho saber a los guardias allí apostados –y podrán entrar sin ningún tipo de contratiempo. Sus pasos deberían llevarlos en el mismo camino que el resto de invitados, es decir, en dirección al Palacio Real. Allí, una gran cantidad de invitados aguardan. Si los pjs esperaban ser el centro de atención se equivocan, si bien todo el mundo en la ciudad sabe lo del intento de asesinato, nadie conoce la identidad de los que ayudaron a capturar al malhechor. Los pjs que no formen parte de la nobleza o bien de la alta burguesía se sentirán inmediatamente fuera de lugar. Sus modales no están hechos para estos encuentros, y se sentirán más incómodos que otra cosa. Cualquier intento de establecer contacto con algún otro invitado tendrá como consecuencia el rechazo casi inmediato, pues los nobles saben distinguir inmediatamente aquel que está habituado a comportarse como tal y el que tan solo lo intenta. Afortunadamente, Bernat de Cabrera acudirá a su rescate a los pocos minutos, hecho que si hará recaer

esta vez la atención de los allí reunidos sobre el grupo. El que la mano derecha de Pere III se acerque y les salude tan ostentosamente no hará sino que los que antes los rechazaban ahora no duden en acercarse y darles conversación, aunque se note a la legua que son todos unos auténticos hipócritas y para ellos los pjs no son más que unos invitados en una fiesta que no les corresponde.

Por fin, a una señal de Bernat, se abrirán las puertas y los invitados irán pasando al Saló del Tinell, para luego dirigirse al comedor real, lugar donde tendrá lugar el banquete.

Una vez todos en la enorme mesa reunidos hará su entrada la pareja real acompañados de sus hijas y del heredero, el pequeño Joan que no alcanza aún el año de vida. Una vez los monarcas tomen asiento podrán proceder de igual forma el resto de comensales. A los pocos instantes empezarán a entrar sirvientes trayendo las ricas viandas que sin duda harán las delicias de nuestros pjs, así como el delicioso vino que lo acompaña.

La velada transcurrirá entre monótonas discusiones y un hambre voraz, hasta que por fin terminen todos de comer y den paso a una tertulia que se prolongará durante un par de horas. Los reyes irán pasando uno por uno saludando a los invitados, hasta que llegue el turno de los personajes. Será Bernat de Cabrera quien haga las presentaciones, y una muy buena tirada de Etiqueta sería más que bienvenida. Pere III dará las gracias a los pjs por atrapar al maldito que intentó asesinar a su hijo, y comentará que

“Espero que Bernat tenga muy en cuenta el gran servicio prestado a nuestra Casa”.

Tras estas palabras la pareja de monarcas se despedirá del grupo para ir a saludar a otros invitados. Bastante más tarde los reyes se retirarán, y lo mismo empezarán a hacer la mayoría de los presentes. Cuando llegue el momento en que decidan hacerlo los pjs, con una tirada de Otear –si no lo buscan concretamente –verán a Bernat de Cabrera departiendo con el capitán Bartomeu y el dominico Alfons d’Arseguel, el inquisidor.

Si se acercan al trío éstos los saludarán, y Alfons comentará:

“Precisamente ahora estábamos hablando del hombre que atrapasteis. Hemos descubierto algo, ya ha empezado a confesar”.

“Decid padre –cortará Bernat –¿qué habéis descubierto?”.

“De momento su nombre y poco más. Al parecer se llama Jeroni (en el supuesto que los pjs decidieran ir a Áger por el camino principal será conveniente un cambio) y proviene del noroeste del reino, de Artesa de Segre. No hemos podido averiguar nada más de momento, pero no os preocupéis. Mañana hablará”.

En el supuesto que los pjs –improbable –decidan pedir al inquisidor asistir a los interrogatorios, éste se los mirará con cara de extrañeza, para dejar ir luego una sonrisa y negarles el permiso. Por supuesto, cualquier intento de entrar en las dependencias inquisitoriales sería además de una mala idea, un auténtico suicidio. De momento la única oportunidad que tendrían de entrar sería como presos, algo no muy recomendable, aunque las cosas cambiarán en poco tiempo.

Tras esta conversación no queda sino abandonar ya el recinto y regresar nuevamente a la Barcelona habitual, la más conocida y hollada por sus pies, la de los ladronzuelos y artesanos, la miseria y el hambre.

El mal del hombre y el mal del diablo

Días después, el día treinta y uno por la tarde, los Jurats de la ciudad acudirán a buscar a los pjs. Les han dado su descripción, la zona por donde viven y se mueven, así que tarde o temprano darán con ellos. Los buscan desde la mañana, y si Bartomeu o Bernat no saben el lugar donde encontrarlos con exactitud a los soldados les llevará todo el día dar con ellos. Puede que incluso les llegue antes la voz de que los busca la guardia de la ciudad. Cuando por fin los encuentren les harán saber que el capitán de la guardia real los está buscando y quiere verlos cuanto antes en la sede de la inquisición.

El camino hasta allí lo deberán hacer bajo la lluvia, pues una pertinaz aunque suave tormenta ha empezado a descargar desde buena mañana, y los acompañará durante todo el día. A su llegada al lugar Bartomeu los estará esperando junto a un dominico, Agustí. El capitán de la guardia real les dará la bienvenida y les agradecerá que hayan venido tan pronto como hayan podido.

“El padre Alfons me ha pedido que os avise. Al parecer han proseguido con el interrogatorio del prisionero, Jeroni, y ha ocurrido algo, pues me ha pedido que intentase dar con vosotros. Acompañad al hermano Agustí, os llevará junto a él”.

Una vez dejen atrás la sala de entrada y a Bartomeu, Agustí los conducirá hasta un corredor estrecho, mal iluminado por una antorcha a medio consumir. Con gesto parsimonioso cogerá otra antorcha apagada, la encenderá con la primera, y se dirigirá no hacia la puerta del fondo del corredor sino a un arco lateral sumido en la oscuridad. Al iluminarlo con la luz de la tea se mostrará ante los ojos de los pjs unas escaleras talladas en piedra que en una espiral descendente conducen hasta los sótanos del edificio. El único ruido, además del pisar de los pies contra la roca desnuda es el crepitar de la madera y el repiquetear de las gotas de lluvia que se filtran desde el exterior. A pesar de los gruesos muros el aire es frío y la sensación de humedad muy acentuada. Tras bajar los diez escalones llegarán a un nuevo piso, éste ya bajo tierra. La débil luz de la antorcha ilumina un pasillo que se abre en dos direcciones. Con determinación, Agustí escogerá el de la izquierda. Unos cinco metros más adelante, una puerta de madera cierra el paso. Con los nudillos dará un par de golpes secos, y un par de segundos después un chasquido al otro lado anuncia que un pasador ha sido abierto. Con el quejido propio de lo viejo la puerta se abrirá. Un soldado bajará la cabeza en señal de respeto hacia el monje, mientras su mirada se alza con curiosidad dirigida hacia sus acompañantes. El dominico lo ignorará y avanzará hacia otra puerta situada al otro lado de la pequeña estancia, una sala de guardia donde el vigilante dormita las horas de su turno a la espera de abandonar el lúgubre lugar. Agustí abrirá la otra puerta y al hacerlo, un grito agónico proveniente de la lejanía sobresalta a los presentes, incluido su guía. Un nuevo pasillo, y aquí la sensación de humedad es mucho mayor. Un nuevo grito, un estertor y el crujido de la madera acompañan el paso del grupo hasta llegar a la siguiente puerta. Esta vez Agustí no llama, abre directamente y entra. Unos llores reciben a los recién llegados, unos llores que inmediatamente son sustituidos por una risa histérica, la risa de alguien que esta a punto de perder el único lazo de cordura que aún lo ata a este mundo. Los pjs han entrado en los subterráneos de la inquisición catalana. Ante ellos, multitud de utensilios creados por la mano del hombre con el fin de destruir al propio hombre, de quebrar su resistencia y doblegarlo ante la supuesta voluntad de Dios. Un hombre vestido con el hábito, sentado en una silla toma notas con su diestra de todo lo que allí acontece. Una vela ilumina su pupitre donde las hojas amarillentas esperan a ser rellenadas con las palabras celebrando el triunfo del Señor sobre su Enemigo. De pie, la imponente figura de Alfons, el cual mira con ojos escrutadores lo que antes era un hombre y ahora no es sino una forma rota, una amalgama de carne, huesos, piel y sangre y que responde al nombre de Jeroni. Su cabeza cae hacia delante como el de alguien que está más lejos de su cuerpo que los propios muertos, ajeno a todo aquello que acontece a su alrededor. Alfons avanza un par de pasos hasta situarse a menos de dos palmos del hombre que yace colgado, con los brazos atados a la espalda de una gruesa cuerda que pende del techo. A su lado, el verdugo, aquel que hará confesar sus crímenes a los que forman el Ejército del Maligno. Sus manos, gruesas como tenazas, sostienen la cuerda a la espera de las órdenes de su superior. Un susurro y una sacudida, el cuerpo desciende medio metro y un grito de dolor surge de su garganta. Es en este momento cuando Alfons se da cuenta de la llegada tanto de Agustí como de los pjs. Su semblante se ilumina al reconocerlos, rompiendo por unos instantes la concentración de sus obligaciones. Con paso ágil se acerca a los personajes y los saluda amigablemente.

“Sed bienvenidos, amigos. Agustí, gracias por acompañarlos. Este es Jeroni, aquel que intentó asesinar al vástago de nuestro rey. Lo hemos estado interrogando durante horas, y, ¿sabéis lo más curioso de todo? Conocía vuestros nombres, todos y cada uno de vuestros nombres. ¿Sabéis acaso el por qué?”.

Por supuesto, ninguno de los personajes conoce los motivos por los cuales un supuestamente vulgar asesino puede conocer sus nombres, más si quizás no se conocían de nada ni entre ellos. Como la respuesta negativa si satisfará a Alfons proseguirá.

“Hemos oído de su boca otros nombres, como los de Peralta (aquí, en el supuesto que los pjs de la parte anterior escogieran el camino principal el nombre pronunciado no será este, sino Fontllonga). Ha murmurado cosas ininteligibles, algo sobre su supuesto amo, aunque de momento no hemos sacado nada en claro. Cuando lo atrapasteis, ¿recordáis si dijo algo en especial que pudiera indicar quien estaba detrás de todo? ¿Dijo algún nombre, mencionó algún lugar, un motivo?”.

Justo en este momento, cuando Alfons d’Arseguel esté formulando estas preguntas a los pjs, Jeroni alzará su cabeza y se los quedará mirando a todos fijamente. Su mirada de ojos extremadamente abiertos que parecen a punto de salirse de sus órbitas recorrerán uno a uno a los allí presentes. Y uno por uno irá diciendo los nombres de los pjs.

“Vosotros, (nombre de todos los pjs), os dije que mi Amo os encontraría. Malditos y mil veces malditos, debéis morir en el fuego para que se cumplan sus designios. Mi Amo así lo ordena”.

Y tal y como diga esta frase estallará en una risotada libre ya de todo atisbo de cordura mientras empieza a balancearse adelante y atrás de forma cada vez más violenta. El verdugo tendrá dificultades para mantenerlo izado, y finalmente la cuerda se escapará de sus manos precipitando a Jeroni contra el suelo. Sin entender aún que ha pasado, los pjs verán como los grilletes que lo mantenían preso parecen haberse fundido, dejándolo libre. Su cuerpo parecerá ser recorrido por infinidad de venas brillantes como fuego que poco a poco van fluyendo hacia el suelo formando un círculo brillante a su alrededor. El verdugo reacciona y se lanza sobre él pero será inútil. Jeroni lo agarra por las muñecas mientras abre su boca en una mueca impensable, mostrando colmillos donde antes eran dientes y cerrando las mandíbulas en la garganta del infeliz. Con una brusca sacudida lo que una vez fue Jeroni arrancará la garganta al infortunado verdugo que caerá al suelo entre sacudidas y espasmos, los últimos estertores mientras su vida se escapa en el mar de sangre que fluye de su cuello. Con la boca manchada en la roja sangre de su víctima, el ser girará su cabeza y se quedará mirando hacia el grupo. Alfons y Agustí intentarán huir corriendo hacia la puerta, y es de esperar que el grupo haga lo mismo, más si consideramos que habrán tenido que dejar sus armas en la entrada, en el supuesto que las llevaran.

El capitán Bartomeu

| | | | |
|-----|----|----------------|-------------|
| FUE | 20 | Altura: 1'78 | Peso: 80 Kg |
| AGI | 17 | RR: 60% | IRR: 40% |
| HAB | 14 | Apariencia: 16 | |
| RES | 18 | | |
| PER | 10 | | |
| COM | 09 | | |
| CUL | 12 | | |

Habilidades: Cabalgar 80%, Conocimiento mágico 60%, Leyendas 40%, Buscar 75%, Escondarse 50%, Esquivar 85%, Otear 65%, Mando 85%, Primeros auxilios 45%.

Armas: Pelea 70% (1D3+1D4), Espadón 99% (1D10+2+1D6 con talismán de Arma Invencible en su pomo), Daga 80% (2D3).

Armadura: Cota con refuerzos (6) y yelmo (8) -12 a la Iniciativa en total.

Soldados

| | | | |
|-----|----|----------------|-------------|
| FUE | 19 | Altura: 1'72 | Peso: 73 Kg |
| AGI | 17 | RR: 50% | IRR: 50% |
| HAB | 18 | Apariencia: 10 | |
| RES | 18 | | |
| PER | 12 | | |
| COM | 09 | | |
| CUL | 07 | | |

Habilidades: Cabalgar 25%, Buscar 35%, Escondarse 50%, Escuchar 40%, Esquivar 45%, Otear 75%.

Armas: Pelea 40% (1D3+1D4), Espada normal 65% (1D8+1+1D4), Daga 50% (2D3+1D4).

Armadura: Cota de malla (3) y casco (5)

El Inquisidor Agustí

| | | | |
|-----|----|----------------|-------------|
| FUE | 08 | Altura: 1'77 | Peso: 71 Kg |
| AGI | 10 | RR: 90% | IRR: 10% |
| HAB | 10 | Apariencia: 12 | |
| RES | 12 | | |
| PER | 20 | | |
| COM | 20 | | |
| CUL | 20 | | |

Habilidades: Buscar 35%, Elocuencia 75%, Enseñar 35%, Escuchar 30%, Griego 40%, Latín 95%, Leer y Escribir 95%, Memoria 75%, Psicología 55%, Teología 95%.

Jeroni

| | | | |
|-----|----|----------------|-------------|
| FUE | 25 | Altura: 1'70 | Peso: 73 Kg |
| AGI | 20 | RR: -50% | IRR: 150% |
| HAB | 15 | Apariencia: 10 | |
| RES | 20 | | |
| PER | 20 | | |
| COM | 10 | | |
| CUL | 20 | | |

Habilidades: Conocimiento mágico 100%, Esquivar 75%.

Armas: Pelea 85%, Garras 85% (1D4+1D6), Mordisco 95% (3D6).

Hechizos: Maldición, Dominación, Furia, Tortura, Conmoción, Aquelarre a Guland.

Poderes especiales: El contacto con Jeroni causa a quien lo toque un daño por asalto de 1D8 de daño por fuego.

Alertado por los ruidos y los gritos de alarma la puerta del fondo del pasillo se abrirá y por ella aparecerá el soldado del cuarto de vigilancia. Ante los seguramente desencajados rostros tanto de los pjs como de Alfons y Agustí el hombre desenvainará su arma y acudirá a la sala de los tormentos para ver que es lo que ha producido tal expresión de pánico tanto en el inquisidor como, suponemos, en el resto.

Nada más entrar en la habitación el grupo oír un grito y luego silencio. Un par de segundos más tarde de nuevo el rugido de la criatura. Si alguien entra aunque sea más tarde se encontrará al soldado muerto con la cabeza girada en un ángulo imposible. La criatura que ahora es Jeroni iniciará nuevamente su carrera en persecución de los que huyen. Cuando el grupo llegue a la sala de guardia, si se detienen un momento a pensar se darán cuenta que pueden frenar aunque sea temporalmente a su perseguidor cerrando la puerta con el cerrojo que se encuentra en la parte que da a la estancia. Eso no la parará pero si que la entretendrá lo suficiente para darles tiempo a llegar al piso de arriba. Allí el capitán Bartomeu, alertado por os gritos ha dado aviso a un par de compañeros más y juntos descenderán a los sótanos. Alertados de lo que ocurre extremarán las precauciones, ordenando a todos que permanezcan allí arriba. Agustí pedirá permiso a Alfons para descender y dar soporte a Bartomeu y sus hombres.

“Tal vez la cruz pueda imponerse allí donde quizás falle la espada” –implorará Agustí.

“Sea hijo, ves y ayuda al capitán y sus hombres. Tu Fe puede serles de utilidad”.

Bartomeu descenderá hacia el lugar donde permanece atrapado junto a un par de compañeros más y el inquisidor Agustí. Si los pjs permanecen allí arriba verán como unos segundos más tarde llegan unos cuantos soldados más dispuestos a ayudar a sus compañeros. Pero durante este tiempo se escucharán unos gritos horribles proferidos por gargantas humanas, ruido de lucha y por fin silencio. Cuando los soldados estén a punto de descender por las escaleras ascenderá uno de los hombres que acompañó al capitán Bartomeu, sus ropas desgarradas y manchas de sangre en ellas. Su mano aún sujeta su espada con manchas rojizas en su hoja..

“Se ha terminado. El capitán me ha pedido que les diga que pueden bajar. La criatura está muerta”.

Descendiendo de nuevo al lugar de donde huyeron se encontrarán con un espectáculo dantesco. Además del cadáver del verdugo y del guardia del cuarto, uno de los soldados que acompañó a Bartomeu yace también muerto, profundas marcas cruzan su rostro y su pecho se encuentra aplastado por una mesa que al parecer le fue arrojada encima. Incluso se pueden ver las costilla que, víctimas del brutal impacto, han rasgado la carne y la ropa y sobresalen como marcas blanquecinas entre la roja sangre. Bartomeu está de pie enfrente del cadáver de Jeroni, que una vez muerto a recuperado su aspecto normal. Las heridas de la tortura siguen presentes, a ellas se han añadido las sufridas durante el combate, y lo más extraño de todo es el líquido amarillento que supura por la marca del diablo que escondía en su estado izquierdo. Sentado en una silla se encuentra Agustí, víctima de la horrible experiencia vivida e intentando recuperar un poco de aliento y compostura.

“La criatura está muerta, Padre. Nos costó pero logramos derrotarla. Podéis acercaros sin temor, no volverá a levantarse”.

Efectivamente, el cuerpo de Jeroni permanece inerte tirado en el suelo de la sala. Sus ojos están abiertos, como si mirarán un punto más allá de donde se encuentra. Los miembros descoyuntados y las heridas recibidas tanto por la tortura como por el combate no han desaparecido, tal y como decíamos, y si los pjs se fijan verán como lo que era la marca negra que presentaba en su costado izquierdo y que alcanzaba al brazo sigue visible, pero un extraño líquido amarillento, parecido a pus fluye lentamente hasta el suelo.

Alfons d'Arseguel dará órdenes para que un médico examine el cuerpo en busca de más señales extrañas (en el caso que entre los pjs haya un médico será requerido por el inquisidor para que sea él quien lo haga, pues cuantas menos personas sepan lo ocurrido mejor).

El cuerpo de Jeroni será llevado por los soldados a una sala contigua donde lo depositarán encima de una mesa de madera listo para que el doctor lleve a cabo su examen. En caso de ser un pj quien lo realice deberá pasar varias tiradas de Medicina para encontrar varias cosas:

Con un éxito en la primera tirada encontrará multitud de pequeñas heridas no mortales, sin duda las causadas durante su tormento a manos del verdugo. Las hay repartidas por todo el cuerpo, desde quemaduras hasta miembros dislocados o pequeños cortes. Todas ellas son muy dolorosas, sin duda quien las realizó sabía como causar daño pero sin llegar a producir daños mortales. El que las sufrió sin duda alcanzó un paroxismo de dolor difícilmente soportable.

Con la segunda tirada de Medicina y examinando la boca del fallecido, no hallará ninguna explicación a los enormes colmillos que crecieron hasta alcanzar un tamaño suficiente como para desgarrar la garganta del verdugo, y que de hecho, si los compara, no parecen corresponder a las heridas por éste sufridas.

La tercera tirada de Medicina servirá para echar un vistazo a la marca por la que fluye el líquido amarillento. Éste dejó de fluir a los pocos minutos de la muerte de Jeroni, pero un examen detallado no indicará a quien realice el examen el origen del misterioso líquido. Si que podrá determinar que se trata de una quemadura realizada tiempo atrás, sin duda un fuego importante dada la extensión y profundidad de la marca.

Todo esto podrá descubrir quien realice el examen. Si es un pj quien lo lleva a cabo deberá sacar las tiradas, en el supuesto que sea un medico avisado por la inquisición podrán enterarse de su descubrimiento hablando bien con Alfons o con Agustí.

Pero antes que se pueda realizar el examen al cuerpo de Jeroni el capitán Bartomeu comentará que hay que informar inmediatamente a Bernat de Cabrera sobre lo ocurrido. Alfons estará de acuerdo, lo que allí ha sucedido debe llegar a conocimiento de las altas instancias del país. El dominico agradecerá a los personajes su ayuda y les pedirá que no abandonen la ciudad de momento.

Los pjs podrán regresar a las calles de la ciudad a curarse del espanto, aprovechando que ya es nochevieja y los ciudadanos de Barcelona están celebrando la llegada del nuevo año. Ciertamente, la situación no es para estar muy alegre, pero habrá que hacer para olvidar el mal año pasado, o eso al menos piensan los que se están divirtiendo bailando y bebiendo por las calles y plazas.

Una reunión crucial

No será hasta dos días después cuando los pjs sean requeridos nuevamente, esta vez para presentarse en la casa del vescomte Bernat. El palacio se encuentra situado en la zona conocida como el Barri Honrat, lugar donde viven la mayoría de nobles y ricos mercaderes de la capital catalana. Un muro separa la gran casa de las calles, y tras llamar un esclavo árabe acudirá a recibirlos. A los pjs los están esperando, así que el criado los conducirá a través del patio interior hasta el edificio principal, en una de cuyas habitaciones se encontrarán a Bernat, a Bartomeu y a Alfons departiendo de forma animada. Junto a ellos se encuentran también Agustí, al cual ya conocen y un consejero de Bernat llamado Pere Vilajou. Tras las oportunas presentaciones serán todos invitados por parte de Bernat —que, como es natural, realiza las funciones de anfitrión— a tomar asiento alrededor de una mesa donde una jarra de vino con unas copas les espera.

Bernat no es un hombre que se ande por las ramas, así que ya de inicio pasará a tratar el tema por el cual se han reunido.

“Como ya se imaginarán estamos aquí para tratar el tema del intento de asesinato de Joan, el heredero de nuestro rey Pere III y los hechos posteriores acontecidos en las dependencias de la Inquisición. Por favor, Bartomeu, ¿hay algún indicio sobre como el tal Jeroni pudo entrar en el Palau Reial sin que nadie se diera cuenta hasta que casi fue demasiado tarde?”

“Lo siento, señor, pero no hemos podido averiguar nada. Hemos procedido a interrogar a todos los soldados de la guardia real que estaban de guardia, así como a sirvientes e invitados presentes durante los dos días previos al intento de infanticidio, pero todos niegan saber o haber visto al tal Jeroni. Lamento decir que seguimos igual que antes”.

“Entiendo –responderá Bernat con desánimo evidente –, entonces pasemos a lo ocurrido en las dependencias inquisitoriales. Padre Alfons, ¿ha podido determinar que era en realidad lo que al parecer ocultaba el prisionero en su interior? ¿Qué era exactamente aquello que acabó con la vida de un verdugo y dos soldados, alguien que según parece estaba atado, con los miembros dislocados y con numerosas heridas en su cuerpo, como atestigua el examen del doctor?”

Con gesto incómodo Alfons d’Arseguel se acomodará en su silla antes de responder con evidentes muestras de nerviosismo.

“Lo cierto es que no sabemos que era exactamente, aunque si que podemos tener por seguro que se trataba de una entidad demoníaca salida del mismo Infierno. ¿Que si no es capaz de realizar todas las maldades que llevó a cabo antes de ser finalmente reducida?”

“No lo se, padre, espero que usted me conteste –corta con brusquedad Bernat –. Y dígame, ¿qué papel juegan estos señores aquí presentes en todo esto? ¿Por qué esa criatura mencionó con toda claridad sus nombres? ¿Y por qué los maldijo y gritó que su amo quería su muerte? ¿Lo sabe usted? ¿Y vosotros, sabéis el motivo? ¿Quién está detrás de todo?”

Alfons negará con la cabeza, cada vez más molesto. Por su parte es de suponer que los pjs contestarán también negativamente a las preguntas realizadas por Bernat.

“Comprendo. Veamos, la criatura que responde al nombre de Jeroni provenía, según tengo entendido que le extrajeron durante los interrogatorios, de Peralta. ¿Es así, no?”

“Si señor, así es –corrobora Agustí –“.

“Bien. Quiero un grupo de hombres que se trasladen a Peralta y averigüen lo que puedan del tal Jeroni. Bartomeu, usted irá, junto al soldado superviviente de la lucha en la casa inquisitorial. Padre Alfons, usted es demasiado mayor y le quiero aquí cerca. ¿Alguna sugerencia?”

“Agustí, señor. Es mi ayudante y está más que preparado. Él acompañó a Bartomeu y sus hombres cuando descendieron a los subterráneos a enfrentarse a esa bestia”. Alfons interrogará a Agustí con la mirada, esperando la confirmación de éste de su ofrecimiento a acompañar a los soldados.

“Por supuesto, padre. Será un honor”.

“Bien –exclama Bernat –, perfecto. Y eso nos lleva a vosotros. Por algún motivo la criatura parecía conocerlos y, hasta cierto punto, y si lo que me han dicho es cierto, temeros. Quiero que acompañéis a Bartomeu i Agustí, y al otro soldado, claro...”

“Guifré, señor –apunta Bartomeu –es su nombre”.

“Pues Guifré; como decía, quiero que los acompañéis en su viaje a Peralta. Consideradlo una petición, pero recordad vuestra posición. Si aceptáis, no olvidaré vuestro gesto hacia la Corona”.

Por supuesto los pjs son libres de negarse a realizar el viaje. Bernat puede insistir e incluso llegar a ofrecerles una paga, como si pasasen a trabajar directamente para la Corona, pero tal hecho sería casi impensable. Estamos hablando de la mano derecha del rey, y negarse a una petición como esta es algo que seguramente escapa a su comprensión. Si aceptan una bolsa de monedas eso será todo lo que recibirán acaben bien o mal la aventura, Bernat considerará que están pagados y ya pueden olvidarse de otros beneficios posteriores. Si a pesar de todo parecen negarse o acaban haciéndolo, cierra el libro y saca el parchís, que no se merecen otra cosa.

Aquí supondremos que acaban aceptando la propuesta del Vescomte, de forma que éste anunciará que

”espero que partan lo antes posible rumbo a Peralta. Lleven lo necesario, capitán, lo dejo usted al mando del grupo. Solucionen este enigma para que el destino de Joan no nos inquiete más y podamos estar tranquilos”.

“Así lo haremos, señor”.

Y con estas palabras Bernat de Cabrera dará por terminada la audiencia concedida a los allí reunidos. Una vez fuera de la casa del noble y reunidos todos en la calle, Bartomeu les anunciará que le gustaría que se encontrasen todos para determinar la ruta a seguir. Él no ha viajado por esa zona del territorio, y prefiere escuchar las diferentes opiniones de aquellos que van a viajar con él antes que decidir por sí solo. Para ello les invitará a tomar unos vasos de vino en alguna taberna cercana de las calles barcelonesas. Agustí declinará por supuesto el ofrecimiento, pues debe regresar con Alfons a la casa inquisitorial, pero su nulo conocimiento de aquella zona –explica– lo haría un pésimo consejero, así que prefiere dejar esa decisión en sus manos. Tras despedirse de él podrán dirigirse todos a alguna taberna que conozcan, o en caso contrario dejar que sea Bartomeu quien les guíe. Caminando por las transitadas calles llegarán a un tugurio donde sentarse y por unas pocas monedas tomar una buena jarra de vino acompañada de algo que comer. Una vez todos ya satisfechos, Bartomeu sacará a colación el tema que los ha reunido allí, y que no es otro que la ruta a seguir. Él es partidario de escoger el camino más corto y seguro, y eso significa seguir la ruta que transita por las poblaciones de Martorell, Piera, Igualada, Cervera, Agramunt, Artesa de Segre y Peralta como paradas principales. Naturalmente los pjs pueden realizar las aportaciones que consideren más oportunas, y el capitán las escuchará con atención. Él está convencido que la suya es mejor, pero si los pjs deciden otra aceptará su decisión. Sabe que puede necesitarlos, así que no quiere predisponerlos ya en su contra de inicio. Una vez decidida la ruta les recordará que este año el país ha sufrido una gran mortandad debida aún a los coletazos de la peste, y eso significa que deberán ir alerta por donde transitan. Si al llegar a alguna población encuentran indicios que ésta se encuentra fuertemente afectada aún por el mal recomendará evitarla, aunque si las poblaciones afectadas son muy numerosas puede que no tengan más remedio que hollar alguna de ellas. Sea como sea no le gustaría acabar sus días entre dolores y escupiendo sangre, y así se lo hará saber. Como suponemos que los deseos de los pjs irán en el mismo sentido no creemos que haya problemas para ponerse de acuerdo. Una vez todos de acuerdo Bartomeu se despedirá de ellos anunciándoles que si no hay más novedad partirán al día siguiente al mediodía, encontrándose en la Plaça Nova de la ciudad a esa hora, aunque antes de hacerlo les preguntará si disponen de caballos para el trayecto, pues en caso contrario se lo proporcionará para acelerar el viaje. Los pjs dispondrán de unas últimas horas para prepararse antes de partir. Cuando llegue el mediodía deberán encontrarse listos y dispuestos en el lugar acordado. Allí continúa aún la feria, así que el número de gente es más que importante. En el centro de la plaza, resaltando entre la multitud, Bartomeu y Guifré les esperan con unos caballos cogidos por las riendas. A su alrededor un círculo de gente los observa con curiosidad y expectación. A la llegada del grupo los dos soldados los recibirán con amigabilidad y les comentarán que esperan la llegada de Agustí. Unos minutos más tarde después de la llegada del grupo lo hará el dominico, aunque éste lo hará dentro de un carruaje conducido por un hombre que responde al nombre de Ricard. Cuando llegue a la plaza Agustí descenderá y saludará uno por uno a los allí congregados. Una vez preparados Bartomeu dará la orden de partir. Arriba, el cielo encapotado amenaza lluvia nuevamente y al poco de dejar atrás las murallas de la ciudad empezará a descargar una fina lluvia que los acompañará durante toda la jornada.

Recompensas

Por jugar la parte: 20 px

Por detener a Jeroni: 15 px.

Por comportarse adecuadamente en el banquete: 15 px.

Por aceptar a la primera ir a Peralta: 10 px.

Rumbo a Peralta

Introducción

Los primeros días de viaje serán tranquilos de no ser por la persistente llovizna que no cesará prácticamente en la primera semana. Siguiendo el ritmo pausado del carruaje de Agustí irán pasando las primeras poblaciones, las más cercanas a Barcelona, para irse alejando poco a poco y adentrándose ya en la Cataluña interior. El paisaje se volverá más montañoso, y las gentes con las que se irán cruzando cada vez serán menos, excepto cuando se acerquen a alguna población importante.



Hijos de Albarells

Así llegarán hasta la ciudad de Igualada, lugar donde podrán aprovisionarse en caso de ser necesario. Bartomeu viaja con una orden firmada por el vescomte de Cabrera, Bernat, para que se le proporcione todo aquello que necesiten. Además, la presencia de Agustí en el grupo siempre ayuda.

El primer contratiempo llegará cuando se aproximan a la población de Albarells. Ya al atardecer, a medida que se acerquen notarán una ausencia de viajeros por los caminos. Será algo que llame la atención pues es una cosa que no se había producido hasta ese momento.

A poca distancia del pueblo y a pesar de la poca luz reinante, aquel que saque una tirada de Buscar se dará cuenta de una bolsa tirada a dos palmos del sendero, medio tapada por la vegetación. Si ninguno de los pjs se da cuenta será Guifré el que llame la atención sobre el tema. Si se acercan verán que se trata de una bolsa medio abierta, con comida en su interior. Es algo muy extraño, nadie en esta época la dejaría tirada a un lado del camino, dada la escasez reinante. Mientras están detenidos examinando el contenido, aquel que logre una tirada exitosa de Conocimiento Animal se dará cuenta que algo ha puesto nerviosos a los caballos. Bartomeu dará órdenes para que se separen un poco y echen un vistazo por los alrededores. Instantes después, el aullido de un lobo se propaga por el aire. No parece demasiado cercano, varios kilómetros, como aquel que logre un Escuchar podrá corroborar. Mientras examinan la zona el personaje que saque un nuevo Buscar encontrará algo, unas manchas de sangre cubren parte de la vegetación. Alertados el resto, una tirada de Rastrear les permitirá encontrar, unos veinte metros más allá del camino, los restos medio devorados de un caballo. Lo han abierto en canal, sus vísceras han desaparecido y poco es lo que han dejado. Puede tratarse de lobos, pero una nueva tirada de Rastrear mostrará unas pisadas que un Conocimiento Animal determinará que no pertenecen a estos animales. Si la misma persona que sacó el Conocimiento Animal logra un éxito tirando Conocimiento Mágico podrá determinar, con poco riesgo de equivocarse, que dichas pisadas pertenecen a guls, unas criaturas necrófagas que se alimentan de cadáveres humanos. Con una nueva tirada de Conocimiento Mágico podrá añadir que suelen ser solitarias, excepto en época de celo o cuando crían a su prole, momento en el que han de consumir carne fresca.

Del jinete que iba en el caballo, además, no hay ni rastro. Para seguir las huellas serán necesarias tres tiradas de Rastrear que, en caso de lograrse, conducirían al grupo hasta un barranco. Sería una locura intentar descender con la poca luz que hay, así que el sentido común dicta dejarlo para una mejor ocasión. Si a pesar de todo deciden bajar, el Dj puede ponérselo tan difícil como crea conveniente. Bartomeu no será partidario, prefiere llegar a Albarells, que debe estar próximo, y alertar a las autoridades. Agustí será

de su misma opinión. Por si a pesar de todo hay algún valiente, mencionar que el rastro los lleva hasta el Barranc de Rocafonda, que aparece mencionado más adelante. Si no ocurre nada más, seguirán pues camino al pueblo. Allí ya descubrirán que es lo que está atacando a los viajeros.

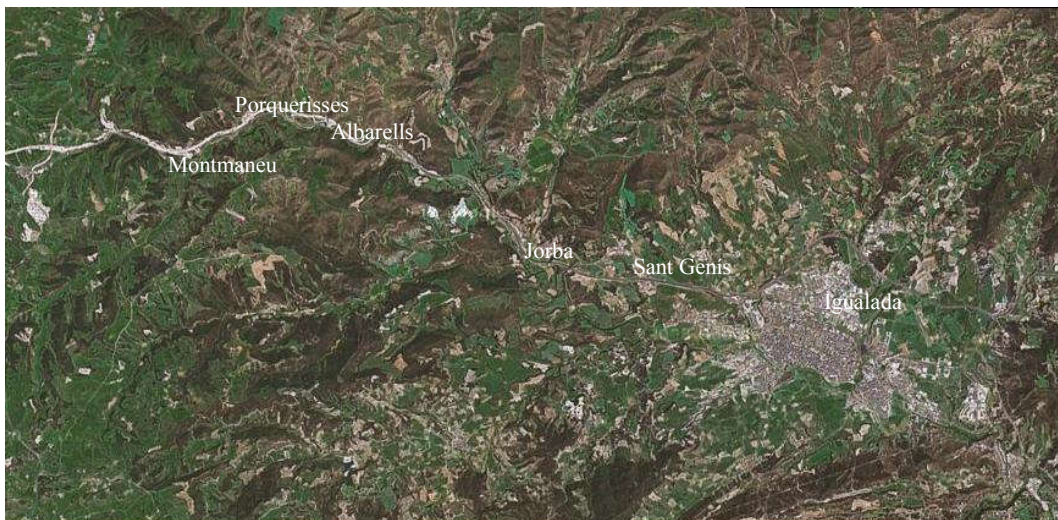
A medida que se vayan acercando ha Albarells verán las construcciones, las casas de piedra y un solo piso. A pesar del frío reinante ninguna chimenea aparece encendida, no se ve humo que se alce hacia el cielo. La mayoría de los portones de las ventanas están cerrados, pero en los que se ven abiertos no se observa ninguna luz en el interior. Una de las pocas puertas abiertas es la de la iglesia, pero no se ve a nadie por los alrededores. Bartomeu se dirigirá hacia la puerta de la iglesia mientras Guifré permanece junto al carruaje protegiendo a Agustí. El lugar está en completo silencio, ningún ruido surge del interior del edificio. A oscuras o iluminado únicamente por alguna antorcha que hayan podido encender antes de entrar lo primero que harán será encontrarse de bruces con una decena de cuerpos muertos en el suelo, casi todos mujeres y niños, además de algún anciano. La mayoría están medio devorados, con partes de sus cuerpos arrancadas y esparcidas por las losas de piedra de la iglesia. Sangre seca sobre los bancos, la cruz rota en tres pedazos y arrojada sobre los cadáveres. Una fría corriente de aire recorrerá la iglesia. Si registran el edificio no encontrarán nada. Lo más horrendo se encuentra en las habitaciones del párroco: tirado sobre la cama hallarán el cuerpo. Vestido con el hábito, sus ojos abiertos miran hacia la pared del fondo. Si examinan el cadáver se darán cuenta inmediatamente, si no será necesario que saquen una tirada de Buscar. Se darán cuenta entonces que la única parte de su cuerpo que permanece intacta es la cabeza, el resto, oculto entre las ropas sacerdotales, ha sido devorado, dejando únicamente los huesos y restos de carne aún pegada a ellos. Toda la imagen parece una obscena burla hecha para mofarse de los siervos del Señor, pues metida dentro de la caja torácica hallarán también una cruz.

Quien esté en ese momento en la habitación verá una sombra moverse en el exterior, al otro lado de la ventana. Sea lo que sea desaparecerá rápidamente. Para conseguir atraparlo la única opción es salir a través de la ventana y sacar una tirada de Correr antes que lo pierdan en la oscuridad. Si fallan y no lo atrapan –es un niño, como veremos más adelante– se presentará ante ellos más tarde.

Si consiguen dar con él hallarán un niño de ocho años, Miquel, asustado como pocas veces habrán visto a nadie igual. El muchacho casi no habla, sólo gimotea, verdaderamente aterrado por alguna cosa que lo ha llevado a este extremo. Necesitarán una tirada de Elocuencia para calmarlo, tarea que les llevará varios minutos. Cuando logren que poco a poco se vaya tranquilizando podrán hablar con él y que les explique que es lo que ha ocurrido. Según les contará hace unas semanas se inició en la población un rebrote de la peste, muy virulento y que acabó con gran rapidez con buena parte de los habitantes. Lo que ocurrió una noche fue que algo desenterró los muertos del cementerio, pues a la mañana siguiente gran cantidad de tumbas aparecieron profanadas. Durante las siguientes noches desaparecieron varias personas de sus casas y no se las volvió a ver, y la mayoría eran los hombres del pueblo. Y hace ahora una noche algo asaltó las casas en plena oscuridad. La gente, asustada, se refugió en la iglesia pero fue inútil. Lo que fuera que los atacó entraron en terreno sagrado y arrasaron con todo a su paso. El muchacho se escondió en una casa, y eso lo salvó. Desde su escondrijo pudo ver como eran varias las criaturas que se llevaban a personas aún vivas en dirección al barranco de Rocafonda. Oía sus gritos minutos después de haberse perdido en la oscuridad. Entre ellos estaba su madre. El chico pedirá a los pjs que vayan a salvarlos. Los pjs, por supuesto, pueden negarse, pero Bartomeu y Agustí estarán de acuerdo en que no pueden dejar a los posibles supervivientes en manos de esas criaturas, sean lo que sean. De esta forma no tendrán más remedio que ir allí conducidos por Miquel, que les servirá como guía, por una parte tembloroso ante lo que pueden encontrarse pero por otra esperando de rescatar a su madre con vida.

Si los pjs deciden echar primero un vistazo al cementerio lo encontrarán tal y como les dijo el chico: gran cantidad de tumbas han sido abiertas y su contenido ha desaparecido. La mala suerte ha hecho que la lluvia ha borrado las posibles huellas, dejando todo el lugar convertido en un lodazal debido a la tierra desenterrada y apilada junto a los agujeros.

Pueden decidir examinar también el resto de casas, pero todas están vacías. Incluso si deciden echar un vistazo en las masías cercanas, todas han sido atacadas por las criaturas que mencionó Miquel. No se han salvado ni los animales.



El cubil

El sendero que conduce hasta el barranco es estrecho y retorcido, con algunas zanjas y otros accidentes que les obligarán a dejar los caballos y el carruaje en el pueblo. En un principio Ricard permanecerá en el pueblo cuidando a los animales a menos que insistan en que los acompañe. El camino lo recorrerán en unos diez minutos andando, quizás quince si tenemos en cuenta que lo más seguro es que si lo hacen la misma noche de llegar al pueblo todo estará sumido en la oscuridad. Un extraño silencio cubre todo el bosque, únicamente el ulular del viento y el agitar de las ramas rompe la asfixiante quietud. Sin duda, pensarán, algo funesto anda suelto por estas tierras.

Siguiendo el camino llegarán por fin al barranco. De no ser por Miquel les hubiera costado encontrar, pues las vueltas son numerosas, y muchas veces la vegetación oculta el lugar de paso. Pero ante ellos, una profunda cañada de unos cincuenta metros hasta el fondo. El motivo del nombre lo tendrán allí abajo, una enorme roca en el centro del barranco, en forma de monolito. La vegetación cubre en algunas grietas su superficie; una altura de diez metros y una base de unos cinco de diámetro dan forma a esta curiosa construcción de la naturaleza. No se ve ningún movimiento por los alrededores, todo parece tranquilo. Miquel conoce una ruta para descender hasta el fondo. Es bastante segura, aunque difícil de encontrar (sin él un Otear con un -20%) pero en el momento de descender, simplemente con ir con paso cauteloso será suficiente (un Trepador normal y no sacar una pifia bastarán para llegar abajo).

La zona alrededor de la extraña piedra aparece cubierta de pequeña vegetación, pero es fácil darse cuenta que prácticamente todas las hojas están pisoteadas. Desafortunadamente las huellas no han quedado marcadas, así que será imposible determinar si son los guls los que pasaron por aquí. Sólo un crítico en Rastrear permitirá afirmarlo.

Examinando la roca se darán cuenta que, en el lado opuesto por donde han venido, o sea, invisible desde lo alto del barranco que da al pueblo, hay un agujero en la roca. Éste no tiene más de cincuenta centímetros de alto, y se encuentra justo en la base de la piedra, donde ésta se une a la tierra. El agujero descende hacia las profundidades, y un fuerte hedor hará a los allí presentes echar la comida si no pasan una tirada de Resistencia x 5. Huele en verdad a carne muerta. La oscuridad en el agujero es total, y deberán ser en verdad muy atrevidos para colarse por allí. Bartomeu estará dispuesto a ir, pero entenderá que los pjs prefieran no hacerlo. Lo cierto es que irá él solo, dejando a Guifré arriba con ellos. Si esto ocurre, el capitán no volverá a salir y sólo podrán encontrarlo ya capturado por los guls, eso si no tardan más de dos días, tiempo que transcurriría antes de ser devorado por sus retoños.

Pero si deciden adentrarse por el agujero se encontrarán en un lugar donde únicamente es posible avanzar arrastrándose y, donde si se estrechase repentinamente, podrían quedar atrapados sin posibilidad de darse la vuelta y retroceder. Afortunadamente para ellos eso no sucederá, y tras unos cinco metros de fuerte pendiente en absoluta oscuridad llegarán a un punto, ya a cierta profundidad, donde el canal se ensancha y da paso a una cueva. El hedor aquí es mucho más fuerte que antes, y esta vez la tirada será de Resistencia x 4. Aquel que la falle devolverá hasta la primera comida y actuará durante los siguientes minutos a -10%. Si han entrado aquí de noche las únicas criaturas que encontrarán serán los retoños de los guls. A pesar de no estar en edad adulta son perfectamente capaces de defenderse, no en vano participaron en el asalto al pueblo de Albarells. En principio si han entrado todos no deberían tener problemas para acabar

con ellos, siempre y cuando enciendan al menos una antorcha y se provean de algo de luz, pues en completa oscuridad pueden pasarlo bastante peor contra unas criaturas que conocen el terreno y están acostumbradas a moverse en la negrura de la cueva. Por supuesto los retoños de los guls intentarán atacar a quien porte una fuente de luz para sumir en la oscuridad el lugar y recobrar la ventaja; está ya en manos de los pjs impedirlo. Si por lo que fuera intentan huir al verlos, estos seres son mucho más ágiles que ellos moviéndose por la galería por donde entraron, así que quien vaya a cola se convertirá en una presa fácil de sus jóvenes pero potentes mandíbulas.

En la oquedad de la cueva hay en total cinco de estas crías de gul, pero además los pjs podrán encontrar a algunas personas del pueblo. Lo cierto es que vivas ya no están, las que menos están medio devoradas, y del resto sólo quedan los huesos. Jirones de ropa, cuerdas deshechas, sangre seca, es lo que podrán encontrarse si registran el lugar.

De los supuestos guls adultos no hay ni rastro. En realidad se encuentran en el camino opuesto por donde llegaron los pjs, esperando que algún viajero despistado transite por los bosques para caer sobre él y traerlo hasta aquí. Afortunadamente, esta noche y con este tiempo no aparecerá nadie, así que deberán regresar a su hogar poco antes del amanecer. Si los pjs tienen paciencia y esperan hasta entonces podrán capturarlos o matarlos, en caso contrario, si los guls llegan aquí y descubren lo que han hecho con su progenie montarán en cólera y se dispondrán a vengarse. Si los pjs se encuentran aún en la cueva cuando los dos adultos regresen lo más probable es que, al entrar de uno en uno por el túnel, noten inmediatamente que hay o ha habido alguien en su cubil, y uno de los dos como mínimo logre escapar.

Entre los muertos podrán encontrar los restos de la madre de Miquel, reconocible por la ropa, pues de su cadáver sólo han dejado los huesos. La reacción del muchacho será la esperada, estallando en un sollozo incontenible. Agustí recomendará dejarlo en el siguiente pueblo a cargo de las autoridades y explicar allí lo ocurrido: que unas criaturas del bosque y los últimos coletazos de la plaga han acabado con la práctica totalidad de los habitantes de Albarells, y que únicamente el chico se ha salvado. Bartomeu añadirá que sería conveniente que se les comentase de enviar un grupo de soldados a limpiar el lugar y asegurarse que las criaturas ya no aparecen más por aquí. Por supuesto, los pjs pueden aportar las ideas que crean convenientes, incluso quedarse aquí hasta dar caza a los guls, si es que estos se les han escapado.

Guls

| | | | |
|-----|----|--------------|-------------|
| FUE | 15 | Altura: 1'35 | Peso: 38 Kg |
| AGI | 25 | RR: 0% | IRR: 120% |
| HAB | 8 | | |
| RES | 20 | | |
| PER | 20 | | |
| COM | 7 | | |
| CUL | 5 | | |

Habilidades: Esquivar 55%, Correr 60%, Rastrear 90%.

Armas: Mordisco 70% (1D4+ 1D6)

La venganza

Abandonando lo que ahora es el abandonado pueblo de Albarells el camino prosigue en dirección a otra pequeña villa, esta de nombre Porquerisses. Al igual que los últimos días el sendero discurre entre frondosos bosques y espesa vegetación, pero algo vendrá a sumarse al paisaje y que le conferirá una nota de color diferente. La nieve hará acto de presencia. Estamos a principios de año y el clima invernal sacudirá al grupo con toda su fuerza.

En Porquerisses, más de la mitad de sus habitantes murieron víctimas de la peste el año anterior, y eso sin contar los que ya habían fallecido durante la gran plaga del 1348. Así que cuando lleguen los pjs encontrarán unos habitantes sumidos en la desesperación. No hay soldados que protejan a la treintena de habitantes que sobreviven, y ninguno de ellos querrá hacerse cargo de Miquel. Les aconsejarán que sigan hasta Montmaneu, a unos cuatro kilómetros, y tal vez allí tengan más suerte. La peste no la ha golpeado tan duramente como a su pueblo.

Mientras esto ocurre la nevada aumenta en intensidad haciendo que una capa de varios centímetros empiece a acumularse. El frío arrecia y si los pjs llevan alguna ropa de abrigo extra ya pueden ir pensando en ponérsela o si no verán aumentar sus posibilidades de contraer alguna enfermedad debido a la helada temperatura.

Llegando a Montmaneu ya verán a lo lejos los humos de los fuegos encendidos que animan a encontrar un lugar donde cobijarse. Tal y como les comentaron en Porquerisses, aquí la villa no ha sido tan

castigadas por la enfermedad, y en la posada de Can Damià encontrarán un buen lugar donde parar y comer mientras los caballos descansan.

Mientras Damià les sirve podrán ver como en el exterior la tormenta arrecia en toda su fuerza. Lo que antes eran unos copos de nieve que iban cayendo con parsimonia se ha transformado en una fuerte nevada que impide incluso ver más allá de unos metros, tal es su intensidad. Poco a poco el nivel de la capa de nieve se incrementa, y para cuando terminen de comer ésta les llegará ya a las rodillas. Los del pueblo que en la posada se encuentran les recomendarán que pasen allí la noche y esperen hasta la mañana siguiente, ahora a las cinco ya ha oscurecido y con el cielo encapotado y esa nevada difícilmente lograrán llegar hasta Pomar, el siguiente pueblo a unos cinco kilómetros. Si lo consiguen será ya de noche cuando entren en sus calles.

Decidan quedarse o no, será o bien en Montmaneu o en Pomar donde podrán tener una desagradable visita. Esto dependerá si los dos guls terminaron muertos o no cuando entraron en su cubil de Albarells. Si los mataron no importa donde estén, podrán pasar una noche tranquila. Pero si por el contrario una o las dos criaturas lograron escapar les habrán seguido la pista buscando venganza.

Los guls esperarán a que sea de noche para introducirse en alguna de las casas donde haya gente durmiendo. Lo harán concretamente en una donde vive un matrimonio y sus dos hijos pequeños. Matarán a los dos adultos y se llevarán a los dos niños. Al irse dejarán la puerta abierta para que sean encontrados los cuerpos a la mañana siguiente.

Si los pjs llegaron al pueblo –sea Montmaneu o Pomar –con Miquel, es bien seguro que algunos de sus habitantes sabrán lo ocurrido en Albarells al haberlo contado, ya sea en la taberna, a las autoridades o a párroco local, pues recordemos que su intención es dejar a Miquel en buenas manos y no seguir cargando con él. Si por el contrario éste ya no estuviese con ellos, será Ricard, el conductor del carruaje de Agustí quien se habrá ido de la lengua mientras tomaba unos vinos. Cuando por la mañana se descubra la desaparición de los niños y la muerte de los dos adultos, Blai y Lúdia las autoridades se presentarán inmediatamente en Can Damià para hablar con ellos. Por supuesto estarán libres de toda sospecha, pero el batlle pedirá al dominico y especialmente al capitán que permanezcan allí hasta que todo se aclare. Incluso el párroco, Jeroni (no tiene nada que ver con el del episodio de Barcelona), mediará con Agustí para que así sea.

Será de buena mañana cuando a los pjs los despierten unos gritos provenientes del exterior. A los pocos segundos la conversación se trasladará al interior de la posada. Si aún no se han levantado unos golpes a su puerta los pondrá finalmente en pie. Es Damià, que los avisa que el batlle y el alguacil quieren verlos abajo. Cuando descendan las escaleras y lleguen al comedor verán a Damià que está echando unos gruesos troncos al fuego, y cerca de él a dos personas más. Si no coincidieron el día anterior lo primero que harán será presentarse, Ramir el batlle y Pere el alguacil. En caso de ya conocerse irán directamente a tratar el asunto que los ha llevado hasta allí.

Según les explicarán hoy a primera hora uno de los vecinos se dio cuenta que la puerta de la casa de Blai estaba abierta a pesar del mal tiempo reinante. Cuando volvía del establo observó con preocupación que la puerta continuaba igual, algo totalmente inconcebible en este gélido día. Además, tal y como les contó, no observó que saliera humo de la chimenea, así que decidió acercarse a ver si ocurría algo. Descubrió horrorizado que Blai y su mujer, Lúdia, habían sido asesinados, y sus dos hijos habían desaparecido.

Si los pjs se extrañan y preguntan por los motivos de avisarlos a ellos, Ramir y Pere se mirarán durante un segundo y les pedirán que los acompañen, así podrán verlo por si mismos.

Malas noticias

Al salir al exterior verán como aún sigue nevando y la capa blanca que cubre la tierra no ha hecho sino aumentar durante toda la noche. Siguiendo a Ramir y a Pere llegarán ante una casa donde, aterido por el frío, un soldado monta guardia. Lo primero que les llamará la atención es la sensación de frío, prácticamente la misma temperatura que en el exterior. Siguiendo a Ramir llegarán al dormitorio donde hallarán los cuerpos del matrimonio. Al verlos los pjs entenderán inmediatamente porqué los han avisado a ellos. Tirados encima de la cama están los dos cuerpos del matrimonio, ambos con partes de su cuerpo devoradas. Únicamente las dos cabezas permanecen intactas, con los ojos abiertos y una expresión de horror en sus rostros. Un gran charco de sangre seca moja las mantas y llega hasta el suelo.

Si no fueron los pjs los que contaron los hechos de Albarells será Ramir quien les explique que se han enterado de todos los detalles a través de Ricard. Por eso los han avisado.

Si deciden examinar el cuerpo y logran una tirada de Medicina podrán estar seguros que los mordiscos repartidos por ambos cuerpos coinciden aproximadamente con los que encontraron tanto en la iglesia como en la cueva del barranco.

Un Buscar determinará que hubo lucha, hay varias cosas tiradas y rotas por el suelo, pero que las señales son escasas y sin duda los tomaron por sorpresa en mitad de la noche.

Una nueva tirada exitosa de Buscar revelará que algo forzó la ventana desde el exterior. Desafortunadamente será imposible intentar encontrar huellas, la nieve que ha caído y sigue haciéndolo lo hace imposible.

Sobre los dos niños desaparecidos, no hay ningún rastro. Con un nuevo Buscar se darán cuenta que, al igual que en la de los adultos, hay signos de violencia al haber algunas cosas caídas y rotas por el suelo, pero no se ve sangre por ningún lado, así como rastro de los niños.

Pere les preguntará si lo que han visto coincide con lo que encontraron en Albarells. Esperará por parte del grupo su completa colaboración para matar o capturar a lo que sea que al parecer los está siguiendo. Por supuesto tanto Bartomeu como Agustí entenderán su postura y se mostrarán de acuerdo en ayudarlos. Como capturar al o a los guls –dependiendo si son uno o dos los que están vivos –será ya una cuestión donde los pjs deberán llevar la iniciativa.

La táctica de los guls será la de esconderse en los bosques y asaltar alguna de las masías que se encuentran separadas del pueblo. Puede que hagan alguna visita al cementerio local para desenterrar algún cadáver reciente, pero esto sólo ocurrirá si las cosas se les ponen realmente mal. Desafortunadamente para los pjs el mal tiempo continua, y eso no los ayudará demasiado. Las nevadas continuarán durante los siguientes cinco días, y eso para poder seguir cualquier rastro lo hará extremadamente difícil.

Personas importantes en Montmaneu

Ramir

El batlle de la villa, representante del noble a quien pertenecen estas tierras. Una persona afable, las circunstancias lo superarán rápidamente y preferirá delegar las funciones en el alguacil, Pere. Cuando las muertes empiecen a sucederse y las gentes culpen a los pjs por haber traído el mal a sus casas intentará calmarlos en primera instancia, pero si las cosas se ponen muy mal parecerá desaparecer como por arte de magia.

Pere

El alguacil de la villa, y afortunadamente muy diferente a Ramir. Cuando las muertes empiecen a asolar Montmaneu no cesará hasta lograr matar o capturar a los que están matando a sus vecinos. Él y sus dos ayudantes harán todo lo que puedan y colaborarán con el grupo en la medida que estos les ayuden. Cuando las gentes empiecen a culpar a los pjs por traer a las criaturas a las puertas de sus casas los protegerá y apoyará hasta el final, siempre y cuando ellos le correspondan a esa confianza. Sabe que el solo difícilmente atraparé a los guls, a pesar de conocer el terreno mejor que ellos y los pjs.

Robert: El párroco local. Primero fue la plaga, y ahora esto. Los culpables no son los pjs, todo es un castigo de Dios por los pecados cometidos por sus feligreses, y eso para él es un fracaso personal. Cuando las muertes empiecen a sucederse la solución será rezar a Dios y esperar. Desafortunadamente para él será una de las primeras víctimas de los guls, lo cual alterará aún más si cabe a los habitantes de Montmaneu.

Damià

El posadero. No importa lo que digan algunos, no es culpa de los pjs lo que está ocurriendo. Esas criaturas son seres del demonio y el grupo no tiene la culpa, y los que digan lo contrario no dicen más que tonterías, o al menos eso cree. Claro que cuando las cosas empeoren le será difícil aguantar los comentarios de sus clientes sobre el hecho que aloje a aquellos que traen los asesinos con ellos. A pesar de todo no cederá en sus principios y seguirá hospedando al grupo mientras ellos quieran.

Eugeni

El principal hostigador del grupo. Cuando encuentren muerto a su hermano y su familia en la masía que poseían empezará a culpar al grupo de lo acontecido. Tras la muerte de Robert varios habitantes del pueblo escucharán sus palabras y le creerán en posesión de la razón, iniciando una campaña para expulsarlos del lugar. Afortunadamente para los pjs, algunos –Pere entre ellos –no serán de la misma opinión y los defenderán antes sus conciudadanos.

Guillem

Un cazador de buena reputación en Montmaneu, si el grupo precisa de alguien que los guíe por el bosque él será la primera recomendación de Pere. De edad avanzada, superados ya los cuarenta, conoce todos los lugares y secretos de la zona, pero no está preparado para lo que va a enfrentarse el grupo. A pesar de todo hará un esfuerzo mayúsculo cuando las cosas se compliquen y permanecerá junto a los pjs aunque las cosas se tuerzan.

La búsqueda

Una vez salgan de la casa de la familia atacada Pere propondrá regresar a Can Damià y tratar el tema alrededor de la mesa, con un buen desayuno y al lado de un buen fuego. Si todos aceptan, y arrimados ya a la chimenea de la posada podrán discutir cuales van a ser sus siguientes acciones.

El alguacil querrá conocer cuales son las costumbres de las criaturas que han hecho lo que acaban de ver, si es que los pjs o sus acompañantes pueden responder a esa pregunta. Por lo que ellos saben –a tenor de lo que vieron en Albarells – los guls viven bajo tierra, al parecer en cuevas. Asaltan por las noches y al parecer saquean también los cementerios, aunque también atacan a los viajeros que andan solitarios por los caminos –esto último si llegaron a encontrar el cuerpo o el caballo devorado en el monte en el trayecto entre Jorba y Albarells. Según les explicará Pere a raíz de lo que ellos le han contado, hay una serie de pequeñas cuevas repartidas por los alrededores, todas ellas posibles refugios de los guls; pero la tormenta dificultará llegar hasta ellas. Si a pesar de todo los pjs deciden ir a echar un vistazo, Pere se ofrecerá a acompañarlos, aunque recomendará que vayan a buscar a Guillem, un cazador experto que conoce esos lugares como nadie.

Es de esperar que acepten, así que el alguacil les acompañará hasta la casa del cazador, un pequeño edificio situado a unos cien metros del pueblo, cerca del cementerio local.

Si rechazan la sugerencia Pere podrá hacerles de guía, pero su conocimiento de las montañas es mucho más escaso y eso debería notarse, como por ejemplo perdiéndose alguna vez en el bosque o simplemente equivocándose en la localización de alguna de las cuevas.

Antes de llegar a su casa Pere les pedirá que le dejen hablar a él, pues Guillem es un poco desconfiado con los extraños, huraño más bien sería la palabra. Tras ascender una pequeña cuesta llegarán a su casa. Respondiendo a los golpes en la puerta un hombre abrirá, aquel a quien buscan. Su gesto hosco, su conversación cortante y con monosílabos y poco más. No invitará a pasar a nadie en un principio a menos que se lo pidan, y a pesar de todo lo hará a regañadientes, refunfuñando. Si esto pasa Pere les dirigirá una mirada como diciendo “*ya os lo advertí*”.

En un principio Pere intentará no mencionar a las extrañas criaturas que se supone atacaron la casa de Blai, pero Guillem no es tonto, sabe que algo gordo ha pasado –más si con los pjs va Bartomeu con su uniforme de guarda real –y ha oído los comentarios que se suceden abajo en el pueblo. Debido a esta falta de información rechazará en un principio ayudarlos. Sólo la intervención de los pjs mencionando a los seres supuestamente culpables del ataque, o bien una tirada de Elocuencia lograrán convencerlo. Si es así los invitará a pasar y a calentarse junto al fuego. Una vez allí escuchará atentamente lo que tengan que decirle. Si no le ocultan los detalles referentes a las dos criaturas tendrán ya mucho ganado para convencerlo y que los ayude. Una tirada de Elocuencia con un bonificador sería adecuado. Si lo consiguen, Guillem les explicará que

“son varias las cuevas repartidas por toda la zona de los alrededores. Algunas no son más que pequeños agujeros en la roca, mientras que otras son grandes túneles y salas, en algunas se puede andar de pie y saltar sin tocar techo y en otras hay que arrastrarse para pasar. La mayoría están vacías, pero algunas sirven de refugio a los osos de la zona. En total habrá más de una docena relativamente importantes, las más cercanas a algo menos de un kilómetro y las más alejadas a unos cuatro o cinco. El acceso a ellas es relativamente complicado, al menos en algunas, pero sin duda la cosa habrá empeorado con el temporal de estos últimos días y la nieve que se habrá acumulado. Visitarlas todas en un día será imposible, creo que al menos tres o cuatro harán falta”.

Guillem les hará un bosquejo de donde se encuentra el pueblo y la situación aproximada de las cuevas. Los pjs –junto a Pere y Bartomeu –deberán indicar la ruta a seguir, pero si le preguntan a Guillem el recomendará empezar por las más cercanas e irse alejando. La decisión final, por supuesto, en manos de los pjs.

Una vez decidido el orden sólo quedará preparar el equipo que van a llevar y partir. Guillem recogerá sus cosas y acompañará al grupo al pueblo para que hagan lo mismo. Seguramente, entre una cosa y la otra ya habrán perdido más de media mañana, así que les toca a ellos decidir si comen temprano en la posada y luego salen o bien ya lo harán por el camino.

Ese día la capa de nieve alcanza ya por encima las rodillas y el simple hecho de avanzar será ya hartamente complicado. Una marcha lenta y pesada, con un intenso frío, un gélido viento y un cielo encapotado. Afortunadamente hacia mediodía dejará de nevar y también el viento menguará en intensidad.

Al poco de caminar perderán de vista el pueblo con rapidez, oculto por el espeso bosque circundante. Ascendiendo montaña arriba con dificultad minutos después llegarán a una zona rocosa. La pendiente se vuelve cada vez más pronunciada, y esto unido a la capa de nieve hará cada vez más lenta su ascensión. Guillem no parece seguir ningún camino, más que nada porque es imposible ver ninguno. Pasará más de

media hora hasta que lleguen a la primera cueva. Se trata de un pequeño agujero de unos ocho metros de profundidad y uno de alto, pero completamente vacío. Un Rastrear revelará que por aquí no ha pasado nada en mucho tiempo. No se ven pisadas, ni resto de comida ni excrementos ni nada.

La siguiente cueva está a no más de veinte minutos andando en estas condiciones, y a pesar de mayor tamaño el resultado será el mismo.

Si no han comido aún este será buen momento para hacerlo tal y como recomendará Guillem. Durante toda la tarde seguirá la calma aunque el cielo amenaza con descargar en cualquier momento. Durante toda la tarde, antes que oscurezca, tendrán tiempo de registrar otra cueva, también con los mismos resultados.

Tras este primer día de búsqueda infructuosa habrá llegado el momento de volver al pueblo. Cuando lleguen, tanto el párroco como el batlle se acercarán a la posada para preguntarles por el resultado de su excursión. Además, los vecinos que se encuentran en aquel momento en Can Damià se mostrarán muy interesados en saber si han encontrado a los que mataron al matrimonio y se llevaron a sus hijos. El resto de la tarde noche transcurrirá plácidamente, bien abrigados junto al fuego y con una más que decente cena.

Pero no todo será tan tranquilo, al menos en otros lugares. Cerca del pueblo, en una masía cercana, los guls atacarán y asesinarán a sus habitantes. El crimen, pero, no será descubierto hasta la media tarde siguiente.

Cuando amanezca el grupo podrá partir nuevamente. Será Guillem quien vaya a buscar a Pere y a los pjs. Tras desayunar en la posada y coger el equipo podrán internarse nuevamente en las montañas. La zona que recorrerán hoy –siempre y cuando sigan los consejos de Guillem –comprenden un grupo de cuatro cuevas relativamente cercanas. De camino a ellas pasarán por un par de masías donde podrán volver más tarde en caso que necesiten hacer un alto y comer algo o descansar.

En este segundo día puede ser que tengan un enfrentamiento que les vendrá a demostrar que aquellos a los que persiguen son más inteligentes de lo que podrían haber imaginado. Al acercarse a una de las cuevas deberán hacer una tirada de Otear. Si lo logran –si no es así lo hará Guillem –verán algo que sobresale de la nieve, a unos cinco metros de la entrada de la cueva. Medio enterrado en la nieve, pero no lo suficiente para quedar oculto, sobresale un pequeño brazo con el codo un poco doblado. El tiempo transcurrido desde su muerte y el frío reinante le han conferido una extrema rigidez. El miembro pertenece al niño desaparecido, y es prácticamente lo único que permanece intacto. El resto de su cuerpo está mordisqueado, medio devorado. Una tirada de Medicina corroborará que el tamaño de las mordeduras se corresponde a las de los cuerpos que encontraron anteriormente.

Y frente a ellos, la entrada de la cueva. Nada más acercarse notarán un fuerte olor aunque no tan intenso como el que había en el cubil de los guls en el barranco de Rocafonda. La entrada tiene unos cuatro metros de ancho por tres y medio de alto. No se observan pisadas, ni en la capa de nieve ni en el interior de la cueva. Ésta se prolonga bastantes metros en una suave pendiente descendente. Mientras avanzan oirán una especie de rugido, aunque la oscuridad impide ver más allá. Si no usan antorchas llegará un momento en que estarán completamente a oscuras. Si por suerte para ellos logran una tirada de Discreción podrán acercarse sin hacer ruido. Si por el contrario fallan habrán alertado a quien se encuentra allí. La cueva es en realidad el refugio de una osa y sus dos cachorros. Debería estar hibernando, pero los guls descubrieron el lugar mientras buscaban un escondrijo y decidieron tender la trampa a los pjs. Despertaron a la osa y huyeron. Medio ocultaron el cuerpo del niño a la entrada para hacer pensar al grupo que habían dado con el refugio y que estos tuvieran el desagradable encuentro. La osa no huirá, sus dos retoños están durmiendo en el interior de la cueva y luchará hasta echar a los invasores de su territorio. La única opción de los pjs, aparte de matar a la madre, es huir y dejar de ser una amenaza. Si llegan a ver los oseznos y logran una tirada de Conocimiento Animal se darán cuenta del hecho.

Maten a la osa o no, los pjs se habrán dado cuenta de la trampa tendida por los guls, y por tanto de su inteligencia. Y si no lo hacen, peor para ellos.

Las tres cuevas restantes que investigar no tendrán nada de particular, así que el día finalizará sin más hasta que llegue el momento de regresar. Cuando lo hagan, una desagradable sorpresa les espera en Montmaneu. Esa misma tarde han descubierto que una pareja de ancianos, los dueños de la masía de Can Roc, han sido asesinados. Sus cuerpos han sido destripados, una verdadera carnicería según explicarán los dos personas que los encontraron, Robert i Quim. Esta noticia la recibirán nada más entrar en Can Damià. Allí será el mismo posadero, junto a Ramir quien les ponga en antecedentes. Mientras los pjs se encuentran hablando con Pere de lo ocurrido llegarán varios habitantes del pueblo, cinco concretamente, encabezados por Eugeni. Bastante alterados será el anterior quien hable, dirigiéndose a Pere con un tono de voz bastante elevado y acusándolo de no hacer nada para evitar las muertes que se están produciendo. El alguacil intentará defenderse alegando que están realizando batidas por los bosques a pesar de las pésimas condiciones meteorológicas, y acto seguido Eugeni contraatacará pasando a tacharlo de inútil. Por su parte los pjs recibirán también su ración de palos. A ellos los acusará de haber traído los asesinatos hasta su hasta ese momento tranquilo pueblo. El resto de sus acompañantes le darán la razón al cada vez

más fuera de sí Eugeni. El alboroto atraerá cada vez a más gente. Pere defenderá tanto su persona como a los pjs, pero Ramir se mantendrá al margen de la discusión intentando pasar lo más desapercibido posible. Es muy probable que los pjs se den cuenta de su comportamiento y desde este momento lo traten con más cautela vista su actuación cuando las cosas se han puesto feas. Entre las personas que llegarán a la posada se encuentra el párroco, Robert, el cual defenderá a los pjs y dará la culpa a los propios habitantes de Montmaneu por su falta de Fe, acusándolos de ser ellos los auténticos culpables de la llegada del Demonio a sus tierras. El discurso del padre calará entre los allí congregados, y Eugeni y sus partidarios abandonarán el local refunfuñando aunque aparentemente más calmados.

En el caso que los pjs quieran hablar con los dos hombres que encontraron los cuerpos, Robert i Quim, verán que ambos son dos ancianos que se dirigían a la masía de Can Roc para recoger a Anselm y bajar a la posada a echar unos vinos. Ambos viven en masías cercanas –unos cinco minutos con buen tiempo, quince en estas condiciones –pero no oyeron nada ni vieron nada por la noche que los pusiera en alerta.

Si los pjs deciden ir a echar un vistazo a la masía atacada el propio Pere los acompañará hasta allí. La casa está situada a unos diez minutos del núcleo principal de población. Las puertas estaban abiertas, y con un Buscar encontrarán señales de haber sido forzadas, al igual que una de las ventanas del edificio. Los establos, en cambio, no los han tocado y los animales permanecen tranquilos. En la casa todo sigue igual –a excepción de los cadáveres –y encontrarán aún las manchas de sangre que no han sido limpiadas. No se ven signos de lucha en el dormitorio, por lo que pueden suponer que los pillaron durmiendo a ambos cuando llegaron los asaltantes.

Los cuerpos han sido llevados al cementerio y enterrados esa misma tarde, con lo que lo tendrán difícil para revisarlos. En caso de poder hacerlo –a lo cual el padre Robert se negará rotundamente –encontrarán restos de mordiscos idénticos a los anteriores.

Afortunadamente para todos el resto de la tarde será tranquilo. Pero no así la noche. Una de las casas del pueblo será atacada por los guls y sus dos habitantes asesinados y devorados allí mismo. Son un matrimonio joven, Jofre y Carme, casados hace menos de un año. Sus cuerpos, al igual que los del resto de fallecidos, aparecerán medio devorados. Afortunadamente para el grupo esa noche no ha nevado, así que aún se observan sus pisadas en la nieve. Con una tirada de Rastrear determinarán que se trata de una o dos criaturas –dependiendo de si mataron alguna en Albarells –que caminan erguidas y una zancada similar a la de un hombre. La buena suerte llegará hasta aquí, la mala es que empezó a nevar bien de madrugada, y el rastro se termina perdiendo a medio camino ya dentro del bosque. Eso si, podrán tener una idea aproximada de la situación del refugio de las criaturas, o si más no en que dirección abandonaron el pueblo.

Si se ponen en marcha a primera hora podrán seguir un buen trozo el rastro dejado por los guls. Lamentablemente la nevada que cae desde primera hora de la mañana terminará borrando las huellas antes que logren dar con el lugar donde se ocultan, pero si que los encaminará lo suficiente hacia un grupo de cuevas para creer que los guls tienen allí su refugio.

Ahora bien, a mitad de camino harán un hallazgo muy extraño. Cubierto por una fina capa de nieve acumulada durante las últimas horas hallarán –con una tirada de Otear –un cuerpo medio cubierto. Al acercarse descubrirán con sorpresa que se trata del cadáver de uno de los guls (aquí haremos una puntualización, y es que si únicamente fue uno de las criaturas la que logró huir del barranco cuando los pjs mataron a sus retoños este encuentro nunca tendrá lugar). El cuerpo presenta la mitad de su caja torácica aplastada. Sin duda –como determinará una tirada de Medicina –ha muerto por una fuerte hemorragia interna.

Ahora bien, ¿qué pudo hacerlo eso al gul? La respuesta está en la cueva donde decidieron refugiarse. Sin saberlo las criaturas el lugar escogido es el hábitat de un Marmajor. Los primeros días los guls se instalaron en la parte más exterior de un sistema de cuevas. Pero al decidir explorarlas la noche anterior descubrieron un lugar donde un precipicio impedía el paso hacia la parte más interna de la cueva. Aprovechando un tronco caído del bosque a modo de pasarela cruzaron al otro lado. La mala fortuna es que terminaron encontrándose con un marmajor, una enorme criatura que de un fuerte garrotazo en el pecho los puso en fuga. Los guls abandonaron la cueva pero uno de ellos, mortalmente herido por el golpe del marmajor terminó muriendo en el lugar donde posiblemente lo acabarán encontrando los pjs. Ahora el otro gul ha decidido cambiar de escondrijo y, curiosamente, se ha refugiado en una de las primeras cuevas que registraron los pjs.

Tras encontrar el cuerpo del gul muerto Guillem será capaz de determinar la cueva donde es más probable que las criaturas tengan su refugio, pues prácticamente en línea recta se encuentra una de cierto tamaño. Llegar hasta ella les supondrá unos veinte minutos al ritmo marcado por la nevada. Cuando estén a distancia verán una abertura en las rocas de unos cinco metros de alto por otros tantos de ancho. Cerca de la entrada encontrarán restos de comida. Una tirada de Medicina con éxito revelará que son restos humanos, entre ellos un niño. Si examinan el resto de la cueva no encontrarán absolutamente nada, al menos hasta llegar al borde del precipicio. Al otro lado, a unos cuatro metros, descubrirán –con un

Buscar, pues la oscuridad dificulta el ver lo que si no sería claramente visible –un tronco que sin duda fue utilizado para cruzar al otro lado. La falta de luz impide ver que es lo que allí hay. Aparte de saltar, la única opción es –además de arrojar una tea encendida para que ilumine un poco –imitar la idea y o bien recoger o bien cortar otro tronco que permita un paso seguro al otro lado.

Saltar no debería ofrecer mucha dificultad pero el pj puede penalizar el exceso de carga si lo cree necesario. Si cruzan usando un tronco bastará con no realizar una pifia en una tirada de Equilibrio. Si esto ocurre, una cuerda bien atada o una tirada de Agilidad siempre pueden solucionar el problema. Si alguien termina cayendo son unos treinta metros de caída hasta las rocas del fondo, una muerte segura para quien fracase en su intento. Como esperemos que esto no ocurra supondremos que los pjs han logrado cruzar al otro lado. Al otro lado del precipicio hay una pequeña explanada de unos diez metros de lado a lado con un par de túneles de unos cuatro metros de alto y tres de ancho cada uno. Los túneles giran y se bifurcan varias veces antes de ir a terminar al lugar donde se oculta el marmajor. A menos que los pjs sean silenciosos éste sabrá perfectamente que alguien se acerca, acostumbrado como está a moverse en la oscuridad.

Si logran matar al extraño ser podrán registrar el lugar. Lo único destacable que encontrarán son unos restos, también humanos que por las ropas y los objetos que encontrarán les podrán inducir a pensar que se trata de incautos viajeros que cayeron víctimas de la voracidad del marmajor.

Desafortunadamente del otro gul no encontrarán ni rastro. El resto del día resultará infructuoso, así que llegará el momento de regresar al pueblo. Durante todo el día y la noche no cesará de nevar, con pequeñas paradas momentáneas para luego volver a descargar.

El que hayan encontrado el refugio de los guls, que uno haya muerto –recordemos pero la condición de que estuvieran los dos vivos –y que, sólo quizás, hayan matado a un marmajor hará que las gentes de Montmaneu calmen sus encendidos ánimos al menos hasta la mañana siguiente.

Y es que durante la noche el gul superviviente volverá de nuevo a atacar el pueblo. Lo único es que esta vez su objetivo será el cementerio del pueblo.

El hecho será descubierto por uno de los guardias de Pere que se encarga de la guardia nocturna. Lo cierto es que debido al mal tiempo el hombre, de nombre Jordi, se pasará la mayor parte de la noche en su casa y sólo saldrá de vez en cuando para dar una vuelta. En una de estas, la única que lo llevará al cementerio, descubrirá que una de las tumbas ha sido profanada y los restos han desaparecido. Cuando lo descubra irá corriendo a avisar a Pere, el cual alertará a los pjs y a Bartomeu y Agustí.

Si es así como ocurre los pjs tendrán la oportunidad de perseguir al gul antes que la nieve que cae borre completamente las huellas. Necesitarán un total de tres tiradas de Rastrear –la primera con un bonificador del 20%, la segunda con uno del 10% y la tercera con su porcentaje normal. Esto representa la dificultad que supone la nieve que irá cayendo y que irá borrando las huellas lentamente. Cuantas más tiradas acierten más cerca les llevarán de la cueva que ha escogido el gul como nuevo refugio (ver mapa).

En el caso que los pjs sean los que hayan decidido montar guardia podrán descubrir que algo marcha mal en el cementerio si sacan las pertinentes tiradas, como Otear –recordemos que es de noche y está nevando –o Escuchar. Está será una de sus mejores oportunidades para atrapar o matar a la criatura. Al igual que las noches anteriores la temperatura está por debajo de los cero grados, pero esta vez no sopla excesivo viento. La nevada no es muy intensa pero si continuada. Las calles del pueblo están completamente desiertas. Montmaneu permanecerá en calma excepto entre la una y las dos y media de la noche, tiempo en que el gul estará en el cementerio excavando una tumba y llevándose el cuerpo de un fallecido. Si durante este tiempo algún pj se acerca por los alrededores del lugar tendrá la oportunidad de descubrir al asaltante y los pjs podrán acabar con él. Si no es así deberán esperar una mejor ocasión. En caso de ser descubierto el gul intentará huir y que los pjs pierdan su pista entre la oscuridad y los árboles del bosque. Desafortunadamente para él no nieva lo suficiente para que si lo persiguen pierdan su pista –con la nevada hay un bonus del treinta por ciento a la habilidad de Rastrear –a menos que hayan transcurrido más de cinco horas desde que sus huellas sean descubiertas. Si le cortan la huida y se ve atrapado luchará hasta el fin.

Si no descubren el gul al día siguiente aumentarán los problemas. Cuando se sepa que el cementerio ha sido saqueado ya no serán cinco o seis las personas que irán a protestar ante el batlle y el alguacil. Nuevamente dirigidos por Eugeni serán esta vez cerca de veinte los que acudirán soliviantados. Incluso esta vez varios alzarán sus voces contra los pjs, pidiendo que sean expulsados de Montmaneu inmediatamente para que la criatura se vaya con ellos.

Esta sería seguramente una posibilidad, pero esta vez el gul, solo ya, optará por quedarse por los alrededores y seguir sembrando el terror en el pueblo. Si esto sucede los pjs si que podrían considerarse de las muertes que sucederán a continuación hasta que finalmente Pere y sus hombres, junto a Guillem, logren acabar con su vida.

Pero supondremos que los pjs deciden mantenerse en el pueblo hasta que sean ellos quienes acaben con el gul. Tras los incidentes del cementerio el párroco local, Robert, convocará a los habitantes de Montmaneu a la iglesia para realizar una misa donde pedirá la ayuda del Señor para acabar con su hostigador. Allí hará un encendido discurso sobre las flaquezas humanas y las pruebas a las que Dios somete a los hombres. Sin duda, apuntará, la presencia del gul no es sino un castigo por los pecados cometidos por los allí presentes, una prueba para demostrar su amor hacia el Creador. Después de una hora de parlamento los feligreses abandonarán la iglesia pensativos. Y mientras esto sucede Pere, Guillem y los pjs habrán tenido que volver al bosque a la caza del gul.

Si lograron seguir sus huellas aunque fuera durante un fragmento del recorrido lograrán situar aproximadamente su situación. Si es así lo encontrarán en una de las cuevas ya visitadas, como decíamos antes. Si no, es posible que sigan dando palos de ciego. Y lo cierto es que sería muy recomendable para los pjs que lo atrapen durante el día si es que aún no lo han hecho, pues cuando llegue la noche el gul se dirigirá al pueblo para atacar a Robert, el párroco. Aún será posible capturarlo si están atentos y logran las tiradas necesarias –serán tiradas enfrentadas entre el Sigilo y el Escondarse del gul contra el Escuchar y el Buscar de los pjs –antes que logre infiltrarse en la iglesia y matarlo.

Si la vigilancia la realiza uno de los soldados, éste no notará nada en toda la noche, y el cuerpo de Robert no será descubierto hasta la mañana siguiente, cuando los feligreses se extrañen por el incumplimiento del horario habitual del capellán y no aparezca para abrir las puertas de la iglesia para los rezos.

Pero si los pjs son los que guardan el pueblo por la noche y logran las tiradas podrán ser capaces de dar con el gul antes que llegue a su destino. Si han fallado las tiradas, aún pueden darse cuenta que una de las ventanas de la iglesia –con un Buscar y si pasan relativamente cerca –ha sido forzada desde el exterior, cuando sean aproximadamente las dos de la madrugada. Si logran atrapar al gul, su actuación será idéntica a la descrita en casos anteriores, luchará hasta la muerte sin rendirse. Si no han conseguido atraparlo deberán esperar lo peor a la mañana siguiente.

Mientras los pjs estén desayunando en Can Damià llegará corriendo uno de los soldados de Pere para avisarlos de lo ocurrido durante la noche. Cuando lleguen a la iglesia se encontrarán con un importante grupo de gente, cerca de treinta personas, bloqueando la entrada al lugar. Ninguno se apartará para dejarlos pasar, y todos podrán observar las miradas de rabia con que los miran. Sin duda –no hará falta tirar Empatía para darse cuenta –los culpan por todo lo que está ocurriendo, y quien sabe si con razón. Para poder pasar deberán abrirse paso a empujones, lo cual enardecerá aún más a la gente, oyéndose ya algún grito claramente donde se pide que los echen del pueblo a patadas, entre otras lindezas. Si las cosas van a mal o los pjs esperan un rato saldrá el alguacil, Pere, ordenando a todo el mundo que se aparte y se vayan a sus casas. Caso le harán en lo primero, pero ya puede olvidarse de lo segundo.

El interior de la iglesia está frío. La mayoría de las ventanas están cerradas sumiendo al lugar en la penumbra. Únicamente la puerta principal y la ventana por donde entró el gul dejan entrar la luz del sol. Avanzando entre las filas de bancos los pjs llegarán a la puerta que da acceso a las habitaciones de Robert. Allí de pie se encuentra Pere, Ramir i Salvador, el curandero del pueblo. Ante ellos el cuerpo del sacerdote. Un gran charco de sangre mancha sus ropas a la altura del tronco y cabeza. Con una tirada de Medicina determinarán que murió aparentemente por unos cortes profundos realizados en su cuello y cara y que provocaron que muriera desangrado en pocos instantes. El hecho que vaya vestido con las ropas de dormir podría indicar que tal vez oyó algún ruido, seguramente al forzar el gul la ventana, y se levantó a ver que ocurría momento en que debió ser sorprendido por su atacante. Esta vez no ha sido mordido, lo cual podría hacer pensar que esta vez el ataque no se produjo por la necesidad de alimentarse, sino por la motivación de causar la muerte de la víctima. Si algún personaje logra una tirada de Conocimiento Mágico sabrá que cuando los guls están solos se alimentan de cadáveres, únicamente lo hacen de carne fresca cuando están criando. Registrando la iglesia no encontrarán nada más de interés, ningún indicio que pueda ayudarlos a capturarlo.

Al salir de la iglesia las cosas se pondrán verdaderamente feas. Algunos de los allí presentes empezarán a tirar piedras contra los personajes. Cuando esto suceda el resto de la gente empezará a dispersarse entre gritos. En realidad son los mismos cinco o seis que fueron a la posada la primera vez los que han decidido tomarse la justicia por su mano. Pere intervendrá rápidamente ayudado por sus dos hombres y con la ayuda de los pjs –si esta se produce, que suponemos que sí –y a la vista de las armas del alguacil y los suyos bastará para hacerlos desistir. Pere detendrá a Eugeni y se lo llevará preso durante un día para que se le calmen los ánimos y de rebote a sus seguidores.

Con los vecinos más tranquilos el grupo podrá salir nuevamente a la montaña para ir la búsqueda de la criatura. Lo cerca que estén de capturarlo pueden depender en gran medida de si lograron descubrir o no las huellas. Si nuevamente son desafortunados esa noche el gul volverá nuevamente al cementerio y repetirá su actuación de dos noches antes. Si los pjs tampoco montan guardia esta vez el soldado que esté vigilando si que advertirá su presencia. Correrá a avisar a Pere, el cual dará aviso a los pjs. Esta vez no deberían tener problemas para capturarlo o matarlo, pero si se les vuelve a escapar a la mañana siguiente

Pere ya no podrá hacer nada para evitar que las buenas gentes de Montmaneu se harten definitivamente y ataquen a los pjs con hachas y garrotes. Como salen de esta ya será mucho más complicado, pero la verdad es que la inoperancia tiene sus consecuencias.

Tanto si son ellos quienes descubren al gul como si es Pere quien los avisa, cuando se acerquen al cementerio verán una sombra moverse entre los montículos de nieve. A medida que se aproximen verán que se encuentra agachada mientras sujeta algo con las manos –partes de un cadáver –si es que la descubren ya en el cementerio, o bien verán la figura del gul como se aproxima desde el bosque sigilosamente, siempre y cuando logren las tiradas oportunas –ya mencionadas con anterioridad –.

Finalmente, y si todo va bien, más tarde o más temprano los pjs lograrán acabar con la amenaza que supone el gul y podrán ya proseguir camino hacia Peralta.

Recompensas

Por jugar la parte: 40 px

Por eliminar a todos los guls: 25 px.

Por matar al marmajor: 15 px.

Por llevar a Miquel sano y salvo a lugar seguro: 5 px.

La tierra maldita

Introducción

Dejando atrás por fin la amenaza de los guls el viaje hasta Peralta transcurrirá sin más contratiempos, a excepción hecha de un peligroso encuentro con un grupo de bandidos (relatado más adelante). Durante todo el trayecto el mal tiempo continua. Las nevadas se prolongarán durante varios días, los fuertes vientos serán una constante y el frío invernal será incluso más acusado a medida que se vayan adentrando en el país y vayan ascendiendo hacia el norte. Pocos serán los viajeros con los que se crucen en los caminos excepto en los alrededores de las mayores poblaciones.

Finalmente llegarán ya a las inmediaciones de Peralta. Todo irá perfectamente hasta llegar a la población de Artesa de Segre (si escogieron otra ruta los comentarios que escucharán serán los mismos que aquí, pero sólo en aquellas poblaciones que se encuentren a una distancia similar de Peralta como Artesa).

En Artesa, al igual que les sucedió a los personajes de la primera parte deberán decidir que ruta seguir hasta Peralta. Hay dos vías, una que es idéntica a la que siguieron los primeros pjs, es decir, Vernet, Baldomar y posteriormente hacer ruta a través de las montañas hasta Peralta. Otra opción es decidirse por Alòs de Balaguer y desde allí ruta ascendente hasta su destino, pero esta vez con un trayecto muchísimo más montañoso que la opción anterior. Y si no pueden dar un rodeo pasando por Fontllonga, i desde aquí hacia la Baronía de Sant Oisme o por Figuerola de Meià. También pueden dirigirse a la población más importante de la zona, Camarasa, sede del marquesado que ostenta el hijo de Alfons el Benigne (que fue quien lo instauró el año 1330), Ferran d'Aragó.

Las opciones son múltiples, pero todas tienen algo en común. Llegado un punto los comentarios de la gente sobre Peralta y sus alrededores pueden dar mucho que pensar a los pjs.

Entre dos y tres kilómetros alrededor de Peralta en cualquier dirección nadie osa aventurarse. En cualquiera de las poblaciones circundantes, y como más cercanas a su destino con más énfasis se lo dejarán claro, hay un miedo atroz en referencia a Peralta y nadie se atreverá a aproximarse. Ya sea en Baldomar, Alòs de Balaguer, Fontllonga o Figuerola de Meià les podrán explicar que desde la época en que se expandió la Peste Negra por allá el 1348 nadie que haya entrado en esos bosques y montañas ha vuelto a salir vivo. Es un lugar que los viajeros evitan, donde el mal parece haberse instalado. En la baronía de Sant Oisme, donde viven los Alsamora, les podrán explicar que incluso llegaron a enviar un grupo de soldados hará un par de años, pero ninguno de ellos volvió. Dieron aviso en Camarasa, pero al parecer la corona o bien no dio importancia al aviso o bien otros intereses reclaman su atención, pues la única respuesta que obtuvieron fue una carta donde el monarca les transmitía su confianza en que podrían solucionar el asunto.

Arrojad vuestras armas!

Mientras avanzan bosque a través por un sendero estrecho el grupo tendrá un encuentro desafortunado. Como decíamos, el camino permite a duras penas el paso de carromato y un caballo juntos. Los grandes árboles –encinas en su mayoría – surgen del mismo linde del camino, mientras arbustos y matorrales llegan a invadirlo en algunas partes. Se diría que no es un lugar excesivamente transitado, aunque algunas lluvias recientes han dejado marcas de ruedas sobre la tierra. La frondosidad del bosque es tal que difícilmente la luz del sol atraviesa las ramas y llega al suelo. Y en este lugar es donde los pjs se encontrarán con el tronco de un árbol que bloquea el paso. Si su primer pensamiento es que puede tratarse de una emboscada, acertarán. Desde una copa cercana se alzará una voz grave que les urgirá a

“¡arrojad las armas al suelo si no queréis ser aseteados!”

El grupo está rodeado por una banda de bandidos. Son ocho en total (número que se puede ajustar según el de los pjs), cuatro de ellos armados con ballestas y dos más con arcos, que se han colocado de forma que rodean a la comitiva. Se trata de un grupo de ex soldados al servicio de un noble local, el que fuera antiguo barón de Torreblanca el cual murió a raíz de la epidemia de peste y que desde entonces se ganan la vida asaltando viajeros. Un problema de su líder, Arnau Girós con la curia ha hecho que su odio hacia todo lo religioso sea tal que, cuando descubra que en el interior del carruaje viaja un inquisidor exigirá que se lo entreguen también. En caso que los pjs se nieguen –y si esperan seguir contando con la buena sintonía del inquisidor y el capitán –los bandidos los asaltarán sin miramientos. Sólo si más de dos de sus miembros caen víctimas del contraataque de nuestros aventureros darán media vuelta y se perderán entre la espesura que tan bien conocen. Si logran atrapar alguno con vida o bien logran seguirlos hasta su refugio –necesitarán tres tiradas de Rastrear o bien de Correr para no perderlos de vista –podrán atacar

ellos e intentar matarlos o capturarlos. Si los llevan hasta Artesa de Segre recibirán una buena recompensa por la captura de tan peligrosos asaltacaminos.

Soldados

| | | | |
|-----|----|----------------|-------------|
| FUE | 19 | Altura: 1'72 | Peso: 73 Kg |
| AGI | 17 | RR: 50% | IRR: 50% |
| HAB | 18 | Apariencia: 10 | |
| RES | 18 | | |
| PER | 12 | | |
| COM | 09 | | |
| CUL | 07 | | |

Habilidades: Cabalgar 55%, Buscar 45%, Esconderse 50%, Esquivar 60%, Otear 45%.

Armas: Pelea 50% (1D3+1D4), Espada normal 65% (1D8+1+1D4), Daga 50% (2D3+1D4), Arco 50% (1D6+1D4) o ballesta 60% (1D10+4)

Armadura: Cuero con refuerzos (3) y casco (2)

Malas noticias

Llegando por fin a Artesa de Segre (si llegan por otro camino el Dj deberá adaptarlo a tal hecho, aunque lo que puedan obtener no variará en demasía de lo que se expone a continuación) el clima será igual o incluso peor que el sufrido en las semanas anteriores. Una ola de frío sacude el país y lo cierto es que hay que ser muy valiente e ir muy preparado para desafiar unas temperaturas que en este año, primeros de 1353, llegan incluso a bajar de los diez o quince bajo cero. Un clima más propio del norte de Europa que de la cuenca mediterránea. Pero los pjs se están aproximando a los Pirineos, y aquí las bajas temperaturas y los fuertes vientos están a la orden del día.

Los pjs harán su entrada en la ciudad a media tarde, con el sol a punto de ocultarse tras las cercanas montañas. Las gentes se apresuran a entrar en la villa antes que las sombras se apoderen de los caminos, y los guardias de las puertas no prestarán ya demasiada atención a aquellos que cruzan la entrada principal. A pesar de todo, y si Agustí o Bartomeu siguen con ellos y son visibles sus ropajes tanto de dominico como de guardia real, una mirada de curiosidad los recorrerá de arriba abajo. Si esto sucede los guardias les preguntarán por los motivos de su visita y les recomendarán dirigirse al castillo del barón de Artesa, Berenguer y les darán una serie de indicaciones para llegar sin contratiempos. Esta será una buena forma de, además de descansar cómodamente, conocer un poco más de lo ocurrido en Peralta. Si no terminan en el castillo podrán pasar noche en alguna posada, y quien sabe, con un poco de suerte y alguna buena tirada podrían también obtener algo de información.

Si deciden dirigirse al castillo allí serán recibidos por el barón, un hombre de unos treinta y pocos años, de altura y constitución considerables, pelo negro hasta los hombros, barba poblada y voz ronca. Lo acompañarán su mujer y sus dos hijos, los cuales no asistirán a la cena que se les ofrecerá a los pjs y sus acompañantes. Durante la velada Berenguer se mostrará como un anfitrión muy amable y extrovertido, al contrario que su esposa, a la que a duras penas lograrán arrancarle unas palabras. Berenguer no suele moverse de la ciudad y sus alrededores, de forma que mostrará gran interés en conocer las últimas noticias referentes a Barcelona y su corte. Responder a sus preguntas es una buena forma de ganárselo, sobre todo si luego quieren que él responda a las suyas.

Si los pjs sacan a colación el tema de Peralta el barón fruncirá inmediatamente el ceño. Se nota a la legua que le disgusta hablar del tema –una tirada de Empatía sería bien recibida –pero a pesar de ello les explicará cuanto sabe.

“Hace ahora un poco más de tres años, cuando la Peste nos golpeó por primera vez, nos dimos cuenta que del pueblo de Peralta no recibíamos ni noticias ni viajeros, ni nosotros aquí en Artesa ni ninguno de los pueblos de alrededor. Supusimos que sus habitantes habían muerto víctimas de la enfermedad, pero hubo algo que nos alarmó: algunos viajeros que se dirigían hacia allí, ya sea como destino final o simplemente como lugar de paso, desaparecían y ya nunca más se volvía a saber de ellos. Era como si un aura envolviera el lugar. Al principio esa zona era como si sólo rodeara a Peralta y las masías circundantes, pero poco a poco se ha ido extendiendo y ahora ya ocupa unos dos o tres kilómetros a su alrededor. Las plantas se marchitan e incluso los animales evitan el lugar.

Hace unos meses envié un grupo de soldados a investigar que es lo que ocurría, pero ninguno regresó con vida. Decidí pedir ayuda a la Corona, pero la única respuesta que recibí fue que confiaban que seríamos capaces de solucionar el asunto por nosotros mismos, pues otros temas requerían su atención

urgente. Debían pensar que era cosa de la peste, que aún manchaba estas tierras. O bien tenían algo entre manos, supongo, que les impedía enviar a nadie”.

“Sin duda el rey tiene muchas preocupaciones” –apunta Bartomeu.

Con una tirada de Empatía se darán cuenta que tras su respuesta hay algo más, y es que Bartomeu tiene constancia que hay en marcha preparativos para la guerra en Cerdeña.

De Berenguer esta es toda la información que podrán conseguir. Si que les proporcionará el equipo que necesiten e incluso puede darles un mapa aproximado de la zona. Pero ningún hombre.

Si lo que hacen es dedicarse a buscar información en las diferentes tabernas de Artesa, primero necesitarán una tirada de Elocuencia para lograr que les digan alguna cosa. Lo que pueden obtener es relativamente poco.

“Se de buena tinta que el Diablo ha hecho de esas tierras su lugar en este mundo. Por eso no va nadie, sólo los malditos”.

“Mi primo conoce a una persona que tiene un amigo que fue a Peralta y volvió. Ahora no dice nada, sólo balbucea tonterías”.

“En las noches de tormenta se ve un jinete negro montado en un caballo también negro. Salen rayos de fuego de su cuerpo que queman la tierra de alrededor”.

“Monstruos y demonios vagan por esas tierras. Loco es el que se acerca allí”.

“La Peste aún perdura en Peralta. Todos murieron, no queda nadie. El que se acerca da dos pasos antes de caer fulminado con el cuerpo lleno de bubones”.

Informaciones como las anteriores –y aquellas que el Dj decida improvisar –serán las respuestas que pueden recibir los pjs a cada tirada de Elocuencia que realicen. Como más borracho esté a quien pregunten, más descabellada parecerá su respuesta. O no.

La niebla

Al día siguiente el tiempo sigue siendo frío, aunque de momento no nieva. El viento es suave pero hiela hasta los huesos, el cielo sigue encapotado y el sol hace días que ni se ve.

Vayan por donde vayan camino a Peralta los pjs descubrirán un cambio muy sutil, pero reconocible para aquel que logre una tirada de Conocimiento Vegetal: las plantas típicas de la zona y que en esta época del año deberían estar en su máximo esplendor se muestran como marchitas. Podría achacarse al tiempo, pero el que saque la tirada no le parecerá exactamente eso. No sabrá determinar el por qué, pero el clima no parece tener nada que ver. Además, esas plantas están habituadas a la temperatura reinante.

A medida que se vayan acercando a su destino la cosa irá a más. Todo, árboles, arbustos, es como si todo fuera muriendo a medida que se aproximan a Peralta. Con una tirada de Conocimiento Animal se darán cuenta también que cada vez hay menos rastro de animales: ni ruidos, ni pisadas, nada de nada. Incluso las aves evitan la zona.

Tal y como les dijeron, los caminos están vacíos, nadie se atreve a aproximarse a unas tierras que consideran que están corrompidas.

Hay algunas masías aisladas separadas del camino, pero las más cercanas a Peralta parecen abandonadas. En las otras, las más alejadas, la gente evitará hablar del tema. Con alguna tirada de Elocuencia les contarán que el Mal que asola el pueblo se va extendiendo muy lentamente, cada vez va a más. Es como si creciese y fuese consumiendo todo lo que lo rodea. Hace meses que nadie viaja por esos caminos en dirección a Peralta, ellos son los primeros. Con una tirada de Empatía se darán cuenta que la gente que habla con ellos, cuando se dan cuenta hacia donde se dirigen, los miran como el animal que va al matadero.

Según vayan avanzando por el camino escogido se encontrarán de frente con una sorpresa. Al llegar a cierto punto verán una espesa capa de niebla que lo cubre todo. No parece natural, es como una barrera blanca que se expande de lado a lado donde alcanza la vista, como si formase un anillo alrededor de un punto, que no hace falta ser muy listo ni tener muchos estudios para suponer que es Peralta.

Cuando lleguen a la niebla y penetren en ella verán como es muy espesa, impidiendo ver más allá de un par de metros. Esta capa tan profunda se prolonga durante unos diez metros, para aparecer al otro lado como si ésta no existiera. A sus espaldas quedará el anillo de niebla y ante ellos un paraje muy diferente al que podrían haber esperado. Los árboles cubiertos de nieve pero con un aspecto enfermizo que vieron antes de cruzar la niebla presentan aquí un aspecto completamente marchito. Ni una sola hoja adorna sus ramas, únicamente la nieve caída. No se ve ni un solo arbusto, todo el paraje parece como muerto. Los

árboles son numerosos, pero todos tienen las ramas retorcidas, los troncos gruesos pero con la corteza quebradiza; una tirada de Conocimiento Vegetal hará que el pj esté seguro de no haber visto nunca unos árboles como estos.

El grupo se encontrará en un camino bordeado por estos extraños árboles, con una capa de nieve que les llega hasta los tobillos cubriendo el suelo. Avanzando unos metros harán su siguiente hallazgo: sobresaliendo entre la nieve los cuerpos de varias personas y animales. A lo largo del camino hay los huesos de cinco individuos y dos caballos. Hay diez metros entre el primero y el último, y la mayoría de ellos tienen armas en sus manos, cuchillos y hachas. Sus huesos presentan signos de haber sido aplastados, y justo cuando los pjs se den cuenta de este hecho encontrarán la causa; o más bien la causa los encontrará a ellos. De uno de los árboles de un lado del camino descenderán unas ramas dispuestos a golpearlos. Se trata de un olocanto, como bien determinará una tirada de Conocimiento Mágico. La lucha será dura y servirá de advertencia a lo que les espera al grupo de aquí en adelante.

Olocanto

| | | | |
|-----|----|--|---------------|
| FUE | 40 | Altura: 4 metros | Peso: 1300 Kg |
| AGI | 18 | RR: 0% | IRR: 175% |
| HAB | 0 | Armadura natural: 7 puntos de piel gruesa. | |
| RES | 43 | | |
| PER | 20 | | |
| COM | 0 | | |
| CUL | 0 | | |

Armas: Aguijón 50% 1D10+5D6

Especial: Veneno que paraliza durante 1D6 horas si se falla una tirada de Resistencia x2.

Si logran acabar con el olocanto podrán registrar los alrededores. Con una tirada exitosa de Otear encontrarán varios cuerpos más apilados alrededor del lugar donde se encontraba su atacante. Con una tirada de Medicina llegarán a determinar que eran ocho personas, seis hombres y dos mujeres. Hay además los restos de una mula. De todos ellos no quedan más que los huesos, y en sus pertenencias personales no encontrarán prácticamente nada que les pueda ser de interés.

Avanzando unos cien metros más allá encontrarán los restos de un carromato. En su parte posterior hay varias sacas, todas ellas llenas de pieles que se han conservado en buen estado. Los caballos que tiraban del carromato han desaparecido, así como los posibles ocupantes.

Mientras se encuentran examinando el carromato con un Escuchar oirán a lo lejos un aullido. No parece excesivamente cercano, pues es casi inaudible.

El camino sigue por un terreno rocoso, entre riscos nevados y bosques de árboles muertos. Unos metros más allá encontrarán un desvío, un camino que parece conducir a una masía aparentemente abandonada.

La masía

Para llegar hasta la masía deberán ascender por un sendero durante unos doscientos metros. Situada en una pequeña cima es visible desde el camino gracias a la falta de hojas de los árboles. Mientras se dirigen hacia allí —y si no lo hacen se los encontrarán de frente— con una tirada de Escuchar oirán unos rugidos que parecen acercarse. Se trata de un grupo de Cynocéfalos como podrán comprobar si deciden esconderse y fallan sus tiradas o si siguen por el camino como unos valientes. La única opción es echar a correr hacia la masía, pero desafortunadamente sus huellas quedarán marcadas en la nieve. Sea como sea acabarán teniendo que enfrentarse a ellos.

Cynocéfalos

| | | | |
|-----|----|--------------|-------------|
| FUE | 25 | Altura: 1'85 | Peso: 78 Kg |
| AGI | 25 | RR: 0% | IRR: 150% |
| HAB | 10 | | |
| RES | 25 | | |
| PER | 30 | | |
| COM | 1 | | |
| CUL | 1 | | |

Habilidades: Trepar 90%, Saltar 75%, Esconderse 50%, Esquivar 80.

Armas: Garras 65% (1D8+3D6).
 Armadura: 1 punto por piel gruesa.

La masía es un edificio de piedra de tres pisos con lo que fue sin duda un cobertizo y una granja adyacente al edificio principal.

En la granja encontrarán los huesos de varios animales, vacas concretamente a tenor de la osamenta. Con una tirada de Medicina se dará cuenta de las marcas que presentan varios de los huesos de los animales, sin duda debidos a algo cortante y a dentelladas.

En el cobertizo hay diferentes utensilios, como azadones, cubos, cuerdas y otros elementos que pueden encontrarse en un lugar así. No presentan un mal estado, y eso quizás indique que no ha pasado demasiado tiempo desde que sus habitantes se marcharon del lugar (o simplemente desaparecieron).

La masía en sí está vacía. Lo más destacado son los cadáveres que encontrarán en el comedor de la planta baja. Son los restos de un hombre y una mujer sentados a la mesa a modo de burla, como si estuvieran comiendo. Sus cabezas han sido arrancadas y colocadas en sendos platos que tienen cada uno enfrente suyo. Tanto si se han enfrentado ya a los cynocéfalos como si no, un nuevo grupo aparecerá subiendo por el camino. La situación parecerá desesperada, y Agustín se pondrá a rezar de rodillas. Justo en este momento aparecerá una niña por la puerta del fondo. No debe tener más de cinco años y parecer terriblemente asustada. No habla, sólo gimotea. En un principio intentará esconderse de los pjs pero no será difícil atraparla. La niña se enganchará al pj con el nivel de Irracionalidad más alto, sea hombre o mujer, abrazándose a sus rodillas. Será en este momento cuando los cynocéfalos entren en la casa. La batalla será dura y cruenta pero en medio del combate con una tirada de Suerte se darán cuenta de un hecho: las criaturas se mantienen a distancia de la niña y parece como si dudaran en atacarla. Todo aquel que desee hacer daño a la niña deberá pasar primero una tirada de RR. Es una sensación, como si un aura emanara de ella e impidiera –incluidos los pjs –a nadie hacerle daño.

Tras vencer a los cynocéfalos y acoger a la niña el grupo podrá seguir explorando la casa. La pequeña cogerá de la mano al pj mencionado con anterioridad y le hará el gesto de que la sigan. Los conducirá hacia la segunda planta. Allí, escaleras arriba, en una de las habitaciones hay tres personas, antaño humanas, hoy auténticos despojos. Su piel es extremadamente blanca, las venas azules marcadas de forma extrema en su piel, su pelo más allá de los hombros, largas barbas y sus ropas auténticos despojos. Sus armas son sus garras, largas y duras que aunque parezca increíble se demostrarán más que capaces de desgarrar las armaduras más débiles. Pero el auténtico peligro de estos tres seres será si logran realizar una presa sobre alguno de los pjs. De su garganta brotará sobre quien sea atrapado un vómito sanguinolento directamente sobre la cara de la víctima. Aquel que reciba el nauseabundo regalo deberá pasar una tirada de Resistencia X 4 o bien empezará a sufrir arcadas inmediatamente. Además, correrá el riesgo de que la piel que entre en contacto con el vómito empiece a rajarse como si un líquido ardiente se deslizara por ella. A menos que el infortunado pase una tirada de Resistencia X 3 sufrirá 2D8 de daño y una penalización irreversible de 2 a 4 puntos en su Aspecto.

Cada vez que logren matar a una de estas criaturas su cuerpo se deshará como si únicamente algo antinatural lograra mantenerlo unido y animado.

Registrar el resto de la masía no permitirá encontrar nada de interés.

Moribundos

| | | | |
|-----|----|---------------|-------------|
| FUE | 17 | Altura: 1'70 | Peso: 68 Kg |
| AGI | 20 | RR: 00% | IRR: 100% |
| HAB | 16 | Apariencia: 1 | |
| RES | 15 | | |
| PER | 15 | | |
| COM | 01 | | |
| CUL | 01 | | |

Habilidades: Buscar 55%, Esconderse 60%, Esquivar 65%, Otear 75%.

Armas: Garras 45% (2D6), Pelea 45%.

Alrededores de Peralta

Siguiendo hacia el pueblo llegarán a un punto donde la nieve ha desaparecido. Se encuentran aún a un kilómetro de Peralta y las casas que lo conforman aún no son visibles. A ambos lados del camino pueden verse distantes masías aparentemente deshabitadas. Hay carros abandonados en medio del camino y

osamentas de los animales de tiro. Incluso en uno de ellos hallarán los restos de lo que fue un hombre aún sentado, como si siguiese tirando del carro. Su cuerpo está devorado, como si le hubiesen arrancado partes de su cuerpo a dentelladas.

En el supuesto que decidan abandonar alguno de los caminos lo que van a encontrarse no será más alentador. Mientras avanzan entre los retorcidos árboles con las pertinentes tiradas de Escuchar oirán unos gruñidos lejanos, pero que cada vez suenan más cerca. Llegará un momento que verán aparecer de entre los árboles unas siluetas negras con un par de puntos brillantes que los observan. Se trata de lo que parecen lobos, pero unos lobos mucho mayores de lo que sería habitual. Los gruñidos dejarán paso a un aullido que será respondido por el resto de la manada, un total de ocho miembros. Tras la antinatural respuesta todas la criaturas se lanzarán colina abajo cargando en dirección al grupo. Lo que tienen ante ellos no son lobos comunes, de un tamaño próximo al de un pequeño poni su pelaje es completamente negro, sus ojos brillan con la luz de lo demoníaco y sus fauces muestran unos colmillos más allá de lo posible. Lucharán hasta su exterminación total pues no conocen la palabra huida. La única posibilidad de los pjs será matarlos a todos, no podrán esperar ahuyentarlos. Tras acabar con todos podrán por fin continuar su camino.

Lobo

FUE 20
AGI 25
RES 20
PER 25

Habilidades: Rastrear 75%, Escuchar 50%.

Armas: Mordisco 75% (2D6)

Armadura: 1 punto por pelaje grueso.

Y a menos de doscientos metros de la entrada del pueblo, colgando de un árbol, los cuerpos de los seis soldados que supuestamente envió Berenguer de Artesa a investigar lo que ocurría. Con una soga del cuello atada a seis ramas de un gran árbol, penden los cuerpos, aún con sus ropajes de soldado, de seis hombres. Su aspecto es cadavérico, como si su cuerpo hubiese sido desecado hasta el límite. Cuando el grupo llegue a su altura los cuerpos de los seis hombres abrirán los ojos y empezarán a agitar sus manos, como si quisiesen agarrar a los pjs. Su balanceo se acentuará cada vez más y finalmente las ramas que los sujetan se romperán y caerán al suelo. Desenvainando sus armas intentarán enfrentarse al grupo. Cualquiera de los pjs que caiga y sea abatido verá como se le lanzan encima para intentar devorarlo con un salvajismo animal olvidándose del resto. Si consiguen derribar a un pj intentarán arrancarle trozos de carne a dentelladas en un paroxismo demencial, pero en cuanto los pjs acudan en ayuda del compañero caído se olvidarán de él para volverse contra el resto. Así procederán durante todo el combate, un comportamiento muy extraño pues a menudo puede hacerles perder la ventaja lograda, pero con unos enemigos como estos el grupo no puede esperar un comportamiento lógico, a veces para bien y a veces para mal.

Soldados Muertos

| | | | |
|-----|----|----------------|-------------|
| FUE | 10 | Altura: 1'70 | Peso: 50 Kg |
| AGI | 17 | RR: 0% | IRR: 100% |
| HAB | 18 | Apariencia: 10 | |
| RES | 18 | | |
| PER | 12 | | |
| COM | 01 | | |
| CUL | 01 | | |

Habilidades: Esquivar 45%.

Armas: Pelea 40% (1D3+1D4), Espada normal 65% (1D8+1+1D4), Daga 50% (2D3+1D4).

Armadura: Cota de malla (3) y casco (5)

Peralta

Por fin, tras muchos avatares el grupo habrá logrado por fin llegar al pueblo maldito. Desde cierta distancia pueden verse las primeras casas del pueblo, masías un poco separadas del núcleo principal. Con unas tiradas de Otear podrán ver como en algunas de éstas hay figuras que se mueven por sus alrededores. A medida que se acerquen se darán cuenta que se trata de personas aparentemente normales. Realizan las actividades que serían propias de un pueblo corriente: apilan paja, recogen leña, caminan por la calle, labran la tierra... Nada parece indicar que se encuentren ante un pueblo supuestamente víctima de una maldición demoníaca. Pero todo no es más que una ilusión, como comprobarán si en algún momento se dejan ver por alguno de los habitantes. Si esto ocurre, con un aullido que parece imposible que surja de una garganta humana darán aviso a todo el resto del pueblo. Si en algún momento llegan a ser descubiertos, los habitantes se irán reuniendo para dar caza a los extraños. Incluso pueden llegar a abrir las verjas del cementerio, un punto que será descrito más adelante.

Para moverse por las calles del pueblo necesitarán tiradas de Discreción enfrentadas a las de Otear o Escuchar de las gentes de Peralta. Son unos noventa los habitantes del pueblo, pero no todos viven en el pueblo, pues varios están repartidos por las masías de los alrededores (ver mapa).

En el centro del pueblo está la plaza, un lugar donde podrán ver una serie de troncos clavados en el suelo a modo de piras (hay tantas como habían en la primera parte). El suelo alrededor está ennegrecido, como si la tierra no se hubiese recuperado aún de algún desastre, la tierra es ceniza, aún humeante y ligeramente caliente.

Uno de los edificios que se encuentra en la plaza es la iglesia, y justo en el instante que estén por los alrededores, ya sea examinando la plaza o rodeándola, las campanas empezarán a sonar. Cuando lo hagan todos los que conforman el grupo –a excepción naturalmente de la niña –deberán pasar una tirada de RR con un malus del 50%. Aquellos que lo logren no escucharán nada especial, pero los que la fallen sentirán como si un millón de agujas se clavasen en el interior de su cabeza. El dolor es atroz, insostenible, y los que hayan fallado caerán al suelo mientras se sujetan las sienes en un vano intento de mitigar el dolor. Los gritos proferidos atraerán sin duda –esta vez si –la atención de varios habitantes de Peralta. Cada vez serán más los que acudirán a enfrentarse a los pjs, y si ellos no se dan cuenta serán Bartomeu o Agustí los que instarán el grupo a intentar huir. Serán necesarias tiradas de Correr para intentar despistar a los pjs, pero las calles van siendo ocupadas por los habitantes haciendo casi imposible la huida. Cuando todo parezca perdido con un Otear –si ellos fallan lo hará alguno de los pnjs –verán una persona que parece hacerles señas desde una ventana en una casa cercana. Si logran llegar hasta allí sin ser vistos podrán encontrar refugio y descansar un rato. Si no, su salvador les instará a seguirlo y los llevará hasta otra casa cercana, donde sus perseguidores les perderán el rastro, al menos momentáneamente. El Dj puede hacer esta escena tan dura y agobiante como crea conveniente, siendo lo ideal que los pjs vieran la salvación justo cuando todo parecía perdido.

Una vez a salvo el grupo podrá hablar tranquilamente con su salvador. Es un hombre con la fatiga claramente presente en su rostro y que al hablar transmite una sensación de resignación ante el futuro a pesar de saber que éste no va a ser nada benévolo con él.

“Mi nombre es Andreu y he pasado toda mi vida en Peralta. El pueblo no era como lo veis ahora, un pozo de maldad, el hogar del Diablo. Antes era un pueblo corriente, un lugar como otro cualquiera. Pero fue con la Peste cuando cambió todo. Hace una eternidad parece, pero sólo unos años en realidad. ¿Cuántos? Ya ni lo recuerdo, perdí la cuenta de los días hace mucho. Cuando el Gran Mal nos atacó con toda su virulencia muchos cayeron en la desesperación. Maridos, mujeres, hijos, la enfermedad no conocía de nombres. Y entonces sucedió. Nuestro Párroco, Josep, anunció un día que había hecho un trato. Ese día lo vi claro, era un cobarde y un falso, y temía a la muerte más que cualquiera de nosotros. Pero muchos se aferraron a la salvación que les ofrecía. Reunió la gente en una misa y explicó a todos que alguien se le había presentado. Al principio no nos dijo su nombre, pero nos contó que le hizo una oferta: una vida a cambio de otra, un Alma por un Alma. Esa era la oferta y en nuestra mano estaba el aceptarla y salvarnos o rechazarla y morir. Me avergüenzo de ello, pero todos le creímos y aceptamos. El batlle, el herrero, mi mujer Marta, yo, todos sin excepción. Y así fue como empezamos a capturar viajeros y sacrificarlos. Yo me convertí en uno de los más allegados al Pare Josep, y como tal participaba en muchas de sus decisiones. Así fue como descubrí que aquel con el que había pactado no era otro que ser del Infierno. Tonto de mí por dejar que las cosas siguieran igual. Según me enteré más adelante, el Demonio buscaba a alguien especial, y a varios les realizó una oferta. Vivir a cambio de su alma (si los primeros pjs rechazaron la oferta el Dj deberá hacer aquí un pequeño arreglo para indicar que fueron otros los que aceptaron la oferta y no ellos). Un grupo de viajeros terminó aceptando el trato, pero yo perdí algo. Yo me había vuelto ciego a la maldad que se desencadenaba a mi alrededor, y así casi todo el pueblo. Sólo una persona alzó la voz para enfrentarse al párroco y al Demonio: mi mujer, Marta. El Demonio decidió que la quemasen, y yo supliqué y supliqué. Tal vez mis rezos fueron

escuchados, y ella logró huir a las montañas. No he vuelto a verla desde entonces. Espero que esté bien. Al Demonio le era igual, pues había conseguido lo que quería, unas almas robadas a Dios para sus propios fines. Me quedé aquí, incapaz de huir, preso de mis pecados y mi miedo. De esta forma descubrí las intenciones de ese demonio, Guland es su nombre. Quiere crear su propio infierno aquí, en la tierra. Y ha empezado por Peralta. Poco a poco su malicia se va extendiendo, corrompiendo la tierra a través de su peón, Josep, del cual aprovechó su odio hacia nuestro rey, Pere. No me preguntéis los motivos de su odio exacerbado hacia nuestro monarca, pero desde que entró en contacto con el demonio este odio se hizo más que evidente. Envió a aquellos a los que compró su alma a extender su esencia por nuestro mundo, el miedo y la disputa, la envidia y los celos, el odio y el rencor. El primero de ellos lo conocéis, su nombre era Jacint. Si estáis aquí es que impedisteis su cometido, dejar el reino sin heredero. Pero hay otros repartidos por el país. Uno está en Besalú, su misión es matar al obispo de Vic. Otro en Manresa para corromper la ciudad desde sus cimientos y extender de nuevo la plaga. De los otros, sólo se que uno fue a Montserrat y el resto sigue con él. El Padre Josep no está aquí, marchó hace unos días, cuando Jacint murió. No me hizo participe de sus intenciones, sólo sus enviados las conocen. Deberéis atrapar al menos uno con vida para averiguar que pretende. Siento no poder ayudaros más”.

“¿A Besalú dices?” –pregunta alarmado Agustí.

“Así es, padre. ¿Acaso sabéis algo?”

“El obispo tiene previsto trasladarse a Besalú en pocos días. Si el enviado de Josep ha ido hasta allí será entonces el momento ideal para llevar a cabo su cometido. ¿Cómo lo reconoceremos? ¿Y a los otros?”.

“Su nombre no importa, su aspecto tampoco. Pero hay algo que no pueden ocultar. Una marca en su costado derecho, la marca del demonio. Por ella los reconoceréis. Eso es todo cuanto puedo deciros. Tal vez si atrapáis alguno con vida podáis sonsacarle. Ahora, marchad y dejadme aquí. Saben que os he ayudado, mi alma condenada sufrirá por toda la eternidad pero espero con esta última acción haber purgado parte de mi culpa. Y si alguna vez vieseis a mi esposa, decidle que tenía razón y que aún la quiero”.

Si en algún momento los pjs deciden acercarse a la Iglesia deberán hacerlo por alguna de las calles laterales o posteriores al edificio, pues intentarlo por la puerta principal puede mucho más que peligroso. Excepto de noche siempre hay alguien dando vueltas por la plaza y para llegar a la entrada no hay lugar donde ocultarse, así que deberían confiar en la suerte para que nadie mire en el tiempo en que tardan en llegar a las puertas. Al llegar se darán cuenta, además, que las dobles puertas de madera permanecen cerradas debiendo sacar una tirada de Forzar Mecanismo para lograr abrirlas. En cambio, tal y como muestra el mapa de la iglesia, hay una puerta posterior así como algunos ventanucos por donde podrían intentar colarse. Para abrir cualquiera de ellos, así como de la puerta posterior, deberán pasar una tirada idéntica a la de la principal, pero bastante más sencilla en el caso de las ventanas. Además, será mucho más difícil que haya alguien por los alrededores que pueda verlos.

El interior de la iglesia está completamente a oscuras, la única luz entrará a través de los ventanales en caso que hayan entrado de día, si es de noche la oscuridad será absoluta. El suelo aparece rajado en varios puntos, con grietas que surgen de un punto común situado justo debajo del altar y se extienden hasta las paredes. Los bancos han sido arrinconados contra las paredes astillándose la mayoría en multitud de pequeños fragmentos. Y lo más sobrecogedor de todo, el gran crucifijo que presidía el lugar ha sido volteado y con la superficie ennegrecida, como si le hubieran pegado fuego. Esto por lo que hace referencia a la nave principal, el edificio contiguo donde se supone que vivía el párroco permanece inalterado, como si quien vivía allí se hubiera marchado no hiciera ni media hora.

El único habitante del lugar se encuentra en la torre del campanario, un vago recuerdo de lo que alguna vez fuera un hombre. El pelo le ha caído por clapas y el que le queda le llega más allá de la cintura, le faltan prácticamente todos los dientes, los ojos surcados por múltiples vías rojizas que le confieren un aspecto diabólico y el cuerpo semidesnudo delgado hasta un extremo sobrecogedor. El hombre prácticamente no habla, sólo balbucea frases ininteligibles y lo único que podrán entender los pjs será si logran una tirada de Escuchar

“La campana....la campana...he de tocar...la campana...”

Esto es lo único que podrán entender de su habla inconexa. Si deciden echar un vistazo a la campana deberán subir por las escaleras de madera hasta la parte alta. Acompañados por el crujir de los maderos

que la forman llegarán a distancia de echarle un vistazo. Entonces podrán ver, con un Buscar, que en la parte exterior hay grabados algunos símbolos extraños. Estos dibujos parecen hechos con algo punzante y al rojo y han dejado una marca indeleble. Con una tirada de Conocimiento Mágico crearán identificar los símbolos como pertenecientes a la magia de goecia pero sin lograr profundizar más allá.

El hombre se mostrará inofensivo, actuando en todo momento como si los pjs no estuvieran allí. La única reacción se producirá en el caso que intenten borrar los grabados de la campana. En ese momento soltará un aullido que alertará a todo el pueblo, mientras él se lanza hacia el pj que esté más cerca del objeto de su obsesión.

De hecho, que puedan borrar o no los grabados será totalmente irrelevante para lo ocurrido en el pueblo o para lo que pueda suceder pues no tienen medios a su alcance para poder borrarlos. Esto únicamente podrán hacerlo más adelante, de hecho al final de la campaña. De momento serán del todo incapaces de deshacer lo que aquí ha ocurrido. Lo único que pueden hacer ahora es abandonar el lugar y dirigirse hacia Besalú, si tal y como les ha dicho Andreu el objetivo de los seguidores del padre Josep es matar al obispo de

Pero salir de ahí no va a ser nada fácil. Para ello deberán pasar una serie de tiradas de Discreción para no ser vistos ni oídos.

Si por aquellas casualidades en algún momento pasan cerca de lo que una vez fue el cementerio de Peralta se van a llevar una más que desagradable sorpresa. Siguiendo un ancho sendero ascendente se llega ante un pequeño muro de piedra de no más de metro y medio de altura. La verja de madera permanece cerrada pero no es difícil de abrir. No para los pjs, pero si para las criaturas que transitan por el interior del lugar. Todas las tumbas han sido abiertas y los muertos han escapado de ellas, excavando con sus propias manos hasta lograr salir al aire libre. Desafortunadamente para ellos el abrir las puertas que cierran el cementerio escapan ya a su limitada inteligencia, y de momento se limitan a vagar por el camposanto hasta que alguien les facilite la salida.

Mientras estén abandonando Peralta van a encontrarse aún con alguna sorpresa inesperada. Vayan por camino o montaña a través notarán una leve sacudida primero, vaivén que irá aumentando en intensidad hasta llegar a dificultarles incluso el mantenerse en pie. Pero lejos de calmarse lo que parece un terremoto llegará al punto de arrojar a los pjs al suelo haciendo imposible el levantarse. La tierra se agrietará, algunos árboles empezarán a hundirse y el grupo correrá el riesgo de perder alguno de sus miembros. Ante ellos se abrirá una profunda grieta que empezará a avanzar hacia ellos rápidamente. Para esquivarla será necesaria una tirada de Esquivar. Pasarla significará lanzarse a un lado evitándola por poco, fallar será la posibilidad de ser tragado por la tierra. Aquellos que hayan fallado tendrán la oportunidad de lanzar Destreza x 4 para agarrarse de algún saliente de roca mientras todo se desmorona alrededor. Si lo logran una tirada de Tregar les permitirá ascender y ponerse a salvo. Si no lo logran hasta dos pjs podrán echarles una mano para subir añadiendo su total de Fuerza como bonificador a la tirada. Volviendo al punto anterior en que tiraron Destreza para agarrarse, si fallan hasta dos pjs podrán intentar lanzarse para intentar atrapar al personaje que esté a punto de caer. Para ello deberán pasar una tirada primero de Saltar y posteriormente una de Destreza x3. Si lo consiguen podrán intentar subirlo combinando sus Fuerzas para una tirada enfrentada contra la Resistencia del objetivo. Si todo esto falla el pj se precipitará hacia las profundidades de la tierra dando por finalizada su aventura en una caída sin fin.

Poco a poco el temblor irá perdiendo fuerza y los supervivientes podrán seguir su camino abandonando los alrededores de Peralta sin más contratiempos.

Pero una sorpresa más les aguarda. Cuando vuelvan a cruzar el anillo de niebla y aparezcan al otro lado se darán cuenta que la niña ya no está con ellos, ha desaparecido en el tiempo de un parpadeo sin que nadie se de cuenta. Si buscan sus huellas más atrás descubrirán con estupor que no hay ninguna pisada de pies pequeños, como si nunca hubiera estado allí.

Recompensas

Por jugar la parte: 20 px

Por eliminar o capturar a los bandidos: 10 px.

Por matar a los cynocéfalos: 10 px.

Por matar a los moribundos: 5 px.

Por matar al olocanto: 10 px.

Por eliminar los soldados muertos: 10 px.

Por explorar Peralta y hablar con Andreu: 10 px.

Besalú

Introducción

A medida que se vayan acercando a Besalú notarán un incremento en la cantidad de gente que transita por los caminos. La época maldita por la peste parece haber pasado ya, pero pese a permanecer aún viva en el recuerdo la única opción viable es continuar a pesar de la dureza de las condiciones reinantes. Los campos vuelven a ser ocupados y los mercados vuelven a llenarse. Algún rebrote ocasional de la enfermedad les recuerda a todos que lo pasado puede volver a ocurrir pero es algo en lo que no se piensa de forma habitual, en el día a día. Si antes era duro sobrevivir ahora es como mínimo igual de difícil.

Y de esta forma los caminos que rodean a las villas más importantes vuelven a llenarse de viajeros. Entre ellos, están los que se dirigen a Besalú, y allí encontramos un grupo que llega a la población con unos intereses muy particulares.

Llegando a la ciudad

Entrando a la ciudad por la puerta de Portaguera se produce a primera hora cierto apelotonamiento de gente: carromatos, animales y mercancías colapsan la entrada cuando se abren las puertas intentando ser los primeros en cruzarlas y entrar en Besalú., pero poco después el tránsito vuelve a ser ya más fluido. A pesar de ello las calles están medio vacías a excepción de las más cercanas a las plazas, donde los comerciantes instalan sus paradas. Aún es visible el precio cobrado por la enfermedad en forma de número de víctimas.

A su llegada los pjs pueden llevar a cabo varias acciones: dirigirse a la iglesia para averiguar la situación del obispo, hablar con el batlle, buscar alojamiento, etc. A continuación se detallan varias posibilidades:

Buscar alojamiento

Son varias las posadas en Besalú donde podrán dirigirse. Si buscan referencias les darán las de Can Cases, Can Fort y Can Melcior, esta última bien conocida por los que jugaron la primera parte. Preguntando a los habitantes de Besalú se enterarán que la de Can Cases es la más lujosa –dentro de lo que puede ser una posada en la época y con las condiciones reinantes –y cara de toda la villa, el lugar donde se hospedan los ricos comerciantes que están de paso. Por el contrario, Can Fort es donde suelen ir a parar aquellos que a duras penas pueden pagarse un techo y un tazón de sopa. Suele ser la que más llena está por sus precios más económicos, pero también es la que menos comodidades ofrece. Y finalmente está Can Melcior, un termino medio entre ambas.

Can Cases está situada en la calle del Canó. Es un edificio de dos plantas que ocupa un buen trozo de la calle. Además tiene adosadas unas cuadras donde podrán dejar sus monturas e incluso donde caben un par de carromatos.

La posada la dirigen un hombre llamado Miquel y su mujer, Carme, que de hecho es a quien pertenece el negocio., herencia de sus padres los cuales la heredaron de los suyos y así sucesivamente a lo largo de varias generaciones. Miquel llegó a Besalú hace ahora dos años, cuando la peste pareció aplacarse. No habla nunca de su pasado –vino huyendo de Tremp tras abandonar las tierras en que trabajaba como siervo de gleba –pues sabe que su vida aquí no sería nada segura si se conociesen sus orígenes. Tiene en la actualidad un hijo de un año y otro en camino, así que pocas son las veces que verán a Carme por el local atendiendo al os clientes. Por eso, además de Lluïsa, han contratado a un joven de nombre Martí hará unos dos meses más o menos, el cual les hecha una mano atendiendo los clientes y el establo. Martí ronda la veintena y es hijo de siervos. Proveniente de Piera abandonó su casa hará cosa de un año aproximadamente. Tras vivir en Barcelona unos meses tuvo que huir a toda prisa de allí al matar a un hombre en una riña de taberna. Por supuesto nunca hablará de ello voluntariamente.

Los inquilinos de Can Cases son seis en la actualidad. Tres de ellos estarán aquí durante unos días: son comerciantes que han llegado por el mercado. De los otros, uno es otro comerciante llegado desde Zaragoza para cerrar unos negocios de lana, el otro un reputado barbero –cirujano que se dirige hacia y permanecerá un solo día en la posada y el último está buscando un local donde instalarse, un artesano tonelero. Por supuesto ninguno de ellos sabe nada del asunto que trae a Besalú a los personajes.

La siguiente posada es Can Fort, la antítesis de la anterior. Situada en la calle de Les Lloses, cerca de la iglesia de Sant Martí de Capellada, es un edificio también de dos plantas, de hecho como la mayoría de los de la villa. Está dirigida por Jaume el Fort, un mocetón que hace honor a su apodo. Junto a su mujer se hicieron con el negocio en plena época posterior a la peste al llegar aquí huyendo de la enfermedad que mató prácticamente a todos los habitantes del pueblo de Bonastre, su lugar natal. Al empezar a remitir la posada pasó a ser suya, muertos los antiguos propietarios. Todos sus inquilinos son gentes llegadas de los pueblos de los alrededores que buscan donde asentarse y echar raíces huyendo de la miseria de los campos. Son un total de doce merced a sus bajos precios. Por supuesto, el servicio ofrecido está en consonancia con el precio cobrado, así que no esperen nada especial: platos sencillos para comer, habitación común para dormir con su ración de chinches y pulgas, limpieza la justa e incluso un poco menos para lo habitual en la época, etc. Y por lo que hace referencia al tema que ocupa a nuestros esforzados protagonistas ninguno de allí sabe absolutamente nada, aunque con algunas tiradas de Elocuencia pueden enterarse de algunos rumores que circulan por el pueblo: que va a venir un clérigo importante a presenciar el fin de las obras en la nave central de la iglesia de Santa Maria de Bell-lloc; en Moià hay un rebrote importante de la peste; el nuevo batlle de la ciudad planea introducir un nuevo diezmo para el tránsito por las puertas de entrada a Besalú; la guardia encontró un cuerpo flotando en la ribera del río; en la masía de Can Trias han desaparecido sus habitantes; que han aumentado los casos de bandidaje en los alrededores, etc.

Can Melcior ya la conocen los jugadores, sigue regentada por Melcior, pero su mujer Josepa murió a causa de la peste al poco de partir el primer grupo de pjs. Todo el resto permanece igual a excepción de la nueva cocinera, una mujer de mediana edad llamada Joana. En el momento de la llegada de los pjs hay cinco inquilinos en la posada, todos ellos de paso. Uno es un comerciante de vinos llamado Ricard y proveniente de Salou, otro es Roger y su mujer Fina que se dirigen a Figueres a visitar a su hijo –tanto él como su progenitor son maestros curtidores –que acaba de instalarse como artesano, y finalmente los dos últimos son un mercenario llamado Lorenzo que proviene de Teruel y un juglar de nombre Enric que busca ganar unas monedas en la villa. Del único que podrán obtener algo es de este último pues sabe que en Manresa, localidad por donde pasó hace algo más de una semana se habían producido algunos casos que se pensaba era la peste nuevamente. En Moià nada de nada, al menos cuando el pasó por allí.

Por lo que hace referencia a los rumores los pjs saben perfectamente que el que dice que va a venir el obispo de Vic es totalmente cierto, pues ese es el motivo por el cual están en Besalú.

Que en Moià ha habido un rebrote de la peste es falso, aunque sí que es cierto que eso sí que ha sucedido en Manresa, parada también del grupo más adelante; sobre esto último se enterarán hablando con la gente de los mercados o por Enric, el juglar hospedado en Can Melcior.

Sobre las intenciones del batlle de aumentar los impuestos no hay nada de nada, aquí lo importante es descubrir que hay un batlle nuevo en Besalú (como ya veremos es uno de los pjs que fueron hasta Àger y volvieron tras realizar un pacto con el Demonio, aunque si eso no es posible habrá que hacer un pequeño arreglo).

Que encontraron un cuerpo flotando en el río es cierto, un joven con una puñalada en el cuello víctima de una reyerta en una taberna por trampas en el juego.

Referente a la desaparición de los habitantes de Can Trias, una masía cercana, es cierto, pero el motivo de dicha desaparición es que fueron atacados por unos bandidos cuando la familia al completo se dirigía a Besalú un domingo por la mañana para asistir a misa. Sus cuerpos permanecen tirados cerca del camino donde murieron.

Y sobre la presencia de bandidos, como hemos visto en el punto anterior es completamente cierto.

La iglesia de Santa Maria de Bell-lloc

En Besalú hay varias iglesias, siendo la más importante la de Santa Maria de Bell-lloc, que es además la que vendrá a visitar el obispo para asistir a la finalización de las obras de reforma de la nave central. Al cargo de la iglesia está el Prior Dalmau, un anciano de cerca de sesenta años, piel marchita y un ojo velado, espalda curvada por el peso de la edad, andar cansino, habla pausada y extrema paciencia.

Si acuden acompañados de Agustí los recibirá al momento, en caso contrario deberán esperar unas horas pues Dalmau se encuentra muy ocupado con el tema de la visita y las obras. En caso de sacar una tirada de Elocuencia con el ayudante, el Pare Vicenç podrán evitar la larga espera. Se trata de un joven prometedor en palabras del prior Dalmau (aunque Vicenç esconde un secreto, tiene un hijo de medio año con una prostituta).

Como decíamos, la presencia de Agustí puede acelerar las cosas para los pjs al hablar con Vicenç. Durante su conversación tendrá derecho a una tirada de Empatía. En caso de sacarla notarán cierto nerviosismo si más no extraña en él, que por supuesto negará (esto se debe a la presencia del dominico y al secreto anteriormente mencionado). La charla tendrá lugar en la misma nave central donde los trabajadores están terminando de pulir los últimos detalles. Si han logrado convencer a Vicenç éste los acompañará hasta una pequeña salita donde podrán encontrar al prior Dalmau.

Ante ellos verán el anciano descrito con anterioridad sentado en una burda silla de madera tras una mesa con varios papeles enrollados situados frente a él (se trata de asuntos relacionados con las obras de la nave central, pero esto los pjs no tienen por qué saberlo). Dalmau se mostrará amistoso con el grupo, especialmente si Agustí va con ellos. No tiene sillas para que se sienten todos, pero espera que en deferencia a su edad no les sepa mal que él no se levante. Tras darles la bienvenida les pedirá que le expliquen que motivo los trae hasta allí y en que puede ayudarles. Según lo que le cuenten la actitud de Dalmau podrá ir de la sorpresa a la indignación. Está más que orgulloso de la visita del obispo a su iglesia, así que si le dicen que su vida corre peligro si se presenta en Santa Maria de Bell-lloc se mostrará muy escéptico, y ni la presencia de Agustí le hará recapacitar. Según él nadie podría tener motivos para intentar matar al obispo. Además habrá mucha vigilancia y nadie podría tener el pensamiento de asesinar al obispo y lograr salir impune del hecho. La finalización de las obras es la culminación de su vida y no dejará que nada lo eche a perder. Por supuesto, si le cuentan lo ocurrido en Peralta los tomará por locos y les pedirá que abandonen su habitación. Pero a pesar de todo antes que se marchen les comentará que trasladará su inquietud al obispo para que este actúe como crea conveniente.

Otro punto interesante sobre la iglesia son unas catacumbas que se encuentran en el subsuelo bajo Santa María. Si le preguntan por ellas al prior Dalmau les explicará que nunca se ha llevado a cabo un examen detallado de esas cavidades, tan solo la parte más cercana a la iglesia. Se accede a ellas a través del sótano, tras una trampilla. Las catacumbas son muy antiguas, datan de hecho de los comienzos de Besalú como población. Son unos túneles que recorren la villa a cierta profundidad, yendo a comunicar diversos puntos de la localidad, como una salida al río, a un pozo en la zona de Sant Pere y otras localizaciones (a discreción del Dj según su conveniencia). La mayoría de los túneles están vacíos. Se trata de estrechos corredores de no más de tres o cuatro metros de ancho por un par de alto –eso los mayores –aunque algunos de ellos son mucho más estrechos, haciendo que avanzar a través de ellos obligue a los pjs a ir agachados. Si a través de las catacumbas llegan bajo los cimientos de la iglesia de Sant Martí de Capellada encontrarán un osario antiguo. Hay varios centenares, y se necesitarán un par de horas o tres para examinar con detenimiento la cueva donde las han encontrado. Todos son restos humanos –aquí serán necesarias bastantes tiradas, desde Buscar a Medicina –y pertenecen a individuos jóvenes y ancianos, mujeres y hombres.

Visita a Can Trias

Se trata de una de las masías más importantes que hay en los alrededores de Besalú. Situada en dirección a Sant Ferriol es un gran edificio de tres plantas construido en piedra. Tiene dos establos con animales pero donde todos han muerto al no haber quien les diera de comer (notarán el hedor tan solo entrar). Si echan un vistazo a la casa con una tirada de Buscar por sus habitaciones se darán cuenta que la comida, ropa y demás objetos propios del día a día siguen estando presentes, como si las intenciones de sus habitantes no fuera el de marcharse. Si ese Buscar lo realizan también en el establo encontrarán a faltar el carromato y un caballo, a juzgar por las huellas existentes pero no presentes. Hay varias huellas pero será imposible discernir nada aunque saquen un Rastrear. Eso sí, podrán determinar que todas las marcas del carro que aún no se han borrado siguen la misma dirección, camino a Besalú. La clave está no en buscar en los alrededores de la masía sino en el sendero que conduce hasta el camino principal. Con un Rastrear exitoso encontrarán unas huellas de carromato que se salen del trayecto normal que siguen todo el resto de marcas y parecen salir del camino por un lateral. Adentrándose en el bosque unos diez metros más adelante hay una cañada. Allí tirado está el carro junto al caballo y toda la familia. Todos están muertos. El caballo murió con una pierna rota –como determinará una tirada de Medicina –seguramente de inanición al no poder moverse y alimentarse. Los cuerpos de la familia, el matrimonio y los tres hijos pequeños murieron a golpes de hacha y garrote, o eso creerán con una nueva tirada de Medicina. Otra más y podrán estar seguros que a la mujer la violaron antes de matarla de un hachazo en la cabeza. Y con una última estarán casi seguros que todo ocurrió unas dos semanas atrás más o menos. Con un Buscar

tendrán la certeza que no hay nada de valor por los alrededores y si lo había se lo quitaron. No se ven huellas de pisadas, el tiempo las ha borrado ya.

Tenemos bandidos

En los últimos dos meses se ha instalado en los alrededores de Besalú un grupo de bandidos, una decena concretamente. Vienen huyendo de las tierras de la zona de Ripoll donde se había estrechado el cerco a su alrededor y ante la perspectiva de ser capturados y colgar de una horca decidieron emigrar y buscar nuevas tierras donde instalarse. Extremadamente violentos no suelen finalizar sus asaltos con el asesinato de sus víctimas, pero con la familia de Can Trias se les fue la mano, el hombre intentó resistirse y la cosa acabó muy mal. Ocultaron los cuerpos como pudieron para evitar atraer demasiado la atención sobre ellos, pero si los pjs descubren los cadáveres de la familia su situación por Besalú va a empeorar mucho.

De hecho tres de ellos se encuentran vigilando los caminos cuando los pjs regresan de Can Trias. Si no han descubierto los cuerpos los dejarán marchar sin hacer nada, pero si no ha sido así les dispararán varias flechas intentando matar a alguno de los personajes, a menos que vaya todo el grupo entero, momento en que se lo pensarán dos veces si no lo ven claro. Si disparan a los personajes y estos se lanzan en su persecución intentarán despistarlos en el bosque gracias a su mejor conocimiento del terreno. Si deciden no atacarlos los seguirán hasta el pueblo donde vigilarán sus movimientos. Si tienen alguna oportunidad de atrapar a algún personaje solo o por parejas no dudarán en atacarlos. Si alguno de ellos es capturado sólo hablarán si los pjs tienen éxito en una tirada de Tormento. Por supuesto, si lo llevan a las autoridades allí ya cantarán como auténticos tenores.

Si alguno de los bandidos ha sido capturado, interrogado y lo ha explicado todo los pjs –o las autoridades, dependiendo de quien los interroge –sabrán que tienen su escondrijo en una antigua torre de guardia abandonada hace años, ahora medio derruida, situada en una pequeña cima en las profundidades de los bosques que rodean a Besalú. También les explicarán su huida desde Ripoll y como se instalaron allí, pues al parecer uno de los hombres de la banda, su jefe Jofre, es natural de Besalú, los asaltos cometidos entre ellos el de la masía de los Trias.

Si toda esta información llega a oídos de las autoridades de Besalú, el batlle –de quien hablaremos en otro apartado –ordenará inmediatamente la partida de un grupo de guardias para acabar con los bandidos. Como los hombres disponibles no son suficientes para garantizar el éxito de la misión el jefe de la guardia de Besalú pedirá ayuda a los pjs y sus acompañantes –Agustí no irá, por supuesto –para llevar a cabo el ataque contra la torre.

Si los pjs entregan al prisionero a la guardia –como aconsejará Bartomeu –serán acompañados hasta las dependencias de la torre de la Força donde les recibirá Ricard, el jefe de la guardia de Besalú. Allí les dará las gracias mientras un par de soldados se llevan al forajido a las dependencias inferiores de la torre. Allí recibirá un duro tormento hasta confesar todo lo mencionado con anterioridad. Cuando todo esto llegue a oídos de Ricard dará parte al batlle, el cual le ordenará organizar una acción punitiva contra Jofre y los suyos. Consciente que no dispone de suficientes hombres para garantizar el éxito se dirigirá a Bartomeu para pedirle su ayuda en la expedición. Por supuesto, éste pedirá su opinión a los pjs los cuales pueden acceder o no. Si aceptan Ricard decidirá llevar a cabo el asalto por la noche, a menos que los pjs tengan algo mejor que sugerir.

Si siguen el plan de Ricard partirán de Besalú cuando haya ya oscurecido, cerca de medianoche. Serán seis los hombres más los pjs y Bartomeu, en principio suficientes para derrotar a los bandidos. En caso de no disponer de monturas Ricard les proporcionará unas, pero sólo para la acción de esta noche. Saliendo por las puertas de Besalú deberán tomar el camino que lleva hasta Sant Ferriol y dejarlo un kilómetro más tarde cuando encuentren un pequeño sendero que se desvía a mano izquierda. Siguiendo el camino bosque a través durante algo más de dos kilómetros llegarán por fin a un punto donde, con un Otear, verán a lo lejos sobre una pequeña cima la torre derruida. Si ellos no logran verla será alguno de los pjs quien lo haga. Ricard dará orden de desmontar y atar los caballos mientras se acercan a pie aprovechando la ventaja de la oscuridad. Si hay alguien experto en moverse en los bosques Bartomeu recomendará que se avance por si hay algún guardia vigilante. Si ninguno de los psj se ofrece a hacerlo Ricard dará la orden a uno de los suyos. Unos doscientos metros más adelante llegarán a la planta baja de la torre. Un vistazo por los alrededores y una tirada de Otear les permitirá encontrar a un vigía. Sin duda la desaparición de algunos de sus hombres a puesto al resto sobre aviso, así que para curarse en salud han decidido montar un sistema de guardias mientras no sepan nada de los desaparecidos. Eliminarlo rápidamente será fundamental para poder llegar a la torre sin ser descubiertos.

El guardián se encuentra apoyado en un árbol. Lo cierto es que estar aquí fuera muriéndose de frío no es que le haga demasiada ilusión, así que si el grupo aprovecha bien el factor sorpresa y la oscuridad podrán pillarlo desprevenido y acabar con él antes que de la alarma. Si fallan y logra alertar al resto los de la torre bloquearán la puerta y se dedicarán a coser a proyectiles a todo aquel que se acerque desde las saeteras. Si

por el contrario logran eliminarlo podrán alcanzar la torre sin ser descubiertos. Para entrar tendrán dos opciones, o bien escalándola hasta el techo y entrando desde allí o bien forzar la puerta. Para esto último necesitarán una tirada de Forzar Cerraduras. Si lo consiguen encontrarán al resto de la banda durmiendo a pierna suelta, pero si fallan alertarán a todos los que se encuentran en el interior.

Si todo va bien los bandidos acabarán muertos o capturados. En el interior de la torre podrán encontrar todo el botín obtenido de los ataques en los últimos dos meses, botín que obviamente será requisado por los hombres de Ricard. Bartomeu rechazará cualquier ofrecimiento de recompensa pero es muy posible que los pjs no sean tan desprendidos.

De vuelta a la villa los bandidos supervivientes serán encerrados en las mazmorras. Días después se llevará a cabo su juicio y serán condenados a muerte, aunque es muy posible que cuando todo esto ocurra los pjs ya no se encuentren en Besalú.

Bandidos

| | | | |
|-----|----|----------------|-------------|
| FUE | 15 | Altura: 1'70 | Peso: 74 Kg |
| AGI | 17 | RR: 50% | IRR: 50% |
| HAB | 18 | Apariencia: 10 | |
| RES | 18 | | |
| PER | 15 | | |
| COM | 10 | | |
| CUL | 07 | | |

Habilidades: Buscar 45%, Discreción 55%, Esconderse 50%, Escuchar 50%, Esquivar 50%, Otear 45%.

Armas: Pelea 50% (1D3+1D4), Hacha de mano 65% (1D8+2+1D4), Daga 50% (2D3+1D4), Arco 50% (1D6+1D4) o ballesta 60% (1D10+4)

Armadura: Cuero con refuerzos (3)

El batlle de Besalú

El punto del batlle es mucho más delicado que los anteriores, pues éste es en realidad la persona que planea asesinar al obispo, Lope Fernandez de Luna (Nota temporal: Lope Fernández de Luna fue obispo de Vic entre los años 1348-1351, siendo sustituido por Ramon de Bellera, que lo fue del 1352 al 1377). Puede existir un pequeño desfase temporal de pocos meses entre el fallecimiento del primero y las fechas de la aventura, aunque es mucho más interesante si Fernández hubiese fallecido a consecuencia de los acontecimientos que tendrán lugar en la iglesia de Besalú. Queda ya a discreción del máster el hacer los arreglos que crea oportunos). Si hubo algún pj que logró salir vivo de la primera parte será él quien ostente el cargo de batlle de Besalú. En este caso, tras pactar por su alma con el demonio el pj –o pjs – viajó hasta Áger donde llevó a buen término el encargo realizado por el batlle anterior, Narcís. Su vuelta la hizo solo, explicando que sus compañeros habían muerto durante el viaje víctimas de la peste. Como Besalú estaba asolada por la enfermedad nadie dudó de su historia. Aleccionado por el párroco de Peralta aprovechó las enseñanzas de éste para lograr que le nombraran batlle tras la muerte de Narcís y cuatro sucesores más. Ahora ha llegado el momento esperado. Tras recibir el aviso del Pare Josep conforme sus compañeros estaban preparados para él ha llegado el momento del sacrificio. Sabe del fracaso de Jeroni en Barcelona pero eso no va a detenerlo. Josep le ha avisado que es muy posible que un dominico y el capitán de la guardia real acompañados de un grupo de personas partieron de Barcelona con rumbo desconocido tras la muerte de Jeroni en las dependencias de la inquisición, así que cuando los pjs empiecen a hacer preguntas por Besalú y el hecho llegue a sus oídos tomará todas las precauciones posibles para evitar posibles contratiempos. Si por el contrario ningún pj logró salir vivo de Peralta el batlle será en este caso un pnj aunque sus acciones serán las mismas que en el caso anterior.

Las noticias en un pueblo como Besalú corren rápido y la presencia del dominico y el guardia real llegará a conocimiento del batlle rápidamente. Cuando esto ocurra se dirigirá al barrio de Sant Martí de Capellada a contratar un grupo de malhechores para que den buena cuenta de los pjs y sus acompañantes. Gracias a sus redes de información sabrá perfectamente donde se alojan los personajes y transmitirá esta información para que sepan donde dar con ellos. Por supuesto, cuando vaya a contratarlos irá ocultando su identidad, así que si los pjs atrapan a alguno de sus agresores no les podrán decir quien fue el que los contrató.

Si antes que esto ocurra los pjs visitan al batlle la acción descrita anteriormente podría cambiar. En el castillo condal, su lugar de residencia, se sentirá fuerte e intentará detener al grupo y llevarlo a las mazmorras para sacrificarlos a su señor.

Ataque nocturno

Como decíamos un poco más arriba si se dan las circunstancias el batlle habrá contratado un grupo de malhechores para que den buena cuenta de los personajes. No se trata de asesinos expertos sino de vulgares ajustacuentas, poco acostumbrados a que sus víctimas les planten cara. Son tantos como miembros tiene el grupo, pero si las cosas se les tuercen en demasía podrían buscar incluso compañeros suyos para que les echen una mano. Su forma de actuar será la de intentar coger a uno o más pjs siempre en inferioridad numérica. Utilizan cuchillos y garrotes, y si logran acabar con alguno de los personajes arrojarán su cuerpo al río para que la corriente lo arrastre. Si por lo que sea el grupo se detiene en alguna taberna fuera de murallas, la zona donde suelen moverse, intentarán provocar una pelea para, en medio del tumulto, acercarse por sorpresa a algún pj y clavarle una puñalada traicionera. Otra forma será la de preparar una emboscada en algún callejón solitario, pero en cualquier caso todos sus ataques se producirán de noche, nunca durante el día.

Si el grupo logra atrapar a algún atacante no podrá darles ninguna información importante, ni aunque logren una tirada de Tormento. Sólo les podrá explicar que un individuo cubierto con capa y capucha les contrató para matarlos. Les dio su descripción y donde encontrarlos, y todo a cambio de una bolsa de monedas. Si han logrado la tirada de Tormento podrá añadir que el contratante parecía alguien acostumbrado a mandar por su manera de comportarse, pero poco más.

Salteadores

| | | | |
|-----|----|----------------|-------------|
| FUE | 17 | Altura: 1'70 | Peso: 74 Kg |
| AGI | 15 | RR: 50% | IRR: 50% |
| HAB | 18 | Apariencia: 10 | |
| RES | 20 | | |
| PER | 13 | | |
| COM | 10 | | |
| CUL | 07 | | |

Habilidades: Buscar 45%, Discreción 55%, Escondarse 50%, Escuchar 50%, Esquivar 30%, Otear 35%.

Armas: Pelea 60% (1D3+1D4), Garrote 55% (1D6+ 1D4), Daga 50% (2D3+1D4)

Armadura: Peto de cuero (2)

Visitando el castillo condal

Si tras producirse la lucha con los hombres de Sant Martí de Capellada alguno logró salir con vida el batlle aprovechará el hecho para intentar detener a los pjs sin exponerse demasiado. Para ello enviará un grupo de soldados a detenerlos y llevarlos a los calabozos del castillo condal. Los guardias de la ciudad irán a buscarlos a su lugar de hospedaje y les pedirán que les acompañen desarmados, pues alguien ha presentado una acusación de asesinato contra ellos y deberán ser juzgados por el batlle. Si se niegan los guardias intentarán reducirlos. Si deciden ir con armas los soldados se mostrarán firmes en su actitud, pero si la cosa se pone muy tensa les permitirán llevarlas hasta la seguridad del castillo, donde sí que deberán entregarlas. Bartomeu se mostrará de acuerdo con este último punto, seguro como está de la justicia imperante en la villa así como de su inocencia de las acusaciones vertidas contra él y los pjs. Si a pesar de todo se niegan intentarán reducirlos, que no matarlos, excepto si no hay más remedio. Si los pjs vencen darán la excusa perfecta al batlle para ir tras ellos, más si matan a algún soldado.

Como lo hacen para estar presentes cuando llegue el obispo a Besalú ya será una cuestión más complicada si esto ocurre.

Si por el contrario acaban en las mazmorras los soldados los conducirán hacia los subterráneos del castillo. Tras cruzar la entrada principal y cruzar el patio de armas serán llevados hacia las puertas que dan directamente a las mazmorras. Antes de entrar verán una figura que se les acerca con un andar apresurado y acompañada de dos guardias. Se trata del batlle, el cual les comentará que lamenta mucho lo ocurrido pero que ante una acusación de asesinato no tiene más opción que actuar de esta forma,

prometiéndoles que no pasarán mucho tiempo entre rejas, pues él ya se encargara de que todo se solucionara con rapidez.

El grupo descenderá un par de pisos bajo tierra a través de unas escaleras de piedra que van a dar a las mazmorras, donde serán separados en dos grupos, uno en cada una. Se trata de unas salas de forma cuadrada, muy húmedas –seguramente debido a la cercanía del río –y frías, de unos cuatro metros de lado cada una, con grilletes en las paredes pero donde no serán atados los pjs, y algo de paja por el suelo. La puerta es de madera con goznes y protecciones de hierro y una mirilla para echar un vistazo al interior de la celda.

Tras unas horas en la más completa oscuridad recibirán nuevamente la visita del batlle, pero esta vez con un tono muy diferente. Los pjs oirán unos pasos que resuenan en la piedra, pisadas que se van acercando hasta detenerse frente a una de las puertas. Tras unos instantes de pausa con un gemido metálico se abrirá la mirilla de una de las puertas entrando la luz de una antorcha a través de ella. La luz quedará oscurecida por una cabeza que observa el interior de la celda con atención. Los que se encuentren en ella reconocerán el rostro del batlle. Una sonrisa y una carcajada dejarán entrever que algo no acaba de funcionar como debiera. Y más cuando de sus labios oigan algo así como:

“Bien, bien. Quien hubiera dicho que me lo habríais puesto tan fácil. Me habéis decepcionado, la verdad. Mi señor me advirtió de vuestra probable llegada, más después de lo ocurrido con Jeroni, pero francamente, no esperaba tantas facilidades por vuestra parte. Mucho me temo que vuestros intentos de frustrar nuestros planes morirán con vosotros entre estas paredes”.

En principio el batlle no dirá mucho más a menos que los pjs logren una tirada de Elocuencia y le den un poco de conversación. Si es así les explicará parte de sus planes para cuando llegue el obispo.

“Frustrasteis nuestros planes en Barcelona, pero no es un contratiempo irreparable. Cuando muera el obispo en nuestra iglesia profanando su sagrado suelo será como en Peralta, una nueva puerta surgirá pero esta vez en nuestra ciudad.. La peste resurgirá con una virulencia no conocida hasta la fecha allanando el camino para las huestes de nuestro Amo. Nuestro avance es imparable; en Peralta la puerta ya está abierta, en Manresa está a punto de abrirse, aquí están puestos los cimientos. Los temores de Josep se han demostrado infundados, no sois rival para nosotros. Lo siento pero ahora debo dejaros, tengo una cita con la madre iglesia. ¡JAJAJAJA!”.

Tras estas carcajadas finales el batlle cerrará la mirilla y sus pasos se perderán poco a poco en la oscuridad del corredor. Quizás no se hayan dado cuenta, pero falta muy poco para que el obispo muera. El doblar de campanas un rato después les hará entender que el tiempo se acaba. Necesitarán un plan ingenioso para salir de allí. Hay sólo un guardia en el corredor que lleva hasta las mazmorras, así que intentar atraerlo podría ser una posibilidad. Echar la puerta abajo no es una opción viable. Forzar la cerradura sin utensilios también, aunque quien sabe, tal vez algún pj tenga una sorpresa escondida. Sea como sea no disponen de mucho tiempo, el obispo de Vic junto a su séquito está entrando ya en la iglesia de Santa Maria de Bell·lloc donde lo esperan el padre Dalmau, el batlle y buena parte de la población de Besalú.

Si la cosa pinta muy mal y no parece que vayan a llegar a tiempo el Dj tiene un último as en la manga en forma de niña. Si hay que recurrir a ella debería reflejarse el hecho en el momento de repartir puntos de experiencia, pero esta decisión –así como la de utilizarla o no –queda en manos del director de juego.

Si la niña aparece los pjs verán como primero un débil resplandor se filtra por las rendijas de las puertas de sus celdas. Poco a poco va aumentando en intensidad hasta obligarlos a todos a cubrirse los ojos, tan insoportable es la claridad que los envuelve como si mirasen al sol directamente. Cuando poco a poco la luz vaya menguando y sus ojos se recuperen de la impresión verán como un chasquido suena en la puerta. Ésta se abrirá con un chirriar hasta mostrar el corredor delante suyo y una figura que parece moverse por él. Si algún pj ha logrado un Otear creará haber visto la figura de una niña que salía corriendo en dirección a las escaleras de salida. El resto no habrá visto absolutamente nada. Obviamente al salir allí no verán ningún indicio de la presencia de la niña, la misma de Peralta. Sea como sea, pero, el grupo tendrá ya vía libre para dirigirse a Santa Maria de Bell·lloc y frustrar los planes del batlle.

Tormenta sobre Besalú

Subiendo las escaleras a las que daba el corredor llegarán a la sala de guardia, la cual está completamente vacía. De hecho la mayoría de soldados están en la iglesia o sus alrededores para asegurarse que nada ni nadie perturbe la ceremonia. Los únicos soldados que deberían encontrarse los pjs son un par que se

encuentran en el patio de entrada y que no deberían suponer excesivos problemas. Una opción muy viable es convencerles que algo ocurre en la iglesia. La presencia de Bartomeu y Agustí puede servir de ayuda para una tirada de Elocuencia y así evitar un enfrentamiento. A esto se añadirá el extraño espectáculo que tiene lugar en el cielo sobre Besalú. A pesar que hace unos minutos era un frío pero soleado día de invierno, una oscura capa de nubes se ha arremolinado con gran rapidez sobre la ciudad con el centro del torbellino justo sobre la iglesia de Santa María de Bell-lloc. Si a pesar de todo acaban teniendo que enfrentarse a los soldados no sería mala idea aprovechar sus ropas para poder aproximarse a la iglesia sin ser vistos.

A cierta distancia del castillo condal, justo al otro lado de la muralla atravesando la puerta que lleva su nombre, se encuentra Santa María de Bell-lloc. Las calles adyacentes están repletas de gente que se ha acercado para asistir a la ceremonia que oficiará el obispo. Hay parejas de soldados repartidas por los alrededores con el fin de garantizar el buen desarrollo del acto: que no haya peleas, que los ladronzuelos hagan su agosto, etc; pero la verdadera finalidad con la que el batlle ha montado el dispositivo es evitar que nadie perturbe sus planes.

Para acercarse hasta la iglesia los pjs pueden optar por varias opciones: desde disfrazarse e ir por los tejados a evitar la mirada de los guardias o cualquier otra que se les ocurra. Seguramente unas cuantas tiradas serán necesarias según la opción que elijan. Ahora bien, entrar en la iglesia será ya otra cosa. Por la puerta delantera deberán burlar la férrea vigilancia de los dos soldados y un enfrentamiento con tanta gente alrededor sin duda alertará tanto al batlle como al resto de soldados. Pueden intentarlo por la puerta posterior donde sólo un soldado monta guardia. Si se da la alarma la gente reaccionará primero con desconcierto, sin saber que pasa. Cuando los hombres del batlle acudan se desencadenará el pánico y todo el mundo empezará a correr. Eso será aprovechado por el batlle para llevar a cabo su plan. Si por el contrario logran entrar en la nave central sin llamar la atención verán lo siguiente: la mayor parte de la enorme estancia está ocupada por las gentes de Besalú, principalmente los habitantes del barrio de Bell-lloc. A unos tres metros de la gente hay un grupo de cuatro soldados encargados de mantener el orden. Por el lado contrario a la puerta que da acceso al resto de dependencias de la iglesia se encuentran varias personas: Dalmau, Vicenç, el batlle, el capitán de la guardia y el merino, así como gran número de las personalidades más importantes de la región. Y allí enfrente del altar, celebrando la misa, el obispo de Vic.

Si los pjs no actúan

El obispo proseguirá con su misa normalmente, pero justo cuando esté a punto de terminar la ceremonia, un trueno descomunal resonará en el exterior. El estruendo será tan fuerte que todo temblará en el interior de Santa María. Las velas, la copa de la misa, hasta los allí presentes notarán una leve sacudida, como si al ruido del cielo hubiera respondido la tierra. Aprovechando la confusión del momento el batlle se habrá acercado al obispo situándose a su lado. Y entonces, alzando sus manos en un gesto de abrazo, exclamará en latín:

“Yo te maldigo, a ti y a tu Dios. Os condeno a vosotros y vuestros seguidores”.

Tras pronunciar estas palabras su cuerpo comenzará a agitarse mientras todo el mundo observa petrificado. En su cuerpo se empezarán a hinchar unos bubones hasta un tamaño inverosímil mientras las carcajadas escapan de su garganta. Cuando estallen cundirá el pánico, y más cuando un hilo negro fluya hasta alcanzar al obispo. El cuerpo de éste empezará a pudrirse a ojos vista hasta quedar convertido en una masa supurante totalmente irreconocible (tiradas de IRR ante dicho espectáculo, como si fuera un hechizo de nivel 5, es decir, sumar +5 a la Irracionalidad si se tiene 80 o menos). Con los ojos desorbitados por la horrible y nauseabunda escena la gente se agolpará hacia las puertas intentando huir. A ojos vista el cuerpo del batlle empezará a deshacerse lentamente con más zarcillos que parecen surgir de su cuerpo y se van expandiendo. Todo aquel alcanzado por uno caerá al suelo entre terribles dolores, sufriendo la misma horrenda muerte que el obispo. Si el alcanzado es alguno de los pjs deberá realizar una tirada de Resistencia x 4 o caerá muerto entre horribles dolores casi inmediatamente. Para evitar entrar en contacto con los zarcillos tendrán derecho a una tirada de Esquivar. Si a pesar de todo es alcanzado tendrá una última posibilidad: una tirada de Teología hará que el pj tenga una inspiración y decida recurrir a Sant Jordi, regalando sus oídos con unos más que desesperados rezos. Con un 40% de posibilidades, de lograrlo el pj en cuestión habrá resistido el daño del zarcillo, al menos por esa vez.

Hay dos formas de matarlo: la primera es reducir al batlle a su Resistencia en negativo pero aquel que le da el golpe definitivo deberá tener éxito en una tirada de Racionalidad. La otra opción es que alguien creyente se enfrente a él y venza en una tirada enfrentada de su Racionalidad contra la Irracionalidad del

batlle. Tanto si es de una forma u otra el seguidor de Guland morirá entre estertores agónicos mientras su cuerpo se marchita y termina maldiciendo a los pjs.

Si los pjs actúan

Este punto ya dependerá del momento en que los pjs se decidan a actuar. En el apartado anterior está descrita la secuencia de actuación del batlle, así que todo se interrumpirá en el mismo instante en que los personajes salten a la palestra. Naturalmente, el batlle ordenará a los guardias que aún estén presentes en la estancia que detengan a los personajes, todo esto mientras la gente, asustada, se aparta dirigiéndose hacia la salida. Aprovechando la confusión las malévolas intenciones de su enemigo quedarán claras a ojos de los personajes. La forma de derrotarlo también aparece explicada en el punto anterior. Si a pesar de todo logran acercarse lo suficiente para atraparlo, antes que morir o verse alejado del obispo el batlle actuará de igual forma, aunque el hecho que no los pjs tal vez hayan logrado evitar que se acerque al obispo quizás frustren sus posibilidades de éxito. Todo depende ya de la actuación de los pjs y la decisión del máster. Naturalmente, actúen de una forma u otra si terminan teniendo éxito serán felicitados por las autoridades, más si cabe si lograron evitar que el obispo muriera.

Acto seguido, y sin nada más que hacer ya en Besalú, el grupo podrá poner ya rumbo a Manresa.

Soldados

| | | | |
|-----|----|----------------|-------------|
| FUE | 19 | Altura: 1'72 | Peso: 73 Kg |
| AGI | 17 | RR: 50% | IRR: 50% |
| HAB | 18 | Apariencia: 10 | |
| RES | 18 | | |
| PER | 12 | | |
| COM | 09 | | |
| CUL | 07 | | |

Habilidades: Cabalgar 55%, Buscar 45%, Escondarse 50%, Esquivar 60%, Otear 45%.

Armas: Pelea 50% (1D3+1D4), Espada normal 65% (1D8+1+1D4), Daga 50% (2D3+1D4), Arco 50% (1D6+1D4) o ballesta 60% (1D10+4)

Armadura: Cuero con refuerzos (3) y casco (2)

El Batlle (en caso de haber suficientes pjs vivos de la primera parte de la campaña, éste será uno de ellos, añadiendo lo siguiente a sus habilidades o mejorándolas en lo pertinente).

| | | | |
|-----|----|----------------|-------------|
| FUE | 10 | Altura: 1'75 | Peso: 70 Kg |
| AGI | 12 | RR: -50% | IRR: 150% |
| HAB | 10 | Apariencia: 10 | |
| RES | 20 | | |
| PER | 20 | | |
| COM | 20 | | |
| CUL | 25 | | |

Habilidades: Buscar 45%, Conocimiento mágico 100%, Discreción 60%, Escondarse 30%, Esquivar 40%, Leyendas 60%, Mando 80%, Memoria 75%, Otear 45%, Teología 90%.

Armas: Zarcillo 30% (tirada de Resistencia x 4 o muerte en cinco asaltos)

Armadura: Carece.

Hechizos: Casi todos los de Goecia hasta nivel 6.

Muerte: Ver más arriba.

Recompensas

Por jugar la parte: 40 px
Por eliminar o capturar a los bandidos: 10 px.
Por matar al batlle: 25 px.

Manresa

Un vistazo a Manresa

Tras dejar atrás la población de Moià como última villa relativamente importante el grupo llegará por fin hasta Manresa.

En la actualidad, la ciudad consta de cinco barrios bien diferenciados: el de Santa Maria, el de Sobrerroca, el de les Piques, el de les Escodines, y la Plana de Sant Miquel. Para entrar en ella pueden utilizarse cualquiera de los siete portales existentes en las murallas, y que son los del Carme o de Planeta, el de Sobrerroca, el de la Cuireteria, el de Galceran Andreu, el de Collcardener, el de Sant Miquel y el de Tria o de Les Piques.

El barri de les Escodines: quizás el barrio más antiguo de Manresa debe su nombre a una singularidad del terreno, y está separado del resto de la ciudad por un torrente conocido como Mirable. Desde siempre el barri de les Escodines ha sido el barri campesino por autonomasia de la ciudad y se encuentra fuera de las murallas, siendo fácilmente accesible por los personajes nada más llegar a la ciudad.

Existía también el conocido como barri Saragossà situado cerca del Pont Vell. Entre los Ravals –o barrios fuera murallas y por tanto desprotegidos –encontramos, delante del portal de Sant Miquel, el raval de Vilanova. Ante el portal de Les Piques encontramos calles como las de Arbonés, Santa Maria, Talamanca, Òdena y Fontanet. Delante del portal de Sobrerroca se encuentran los ravals de Sant Andreu y de Senioses. El portal de Santa Llúcia da paso a la calle Viladordis y que conduce al núcleo habitado de Viladordis. Por último, ante el portal del Carme encontramos la calle de Puigterrà y que da nombre a otro raval de la ciudad. Encontramos calles como la calle Rigolfes, la plaza Peguera, la calle de Sant Miquel, la Plaça Major, la calle de Socarrats, calle de Senioses, calle de Gotzems (o de Pere Mateu o Mossen Anglada), calle de la Cuireteria, calle de la Bosseria, Plaça dels Especiers, Era d'en Codina, calle Na Romia (o Pere Andreu o Jaume Solà), calle Sobrerroca, calle de Talamanca o calle Vilanova.

Desde el punto de vista político el rey Pere III el Cerimoniós adscribió la ciudad al ducado de Girona, creado el año 1351 para el príncipe heredero de la casa real. Durante el siglo XIV se crearon las cofradías de gremios de tejedores de lana, zapateros, maestros de casas, picapedreros, etc, dando lugar a una parte vital dentro del gobierno de la ciudad. Título que fue ratificado por el rey Jaume II el año 1315 y que organizó el gobierno municipal en cuatro Consellers, seis a partir de 1323, además de los más de treinta Jurats.

Entrando en la ciudad

Confirmando las noticias recibidas en los pueblos que cruzaron con anterioridad se encontrarán con un buen número de personas intentando entrar. Una larga hilera de gente, animales y carromatos aguardan ante las puertas de la ciudad. No hace falta ser muy perspicaz para darse cuenta que el ambiente reinante no es muy agradable. La gente está tensa ante la imposibilidad de cruzar las puertas, las cuales permanecen cerradas. Según dicen los comentarios al parecer todas las entradas de las murallas permanecen igual. Algunas están dando media vuelta dejando atrás todo el gentío. Algunos comentan que en la ciudad se ha propagado una epidemia, la peste especifican otros. Muchos no se arriesgan ante la posibilidad de contagio y el desconocimiento de cuando abrirán las puertas y terminan regresando por donde llegaron. Un par de guardias observan desde lo alto de las murallas recomendando a los de abajo que se marchen, que pasarán días hasta que vuelvan a abrirse las puertas. Habrá protestas y gritos, pero ante la mención de la palabra Peste nadie quedará indiferente. Si Agustí o Bartomeu siguen vivos se adelantarán para exponer a los soldados que un asunto muy urgente los trae hasta allí, pero no servirá de nada. Sus órdenes son claras y nadie puede pasar, contestarán.

Está claro que la situación supone un problema añadido para los pjs: han de entrar como sea, pero no es posible hacerlo por las puertas. La opción más sencilla es trepar por las murallas de noche pero el ingenio de los jugadores puede ser sorprendente a veces. Lo hagan como lo hagan seguramente sus monturas –si las tenían, que suponemos que sí –deberán esperar fuera, y en esta época veremos si lo encuentran a su vuelta o como, si no toman las medidas adecuadas. Como decíamos, quizás lo más sencillo sea trepar por la muralla, aunque tal vez Agustí no opine lo mismo. Hay varios guardias repartidos a lo largo de ésta, aunque de noche su atención no es muy grande murallas afuera, sobretudo pensando que la gente pretenderá salir y no entrar en una ciudad supuestamente apestada.

Una vez dentro los caminos a seguir son varios, al igual que en Besalú, pero esta vez el grupo no sabe que buscar exactamente y eso complicará la cosa.

Un punto importante es el alojamiento. Las posadas están bastante llenas pues la gente que estaba de paso no ha podido irse, así que no ha tenido más remedio que buscar alojamiento. No hay mal que por bien no

venga, pensarán los posaderos de la villa. En cada posada el grupo deberá hacer una –y sólo una –tirada de Suerte. Si la sacan querrá decir que tienen espacio para quedarse todos juntos. Si fallan en todas no tendrán más remedio que dividirse.

En Manresa hay cinco barrios en estos momentos y las posadas que pueden encontrar son:

En el barrio de Les Escodines las de Can Comes y L'Òs Afamat.; en el barrio de Santa María las del Bon Apat, Can Jacint i Els Dos Galls; en Sobrerroca encontramos las de El Bon Repós i Can Miguelet; en Les Piques tenemos la de Casa Nova y La Jerra Daurada; y finalmente en Sant Miquel están las de Can Xicoy, Can Tous y El Pas Dormit.

Los rumores que podrá escuchar serán los mismos prácticamente se muevan por donde se muevan, aunque hay algunos ya más específicos que sólo oirán en ciertas localizaciones. Para todos ellos será necesaria una tirada de Elocuencia, aunque dependiendo del éxito logrado en la tirada puede variar la información obtenida.

Tabla de Rumores

1. General: La enfermedad se inició hará unas dos semanas en las inmediaciones del barrio de Les Piques.
2. Barrio de Les Piques: La enfermedad se inició por esta zona, pero algunos dicen que cerca del monasterio del Carme.
3. General: Asaltaron la casa de un boticario, Martí de Ponts hará cinco días aproximadamente. Mataron al hombre, que vivía solo, y parece que se llevaron hierbas y preparados que guardaba en su tienda.
4. General: Los robos en la plaza de Peguera y sus inmediaciones han aumentado dicen que por el exceso de gente.
5. General: Dos tumbas han sido abiertas y sus huesos esparcidos por el lugar. Dicen que han sido los judíos.
6. General: Se han visto sombras extrañas por las noches alrededor del barrio de Sobrerroca.
7. General: El esclavo árabe de Lluís de Sort mató a su amo como parte de un ritual para invocar al demonio.
8. Barrio de Sant Miquel: Hubo el otro día una gran pelea en la taberna de Anton Riera. Al parecer todo se inicio por una partida de dados donde hubo acusaciones de trampas.
9. Barrio de Santa María: La guardia detuvo a Miquel “el Marcat” cuando intentó robar sin saberlo a la mujer del alguacil de Manresa. Dicen que los guardias lo están “marcando” cada día en las mazmorras del cuartel.
10. General: La catedral de Manresa, en plena construcción, se ha visto obligada a parar las obras. Encontraron muerto al maestro constructor hace dos días.

1-La enfermedad se inicio hará unas dos semanas en las inmediaciones del barrio de Les Piques: Este rumor se ha convertido en algo dado por hecho por la mayoría de habitantes de la ciudad como bien escucharán en cualquier taberna de la ciudad (si el lugar donde preguntan es en el propio barrio la respuesta será diferente). Preguntando a la gente nadie tiene una opinión formada sobre como se inicio, pero si que tienen claro que es esa la zona donde la enfermedad tuvo su origen. En los primeros días la gente evitó acercarse al barrio afectado, pero la lenta pero inexorable propagación por el resto de la ciudad hizo que poco a poco fueran desapareciendo estas reticencias.

2- Barrio de Les Piques: La enfermedad se inició por esta zona, pero preguntando a habitantes de este barrio y logrando una tirada de Elocuencia descubrirán que algunos no están de acuerdo y afirman que el origen se encuentra en alguien de los alrededores del monasterio del Carme. Si han avanzado un poco más en sus investigaciones ya sabrán que la gente cree que el origen de la epidemia se encuentra en las inmediaciones de las calles de este barrio. El siguiente paso es dirigirse hacia esta zona y empezar a hacer averiguaciones. Normalmente, la gente de por aquí tiene asumido que los primeros casos tuvieron su origen en su barrio, aunque muy pocos sabrían situar con más exactitud la localización de las víctimas originales. Y no es para menos, el primer infectado fue un monje del monasterio del Carme y una mujer a la que escuchó en confesión. Naturalmente, este dato es conocido únicamente por sus hermanos en la congregación. Para llegar a dar con el origen necesitarán una buena dosis de paciencia.

En realidad, todo se inició cuando a Manresa llegó un enviado del Pare Josep. Su plan era propagar la enfermedad rápidamente por Manresa, pero algo vino a entorpecer sus planes. Su presencia fue descubierta por el Pare Raimund, un auténtico santo y líder de la congregación del monasterio del Carme,

de la cual era la autoridad dirigente. La malignidad que exhumaba la esencia maldita del enviado del párroco corrupto –que puede que se trate incluso de alguno de los pjs que participaron en la primera parte si suficientes pjs decidieron vender su alma para no morir –lo envió directamente a él. Hubo un enfrentamiento y aparentemente el enviado de Guland falleció. Su cuerpo fue arrojado a un pozo, pero dicho enfrentamiento tuvo dos consecuencias posteriores: la primera es que la enfermedad se apoderó de Raimund, el cual decidió aislarse antes que hacer que por su culpa muriera alguien más. La segunda, atrapado en el pozo el enviado –en caso que hubiera pjs suficientes el dj puede usar su nombre, en caso contrario será Josep, un viajero originario de Figueres –descubrió que los planes de su señor únicamente habían sufrido un retraso. El pozo iba a filtrar sus aguas hasta el cercano río Cardener, del cual se abastece la ciudad de Manresa. Mezclando su sangre con el agua del pozo esta fue a parar a las al río del cual se sirve la población de la ciudad. No fue gran cantidad, pero sí la suficiente para reiniciar la epidemia tras unos años de calma. Desafortunadamente, tras la muerte del pare Raimund nadie del monasterio del Carme relacionó el resurgir de la epidemia con el cuerpo caído al pozo.

Una vez entren en el barrio de Les Piques la mejor forma de descubrir algún indicio del posible origen de la epidemia es en algún mercado o taberna, lugares donde se reúne gran cantidad de personas. Preguntando puede ser bastante difícil, necesitarán primero que quien lo haga pase una tirada de Suerte y posteriormente una de Elocuencia. En caso de preguntar en algún lugar que no reúna las características mencionadas con anterioridad la primera tirada deberá ser un crítico, aunque la segunda, la de Elocuencia, seguirá siendo normal. Si la fortuna está de su parte alguien con quien estén hablando acabará recordando que uno de los primeros casos que recuerda fue el de una familia, cuya mujer enfermó y murió a los pocos días. De hecho, toda la familia terminó falleciendo, todos menos la hija menor, una muchacha de nueve años. Donde encontrarla, o bien averiguar algo más será hartó más difícil, debiendo lograr una nueva tirada de Suerte. En caso de fallar sí que lograrán al menos el nombre de la familia, el marido se llamaba Roger y la mujer Carme. Él era botero, y con esta pista sí que será ya mucho más fácil localizar a la niña. Con alguna nueva tirada de Elocuencia terminarán dando con el lugar donde vivían. Actualmente la casa se encuentra vacía, pues ya nadie vive allí. Si se deciden a preguntar en alguna casa de sus vecinos se enterarán que la niña vive ahora en casa de su tía, la hermana de la mujer muerta. No está lejos, a un par de calles. Si van hasta allí podrán hablar con Carme, de nombre igual que su difunta madre. Si se muestran amables –o en su defecto, con una nueva tirada de Elocuencia –lograrán que la niña les explique que su madre era una mujer bastante reservada, salía poco de casa. Iba a comprar al mercado, como cualquier otra mujer del barrio, a iglesia, todo como la mayoría. Pero si que había una cosa que la diferenciaba del resto. Era muy amiga de un sacerdote, el pare Raimund. Sabe que dejó de ir a verlo cuando éste enfermó y murió. De qué, eso no lo sabe ya. Lo que sí que podrá decirles es a que iglesia iba a confesarse.

Por lo que hace referencia ya a la visita de los pjs al monasterio del Carme se trata un poco más adelante, como ya veremos.

3- Asaltaron la casa de un boticario, Martí de Ponts hará cinco días aproximadamente. Mataron al hombre, que vivía solo, y parece que se llevaron hierbas y preparados que guardaba en su tienda.: Cinco días antes de la llegada de los personajes a la ciudad en la casa del boticario Martí de Ponts se produjo un robo, que tuvo como consecuencia la muerte del infortunado anciano. A su casa se llega a través de una callejuela muy estrecha, poco más de tres metros de ancho. Raramente entra el sol en las piedras de la calle, una sombra permanente cubre a los que por ella transitan. En un pequeño portal encontrarán un cartel colgado que avisa de la presencia de la tienda. La puerta está cerrada y deberán llamar insistentemente golpeándola para que la viuda de Martí, un poco sorda, oiga la llamada. Si tienen un poco de paciencia –nada, un par de minutos aproximadamente –con un quejido les abrirá una anciana de cerca de sesenta años, muy maltratada por la edad. Lo primero que hará es informarles que la tienda lamentablemente está cerrada debido al fallecimiento de su marido. Si logran una tirada de Elocuencia lograrán que los deje pasar y puedan hablar del tema. De hecho está bastante asustada y desconfía de todo el mundo. Tras invitarlos a pasar y sentarse alrededor del fuego les podrá explicar que su marido murió mientras ella se encontraba fuera, en casa de su hermana. Había ido a llevarle unas hierbas curativas preparadas por Martí. Al regresar encontró la puerta cerrada. Cuando entró su marido estaba tirado en el suelo con un fuerte golpe en la cabeza, la cual descansaba en un charco de sangre. Había frascos rotos y tirados por el suelo, como si los que lo habían hecho buscaran algo en concreto. Si lo encontrarán o no ya no sabe decirlo. Ahora ha cerrado la tienda, vive de la ayuda de su hermana y está pensando en vender su casa e irse a vivir con ella en cuanto termine la epidemia. Si examinan el lugar verán que aún quedan algunos frascos enteros con su contenido intacto. Con una tirada de Conocimiento de Plantas determinarán que no son más que remedios comunes contra diversos males, nada extraordinario. Si

preguntan si robaron algo más la mujer les comentará que el dinero del cajón de la tienda. No registraron el resto de la casa. Y sobre los amigos y los negocios de Martí, su mujer les puede dar dos o tres nombres, los de sus más allegados. Sobre los negocios, el infortunado solía ir a buscar él mismo sus hierbas – aunque hacía días que eso no era posible debido a la epidemia – aunque para algunas más difíciles de encontrar por aquí recurría a un comerciante, un tal Armand de Solsona. Donde encontrarlo no sabría decirles exactamente en este momento pero sí que solía hospedarse en una posada, la Casa Nova. Si se dirigen a dicha posada encontrarán un lugar de bastante buena calidad, limpio dentro de lo que cabe y lleno de gente. Preguntando al dueño, un hombre de unos treinta años, delgado, de manos nervudas y ojos saltones, éste les podrá comentar que sí que tiene un cliente que responde al nombre de Armand, pero que hace un día que no lo ve. Vinieron a buscarlo dos sujetos cubiertos con capas y se marcharon los tres a eso de las diez de la noche. No sabe nada más, aunque una tirada de Elocuencia o una moneda refrescarán la memoria del posadero, que recordará que mencionaron alguna cosa referente al Carreró dels Difunts. Este callejón no es más que una pequeña calle famosa por el alto índice de mortandad de los que allí se aventuran. Situado en el Barri de Les Piques, todo el mundo en Manresa lo conoce. Si hasta ahora algunas callejuelas de la ciudad les parecieron tétricas no son nada comparadas con esta. El Carreró dels Difunts es una estrecha calle de cuatro metros de ancho y unos treinta de largo. Nada más acercarse ya se nota el hedor a orín y excrementos humanos. Perros delgados repletos de pulgas pasan bajo las sombras de las casas gruñendo a cualquier desconocido que se les acerque. Las casas están en muy mal estado, abandonadas algunas, y aparte de dos vagabundos tirados en el suelo únicamente hay otro individuo presente. Sin que los pjs lo sepan los dos vagabundos vigilan la entrada a una casa abandonada donde se encuentra lo que buscan, mientras que el hombre que se encuentra de pie también vigila, pero en este caso el refugio de un grupo de ladrones y extorsionadores manresanos.

Si los personajes se acercan a los dos hombres tirados en el suelo estos los mirarán con gesto hosco, pero en cuanto les pregunten acerca de algo relacionado con Armand o Martí de Pons, con una tirada de Psicología notarán cierto nerviosismo en uno de ellos. Ambos negarán, naturalmente, cualquier conocimiento sobre el tema, siquiera a cambio de alguna moneda. Si los pjs los amenazan o bien intentan entrar por la fuerza en la casa que se encuentra a sus espaldas, uno de ellos dará la voz de alarma mientras se les lanzan encima para intentar reducirlos. Si su número o capacidad les supera con gran claridad su primera acción será la de intentar una puñalada por la espalda, en la que ambos son consumados maestros para luego entretener al grupo mientras llegan sus compañeros del interior de la casa.

El interior presenta un aspecto acorde con el barrio donde se encuentran. Todo está sucio, paredes desconchadas, restos de muebles en mal estado, suciedad. Hay en ella otras tres personas, aparte de los dos del exterior, y además está el infortunado Armand. Aparte de todos ellos, delirando en una cama de la segunda planta de la casa se encuentra un hombre. Si logran acabar con los tres sujetos y los dos del exterior –o bien logran entrar de algún otro modo y rescatar al prisionero –Armand podrá explicarles lo que está ocurriendo exactamente ahí dentro. Según parece, el hombre enfermo en el piso de arriba es Guifré de Gual, el hermano pequeño de Jofre de Gual, un noble local. Por lo que ha podido enterarse, entre conversaciones oídas a los de abajo y preguntas que le han respondido, el tal Guifré recurrió a Martí de Pons solicitándole un bebedizo para envenenar a su hermano y hacerse con el título nobiliario. Pero el hermano mayor descubrió el pastel y obligó al primero a tomarse su propio veneno, dejándolo después tirado para que muriera en una dolorosa agonía. Rescatado por los de su cuadrilla, y mientras aún estaba consciente, les ordenó ir a casa de Martí y obligarlo a preparar un antídoto. Lamentablemente, a sus hombres se les fue la mano cuando éste se resistió a sus requerimientos y terminó muriendo. Su única opción era secuestrar a Armand, no tan ducho como el fallecido en el arte de la herbolaria pero sí con cierta capacidad y tal vez el único que podría salvarlo. Así fue como se dirigieron a la posada y lo secuestraron. Lamentablemente, sus conocimientos no alcanzan siquiera la mitad de la sapiencia de Martí en el arte de los venenos, así que lo tienen encerrado aquí preparando bebedizos que ni tan siquiera él cree que puedan ayudar a Guifré. Armand estaba ya resignado a su suerte, pues sus captores habían amenazado con matarlo si su señor moría, aunque si todo ha ido bien podrá abandonar el lugar acompañado de sus libertadores, a los cuales estará eternamente agradecido. Otra cosa es ver que hacen con el moribundo del piso de arriba, aunque si le preguntan a Armand éste será partidario de llevarlo a algún hospital de la ciudad donde pueda fallecer tranquilamente, no en un antro como donde se encuentran, a pesar de lo mal que se lo ha hecho pasar.

Malhechores

| | | | |
|-----|----|----------------|-------------|
| FUE | 16 | Altura: 1'70 | Peso: 75 Kg |
| AGI | 17 | RR: 50% | IRR: 50% |
| HAB | 19 | Apariencia: 10 | |
| RES | 18 | | |

PER 14
COM 10
CUL 06

Habilidades: Buscar 45%, Discreción 65%, Escondarse 60%, Escuchar 60%, Esquivar 40%, Otear 25%, Tortura 35%.

Armas: Pelea 60% (1D3+1D4), Espada 50% (1D + 1D4), Daga 40% (2D3+1D4)

Armadura: Peto de cuero (2)

Carlos el Narigut

| | | | |
|-----|----|----------------|-------------|
| FUE | 20 | Altura: 1'75 | Peso: 85 Kg |
| AGI | 18 | RR: 50% | IRR: 50% |
| HAB | 12 | Apariencia: 08 | |
| RES | 20 | | |
| PER | 13 | | |
| COM | 10 | | |
| CUL | 07 | | |

Habilidades: Buscar 55%, Discreción 65%, Escondarse 70%, Escuchar 50%, Esquivar 60%, Mando 30%, Otear 30%, Tortura 55%.

Armas: Pelea 70% (1D3+1D6), Espada 75% (), Daga 50% (2D3+1D)

Armadura: Cuero con refuerzos (3)

4- Los robos en la plaza del Carme y sus inmediaciones han aumentado dicen que por el exceso de gente: Otro comentario es el que hace referencia al aumento de robos en las proximidades de la iglesia del Carme, en pleno barrio de Les Piques. Esto sí que es cierto, y los culpables son la misma banda que encontraron en el Carreró dels Difunts, en un punto anterior, allí donde un individuo montaba guardia ante una puerta de dicho callejón. Se trata de un grupo de siete sujetos que se dedican a robar y extorsionar a los habitantes de Manresa y que tienen su radio de acción situado en los alrededores de la iglesia del Carme, en pleno barrio de Les Piques y su refugio donde ya vimos con anterioridad. Vinieron huyendo de Barcelona y llegaron a la ciudad hará cuatro meses, prosiguiendo con las actividades que los hicieron salir apresuradamente de la capital. El líder de la banda es un individuo llamado Carlos, pero a quien todos conocen como Narigut, un apodo con más sorna que otra cosa, pues a raíz de una condena anterior le cortaron la nariz y su rostro no es más que una horrenda máscara desde entonces. Son varios los lugares asaltados por esta banda, principalmente negocios del barri de Sobrerroca que se han negado a pagarles por una supuesta protección que sí se han avenido a pagar aquellos a quienes extorsionan, todos de la misma zona. Hace ahora dos semanas quemaron la casa de un cristalero, Francesc, que no sólo se negó a pagarles sino que además amenazó con avisar a la guardia de la ciudad de lo que estaban haciendo. Él murió en el incendio y desde entonces las voces que se alzan en su contra han disminuido en intensidad, siendo cada vez más lo que aceptan realizar el pago requerido. Si por alguna razón decidieran ponerse en contacto con ellos será bastante sencillo: suelen realizar periódicas visitas a los negocios a los cuales extorsionan para hacer patente su presencia y recordar a los infortunados comerciantes que les puede ocurrir si dejan de pagar o avisan a la soldadesca. Suelen pasear en parejas, con un aire de suficiencia y chulería ofensivo, son malcarados y no tolerarán que nadie se les suba a las barbas, menos delante de aquellos a quienes saquean los bolsillos; han de mantener su reputación ante la gente. Si por aquellas cosas que ocurren tienen algún enfrentamiento con alguna de estas parejas y alguno de ellos sale con vida no será excesivamente difícil seguirlos hasta su refugio en el Carreró dels Difunts. Si no lo hacen o acaban con alguno de los energúmenos no tardarán en recibir visita –siempre buscando la superioridad numérica –para ajustar cuentas.

5- Dos tumbas han sido abiertas y sus huesos esparcidos por el lugar. Dicen que han sido los judíos: En el cementerio del barri de Santa María han aparecido recientemente dos tumbas profanadas y los restos allí contenidos esparcidos por los alrededores. Los rumores apuntan a los pocos judíos que aún permanecen en Manresa. Preguntando en diversos lugares escucharán que en la última semana dos tumbas situadas en el cementerio del barri de Santa María fueron encontradas por la mañana abiertas por uno de los que allí trabajan. El hecho que las tumbas sean cristianas y una de ellas pertenezca a un tal Roderic el Sabater, un

famoso instigador en las antiguas revueltas contra los judíos ha llevado a la gente a decir que fueron estos los que, en venganza, profanaron su tumba y esparcieron sus huesos por los alrededores. La otra tumba abierta pertenece a una mujer, Teresa, una anciana que murió hará unas tres semanas y sin que aparentemente tuviera ninguna relación con los semitas. Preguntando se enterarán que fue un tal Corneli el que encontró el camposanto en ese estado. Dar con él es sencillo, o está abriendo agujeros en la tierra – en estas fechas tiene mucho trabajo – o bien ahogando las penas en la taberna de Miquel, Ca El Matiner. Se trata de un sujeto de mediana edad, pelo encanecido prematuramente, anchas espaldas, espalda encorvada y cortas piernas, que se pasa más horas ebrio que sobrio, y que la mayor dificultad para mantener una conversación con él consiste en entender lo que dice, ya sea por la borrachera o por el extraño acento que le proporcionan los once dientes que le faltan. Si está lo suficientemente sobrio podrá explicarles que hace unos días, cuando llegó al cementerio se encontró un par de tumbas abiertas, y esparcidos alrededor estaban los huesos de su interior. No vio nada más que le llamará la atención. Si le preguntan sobre los que descansaban en las tumbas podrá explicarles que él llegó a conocerlos a ambos. La mujer, Teresa, murió hará unas tres semanas, cuando rondaba la setentena. Había estado casada con uno de los médicos de Manresa, un tal Bernat. El hombre se llamaba Roderic, un zapatero del barri de Santa María. El hombre murió cuando la peste asoló Manresa por vez primera, cuando contaba unos sesenta y largos años y hacía tiempo que ya no salía de casa.

Lo que ha ocurrido y tal vez los pjs terminen descubriendo es un asunto de infidelidad. Cuando Roderic y Teresa eran jóvenes se enamoraron, pero por problemas con los padres de ella –directamente le negaron al zapatero la posibilidad de casarse con ella–el matrimonio no llegó nunca a producirse, y acabaron casándose cada uno por su lado. Años más tarde se encontraron de nuevo y la cosa terminó en adulterio. De esa unión nació un varón, Josep. Pues bien, en su lecho de muerte, Teresa le confesó –cuando deliraba al borde de la muerte –a su marido, Bernat, no sólo los cuernos que llevó durante largos años sino también que su amado hijo no era suyo precisamente, sino de Roderic el zapatero. Ciego de rabia, el médico decidió que eso no podía acabar así, y si su venganza ya no era posible en la tierra sí que los alcanzaría en el otro mundo. Para ello recurrió a un hombre al que salvó la vida cuando ejercía la medicina y le solicitó consejo sobre como actuar. Este hombre, de nombre Alfons, le recomendó que hiciera lo que se ha explicado más arriba, y que con ello lograría que ambos quedasen condenados a vagar por siempre en la tierra, como almas malditas. Naturalmente, esta superstición es falsa, entre otras cosas porque la muerte de Roderic se produjo hace ya más de diez años y ese es demasiado tiempo como para vengarse. Pero con su mujer es ya otra cosa, y no solo su espíritu ha permanecido atrapado en este mundo sino que además busca venganza contra quien le haya hecho eso. Lamentablemente, los días transcurridos fueron demasiados y ahora lo único que desea es que vuelvan a enterrar sus huesos en su tumba junto a un amuleto dedicado a San Cristóbal, su preferido y de quien era devota. Y el único que podrá decirles donde se encuentra es Josep, el cual lo tiene en su poder, recuerdo de su madre. Para llegar a saber esto sólo tienen dos opciones. Si ellos logran una tirada de Conocimiento Mágico sabrán lo de enterrar los huesos junto a un objeto, pero desconocerán cual. Si logran llegar hasta Alfons éste les podrá decir lo mismo. La única forma es saber esto y hablar con el hijo. Si le preguntan a él si que podrá ponerles en antecedentes de la importancia del medallón para su madre. Mientras, su espíritu se moverá por Manresa causando desgracias hasta que los pjs den con la solución. Y el primero en morir será su marido, Bernat. Esto tal vez ponga a los personajes sobre la pista correcta, pues es muy posible que den primero por hecho que todo se debe al antisemitismo de Roderic, si dan veracidad a la suposición sobre los judíos.

Sobre Roderic no encontrarán familiar vivo, todos murieron en la época de la peste. Y sobre Josep, el hijo de Teresa y de Bernat, este vive ahora –rondando los cuarenta –en la misma ciudad, en el barri de Sobrerroca. Es zapatero, casado y con una hija en edad de menester –que si hay algún pj suficientemente atractivo puede que le lance lascivas miradas (si algo llega a ocurrir, y la chica, María, puede ser muy persistente, la ira de Josep puede hacer temblar montañas) y vive con comodidad de lo que le proporciona su negocio. Pero hablar con él sobre el tema puede ser muy delicado: desconoce la confesión hecha por su madre a su supuesto padre, y la muerte de ambos con tan pocas fechas de separación, unido al tema de los huesos esparcidos, lo ha sumido en un profundo dolor. Sólo falta que vengan unos desconocidos y acusen a su madre de adulterio y de no ser hijo de quien cree ser sino de otro. Si le entran así ya pueden despedirse de hablar con él, ni críticos en Elocuencia ni nada bastarán para que Josep les escuche. Bastante tendrán si no les arroja un martillo a la cabeza. Si por el contrario son mas sutiles y encuentran alguna buena excusa para disimular el interés que demuestran sobre su madre ya es otro tema, y así tal vez terminen conociendo la existencia de un medallón, regalo de su madre, y que lleva en un collar en el pecho bajo la camisa. Algunas tiradas de Elocuencia serán más que bienvenidas, más si pretenden que se lo entregue para enterrarlo junto a su madre. Para llegar a Alfons se puede hacer a través del hijo, pues éste era muy amigo de su padre, o bien a través de los amigos de éste. Como ya dijimos, Alfons le estuvo siempre agradecido a Bernat por salvarle la vida, y se convirtió en uno de sus más allegados. Eso todos lo saben. Ahora bien, los conocimientos secretos que posee ya es otra cosa, aunque una visita a su casa de

Les Piques les podrá poner sobre aviso. No es que sea muy evidente, pero la casa del comerciante de telas –dedicación de Bernat –muestra algunos objetos que una mente aguda y despierta –tirada de Descubrir exitosa –puede poner de manifiesto. Si logran una Elocuencia terminará confesando que fue él quien señaló a Bernat el modo a proceder. La muerte de este último al caer por unas escaleras en su casa lo ha inducido a pensar que el fantasma de su mujer ronda por la ciudad, y su nerviosismo puede captarse con una buena tirada de Psicología. Si así lo hacen Alfons les recomendará hablar con Josep y buscar algún objeto muy preciado por su madre, seguramente de origen religioso, y hacerse con él para enterrarlo junto a los restos de Teresa. Si esto ocurre los extraños accidentes que azotan la ciudad serán ya sólo un recuerdo. Y quien sabe, eso tal vez libre a los pjs de sufrir alguno si aún no había ocurrido tal desgracia.

6- Se han visto sombras extrañas por las noches alrededor del barrio de Sobrerroca: Según ciertos rumores que se escuchan por las tabernas del barri de Sobrerroca, hay algunas calles del lugar donde se han visto extrañas sombras moviéndose por los tejados de las casas a altas horas de la noche. No parece tratarse de ladrones, pues no se han producido asaltos a casas por los alrededores, y los que afirman haber visto algo aseguran que el aspecto de lo que fuese que corría y saltaba por los tejados no era precisamente humano, aunque nadie parece ponerse de acuerdo sobre tal extremo: los hay que dicen que media el doble de un hombre normal, otros que parecía llevar alas a su espalda aunque no las usaba para volar, que si tenía ojos rojos que miraban con una maldad salida del mismo infierno, etc. Por supuesto, será imposible localizar a nadie que lo haya visto realmente, pues no se trata más que de un bulo que se ha ido difundiendo por la ciudad, una ilusión surgida de la mente de un borracho que, a través del boca a boca, se ha ido extendiendo y tergiversando a medida que pasaba de una persona a otra.

7- El esclavo árabe de Lluís de Sort mató a su amo como parte de un ritual para invocar al demonio: Según se comenta en ciertas tabernas y mercados, un esclavo de origen árabe perteneciente a un rico comerciante de vinos de nombre Lluís de Sort asesinó a su amo como parte imprescindible para una invocación demoníaca. Ahora el árabe, de nombre Abner Ibn Jamar, se encuentra preso en las mazmorras de la ciudad. Pocos detalles más sabe la gente, lo único que dentro de poco será juzgado y ajusticiado con toda seguridad. Si los pjs se interesan por el asunto deberán dirigirse a los cuarteles de la guardia, lugar donde permanece preso Abner. Si Agustí y Bartomeu aún permanecen con el grupo eso facilitará las cosas, sobre todo en el caso del inquisidor.

Las mazmorras de Manresa no difieren de cualquier otra que hayan visitado con anterioridad. Son lugares fríos, téticos, donde el silencio sólo es roto por los gritos de los presos y las carcajadas de los guardias. Tras ser conducidos hasta la celda donde descansa Abner a la espera de ser juzgado –y ajusticiado –los pjs podrán hablar con él. Sentado en un rincón les contará que llevaba siete años al servicio de Lluís, su señor. Se encargaba de mantener limpia la casa desde que lo compró en un mercado de Barcelona tras ser capturado en una incursión cristiana en tierras sarracenas. En todo este tiempo fue tratado con la consideración habitual hacia los esclavos que se tenía en esos años. Abner les explicará que no fue él quien mató a su señor. Volvía del jardín de guardar unos utensilios en un cuarto allí situado cuando encontró el cuerpo de Lluís sentado en la silla de su despacho. Le habían dibujado unos extraños símbolos en el cuerpo, visibles por tener las ropas abiertas en el pecho. No se fijó bien como eran, además la sangre que había manado de las heridas dificultaba reconocer las marcas. Dos velas ardían en la mesa, a pesar de la luz que entraba por la ventana. Asustado, salió corriendo gritando. Pero cuando salía vio la figura de otro esclavo, Mohamed Sinama, el cual daba la vuelta a una esquina de la casa. Ya no tuvo tiempo de ver nada más pues inmediatamente fue encontrado por otros criados de Lluís, los cuales fueron a ver lo ocurrido. Tras ver el tremendo espectáculo del despacho avisaron a la guardia y él fue detenido y llevado a los calabozos. Contó lo de Sinama pero nadie le ha hecho caso, convencidos todos de su culpabilidad. Desafortunadamente, Mohamed Sinama huyó de la ciudad aprovechando la oscuridad de la noche, eso si, tras dejar en su habitación la prueba de su fechoría, un pequeño demonio .

8- Barrio de Sant Miquel: Hubo el otro día una gran pelea en la taberna de Anton Riera. Al parecer todo se inicio por una partida de dados donde hubo acusaciones de trampas. Lo cierto es que únicamente escucharán los comentarios sobre esta multitudinaria pelea –más de veinte personas se vieron involucradas –si se encuentran en la propia taberna o bien con una tirada de Suerte mientras pasean por este barrio. Tal y como dicen los rumores todo se inició cuando un individuo, Miquel l'Escarrançit acusó a Pep el botero de hacer trampas durante una partida de dados. Un par de sujetos se unieron a la

discusión, una palabra más alta de lo indicado dio paso a un empujón, el empujón a un puñetazo y ya la tenemos liada. Eran las nueve de la noche y más de veinte se vieron pasando la noche bien calentitos. Aparte de esto, nada más de interés puede salir de este acontecimiento.

9- Barrio de Santa María: La guardia detuvo a Miquel “el Marcat” cuando intentó robar sin saberlo a la mujer del alguacil de Manresa. Dicen que los guardias lo están “marcando” cada día en las mazmorras del cuartel: Según los comentarios que se escuchan en las calles de este barrio a Miquel de Arsequell lo pillaron el otro día metiendo la mano en una bolsa que, para su mala suerte, resultó ser una tal Carme, para más señas la mujer del alguacil de Manresa. Detenido rápidamente se lo llevaron entre protestas y golpes hacia los calabozos del cuartel. Algunas malas lenguas dicen que por la noche, cuando sólo los ladridos de los perros y el maullar de los gatos se escucha por las calles manresanas, un nuevo intérprete ha venido a unirse a los coros de la ciudad: Miquel, a quien ahora llaman “el Marcat”, pues algunos dicen que los ayudantes de Simó el alguacil lo están dejando calentito. Los hechos no tienen mayor relevancia para lo que ha traído a los pjs hasta Manresa.

10- La catedral de Manresa, en plena construcción, se ha visto obligada a parar las obras. Encontraron muerto al maestro constructor hace dos días: Nos encontramos en el año 1352 y la iglesia de la Seu se encuentra en plena construcción. En estos momentos, tras haber trabajado en el ábside con sus siete capillas radiales y los dos portales se estaban ultimando los planos para levantar los tres tramos de la nave con sus capillas laterales. Lamentablemente un grave incidente ha venido a enturbiar las hasta ahora tranquilas obras. El maestro constructor fue encontrado muerto y su cuerpo tirado en una pendiente fuera de las murallas. Suponen que se cayó intentando huir de la ciudad, precipitándose y golpeándose la cabeza. Esta muerte ha supuesto un verdadero contratiempo, pues los planos para la nueva fase de construcción de la iglesia estaban casi listos. Ahora habrá que esperar a que el Consell de la ciudad y el obispo de Vic, Ramon de Bellera, tomen una decisión sobre quien se ha de hacer cargo de las obras. El mejor situado parece ser Marçal de Foix. La muerte de Miquel Vallfogona ha sido reciente, y el cuerpo aún descansa en las dependencias eclesiásticas a la espera de ser enterrado al día siguiente. Para echar un vistazo al cadáver –en el supuesto que así lo quieran los pjs –la mera presencia de Agustí será suficiente. Si no es el caso los pjs deberán superar una tirada de Elocuencia, a la que la posible presencia de Bartomeu sumará un 10%. Hasta su presencia los conducirá un monje, Guillem, el encargado de velar por la salud de sus hermanos y de ocuparse de casos desagradables como el que ha traído a los pjs hasta allí. Con un poco de conversación o una tirada de Elocuencia podrán enterarse que el trabajo se le está acumulando al pobre Guillem. La nueva epidemia parece extenderse lenta pero de forma inexorable por toda la ciudad, y son ya muchos los que están sucumbiendo al nuevo rebrote del mal. Su virulencia no tiene nada que envidiar a la que ya asoló estas tierras –y buena parte del resto –hace ahora cuatro años escasos y, aunque pocos fallecidos hasta la fecha –trece en total- ésta amenaza con extenderse de forma imparable.

El cadáver del maestro constructor se encuentra en una fría habitación envuelto en una mortaja, en el hospital situado junto a la iglesia del Carme. Aquel con conocimientos médicos que lo examine deberá lograr primero un Buscar y posteriormente una tirada de Medicina. Si dice que examina la cabeza atentamente tendrá un bonificador del 20%. Allí encontrará, en la región occipital, una herida extraña, entre el amasijo de carne y hueso roto que produjo la caída (si con posterioridad visitan el lugar donde hallaron el cuerpo podrán encontrar un rastro de sangre sobre unas piedras). Con la tirada de Medicina determinarán que antes del golpe contra el cráneo, mortal a todas luces, alguien le clavó un objeto punzante al maestro constructor. Es imposible determinar que objeto fue pues el golpe posterior deterioró en exceso la zona, pero al menos sí que podrá estar seguro que se trata de algo muy delgado y afilado. Poco más puede obtenerse de examinar el cadáver de Miquel Vallfogona.

Otra opción es visitar el lugar donde fue encontrado el cuerpo y hablar con los que dieron con él. Para ello habrá que salir fuera de las murallas, aunque si los pjs ya se han dado a conocer –si los acompañan Bartomeu o Agustí –eso ya no debería suponer ningún contratiempo. El lugar está en la parte de las murallas que da al Barri de les Piques. Si examinan con detenimiento el lugar y logran una tirada de Buscar encontrarán el rastro de sangre seca que indica donde golpeó la cabeza de Miquel, unas duras rocas situadas justo bajo las murallas. La versión que cayó mientras descendía por la muralla es si más no posible. También hallarán restos de cabello y alguna esquirla de hueso. Para hablar con las personas que encontraron el cuerpo deberán dirigirse a la ronda de las murallas. Al parecer los soldados que montaban guardia descubrieron una cuerda atada y que descendía hasta el exterior de la ciudad. Uno de los hombres descubrió un cuerpo allí abajo tirado en el suelo. Dado el aviso un grupo de soldados salieron al exterior y

recogieron el cadáver. Grande fue la sorpresa cuando más tarde se identificó el fallecido como Miquel Vallfogona, el maestro constructor de la Seu que ese día no se había presentado en la explanada donde se está construyendo la iglesia.

Si los pjs consideran que investigar la muerte de Vallfogona puede ayudarles a descubrir los planes del enviado del Pare Josep y Agustí está con ellos se ofrecerá a interceder para que les permitan encargarse del asunto. Si el grupo acepta deberán hablar con Ramon de Bellera, el cual se encuentra de camino a la ciudad, aunque debido a la epidemia no llegará a entrar en ella, instalándose en la cercana población de . Por supuesto, si los pjs tuvieron una actuación destacada en Besalú no hace falta decir que les concederá permiso sin dudar. Y si no, la sola presencia del inquisidor bastará para obtenerlo. Para ello, una misiva urgente enviada a caballo será lo más adecuado y la respuesta llegará el mismo día.

Un punto interesante es hablar con los más allegados al fallecido. La mujer de Miquel Vallfogona no podrá ayudarles de nada pues murió con la epidemia hará una semana. La persona más interesante con quien hablar es Llibert Guimerà, maestro constructor y ayudante de Vallfogona a quien encontrarán en la zona de la Seu. Según podrá explicarles, hubo una dura lucha entre su maestro y otro constructor, Carles Planes por hacerse con la segunda fase de las obras de la iglesia de la Seu. Finalmente fue el primero el escogido para llevar a buen puerto la construcción. Si le preguntan directamente por este enfrentamiento bien logran una tirada de Elocuencia, Llibert les explicará que una vez, poco antes de la muerte de Vallfogona, oyó a su maestro y a Planes discutir acaloradamente. Con una nueva tirada de Elocuencia Guimerà les confesará que oyó a Vallfogona amenazar gravemente a Planes. No pudo escuchar el motivo de la discusión, y prefirió irse antes que lo descubrieran allí, pero sí que, muy a su pesar, ha de confesar que fue su maestro y no su contrincante quien realizó las amenazas. Según les contará Guimerà a Planes pueden encontrarlo trabajando ahora en la restauración de la casa de uno de los hombres prominentes de Manresa, el comerciante Ricard Reixa. Si le preguntan sobre Vallfogona –siempre y cuando pasen una tirada de Elocuencia –Llibert les confesará que éste era un hombre muy duro, seguro de sí mismo y conocedor de su valía, lo cual lo convirtió en alguien bastante déspota, que solía tratar a sus compañeros de profesión como casi advenedizos. No hace falta decir que esto no hizo sino granjearle la antipatía del resto de maestros constructores de la villa, gente como Planes, Foix o Riusec entre otros. Si le preguntan por su opinión sobre el fallecido, Llibert les explicará que llevaba más de cinco años trabajando con Vallfogona, y que lo respetaba por su maestría, alguien de quien aprendió mucho. Con su muerte la iglesia deberá buscar a alguien para continuar las obras de la Seu, y lamentablemente no cree que sea él el escogido pues, a pesar de haber trabajado con Vallfogona durante años, su experiencia y reputación no bastarán para que el obispo Bellera le ponga al frente de las obras. Mencionamos con anterioridad donde encontrar a Planes. A Foix cree que en estos momentos no tiene ninguna obra entre manos, aunque podrá indicarles el lugar donde vive. Por lo que respecta a Alfons Riusec, se encuentra restaurando parte de la torre del campanario de la iglesia de Sant Anselm. Llibert no cree que nadie haya matado a su maestro, sino que intentaba escapar de la ciudad por miedo a la peste y tuvo la mala suerte de una mala caída y fallecer. Nada más podrán sonsacarle.

Una de las personas con las que hablar es, obviamente, Carles Planes, el constructor con el cual se enfrentó Vallfogona por las obras de la Seu. Encontrarlo no será difícil pues Llibert les explicó donde encontrarlo. Planes es un hombre amable, de unos cincuenta años, y que no pondrá ningún reparo en hablar con el grupo sobre su relación con Vallfogona. Según les explicará, tuvo varios enfrentamientos con el fallecido pues optaron más de una vez a la construcción de varias obras; unas veces fue él el escogido y otras fue Miquel Vallfogona. Sobre la supuesta discusión que mantuvo con éste confirmará que sí que tuvo lugar pero preferirá no explicarles los motivos. Sólo con una Elocuencia convincente lograrán que se explique. Al parecer, y siempre según Planes, Vallfogona vino a increparle pues lo acusaba de estar detrás de algunos accidentes que habían tenido lugar en la obra de la Seu. Éste, por supuesto, negó los hechos, y el fallecido lo increpó de mala manera y llegó incluso a amenazarlo. Planes se reafirmará en su versión y negará cualquier conocimiento sobre los sabotajes. En caso que los pjs decidan utilizar la psicología sobre su interlocutor, parecerá sincero.

Los otros constructores con los que hablar son Foix y Riusec. Éste último se encuentra trabajando en el campanario de la iglesia de Sant Anselm. Se trata de un hombre de unos cuarenta largos, con una larga experiencia y reputación en la villa. Lamenta mucho la muerte de Vallfogona, más que nada porque es un buen cristiano y no desea el mal ajeno, pero también opina que si alguien lo mató es porque se había creado muchos enemigos con su carácter y forma de comportarse. Por supuesto, no aprueba el asesinato, si es que tal hecho llegó a producirse, pero insistirá en que él no tiene nada que ver. Y así es, él no es el culpable. El asesino es en realidad Foix, un hombre joven, impetuoso, muy pagado de sí mismo y de fuerte carácter. Marçal de Foix es, como dijimos, el mejor colocado en estos momentos para continuar con las obras detenidas. Goza de prestigio, respaldo –algo de lo que también disponen los otros candidatos –pero actualmente no se encuentra enfrascado en ningún trabajo, lo cual le permitiría empezar de inmediato. Él, por supuesto, negará cualquier relación y sólo una tirada crítica en Psicología permitiría

a los personajes notar cierto nerviosismo en su persona, aunque eso de bien poco servirá. No existe ninguna prueba que lo relacione directamente con la muerte de Vallfogona, únicamente la relación que lo une con aquel a quien contrató para matar al constructor. Y llegar a éste no será fácil.

Lo primero será preguntar por los alrededores de la zona donde encontraron muerto a Miquel Vallfogona. Según pueden descubrir haciendo las preguntas pertinentes, ese lugar de las murallas es utilizado en ocasiones –sobre todo por las noches –por las prostitutas para prestar sus servicios de forma ocasional. Hay varias que trabajan por la zona, a escondidas entre las sombras de los árboles y de los callejones circundantes. Necesitarán gastar algunas monedas y alguna tirada de Elocuencia para llegar a un dato: según parece, una de las rameras, una tal Neus, fue testigo de una pelea noches atrás, aunque ninguna con las que hablen podrá decirles si coincide con la de la muerte de Vallfogona. Si que podrán explicarles que, si quieren hablar con ella, deberán regresar por la noche, que es cuando trabaja. Y si así lo hacen su paciencia tendrá recompensa. Lograrán dar con ella, una mujer de unos treinta, morena de piel y larga y ondulada cabellera, dientes mellados y una cicatriz en su brazo derecho. En un principio se mostrará muy reticente a hablar con el grupo, pero cierta presión y alguna moneda añadida logrará que explique lo que sabe: una noche, pocos días ha (la fecha coincide con la muerte del maestro constructor) observó una pelea en una calle cercana. Alguien embozado en una capucha cogió a un hombre de edad avanzada y lo golpeó, dejándolo medio inconsciente. Tras arrastrarlo por un callejón cercano lo subió a las murallas y lo arrojó al otro lado. Después ató una cuerda y descendió por la parte de fuera. Ella, asustada, permaneció unos minutos escondida cuando, al poco rato, ascendió de nuevo el encapuchado, dejando la cuerda colgando por la parte de fuera y perdiéndose en las calles de la ciudad. No le vio la cara pero reconoció su figura: se trata de Jofre Ràfols, uno de los más peligrosos malhechores que malviven en Manresa en esos días. Por otra moneda podrá contarles donde encontrarlo, y de paso les explicará que a Ràfols se lo tiene por un asesino despiadado que trabaja por encargo. Nadie se mete con él, pues es traicionero y no le importa clavar su acero en las entrañas de aquellos que se cruzan en su camino. Si tienen todos los datos para los pjs no será difícil dar con Ràfols. A éste lo encontrarán o bien paseando por el barrio o bien seguramente en las cercanías de la Taberna del Carrer de Munt, situada por supuesto en la calle del mismo nombre. Se trata de un callejón situado en una de las zonas más peligrosas de toda Manresa. Son numerosos los maleantes que transitan por el lugar, así que los pjs harán bien en ir preparados para cualquier contratiempo.

La Taberna del Carrer de Munt está situada en mitad de la calle. Una puerta y dos ventanucos asoman al exterior proporcionando luz a su tenebroso interior. En su interior, como decíamos, lo peor de la población. Entre ladrones, asesinos, prostitutas, estafadores y demás más vale que lleven la bolsa a buen recaudo y la mano presta al cinto de las armas. Por supuesto, si el aspecto del grupo es lo suficientemente amenazador impedirán que nadie se tome la molestia de averiguar si son tan fieros como parecen. El tabernero, un hombre de media edad responde al nombre de Roger. Destaca entre sus parroquianos por su enorme panza, a la par con su malhumor, aunque todo hay que decirlo, hasta el momento le ha servido para mantener de una pieza su negocio, visto el lugar donde se encuentra situado. Un enorme cuchillo –que por cierto maneja como pocos –oculto bajo la parte posterior de sus pantalones le sirve de efecto intimidatorio ante aquellos ávidos por montar pelea. No hace falta decir que nadie del local estará dispuesto a revelarles donde está Ràfols o de quien se trata, ni por mucho dinero que pongan encima de la mesa. Pero por supuesto las preguntas del grupo atraerán la atención de alguno de los tunantes que por aquí transitan, y esto no tardará en llegar a oídos de Ràfols. Así, no será de extrañar que antes de abandonar el lugar, seguramente al pasar por alguna callejuela, los pjs sean abordados por Jofre Ràfols y su banda. Serán en total tantos como los pjs. Acostumbrados a intimidar a sus víctimas, eso suele ser suficiente para lograr aquello que desean, lo cual es más que probable que con los pjs no sirva. Después de todo lo que han visto y vivido, las amenazas de un grupo de matones de tres al cuarto seguramente no conseguirán su objetivo.

La única manera que tendrán los pjs para lograr que Ràfols les diga lo que quieren saber será acabar con sus compañeros y atraparlos a él. Sólo y atrapado no tardará en contarles que fue Marçal de Foix quien le pagó para matar al maestro arquitecto y hacerlo pasar por un accidente. Con esta confesión los pjs tendrán suficiente para hacer que detengan al joven arquitecto. Éste, cuando se vea atrapado y sin escapatoria optará por una salida sorprendente e inesperada. Se suicidará clavándose un cuchillo, todo antes que soportar la ignominia y el castigo que le espera.

El monasterio del Carme

Si siguen las indicaciones de Carme, la hija de la mujer del mismo nombre fallecida a causa de la enfermedad se presentarán tarde o temprano en las puertas del monasterio del Carme. Allí se encontrarán

con una pequeña construcción de piedra rodeada de un muro de unos tres metros de altura en su parte posterior. Unas dobles puertas de madera permiten entrar carrromatos al patio interior, lugar donde también se encuentran diversas y pequeñas edificaciones y un huerto que proporciona a los monjes verduras y hortalizas. Además, un pozo permite a los servidores del señor obtener el agua que necesitan.

En un lateral del edificio principal se encuentra el lugar donde se atienden a los enfermos. Se trata de trece las víctimas de la peste desde que ésta se ha declarado en la ciudad. Además, en una habitación situada junto a la de los enfermos, podrán encontrar el cuerpo del maestro constructor de la basílica de la Seu. A cargo del hospital se encuentra el hermano Francesc, el cual responderá a las preguntas de los pjs lo mejor que pueda pero, intentará omitir cualquier detalle referido al padre Raimund y su muerte siguiendo las órdenes de Gervasi. Los monjes intentan evitar que se extienda el caos en Manresa, preocupados están ya con la enfermedad como para añadir leña al fuego con historias de enviados demoníacos. Sólo si insisten mucho o logran una tirada de Elocuencia les dará referencias al enfrentamiento que mantuvo el padre Raimund.

Un detalle para observar es el cementerio. Éste, situado en la parte trasera de la iglesia, en una pequeña parcela junto al muro, podrán ver las tumbas de los hermanos. Todas son relativamente antiguas excepto una, que curiosamente pertenece al hasta hace pocos días principal del monasterio, el difunto padre Raimund.

Si observan el patio y sacan un Buscar los pjs se darán cuenta de un detalle. Existe otro pozo en el mismo patio, pero al parecer ha sido sellado, mientras que el que ahora está operativo parece excavado recientemente, pues pilas de tierra y roca aún pueden observarse en los alrededores del huerto.

El primer pozo filtra las aguas, tal y como se describe más adelante, a través de una corriente subterránea que comunica algunos –que no todos– de los pozos de la ciudad hasta llegar a desembocar en el río Cardener. Existe la posibilidad que los pjs caigan en el detalle que la mayoría de los contagios se han producido en las zonas donde ciertos pozos comunican entre sí. Si rastrean su origen podrían llegar a caer en la cuenta que el pozo situado más al norte y que se encuentran en el inicio de la cadena es el situado en el interior del monasterio.

La entrada la pueden realizar o bien a través de este patio posterior o bien a través del mismo edificio de la iglesia. La comunidad en sí la forman un total de ocho monjes, siendo su líder en la actualidad el Padre Gervasi, mano derecha y sustituto del difunto padre Raimund. A éste lo encontrarán en lo que se podría considerar su despacho, donde serán conducidos, si solicitan verlo, por el padre Onofre. Gervasi es un anciano sacerdote que ha vivido en la presente iglesia desde que cogió los hábitos. En los últimos años estuvo siempre a la sombra de Raimund hasta el fallecimiento de éste. A pesar de su avanzada edad –ronda la setentena –nadie dudó en que debía ser él quien sustituyera a Raimund al menos en primera instancia.

Hablando con los sacerdotes, ya sea Gervasi o cualquier otro sobre el tema de los pozos, les explicarán que han tenido problemas con el anterior y decidieron abrir uno nuevo. Intentarán evitar entrar en más detalles, y el único que podría darles una explicación más clara será Gervasi en el supuesto que hayan entrado ya en profundidad a tratar el tema que ha traído el grupo hasta aquí. Como es natural, la presencia del enviado del Pare Josep y su enfrentamiento con el difunto Raimund no será algo que saldrá en la conversación a las primeras de cambio. Los pjs deberán ponerle en antecedentes de todo lo ocurrido para que éste acceda a explicarles lo ocurrido. A medida que el grupo le vaya narrando lo acontecido en relación con el Pare Josep y su relación con Guland, Raimund irá mudando su faz que irá de la sorpresa al estupor y al espanto, sin cesar de santiguarse cada dos por tres. Tras la narración de los pjs será él quien pase a explicarles lo acontecido en Manresa.

“Soy en la actualidad quien dirige los destinos del monasterio del Carme pero esto es más que reciente. Hasta hace poco nuestra cabeza visible era el Pare Raimund. Yo era su ayudante y mano derecha, de aquí que a su muerte me escogieran a mí para sustituirlo, al menos temporalmente. Para entender lo acontecido han de comprender antes la idiosincrasia de nuestro difunto hermano. Raimund era alguien a quien seguir y admirar. Para algunos era un auténtico santo, cosa que él jamás compartió ni aceptó en su modestia. Sin él estamos mucho más solos para hacer frente al Maligno. Y a él fue precisamente a quien se enfrentó Raimund. Hace ahora unas semanas Raimund, mientras nos encontrábamos todos reunidos en Vespres cuando de repente se levantó y se quedó quieto, inmóvil en el centro de la sala. Todos nos alarmamos y nos acercamos a él, temerosos que estuviera enfermo. Le preguntamos, incluso alguno llegó a zarandearlo, pero él permaneció ajeno a todo lo que lo rodeaba, como si en ese momento no estuviera ahí. Y de la misma forma que de repente se levantó pareció volver en sí y, con gesto cansado, se sentó en el lugar más cercano que encontró. Su frente estaba perlada de sudor, sus manos tensas como garras, su respiración agitada como si acabara de subir corriendo hasta arriba de todo del campanario. Poco a poco fue calmándose. Le ofrecimos una jarra de agua que aceptó gustoso y que vació de un solo trago. Y entonces nos contó que había ocurrido. Nos dijo, y creo recordar que fueron

sus palabras exactas, que el Maligno había entrado en la ciudad. Todos nos santiguamos inmediatamente, sorprendidos y asustados por sus palabras. ¿Qué queréis decir, padre?” le preguntamos todos a la vez, “¿Qué habéis visto?”, “¿el Maligno en Manresa?”, “¿estáis seguro de lo que decís?”. Apenas le dimos tiempo para respirar. Alzó sus manos con sus palmas hacia nosotros y nos pidió calma. “Así es, hermanos –nos dijo –el Maligno acaba de cruzar las murallas de la ciudad. Y tras decir esto nos dejó y se dirigió hacia su celda, de donde no salió durante dos días. Nadie entró salvo para llevarle pan y leche, y aquellos que entramos lo encontramos siempre igual: de rodillas, con el crucifijo en la mano y rezando. Dos días enteros. No tocó la comida, a pesar de nuestros ruegos. Y dos días después sucedió. Era de noche, antes de Matines cuando varios de nosotros escuchamos ruidos en el edificio de las celdas. Yo, el hermano Jordi y el hermano Agustí abrimos la puerta a ver qué ocurría. Encontramos al padre Raimund saliendo de su celda. Llevaba su crucifijo en la mano, nada más. Se nos quedó mirando y nos dijo que volviéramos a nuestras celdas y no saliéramos oyéramos lo que oyéramos. “Pero Padre, ¿qué ocurre?”. Pero no nos contestó. Se nos quedó mirando fijamente y enfiló por el pasillo en dirección al exterior. Los tres nos quedamos allí solos. Nos miramos y los tres volvimos a entrar en nuestras celdas, tal y como Raimund nos dijo. Yo no pude dormir, y creo que ninguno de ellos dos tampoco. Por la mañana, en Matines, salimos rápidamente a buscarlo al huerto, donde se había dirigido. Salimos y allí nos encontramos a Raimund sentado sobre una piedra. Parecía veinte años mayor. Estaba con la ropa sucia, sudado, apretando el crucifijo fuertemente entre sus manos. Se nos quedó mirando fijamente y lo único que nos dijo fue: “Hay que sellar ese pozo. Deberemos abrir otro nuevo”. Nadie preguntó el motivo. Si él decía que debía hacerse, se hacía. Y eso hicimos. Todo pareció ir bien durante unos días. Ni una sola señal del Maligno. Pero algo le había ocurrido al padre Raimund. Enfermó. Se encerró en su celda y no dejó que nadie entrara a verle. Dejábamos la comida a su puerta. Él la cogía y devolvía la jarra vacía y sin el pan un rato después. De pronto, un día, no la recogió. Verdaderamente alarmados entramos a verlo y allí lo encontramos. Tumbado en su camastro, con el crucifijo fuertemente apretado contra su pecho. Lo más terrible fue que lo encontramos con el cuerpo cubierto de sangre. Grandes llagas y heridas abiertas jalonaban su cuerpo. Nos asustamos, pues todos reconocimos lo que eso significaba. Yo y Agustí cogimos el cuerpo de Raimund y lo llevamos al cementerio, donde lo enterramos. Prácticamente no tuvo contacto con nadie, desde esa noche. Nosotros y una mujer, Carme, a la cual confesó esa mañana. Horas después empezó a encontrarse mal, y fue cuando se encerró en su celda. Ya no tuvo contacto con nadie más. Sabemos que esa mujer murió, pero era imposible que sólo a través de ella la enfermedad se propagara tan rápido como lo hizo. Se propaga de otra forma, pero no sabemos cómo”.

Gervasi sabe que ha actuado mal, pero el miedo a que el difunto padre Raimund fuera acusado una vez ya fallecido de ser el culpable de la plaga que asola la ciudad es más de lo que está dispuesto a aceptar. Raimund es quien estaba al frente de la iglesia del Carme cuando tuvo lugar el misterioso y famoso a la vez hecho de la luz apareciendo en Manresa el 21 de febrero de 1345, así que Gervasi se niega a mancillar el recuerdo del sacerdote fallecido. De esta forma ha dado la instrucción a todos los hermanos de no hablar sobre lo acontecido, y sólo bajo la presión de los pjs o unas tiradas afortunadas llegarán a conocer lo acontecido en el monasterio.

A preguntas de los pjs Gervasi les explicará que desconoce que ocurrió exactamente esa noche. Ni él ni nadie más de la comunidad lo sabe. Y también desconoce el motivo por el cual Raimund pidió que se sellara el pozo. Y es aquí donde está la clave de todo. Unos maderos cubren el agujero. Si los arrancan verán un agujero de unos seis metros de profundidad que va a parar a una capa de agua. Parece bastante profunda –en realidad tiene cuatro metros de agua –, así que de estarse secando el pozo nada de nada. Para averiguar que ocurre no tendrán otra opción que descender y sumergirse hasta el fondo. Si así lo hacen descubrirán algo sorprendente. En una de las paredes laterales, a un metro del fondo aproximadamente, un agujero lateral conduce hasta un corredor excavado en la roca. Parece natural, un túnel de unos sesenta centímetros de diámetro que avanza con una pendiente descendente durante unos quince metros en dirección al río, hasta llegar a una obertura que da a una cueva natural.

Para poder avanzar por él y llegar al final deberán aguantar la respiración durante cuatro turnos y por tanto sacar una tirada de Resistencia x cinco. En caso de lograrlo llegarán a una cueva de unos treinta metros de punta a punta por cuatro de altura y doce de anchura. A un lado de la cueva existe un pequeño saliente donde una persona podría permanecer en pie y que discurre a lo largo de toda ella.

La cueva está a oscuras, así que los pjs tendrán que ingeniárselas para poder buscar alguna fuente de luz. Si lo logran podrán ver como en la superficie del agua flota una extraña sustancia de color negruzco que parece surgir del centro de la masa de agua y filtrarse hacia la pared del fondo de la cueva, dando la impresión que, muy lentamente, el agua fluye hacia el exterior de la cueva por un pequeño túnel, lugar por donde no podría pasar una persona debido a su estrechez. La conclusión parece bastante obvia: esa

sustancia negra, al filtrarse al río subterráneo que abastece algunos pozos de la ciudad, es la causante que la enfermedad se haya propagado por Manresa. Y lo siguiente a descubrir será averiguar de dónde procede esa sustancia. Afortunadamente – o no- no tardarán en conocer su origen. Del centro de la balsa de agua se alzarán una figura aterradora. Una criatura que antaño fue humana. De su cuerpo fluye la misma sustancia negra que vieron en el agua. Afortunadamente para los pjs el ser fue prácticamente aniquilado en su enfrentamiento con Raimund, así que acabar con él no será excesivamente difícil, siempre y cuando logren evitar su ataque con las garras. Si alguna de ellas acierta deberán pasar una tirada de Esquivar para evitarla o bien, en caso de fallarla, una tirada de Resistencia x 4. Si también fallan perderán 1D4 puntos de Resistencia de forma permanente. Su piel se marchitará, se agrietará como si hubiera envejecido varios años de repente, su pelo encanecerá y sus articulaciones parecerán anquilosarse. Todo él en conjunto parecerá haber sufrido el paso de varios años en unos segundos. Si algún pj llega a cero en Resistencia fallecerá deshaciéndose entre polvo. Si por el contrario logran acabar con el enviado del Pare Josep su fin será parecido al descrito arriba. Con una mueca en su faz y una risa más que siniestra la criatura se irá deshaciendo como una figura de arena en medio de una fuerte tormenta. Su piel se agrietará, su carne se ajará y su cuerpo terminará deshaciéndose hasta que no quede nada de él.

El problema será si el cuerpo se deshace en el agua. El icor negro que rezumaba a través de la piel empezará a extenderse por la superficie del río subterráneo. Los pjs deberían caer en la cuenta que si esa sustancia va a parar toda de golpe a los pozos de la ciudad la plaga se extenderá de forma quizás más importante, más corta en el tiempo pero mayor en virulencia. Deberán arreglárselas como puedan para evitar que eso suceda. El dj debería premiar una actuación rápida que evite el desastre.

Con su desaparición la plaga que asolaba Manresa llegará poco a poco a su fin al dejar de manar el líquido corruptor a través del Cardener.

Los monjes les darán cobijo y les agradecerán su ayuda y, tras recuperarse de sus heridas, podrán tomar camino ya hacia el monasterio de Montserrat.

Recompensas

Por jugar la parte: 40 px

Por descubrir al asesino del maestro constructor: 10 px.

Por liberar a Armand sano y salvo de sus captores : 10 px.

Por resolver el misterio de las tumbas saqueadas: 10 px.

Por resolver el asunto del esclavo árabe: 5 px.

Por resolver el asunto de los extorsionadores: 5 px.

Por descubrir la verdad del inicio de la plaga: 10 px.

Por matar al enviado del pare Josep: 10 px.

Por evitar que se propague la enfermedad por Manresa: 5px.

Montserrat

Llegando a la montaña

Finalmente el camino les llevará a las primeras estribaciones de la montaña. Los caminos se estrechan cada vez más, el bosque es tupido, como si un muro de colores verde y marrón impidiera ver lo que ocurre más allá de tres o cuatro metros del sendero. Esto último sería lo habitual pero es que además, una espesísima niebla cubre la montaña prácticamente desde la base haciendo que incluso desde la distancia sea imposible discernir su característica forma.

Una ligera pendiente, cada vez más pronunciada, unida a unos tortuosos giros del camino que conduce al monasterio dificulta un rápido ascenso hacia la cumbre. Mientras avanzan oirán perfectamente los numerosos sonidos provenientes del interior del bosque. Las recientes lluvias caídas han dejado tanto el camino principal como los numerosos y medio ocultos senderos que jalonan la zona bien embarrados. Cualquier carro que suba por aquí verá enlentecido aún más su ritmo de ascensión. Tras un buen rato de lenta subida los pjs llegarán finalmente a la explanada donde se encuentra el monasterio.

Personajes destacados

El Prior Llucià

Natural de la población de Manresa, el prior Llucià responde a lo que se espera de alguien que está a la cabeza de un lugar tan importante para el país. De cincuenta y dos años presenta un aspecto ligeramente cadavérico. Ronda el metro ochenta pero apenas alcanza los sesenta kilos de peso. Lo más destacada de su faz es una gran nariz que hace difícil no centrar la atención en ella. Pelo canoso, andar presuroso y energía desbordante, hasta el momento Llucià ha sabido conjugar perfectamente la posición eclesiástica con su importancia política. Por lo que hace referencia a la visita de los pjs, si estos van acompañados aún del capitán Bartomeu o el dominico inquisidor Agustí su trato hacia ellos puede que sea algo más favorable, pero sin dejar de banda el escepticismo que pueden provocarle las palabras que los pjs pueden explicarle. Es conocedor que los subterráneos de la capilla de monasterio albergan un tipo de secreto, pero cree que las historias que circulan no son más que leyendas. Cuando llegue el momento, y ante la presencia de Humbert y las pruebas de la presencia de algún enviado del maligno no cejará en ayudar a los pjs en su enfrentamiento. El será quien dará al grupo las últimas instrucciones sobre el cáliz sagrado antes de su partida, de cara a asegurarse su retorno al lugar al que pertenece. Por lo que hace referencia a lo que pueda explicarles Guillem desconoce por completo lo que éste guarda para sí y que contará llegado el momento, aunque si es conocedor de su papel como educador del actual monarca. Respecto a la biblioteca él es junto a Ros de Castellbell una de las dos personas que poseen la llave que da acceso a la parte restringida. Muy difícil por no decir imposible lo tendrán los pjs para lograr que les de permiso para acceder a ella.

Salvador

El boticario del monasterio realiza también las funciones de médico. Salvador lleva ya, a pesar de sus treinta y pocos años de vida, más de quince en el monasterio. Aleccionado por el anterior boticario, ya difunto y que respondía al nombre de Jeremies, Salvador ha sido desde entonces la persona a quien recurren tanto en el monasterio como en la villa cercana donde viven los trabajadores del lugar, además de los peregrinos que de forma regular visitan la montaña. Persona abierta, ayudará a los pjs en lo que pueda desde sus más de ciento veinte kilos de peso. Espesa barba negra, a juego con unas cejas que parecen una sola, Salvador destaca por un habla característica debido a la pérdida de parte de su dentadura en un accidente de joven, cuando un compañero de juegos algo enfadado le atizó una pedrada en toda la boca.

Guillem

Seguramente la persona del monasterio que más puede sorprender a los pjs cuando les cuente lo que sabe. Tiene más de ochenta años, los ojos velados, apenas puede valerse por sí mismo y rara vez sale de su celda. En un principio su secreto no será desvelado a los pjs hasta que éstos hayan dado sobradas muestras de cuáles son sus valores e intereses, y esto no ocurrirá hasta el final de la parte. Respetado por todos, algunos lo tienen por un excéntrico que el prior respeta únicamente por su edad pues prácticamente todos los del monasterio desconocen quien es en realidad Fray Guillem. Nacido de una noble familia barcelonesa, muy próximos al anterior monarca , como hijo menor el joven Guillem se inició bien temprano en los recovecos de la carrera monacal, además de un sólido bagaje cultural que

posteriormente tuvo su recompensa. La influencia paterna le procuró un ascenso relativamente rápido y le supuso con el tiempo pasar a ser confesor y consejero del rey . Cuando nacieron los dos hijos del monarca, Pere y Josep, éste le encomendó a Guillem hacerse cargo del gemelo menor y ocultarlo, ignorante de su verdadero linaje pero procurándole una vida exenta de penalidades. Así fue como Guillem entregó el recién nacido al monasterio de Poblet donde sus monjes ignoraron que tenían a su cargo al hijo del rey, aunque siempre sospecharon que se trataba del vástago de algún noble, procurándole una educación acorde a sus suposiciones. Cumplida esta tarea Guillem se ocupó de enseñar al joven Pere, preparándolo para un futuro esplendoroso, ignorante siempre del destino de su hermano menor. El párroco lo aleccionó en diversas disciplinas, desde las matemáticas, historia o teología a la lectura o escritura hasta la edad de doce años. En ese momento, con la vista gastada por la edad y cansado de las exigencias de la corte decidió retirarse a una vida más tranquila, siendo entonces cuando llegó a Montserrat, lugar en el que ha permanecido desde ese momento.

Ros de Castellbell

El bibliotecario del monasterio. A su cargo está la importante biblioteca tanto la parte de libre acceso como la que permanece tras la puerta cerrada con llave y que únicamente él y el prior tienen copia. Nunca se separa de ella, siempre la lleva colgando de una cinta de cuero del cuello y tan solo para dormir la deja colgando en su celda. Ros es un individuo que ronda los cuarenta años, de media estatura, rizos negros, cara alargada y una nariz aguileña que se desvía a la derecha. Su voz grave y normalmente de discreto volumen le permite mantener el orden en sus dominios donde los copistas se dedican a transcribir valiosos libros y pergaminos. No se dejará engañar de ninguna forma para dejar pasar los pjs a la parte cerrada de la biblioteca y la única forma de lograrlo será que estos gocen del permiso del prior.

El monasterio

El patio interior

Un gran espacio rodeado por los muros del monasterio. Aquí es donde se encuentran la mayoría de los edificios, desde la capilla a las habitaciones de los monjes o el corral para los animales. Durante el día pueden encontrarse aquí a varios trabajadores labrando el huerto o realizando diversas tareas, mientras que por la noche es prácticamente imposible encontrarse con nadie transitando por aquí.

Edificio de huéspedes

Esta construcción está anexa al edificio donde los monjes tienen sus celdas. Consta de dos plantas, un edificio de piedra con escaleras de madera que conducen al piso superior, lugar donde un total de doce camastros permiten descansar a los eventuales visitantes del monasterio, especialmente aquellos que ostentan alguna distinción especial, como podrían ser los pjs. El piso inferior cumple las funciones de comedor y durante la noche de dormitorio común para el resto de personas alojadas en el monasterio en el caso que los camastros del piso superior estén todos ocupados.

Edificio de los monjes

Este edificio comunica directamente con el principal. Es una construcción alargada, de una sola planta. Consta de dos entradas, una puerta pequeña en su parte que da frontal paso al pasillo principal donde, a ambos lados y repartidas de forma equitativa, encontramos las celdas de los sacerdotes. Una puerta situada en el lateral da acceso al edificio principal, lugar donde se desarrolla la mayor parte de la actividad del monasterio.

Edificio principal

Unas escaleras de piedra conducen directamente a la entrada del edificio. Enfrente, una gran puerta de doble hoja de madera da acceso al interior de la nave principal. Tras cruzar el umbral los pjs se encontrarán con dos hileras de bancos de madera que bordean un pasillo central que conduce hasta el altar situado al fondo del edificio.

Primeros encuentros

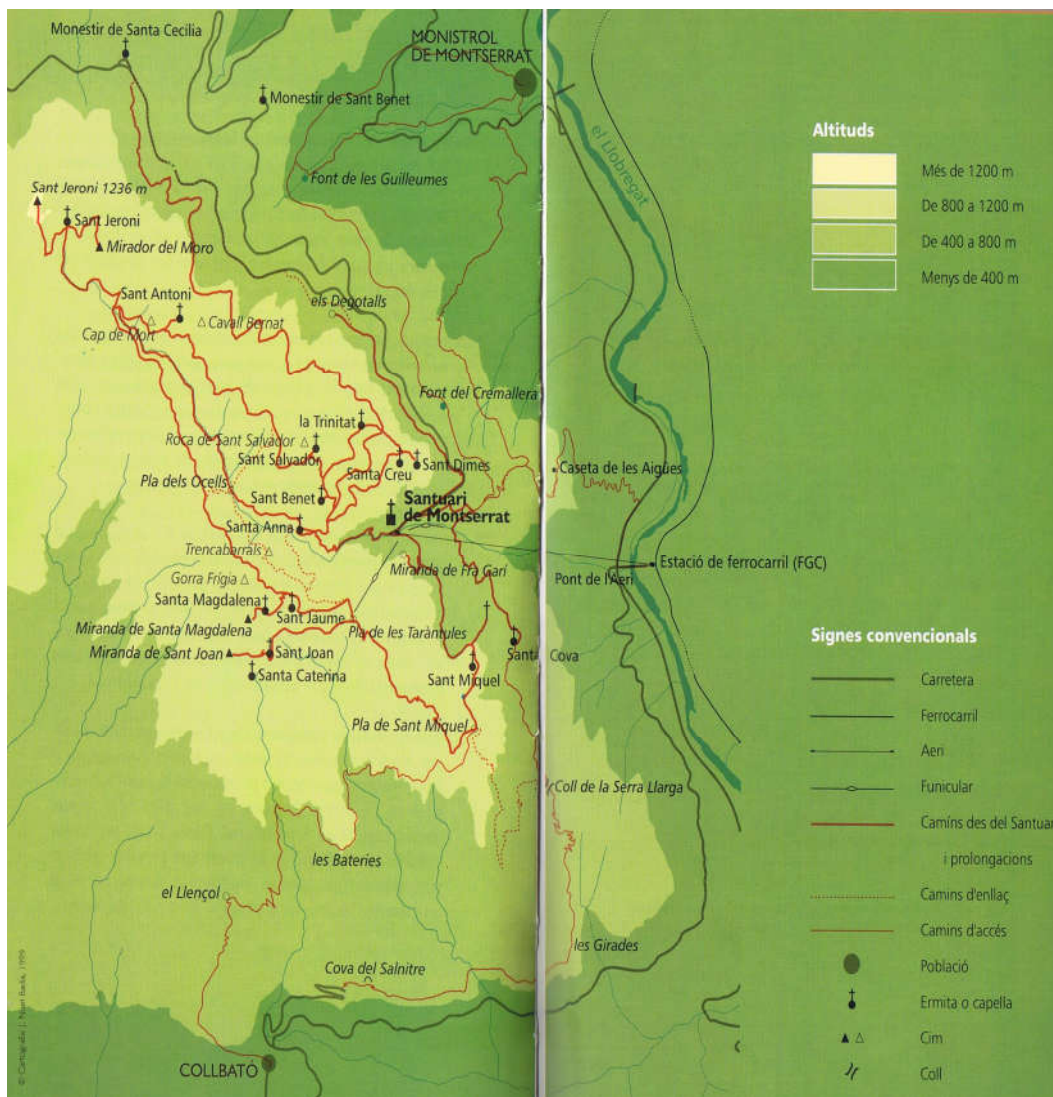
A lo largo de la explanada encontrarán, además del edificio principal del monasterio, diversos edificios más pequeños. Diversas personas se encuentran allí en el momento de su llegada –a menos que ésta se produzca de noche, claro –como pueden ser vasallos, sirvientes o incluso monjes.

La vida aparentemente transcurre con toda tranquilidad en lo alto de la montaña. Una sensación de sosiego envolverá al grupo al hacer su entrada en el recinto principal del monasterio. Al frente de esta se encuentra el prior Lluçia, un hombre que ronda la cincuentena, delgado y nervudo, nariz prominente y labios delgados, faz alargada y pelo cano. Cuando los pjs anuncien su llegada se mostrará encantado de recibirlos, más aún si el padre Agustí o el capitán Bartomeu aún permanecen con ellos. Uno de los monjes del monasterio, el hermano Berenguer los conducirá hasta una sala donde podrán hablar con Lluçia con tranquilidad. Tras entrar en el edificio principal Berenguer los conducirá por una serie de iluminados corredores hasta llegar a una gran puerta de madera. Ésta se abrirá con un quejido, revelando una gran estancia que realiza las funciones de comedor. Unos grandes tablones de madera realizan las funciones de mesas mientras otros, colocados a un nivel inferior, hacen las veces de asientos. Al fondo de la sala un fuego da calor a la estancia en estos fríos días. Y allí, sentado ante el fuego calentándose las manos, les espera el prior Lluçia. Con un suave gesto de su mano invitará al grupo a acercarse mientras les señala los asientos. Berenguer presentará a los pjs y posibles acompañantes.

“Y bien, hermanos, ¿qué motivo os ha traído hasta aquí?”.

Ante las posibles explicaciones del grupo Lluçia negará haber visto nada extraño que pueda relacionarse con las maquinaciones del Pare Josep. Lluçia lo lamentará, pero no podrá ayudar a los pjs. Eso sí, les ofrecerá alojamiento en el monasterio mientras decidan permanecer en la zona.

Y en el momento en que abandonen las estancias del prior verán un par de monjes del monasterio pasar corriendo en dirección a una puerta que conduce a una sala contigua. Tras entrar en la sala dejarán la puerta abierta, así que los pjs podrán escuchar perfectamente lo que dicen cuando pasen cerca de allí, pues la dirección que llevan conduce justo por su lado. Si se acercan y paran la oreja se oirán como uno de los monjes le comenta a un tercero que alguien –no dice nombre –ha recaído en su enfermedad. Alguien llamado Marc ha pedido que éste vaya a ayudar al enfermo. Tras estas palabras, ruido de pasos apresurados y tintineo de potes. Si echan un vistazo verán al tercer monje moverse por los distintos estantes que jalonan las paredes de la habitación mientras va recogiendo diversas hierbas y raíces de los jarrones que en ellos descansan. Si se aproximan y preguntan conocerán a tres de los monjes: los dos que entraron son los hermanos Miquel de Ripoll y Ernest de Sant Salvador de Guardiola, mientras que el tercero y aparentemente el boticario y médico responde al nombre de Salvador. Los dos primeros son jóvenes, tal vez novicios o que hace poco que han tomado los hábitos, mientras que el tercero rondará la trentena, obeso como pocas veces han visto, con una barba a medio cuello, negras y espesas cejas y media dentadura perdida a causa de un accidente juvenil. Sus gruesas manos y gruesos dedos sujetan los potes como si formarían parte de su mismo ser, algo propio y que significa para Salvador lo que más le importa del mundo terrenal. A pesar de su elevado peso se desplaza por la sala con una agilidad inesperada y, en pocos instantes, recoge todo cuanto necesita.



No se detiene a hablar con los pjs, así que si desean hablar con él no tendrán más remedio que seguirlo hasta su destino. En cambio sí que podrán intercambiar unas palabras con Miquel o Ernest. Éstos les explicarán que hay un hombre en la villa donde residen los sirvientes del monasterio que está gravemente enfermo desde hace un par de semanas. Si quieren acompañarlos no pondrán ningún impedimento. Si por lo que fuera no llegarán a enterarse en este momento de la enfermedad del hombre que responde al nombre de Gisbert ya lo harán más adelante.

El leñador enfermo

Como supondremos que si que acompañan a Salvador encontramos a los pjs atravesando a la carrera el patio del monasterio. Tras cruzar las puertas de salida llegarán de nuevo al descampado por el cual llegaron, con el sendero que siguieron justo enfrente. Pero Salvador se desviará hacia la derecha. Tras andar unas decenas de metros llegarán a la arboleda y, enfrente suyo, un sendero. El camino no es excesivamente largo, tan solo una veintena de metros entre los árboles. Al otro lado se darán de bruces con una serie de casas construidas en un pequeño llano. La niebla sigue siendo espesa pero las formas de las casas son claramente discernibles entre los jirones blancos que jalonan la zona. Salvador se dirigirá hacia una de las edificaciones. Al llegar les abrirá una mujer de unos veinte pocos años, alta, morena, de tez pálida y profundos ojos marrones. Al ver al sacerdote su cara medrará de la preocupación a la esperanza, permitiéndole la entrada a él y a los que lo acompañen al interior.

En la sala principal de la casa, en un camastro enganchado literalmente al fuego del hogar, un hombre joven cubierto hasta las cejas. Su cuerpo tiembla y se agita de forma leve pero incontrolada. El infeliz permanece inconsciente, ajeno a cuanto le rodea. Por las explicaciones de la mujer, que responde al nombre de Joana, su marido ha sufrido una recaída del mal que lo aquejaba. Hasta la noche anterior se encontraba perfectamente pero, ya de madrugada, su temblor la despertó. Él aún no había alcanzado el estado que presenta ahora, tan solo un ligero tiritar pero que fue en aumento a medida que fueron pasando las horas hasta que, muy intranquila ya, se decidió por molestar de nuevo a Salvador. Éste la regañará por no haberlo avisado antes. Con una mirada dirigida a los pjs se hará entender. Una Psicología con un +30% les revelará que Salvador no cree que el pobre hombre pueda salvarse. A pesar de todo preparará una tisana. Pedirá una jarra, agua caliente y de las bolsas que trae escogerá una serie de hierbas las cuales verterá de forma perfectamente ordenada, en intervalos determinados, hasta que con un gesto de aprobación y tras olfatearla de forma exhaustiva determinará que ya está terminada. Hará beber el brebaje al enfermo hasta que se lo termine completamente y dará una serie de recomendaciones a la esposa. Si en algún momento pueden hablar con él les hará saber que no cree que Gisbert pase de un par de noches. Desconoce qué mal lo aqueja, nunca lo había visto. Una fiebre que va y viene a lo largo de dos semanas, produce fuertes escalofríos, un tiritar muy rápido, unas heces amarillentas, una micción extremadamente fuerte, un olor muy extraño que emana de los poros del cuerpo del infeliz. No sabe de qué se trata ni cómo tratarlo, y lo único que puede hacer es prepararle unas tisanas para calmarle el dolor e intentar que la fiebre no suba hasta un punto que sea irrecuperable. Además desconoce cual puede ser su origen, donde se puede haber contagiado aunque supone que será en el bosque, dado su oficio de leñador. Para eso deberán preguntar a su mujer o esperar a que él se recupere. Una vez que Gisbert se haya tomado la infusión preparada por Salvador lentamente parecerá que los síntomas van desapareciendo. A pesar de lo que pueda parecer el monje les explicará que no está curado, simplemente la bebida que le ha dado los ha mitigado ligeramente; el mal permanece. Si en algún momento a algún pj se le ocurre preguntar si no hay nadie capaz de ayudar al pobre leñador el monje –o él o a cualquiera que se lo pregunten– responderá con un seco y cortante “No”. Sólo más adelante o, en el caso que no lleguen a hacer la pregunta, alguno de los sacerdotes sacará a colación el tema. La respuesta a este interrogante aparecerá más adelante, pero hace referencia a un misterioso ermitaño que habita en las cumbres de Montserrat.

Volviendo al lugar donde se encuentran ahora, Salvador se despedirá de Joana recomendándole que tenga Fe y que rece todo lo que pueda. Ahí reside su mayor esperanza. Tras estas encorajadoras palabras se despedirá de la mujer y regresará al monasterio. Si los pjs optan por quedarse y hablar con ella o esperar que, gracias a la infusión Salvador despierte y así poder hablar con él, es el momento. Lamentablemente para hablar con el leñador deberán esperar a la mañana siguiente. Pero Joana si que se mostrará receptiva a sus preguntas. Podrá explicarles que su marido se encarga de recoger leña en el bosque, ya sea de árboles caídos o cortando él mismo los troncos, que luego lleva hasta el monasterio. Lo que sobra es aprovechado por las gentes del lugar para su propio uso. Que ella sepa no tiene un lugar concreto donde moverse, pero a esa pregunta no puede contestar pues nunca lo ha acompañado en sus quehaceres pues ella ya tiene su propia labor: cuidar de algunos animales y de la casa.

En el supuesto que puedan hablar con Gisbert por la mañana o bien un poco más tarde podrá explicarles algunas cosas interesantes: según les contará empezó a encontrarse enfermo una mañana, mientras se encontraba recogiendo leña. Se levantó por la mañana como siempre, desayunó lo de cada día y salió a trabajar como de costumbre. Anduvo unos quince minutos antes de detenerse y empezar a cortar unos troncos que le parecieron adecuados. Se están realizando unas obras de mejora en uno de los edificios y buscaba un tronco de una altura y grosor determinados. Una vez cortado, entre varios compañeros lo llevarían hasta el monasterio. Fue cuando empezó a golpear el tronco del árbol que tuvo una especie de mareo. Se sentó unos minutos, recupero fuerzas bebiendo un buen trago de vino y luego volvió al trabajo. De nuevo lo mismo, sólo que esta vez perdió la consciencia durante un buen rato. Lo sabe porque cuando se recuperó el sol estaba ya en su cénit. Desorientado regresó a casa. Comió bien, descansó un rato y volvió de nuevo al trabajo. Regresó al mismo punto y empezó de nuevo en el mismo lugar, pero, por una extraña superstición, decidió cortar un árbol prácticamente idéntico al otro. Esta vez la cosa fue peor. Cuando se recuperó estaba en su casa, con Salvador y Joana preocupados a su lado. Alertada por su tardanza, pues ya había oscurecido, dio aviso a varios compañeros que fueron a buscarlo. Lo encontraron caído en el suelo, inconsciente. Lo llevaron de vuelta a casa y corrieron a avisar a Salvador. Éste ignora que mal lo aqueja, lo único que ha podido hacer ha sido prepararle unos brebajes para mitigar los síntomas que lo aquejan, pero ignora la causa. Gisbert ha visto la desesperación en los ojos de Salvador, y sabe que el mal que lo atormenta lo está consumiendo por dentro, pero ignora que ha podido ocurrir. Él prácticamente nunca ha estado enfermo. Cree que hay alguna relación con los árboles que intentó cortar, pero le da miedo decir eso, y únicamente con una Elocuencia por parte de los pjs se atreverá a mencionar tal cosa.

Si le piden a Gisbert que le dejen examinarlo, sacando una tirada de Buscar encontrarán en la parte de la nuca una pequeña herida, restos de lo que sin duda se trata de un diminuto pinchazo. La herida es muy difícil de encontrar por su pequeño tamaño y estar en una zona cubierta de pelo.

Diez árboles y un anciano

Seguramente los pjs no tardarán en querer visitar el lugar donde Gisbert cayó enfermo. Para encontrar el lugar, y puesto que él será incapaz de llevarlos, la única opción es recurrir a alguno de los hombres que fueron a buscarlo. Se trata de los otros dos leñadores del lugar, Manel y Pere Ramon. Son dos hombres de mediana edad, recios, de anchos hombros y fuertes espaldas resultado de su dura tarea.

Si los pjs les explican los motivos para querer ir hasta el lugar no pondrán ningún impedimento y uno de los dos los acompañará, seguramente Manel. Si no explican sus motivos –algo que a todas luces es obvio –deberán sacar una Elocuencia para lograr que les hagan de guía.

Sea Manel o Pere Ramon quien los acompañe, cogerá su hacha y enfilará hacia el interior del bosque cuando los pjs estén preparados. El leñador tomará un pequeño sendero que se adentra hacia el interior de la vegetación. A diferencia de la mayoría de caminos que jalonan la montaña, éste es, hasta cierto punto, bastante recto, con pocos giros y por los que sería bastante factible llevar un tronco de tamaño considerable hasta el monasterio.

Tras avanzar un buen rato llegarán por fin a una pequeña explanada. Allí hay un grupo de árboles que difieren bastante de los que los rodean. Su tamaño es bastante mayor que los de alrededor, tanto en altura como, sobretodo, en grosor. En dos de ellos puede observarse los cortes producidos por el hacha de Gisbert. Si examinan el lugar no encontrarán más huellas que las que han dejado ellos. Mientras echan un vistazo al lugar, unos crujidos de ramas les indicarán que alguien se acerca. Si logran un Escuchar oírán los ruidos cuando aún quien sea esté a una decena de metros. Si fallan la tirada se encontrarán a quien las produce cuando aparezca ya en el pequeño claro.

Se trata de un anciano. Vestidos con una especie de hábito marrón, de baja estatura, larga y blanca melena y barba blanca, apoyándose en un nudoso bastón que le saca un par de cabezas en altura, el hombre se mueve con gracia y agilidad a pesar de haber superado con creces la sesentena.

“¿Qué buscáis en este lugar? ¿Acaso tentáis a la suerte?” Este lugar os está prohibido”.

Tras decir estas palabras una espesa y repentina niebla surgirá de nadie sabe dónde y su figura quedará oculta en cuestión de segundos. Incluso si se abalanzan sobre él allí donde creerán que se encontraba no hallarán más que jirones de niebla.

Y entonces, tras haber desaparecido, la niebla desaparecerá tal como llegó. Si los pjs deciden no hacer nada a los árboles que les rodean no ocurrirá nada. Si por el contrario actúan igual que Gisbert, se encontrarán con una desagradable sorpresa. Los árboles se cerrarán a su alrededor. Las ramas parecerán alargarse y cubrirlos como si de una bóveda se tratara. Las raíces parecen abrirse paso por la tierra y surgir a pocos centímetros de sus piernas, a las cuales se enroscarán impidiéndoles moverse y salir corriendo hasta que logren cortarlas. Las ramas inferiores descenderán desde lo alto para golpearlos desde diferentes lados. Son ocho árboles los que así actuarán, todos los que se encuentran rodeando el claro excepto dos, los que precisamente presentan sendos cortes en su corteza producidos por el hacha de Gisbert. Lo más prudente será intentar salir de allí, enfrentarse a los ocho árboles animados puede ser una locura.

Si no han actuado contra los árboles y con la palma tocan a alguno de los dos heridos notarán algo muy extraño: como un latido, como si algo vivo bombease desde el interior del tronco del árbol. Aquel que logre además sacar una tirada de Irracionalidad notará algo, como un gemido agónico y lastimero, una sensación de auxilio recorrerá todo su ser de arriba a abajo. Si hacen lo mismo con los ocho árboles restantes la sensación será diferente. El bombeo también está presente, pero aquí la sensación es de furia y odio.

Preguntando al leñador que les haya acompañado sobre el misterioso anciano no podrá darles ningún nombre. Nunca lo había visto ni oído hablar de él. Les recomendará que se dirijan a Ferran, el hombre más anciano del lugar.

Ferran es un anciano que ronda la setentena, ni el mismo recuerda los años que tiene. Vive en la misma casa que su hijo y su nuera, Ferran igual que él de nombre y Marta ella. Tienen un hijo que viven en el cercano pueblo de Collbató haciendo las funciones de curtidor. El patriarca, Ferran, está impedido y apenas puede moverse, víctima de los achaques de la edad y de una vida de duro trabajo. Duro de oído deberán alzar bastante la voz y bien claro para hacerse entender. Una vez narrado lo acontecido en el claro de los diez árboles se quedará pensativo un buen rato, tanto que creerán que se ha quedado dormido.

Finalmente, con un suspiro explicará que no sabe de quién puede tratarse, pero que recuerda que cuando era joven diversas habladurías de sus mayores los exhortaban a mantenerse alejados de ese lugar. No sabe el motivo, pero si recuerda que un muchacho que se llamaba Francesc hizo oídos sordos y lo encontraron muerto al fondo del barranco que se encuentra cerca de ese claro. “Les deu llances “ lo llamaban, pero de eso hace decenios. No había oído nada sobre el lugar desde entonces. Y sobre el anciano, lo siente mucho pero desconoce por completo de quien puede tratarse. Tal vez en el monasterio, en su biblioteca, tengan algún libro o pergamino que pueda ayudarles.

Visitando la biblioteca

Para visitar la biblioteca del monasterio deberán conseguir el permiso del prior, Lluçà. No tendrán ningún problema, siempre y cuando sigan las directrices del hermano bibliotecario, Ros de Castellbell. Como en principio los pjs ignoran la situación de la biblioteca serán conducidos hasta ella por otro de los hermanos. De esta forma descubrirán que ésta se encuentra situada en una de las torres del monasterio, accediéndose a ella por una puerta situada justo al lado del edificio principal. Unas puertas dobles de madera con un dintel ornamentado dan acceso a una amplia sala donde ocho mesas con sus respectivas sillas sirven a los hermanos para transcribir o revisar las obras que allí se guardarán. Durante el día no suele haber menos de dos sacerdotes entregados a su labor copista, siempre bajo la atenta mirada de Ros de Castellbell. Éste es un hombre ya maduro, de fuerte carácter y voz grave, nariz aguileña ligeramente desviada a la derecha por unos juegos de juventud demasiado entusiastas y que tuvieron como consecuencia una nariz rota, característica que lo martirizó en su juventud. Ahora, ese detalle le parece totalmente nimio y sin importancia. Cuando le hagan partícipe de sus intenciones y que gozan del permiso del prior asentirá con un leve cabeceo y los conducirá hasta una sala contigua, de igual tamaño a la que se encontraban hasta entonces. Allí les indicará unos estantes repletos de libros y pergaminos. Si los pjs no quieren explicarle lo que buscan se encogerá de hombros y con un “*allà uestedes*” los acompañará hasta la misma sala, pero allí los dejará para que se las arreglen como puedan. Teniendo en cuenta la enorme cantidad de documentos allí conservados puede ser algo casi imposible dar con lo que buscan.

La información que persiguen los pjs se encuentra en un pergamino amarillento que versa sobre personajes destacados en la montaña y recopilado por un sacerdote de Montserrat mismo muerto hace muchos años llamado Terenci Canals. Tanto si le han pedido ayuda como si no Ros de Castellbell les hará una advertencia antes de dejarlos a solas:

“Por ningún motivo deben intentar traspasar esa puerta. Órdenes del prior”.

Y al decir esto señalará la única puerta que se encuentra en la sala aparte de por la que entraron. Una sencilla puerta de madera sin ningún ornamento ni nada destacado, cerrada con llave, una llave que únicamente poseen el prior en su despacho y Ros, el cual la lleva colgada siempre encima bajo los hábitos. Si algún pj sospecha esto último tendrá derecho a una tirada de Buscar para darse cuenta de la tira de cuero que asoma bajo los ropajes del sacerdote. Qué cuelga de ella ya es cosa suya.

Si los pjs pueden examinar los manuscritos con la ayuda de Ros tan solo les llevará unas cuatro horas examinarlos hasta dar con el que buscan, pero para eso deberán poseer un conocimiento mínimo de Leer/Escribir latín, cifrado en un 20%. Para comprenderlo en profundidad ya tendrán que sacar la tirada. Por cada pj que ayude en la tarea y esté capacitado para ello se restará una hora del total. Si no disponen de su ayuda la búsqueda puede alargarse aproximadamente una semana.

Cuando por fin lo tengan encontrarán un manuscrito enrollado sobre sí mismo y atado con una cinta de cuero marrón. Al desplegarlo se encontrarán con un largo escrito que versa sobre una serie de personajes importantes de la historia de Montserrat, desde el Abad Oliva hasta alguien llamado Humbert de Foix, y es este último precisamente el que les interesa. Según las anotaciones, el tal Humbert era sacerdote en un pequeño pueblo al otro lado de los Pirineos al cual llegó desde lejanas tierras. Debido a ciertos problemas no registrados, Humbert fue apartado del sacerdocio y emprendió viaje hacia Montserrat. Durante el camino fue asaltado y robado, aunque finalmente, a pesar de una leve cojera en la pierna derecha a causa del ataque, logró llegar a su destino. Aquí vivió durante veinte años en una cueva situada en realizando penitencia por sus pecados, aunque nadie sabía cuales eran. En la época del reinado del monarca se sabe que salvó al prior de entonces del ataque de un oso situándose entre este y su presa. El oso se levantó sobre sus cuartos traseros, rugió y posteriormente agachó la cabeza, como si aceptase someterse a Humbert. Este episodio fue narrado por el prior a su regreso al monasterio. Cuando fueron a verlo días más tarde había desaparecido, y nunca más lo encontraron. Hay una anotación que hace referencia a un hecho acontecido sesenta años después, algo totalmente imposible a todas luces. Unos niños fueron a jugar al bosque y terminaron en un lugar conocido como “Les deu llances”. Allí,

según contaron más tarde, un anciano de larga barba blanca los conminó a irse de allí so pena de perecer. Todos huyeron asustados excepto uno al cual encontraron muerto al día siguiente al fondo de un barranco. Nadie más, según parece, ha hablado con él, pero son muchas las voces que afirman habérselo encontrado de pie, vigilando expectante entre los árboles para desaparecer al primer parpadeo. Algo que es a todas luces imposible pues hablamos que el tal Humbert tendría entonces más de años.

La única pista de inmediata utilidad que puede extraerse del manuscrito es la cueva donde se supone que Humbert de Foix pasó veinte años de meditación y purificación. Aunque ellos desconozcan la situación de dicha cueva no será muy difícil dar con alguien que pueda ponerles en el camino correcto, es más, tal vez incluso un guía. Lo más probable es que se trate de algún sacerdote del monasterio, y en este caso será el hermano Julià. Si no, el leñador Manel se ofrecerá voluntario.

Segundo encuentro con Humbert

La cueva está relativamente lejos del monasterio, así que deberán prepararse para una buena excursión a través de estrechos y peligrosos caminos.

El tiempo, como durante toda su estancia en la montaña, es desapacible. Muy probablemente una lluvia perseverante los acompañe durante buena parte del trayecto. Al menos la niebla, típica del lugar en estas fechas, desaparecerá durante unas horas.

Continuas subidas y bajadas, senderos embarrados y pedregosos, traicioneros caminos que conducen a peligrosos barrancos serán su compañía hasta llegar a las cercanías de la cueva de Humbert unas horas después.

El sendero se abre a una explanada que va a parar a una pared rocosa, al pie de la cual puede verse una abertura natural en la piedra. De unos tres metros de alto y otros tres de ancho la abertura da entrada a un túnel que se adentra una decena aproximadamente en el interior de la tierra. No se observan signos de estar habitado. Con un Buscar, pero, hallarán restos muy antiguos de comida o ropa desperdigados por el suelo del lugar.

En ese momento, mientras los pjs estén registrando el interior de la cueva una niebla espesa empezará a cubrir nuevamente el lugar. Unas pisadas resonarán en las inmediaciones, y una figura aparecerá a través de la niebla. Efectivamente, se trata del anciano llamado Humbert.

“¿Qué es lo que buscáis en la cueva, vosotros, a quienes la muerte acompaña?”.

Los pjs ya pueden responder lo que quieran que la misteriosa figura contestará lo que sigue:

“Os estaré observando y juzgando. Según vuestros actos decidiré si ayudaros”.

Dicho esto desaparecerá entre la niebla dejando a los pjs con expresión estupefacta y seguramente no muy satisfechos –por no decir otra cosa–.

La muerte de Gisbert

Este lamentable suceso tendrá lugar durante la noche del tercer día tras la llegada de los pjs al pueblo, hayan ya podido hablar con él o no y todo lo que ello comporta. Si no asistieron a la visita de Salvador en cuanto llegaron al monasterio, sin duda habrán sido testigos de sus idas y venidas al pueblo durante los dos días siguientes. Salvador ha hecho continuas visitas al enfermo en un afán de comprender el mal que lo aqueja e intentar curarlo pero, vista su impotencia, se contentará con aliviar su dolor.

Durante la noche del tercer día aquellos pjs que logren sacar una tirada de Escuchar oírán pasos apresurados por los corredores del edificio. Si abren la puerta se encontrarán a varios monjes con andar presuroso por los pasillos, entre ellos Salvador que acarrea nuevamente unos saquitos se supone que repletos de sus estimadas hierbas. Si preguntan a cualquiera de ellos que ocurre les comentarán que han venido del pueblo, al parecer Gisbert está agonizando. Un grupo de cuatro monjes, entre ellos Salvador y el prior se dirigirán hacia su casa. Los pjs son libres de acompañarlos si lo desean.

La noche es fría y una tormenta se ha desatado sobre Montserrat. En el exterior por instantes parece de día cuando brillantes relámpagos se recortan en la oscuridad mientras violentos truenos sacuden los cimientos del monasterio. A la carrera, empapados y congelados hasta el tuétano el grupo llegará ante la puerta de la casa de Gisbert. Al picar les abrirán y en el interior encontrarán a diez personas, todos vecinos, acompañando a Joana y a Gisbert. Un par de mujeres intentan consolar a la pobre esposa mientras los hombres, en un silencio nada halagüeño, les abren paso hasta el camastro donde yace el

moribundo. El prior le pide a Salvador que examine a Gisbert, pero tras un par de minutos este se levantará de su lado y hará un gesto de negación con la cabeza, el cual no pasará inadvertido a Joana que estallará en un nuevo e incontrolable llanto. El prior se acercará y, arrodillándose junto al enfermo, empezará a rezar y le dará la extremaunción. Tras unos minutos, y justo en el instante que un fuerte ruido sacude todo el lugar –y no parece un trueno– Gisbert expirará su último aliento. Joana se abalanza encima suyo llorando copiosamente mientras los monjes prosiguen con sus letanías. Así permanecerán un buen rato hasta que el prior hablará con ella. Por la mañana siguiente enterrarán a Gisbert en el cementerio situado junto a las casas, en un pequeño claro. Asistirá prácticamente toda la comunidad.

El retorno al monasterio será triste y en silencio, ignorantes de la fuerte tormenta que los envuelve. Uno a uno todos los monjes se retirarán a sus celdas para dormir y prepararse para la siguiente jornada.

El entierro y el ciego

El día amanecerá gris y nublado pero afortunadamente ya no llueve. Tras las oraciones pertinentes y tomar un buen desayuno la práctica totalidad de los monjes del monasterio se dirigirán hacia las casas cercanas para desde allí dirigir la comitiva que se encaminará hacia el cementerio. Toda la actividad que normalmente reina en el lugar ha quedado paralizada a causa del entierro de Gisbert y toda la gente se encuentra esperando la llegada de los monjes. En un ambiente frío, ya sea por el clima o la tristeza del momento, tendrá lugar la ceremonia donde los restos mortales de Gisbert se reunirán con la tierra en su morada definitiva. Será una ceremonia breve pero sentida por todos los presentes y, mientras sus más allegados bajan el tosco ataúd de madera a la fosa su mujer no resistirá la emoción del momento y estallará en un mar de lágrimas. Minutos después, con el féretro ya cubierto de tierra, el cementerio irá quedando nuevamente vacío y todos regresarán nuevamente a sus quehaceres diarios. Será entonces, cuando los pjs regresen al monasterio, cuando al entrar reparen en, tal vez, el único monje que no ha bajado al entierro. Se encuentra en la puerta de entrada del edificio principal, apoyado en un bastón esperando el regreso de la comitiva. Se trata seguramente del único monje que no habían visto hasta entonces. Hablamos de un anciano de piel arrugada, espalda encorvada por la edad, faz delgada hasta la exageración, ojos velados por una capa blanca que los cubre, que camina siempre ayudado por uno o dos hermanos. Una vez regresen todos al monasterio será llevado de regreso a su celda, de donde rara vez sale. Incluso hace las comidas en ella, de ahí que difícilmente lo hayan visto hasta ese momento.

Si preguntan por él les explicarán que se trata del pare Guillem y que tiene más de ochenta años. No saben ni cuantos lleva exactamente en el monasterio. Para saber más sobre él deberían hablar con el prior. Intentar hablar directamente con Guillem será inútil, la única opción es que el prior los acompañe y pida a éste si quiere hablar con los pjs.

Respondiendo a sus preguntas, el prior les puede explicar que fray Guillem tiene ochenta y siete años, natural del pequeño pueblo de Hostalric. Lo más llamativo sobre su persona es que fue el primer maestro que tuvo el actual rey, Pere III, ya que se encontraba en la corte sirviendo a su padre Alfons el Benigne y Teresa d'Entença cuando el actual monarca vino al mundo. Ante estas palabras, si Agustí o Bartomeu están con los pjs todavía se mostrarán muy impresionados. Una vez el rey Pere alcanzó los doce años fray Guillem decidió retirarse de la vida mundana y pasar sus últimos años en el monasterio. Por lo que se ha visto su retiro tal vez fuese prematuro, pues de eso hace ya varios años y sin duda podría haber seguido dando un gran servicio a los reyes.

Hablando con fray Guillem

El único lugar donde poder hablar con Guillem es en su celda. Antes que cualquier conversación tenga lugar el prior deberá acompañarlos y pedirle a éste si desea hablar con los pjs. Por supuesto fray Guillem no pondrá ningún impedimento. Mientras el prior le hace la petición al anciano los personajes deberán esperar en el exterior de la celda. Una vez gocen del permiso podrán pasar. El prior les dejará solos, con lo cual podrán hablar con él sin nadie escuchando la conversación.

Fray Guillem puede contarles que entró al servicio de la casa real a raíz de la amistad de su padre, un noble vasallo de la casa condal de Barcelona con el padre del actual rey, a la sazón Alfons el Benigne. Sus primeras funciones fueron de confesor de los monarcas y hombre de su confianza. Incluso hubo momentos que el rey Alfons le pedía consejo, tal era su erudición y sapiencia. Y no es falsa modestia. Cuando Alfons y Teresa tuvieron a su vástago y heredero –en este punto los pjs deberán realizar una tirada de Psicología para notar un leve temblor al narrar este episodio de su vida y así poder sonsacarle más adelante el misterio de los dos hermanos, tal como está referido en el aparatado dedicado a los habitantes del monasterio –él abandonó sus anteriores funciones y pasó a educarlo en cuestiones tales

como la lectura, escritura, matemáticas, historia, etc. Al cumplir los doce años el joven Pere III dejó de estar ya a su cargo y el decidió retirarse al monasterio. Ciertamente que Alfons le pidió que retomara sus anteriores funciones como consejero y confesor, pero su vista estaba ya muy deteriorada y prefirió tomar el retiro antes que continuar con una carga tan pesada.

Si los pjs insisten en el momento de duda de Guillem, este negará cualquier hecho extraño que haya podido cruzar por la mente de los jugadores, sin duda se trata de imaginaciones suyas y en este momento no tiene más que añadir. No será hasta más adelante que el anciano monje les explique todo lo que sabe.

El cementerio violentado

La noche misma tras el entierro del cuerpo de Gisbert un hecho si más no misterioso atraerá la atención sobre el lugar, pero no será hasta la mañana siguiente cuando cunda la alarma. Cuando Joana se dirija a la tumba de su marido a rezar se encontrará con una desagradable sorpresa. La nueva se extenderá rápidamente, llegando temprano a oídos de los personajes. Las voces afirman que el cuerpo del leñador ha desaparecido. Varios serán los monjes que se dirigirán hacia el lugar, entre ellos el prior. Cuando lleguen se encontrarán con que la práctica totalidad de los habitantes del pueblo se han reunido allí. Ante ellos, el agujero que contenía el ataúd donde se depositó el cuerpo de Gisbert está abierto nuevamente. El ataúd está roto, las maderas astilladas y arrojadas alrededor del agujero. Y el cuerpo ha desaparecido. Si se echa un vistazo por los alrededores no se podrá observar ninguna huella, pues los allí presentes sin duda las habrán borrado ya. Si se alejan un poco confiando en encontrar alguna, ampliando el radio de búsqueda, con un Rastrear exitoso determinarán que no hay huellas extrañas, pero si unas marcas muy raras, imposibles de clasificar. Y parecen ir y venir hacia el cementerio, adentrándose en el bosque. Será necesario un nuevo Rastrear para poder seguirlos, aunque bien pronto queda clara cual es la dirección que toman: se dirigen hacia el lugar conocido como Les Deu Llances. Efectivamente, las huellas se detienen allí, al pie del árbol herido por Gisbert. Si alguien coloca la mano encima de la corteza y pasa una tirada de Irracionalidad notará como una sensación de bienestar, un golpeteo rítmico que se transmite por todo el tronco. Además, las heridas de hacha han desaparecido de ambos árboles. Si por alguna razón deciden emprenderla con el árbol, al abrir el tronco hallarán en su interior el cadáver del leñador. Parece como si el cuerpo se fusionara con la madera, pasado a formar parte de ella. Tiradas de Irracionalidad ante tal visión. Además, no hace falta decir que los árboles del círculo no se lo tomarán demasiado bien.

Tercer encuentro con Humbert

No será hasta haber descubierto lo acontecido en el círculo de árboles de Les Deu Llances que Humbert decidirá aparecer por tercera vez ante los pjs. Será de regreso al monasterio cuando uno de ellos, sin que nadie más lo observe, verá la figura del anciano que le hace un gesto con la mano para que se acerque. Se encuentra fuera del camino, entre los árboles, medio oculto por la vegetación. Y aquel que lo vea será el que tenga la Irracionalidad más alta de los presentes. Si decide ignorar su llamada se aparecerá ante el siguiente, y así sucesivamente. Si todos hacen oídos sordos, mala suerte para ellos. Ya se pueden ir dedicando a otra cosa. Si por el contrario deciden acercarse pueden hacerlo todos o sólo quien lo haya visto. En caso de ir todos sucederá algo muy extraño. De repente, mientras avanzan entre la vegetación, ésta parecerá crecer de un modo completamente sobrenatural –tiradas de Irracionalidad ante un suceso tan extraño –y los aislará del que ha sido llamado. Pasados unos segundos, tras perderlo de vista aunque sea el leve tiempo de un parpadeo, habrá desaparecido. Ni pisadas ni nada, como si se hubieran desvanecido en la nada. Por supuesto, cualquier intento de dar con ellos será infructuoso hasta que llegue el momento indicado. Aquel que fue llamado avanzará hacia Humbert para encontrarse de repente solo y aislado entre la vegetación. Frente a él, en el lugar donde estaba en anciano de larga barba y melena blanca, nada, sólo un gran tronco. Pero el personaje notará algo extraño, como una melodía tocada con una flauta que se propaga a través de la espesura. El sonido es muy claro y no será difícil para él seguirlo hasta el punto de origen. Tras avanzar unos minutos el personaje llegará a un claro. Delante suyo se alza una construcción, una pequeña ermita de piedra oculta entre los árboles. De su puerta abierta surge la misteriosa melodía. Cuando se acerque a la entrada se encontrará sentado en el suelo a Humbert, el cual es el autor de la música que lo ha atraído.

“Se bienvenido, tu que te has ofrecido a acompañarme. Siéntate, por favor, siéntate” –comentará Humbert mientras guarda su flauta entre los pliegues de su ropa y señala una silla al personaje. A pesar de lo que pudiera parecer, el interior de la ermita no es frío sino cálido.

“Y bien, ¿qué te trae a ti y a tus amigos hasta la montaña mágica? “

Desafortunadamente, Humbert no se mostrará muy hablador, al contrario, será parco en palabras. Suponemos que el personaje le contará –si no todo si en buena manera –lo que los ha traído hasta aquí y pedirá ayuda al anciano para encontrar al enviado del Pare Josep y saber lo que busca.

“Sabes, yo sé bien de que se trata lo que han venido buscando. Pero, ¿cómo saber que eres digno de ello y en realidad no eres tú a quien el siervo de Guland ha enviado? Una prueba deberéis superar, tú y tus amigos para demostrar que merecéis ese conocimiento”.

El pj ya puede gritar, suplicar o explicarse cuanto quiera. Humbert estallará en carcajadas ante sus intentos si estos se producen. Lo que si notará el pj cuando el anciano habla es un curioso acento, no escuchado hasta la fecha –a menos que el pj hable francés por los motivos que sean, con lo cual podrá identificarlo claramente –.

“Encontrad la casa de Josep. Así demostraréis vuestra pureza y determinación. Si lo hacéis, vendré y os diré aquello que debéis saber”.

Tras decir estas palabras Humbert invitará al personaje a adentrarse en el bosque. Que no se preocupe le dirá, pues irá a parar donde se encuentran sus amigos.

Tal como le ha dicho el anciano, el personaje aparecerá de entre la vegetación allí donde sus compañeros fueron detenidos por los árboles y arbustos. Para hacerlo todo más extraños, mientras que para él ha pasado casi media hora para ellos han sido tan solo unos instantes.

Cuando el pj les explique las palabras de Humbert podrán realizar una tirada de Teología para identificar con éxito la casa como dedicada a Sant Josep. Por supuesto, con Agustí en el grupo o un monasterio lleno de monjes no debería suponer ningún problema identificarlo. Una tirada de Leyendas les permitirá saber que en Montserrat circula la leyenda que sólo aquellos que demuestren su valía podrán encontrar la ermita de Sant Josep, pues esta cambia de lugar constantemente y para llegar a ella hay que demostrar el coraje y la pureza de corazón a lo largo del trayecto.

La ermita de San Josep

Lo más adecuado para emprender tamaña búsqueda sería ponerse en marcha por la mañana, bien temprano. Como la situación de la ermita se supone que es cambiante la dirección que tomen en principio debe ser igual. Lo ideal sería ir bien equipados en cuanto a ropa de abrigo y comida, pero no llevar montura, pues es muy posible que por la mayoría de senderos por los que deban transitar los caballos difícilmente pasen

Hayan escogido el camino que sea, la mañana transcurrirá apaciblemente dentro de lo que cabe. A un cielo encapotado y un constante viento habrá que añadir el sonido del bosque que los rodea. Cuando hagan un alto para comer, mientras están sentados tranquilamente, unos pasos que se acercan se escucharán por el camino. Se trata de un hombre de unos cuarenta años, con las ropas roídas y sucias debidas al constante uso. Se presentará como Francesc, un viajero que se dirige a Montserrat para realizar una penitencia. A raíz de la peste su mujer estuvo a punto de morir y el prometió que si se salvaba él realizaría el peregrinaje hasta el santuario. Como sobrevivió ahora cumple su promesa. Es comerciante de vinos y ahora que su hijo tiene edad ha dejado el negocio en sus manos, allá en Vilafranca, mientras él iniciaba su peregrinaje. Si alguno de los pjs logra una tirada de Buscar verá como bajo las ropas del hombre asoma una gran bolsa. Se trata de los ahorros del comerciante, lleva un total de ochenta monedas de oro. Si por cualquier casual les da por hacerse con su bolsa ya se pueden ir despidiendo de encontrar la ermita, al menos mientras quien la haya cogido o haya tenido algo que ver permanezca en el grupo. Si por el contrario siguen su camino sin haberlo importunado podrán proseguir su búsqueda de la ermita. El resto del día transcurrirá sin más contratiempos. Pero cuando sea de noche será cuando tengan la siguiente prueba. Mientras están acampados, después de cenar y ya durmiendo –si no todos si la mayoría, pues supondremos que habrán dejado a alguien montando guardia –el que esté despierto oír un grito que resuena con gran fuerza. Los dormidos tendrán derecho a una tirada de Escuchar con un -20%. El grito que han oído parecía provenir de una garganta humana y, además, no muy lejos de donde se encuentran. Si se dirigen hacia allí no deberán avanzar más que una cincuentena de metros. Allí encontrarán un hombre rodeado por un par de lobos. Éstos, cuando vean acercarse al grupo de personajes se ocultarán entre la vegetación perdiéndose en la oscuridad. Cuando se acerquen verán un joven de unos veinte años con un carcaj de flechas a la espalda y un arco roto junto a él, además de un cuchillo en su cinto. Tres

grandes heridas, una en la cara, otra en el abdomen y una tercera en una pierna muestran la violencia con que ha sido atacado. El infeliz respira entre jadeos, mientras con voz entrecortada intenta decir algo pero que es totalmente ininteligible. A todas luces se trata de un cazador que ha sido demasiado imprudente. Una tirada de Primeros Auxilios permitirá hasta cierto punto estabilizarlo, pero cualquiera que saque la tirada o bien una de Medicina se dará cuenta que necesita atención inmediata o morirá debido a la herida abdominal. La única opción es llevarlo al monasterio o a algún pueblo cercano donde puedan atenderlo. Eso, pero, significará que su tentativa de encontrar la ermita deberá esperar. O eso creen ellos, pues se encuentran ante otra prueba. Aquellos que opten por seguir el camino ya se pueden despedir de encontrar la ermita. Los que decidan acoger al moribundo y llevarlo a cuestas mientras buscan un cirujano encontrarán al anciano ante ellos.

“Deteneos. Entregadme su cuerpo. Yo me ocuparé de él”.

Supondremos nuevamente que los pjs le entregan el cuerpo, de lo contrario se verán envueltos en la niebla más solos que la una en medio del bosque, y adiós ermita. Si le entregan el cuerpo del cazador Humbert sonreirá mientras se marcha en la oscuridad para terminar desapareciendo en la niebla.

Nada más ocurrirá en lo que queda de noche, ni por la mañana siguiente.

Será a media mañana cuando el grupo llegue a una bifurcación. Hay dos caminos. Uno es muy ancho, llano, con tierra lisa libre de vegetación. El otro es estrecho, en ascenso, pedregoso y con los árboles y arbustos invadiendo la calzada. A unos diez metros la niebla oculta el resto de ambos senderos. Cojan el que cojan, si una vez se adentran en la niebla deciden dar media vuelta no verán la salida, su única opción será seguir adelante. Y otro detalle a tener en cuenta, cuando entren en la niebla se encontrarán solos, aislados del resto. Si cogían la mano de alguien se encontrarán agarrando el vacío, si iban atados la cuerda estará suelta, etc.

Si cogen el sendero ancho: Una vez entren en la niebla el camino seguirá igual de ancho durante un centenar de metros, con ligera pendiente y alguna que otra curva. Mientras avanzan, al pasar esta distancia verán unos puntos amarillos que se forman a través de la niebla. Serán dos pares para cada uno de los pjs. Un gruñido animal les señalará que lo que les espera no es demasiado amistoso. Pero antes de llegar verán a un par de metros un pequeño sendero que parece rodear a lo que hay delante. Si en algún momento alguno de los pjs realiza una tirada de Leyendas o Memoria si ya la había oído recordará que la que hace referencia a la de Sant Josep hacía hincapié en la valentía, además de los puros de corazón. Si cogen el desvío se encontrarán a la salida del monasterio, donde termina la niebla; lo mismo les ocurrirá a los que fallen en cualquiera de las otras pruebas y la niebla esté presente. Los que hagan de tripas corazón llegarán a la altura de los lobos. Estos se los quedarán mirando mostrándoles los dientes con actitud amenazante. Si el pjs en cuestión logra pasar una tirada de Irracionalidad los dos lobos se apartarán dejándole el camino libre. Si la falla los animales se le lanzarán encima, teniendo que vencerlos en combate. Si por lo que fuera muere se despertará frente al monasterio, mientras la niebla se disipa a su alrededor. Si logra vencer la prueba podrá seguir camino, donde unos cincuenta metros más adelante volverán a juntarse los senderos. Por cierto, salirse del sendero por cualquier lugar supone aparecer justo enfrente al monasterio.

Si cogen el sendero estrecho: Tal y como vieron antes de entrar en la niebla el camino es estrecho y fatigoso de transitar. Tras andar unos cien metros en una pendiente en ascenso ininterrumpido llegarán a una pared vertical. La única forma de ascender será pasar unas tiradas de Tregar, tres en total. Pero si el pjs pasa una tirada de Irracionalidad verá como a un lado, hasta el momento cubiertos por la niebla, hay unos agarres escarbados en la roca que permiten un ascenso más sencillo, sumando un 50% a la habilidad de Tregar. Si cae en la primera tirada no pasará nada, tan solo un pequeño moratón. Si cae en el segundo sufrirá daño por un total de 2D8 generales sin contar armadura. Si cae en el tercero caerá inconsciente y aparecerá frente al monasterio, retornando a la consciencia cuando la niebla se disipe. En los dos primeros casos podrá volver a intentarlo, en el tercero, obviamente, ya no. Una vez logre tregar por la escarpada pared llegará a un punto donde el camino parece continuar en un suave ascenso. Diez metros después se une nuevamente con el sendero ancho formando un único camino.

Tras superar las pruebas los que lo hayan logrado llegarán a una explanada. Con árboles a ambos lados, el centro está ocupado por una pequeña ermita construida en piedra. Al fondo hay una pared rocosa que asciende perdiéndose su cima entre la niebla. La ermita tiene una nave central con una pequeña ala en su parte derecha. Una quietud a todas luces sobrenatural reina en el lugar. No se oye ningún ruido: ni animales, ni el vaivén de las hojas de los árboles, ni el ulular del viento.

Al entrar en la ermita verán que está a oscuras, únicamente iluminada por la luz que entra por la puerta y a través de una ventana situada en su parte izquierda. No hay bancos donde sentarse, ni altar, ni velas que puedan encenderse ni nada. Únicamente aquellos que pasen una tirada de Racionalidad verán algo: en el centro de la nave central, en el suelo a media altura encontrarán un martillo y un cincel. Por el momento desconocerán que utilidad pueden darle, pero siendo lo único que hay en la ermita sin duda está destinado para ellos. En el caso que nadie pase la tirada de Racionalidad el Dj puede pedir una tirada de Suerte. Si eso también falla los pjs deberán arreglársela más adelante sin

Cuando salgan de la ermita la niebla cubre nuevamente todo el lugar, una niebla que ha ido descendiendo poco a poco hasta que la construcción de piedra no sea más que una sombra y llegue a desaparecer por completo.

Andando de nuevo a través del bosque terminarán saliendo prácticamente a las puertas del monasterio, aunque no sabrían decir como lo han hecho. Si quieren hablar de nuevo con Humbert lo que tendrán que hacer será viajar nuevamente a la cueva donde vivió durante años.

Si algún pj realiza una tirada sobre el martillo y el cincel lo único que funcionará será Conocimiento Mágico. Con la tirada sospechará que ambos sirven para romper algo forjado con magia, algo que de otra manera será imposible, pero parecen totalmente inútiles en su estado actual. Los dos parecen lisos, sin ninguna marca ni señal.

Cuarto encuentro con Humbert

Con el martillo y el cincel en su poder los pjs deberían dirigirse hacia la cueva. Recordando el camino que siguieron anteriormente no tendrán problemas en volver a dar con ella. El lugar vuelve a estar cubierto por la niebla, y Humbert aparecerá a través de ella.

“Y bien amigos, parece que al final conseguisteis lo que buscabais”.

Si los pjs le preguntan por la utilidad del martillo y el cincel Humbert se encogerá de hombros.

“Eso ya lo descubriréis a su debido momento. Me dejáis verlo”.

Si los pjs se lo entregan el anciano lo sopesará con sus manos y ambos objetos parecerán brillar por un instante. Luego se los devolverá. Sorprendentemente los pjs verán cómo estos han cambiado de forma evidente. La superficie del martillo y la punta metálica del cincel presentan unos símbolos grabados en su superficie. Cualquiera que realice una tirada de Conocimiento Mágico se dará cuenta que ambos presentan ahora una fuerza en su interior de la que antes carecían. Tal vez ahora sí que puedan llevar a buen fin su cometido.

Cuando le pregunten sobre lo que ha venido a buscar el enviado del padre Josep y de quien se trata Humbert responderá:

“Desconozco quien es el enviado, pues permanece oculto a mi visión. Ahora bien, lo que ansía y que vosotros debéis hallar antes que él se encuentra en el monasterio, su secreto mejor guardado. Tal vez debáis saltaros algunas normas para dar con el camino que lleva hasta él, pero cuando lo encontréis volveremos a vernos. Es todo cuanto puedo deciros de momento”.

Nuevamente Humbert volverá a desaparecer entre la niebla haciendo inútil cualquier gesto de los pjs por seguirlo.

El libro oculto

Tras las palabras de Humbert no deberían quedar muchas dudas entre los pjs que lo que buscan se encuentra tras la puerta cerrada con llave de la biblioteca. Lamentablemente para ellos el prior no les dará permiso para acceder hasta allí, así que deberán buscar otra manera. Una llave, como dijimos, se encuentra en su despacho. La otra la lleva siempre encima Ros de Castellbell colgando de un cinto en su cuello. Sin la llave sería necesaria una tirada crítica de Forzar Mecanismos. Además, la biblioteca debería estar vacía, lo cual sólo sucede entre Completas y Matines, es decir, de noche.

Suponiendo que logren hacerse con la llave o bien forzar la puerta, ésta dará paso a una estancia cuadrada con las paredes vacías, todas excepto una. Unas escaleras al fondo conducen al piso superior de la torre. Ascendiendo por las escaleras se llega al piso superior, el cual si que dispone ya de libros. Es más, todas

las paredes están repletas de ellos, miles, entre libros y pergaminos. Además, una única mesa con una silla cumple la función de escritorio.

Sin duda una tarea ardua y laboriosa, de días, para encontrar lo que se busca sin ninguna referencia. Además se darán cuenta claramente que no parecen seguir ningún orden en su ordenación, algo a todas luces fuera de lugar en una biblioteca como esta. Con una tirada de Suerte caerán en la cuenta que tiene que haber algún código en su ordenación, y este tiene que estar anotado en algún sitio. Con una tirada de Buscar y otra de Leer /Escribir latín darán con él. Un libro con el lomo en blanco excepto por una anotación, Códice Castellbell. La referencia al lugar de nacimiento del bibliotecario debería ser la pista definitiva.

Abriendo el libro se encontrarán con un verdadero galimatías en varios idiomas. Para interpretarlo necesitarán latín, català y griego y una de teología final. Hay toda una serie de referencias escritas originariamente en català, éstas dan como resultado una en latín y a su vez una final en griego. Si no dominan alguno de los tres idiomas necesitarán dar con algún libro que les sirva a modo de traducción para interpretar las claves, y eso lo encontrarán en el piso inferior, en los libros normales. Como estos están ordenados de forma relativamente normal, una tirada de Buscar y otra de Leer /Escribir latín serán suficientes.

Para poder desentrañar las claves necesitarán tres tiradas para cada una, hay ocho en total. Cada clave les llevará quince minutos, cinco para cada tirada de català, latín y griego, pero si han de recurrir a los libros del piso inferior se deberán añadir otros quince más. Un crítico reducirá el tiempo a la mitad, una pifia lo doblará además de significar que deberán volver a iniciar el proceso de toda la clave.

Además, al final de cada clave habrá que resolver una tirada de teología en griego, la cual les dará la clave para interpretar como están colocados los libros. Si saben griego y tiran únicamente por teología, no tardarán más de cinco minutos en dar con la respuesta. Si han de recurrir nuevamente a los libros del piso inferior se añadirán quince más en total por cada clave.

Una vez tengan las claves –y que seguramente les habrá llevado casi toda la noche, aunque sin ellas pueden tardar casi una semana –el siguiente paso sería saber que buscar. Según Humbert se trata del secreto mejor guardado de la montaña.

Con las claves en la mano y una tirada de Buscar podrán encontrar un libro cuyo título hacer referencia al Templo de Salomón y el mayor de los secretos. El libro en cuestión no tiene autor, sus páginas están en blanco excepto unas con una serie de dibujos a doble hoja y un texto. Según la primera ilustración y el texto se ve al prior de Montserrat, en fecha indeterminada, recibiendo un cáliz de manos de un caballero templario llamado, según el texto, Julien du Roc. Si quien examina la ilustración saca un Buscar le parecerá que la figura la ha visto antes (efectivamente, se trata de Humbert). En la segunda ilustración aparece representada la montaña mágica. En la tercera aparece lo que asemeja a una gruta donde se ve a un monje con las ropas de prior, de espaldas, colocando el cáliz en un pedestal. Desafortunadamente no hay ninguna anotación que de referencia del lugar donde puede estar la gruta que alberga tan maravilloso objeto.

El misterio de la montaña

Una vez los pjs hayan averiguado cual es el secreto que alberga Montserrat sólo les queda descubrir cómo llegar hasta él. Hay dos opciones, hablar directamente con el prior o buscar a Humbert.

Si se dirigen al prior éste se negará a mostrarles donde se encuentra el cáliz, no habrá tiradas, ni la presencia de Agustí ni nada que lo convenza.

Si van directamente a buscar a Humbert éste les explicará que no puede revelar el escondrijo del grial pues prometió no hacerlo. Si logran traer al prior intentará convencerlo para que él se lo diga. Por ningún motivo él entrará en el monasterio, deberán traer al prior a su cueva.

Convencer al prior no será sencillo, deberán pasar una tirada de Elocuencia o utilizar muy buenos argumentos para hacer que los acompañe. Si lo logran podrán dirigirse rápidamente hacia el lugar donde los espera el antiguo templario. A medida que se acerquen la niebla, típica de la montaña, hace nuevamente acto de presencia. Aquel personaje que logre sacar una tirada de Escuchar se dará cuenta que poco a poco los sonidos animales del bosque han ido cesando lentamente. Una sensación ominosa se ha ido apoderando de todo el bosque, como si algo estuviera a punto de ocurrir. Finalmente el grupo llegará ante la cueva donde habita Humbert.

“Sed bienvenidos, amigos. Prior. Es un placer verlo dignarse a visitar mi humilde morada –comentará con sarcasmo Humbert”.

“Bien, anciano. ¿Qué es lo que quieres?”

“Escuchad atentamente lo que estos hombres tienen que contaros. Sus revelaciones son turbadoras”.

Humbert animará a los pjs que, si no le habían contado al prior todo lo acontecido hasta la fecha lo hagan en este momento. A pesar de lo que puedan decir el prior contestará:

“Es muy interesante lo que habéis contado, pero ¿cómo puedo saber yo que es verdad? ¿Qué sois quienes decís ser y no enviados de ese párroco corrupto?”

“Ah, Llucià. ¿Cómo puedes dudar? Ellos han encontrado la morada de Sant Josep. Sólo alguien enemigo del maligno puede hacerlo. ¿Sigues dudando acaso? Quizás dudes de Humbert de Foix, pero...”

Cuando Humbert exclame estas palabras abrirá su hábito y mostrará bajo las ropas marrones un traje blanco con la cruz templaria.

“...dudarás acaso de Julien du Roc, aquel que trajo hasta aquí el sagrado cáliz?”

Ante estas palabras el prior se postrará ante la figura del templario, resplandeciente en su majestuosidad y misterio.

“Pero...pero, no puede ser... Eso significaría que sois...”

“Así es, padre, soy yo, a pesar de los años transcurridos. Y ahora, explicad a estos hombres donde pueden encontrar el cáliz pues mi juramento me impide revelarlo.”

“Está bien. En los subterráneos de la capilla. Bajo el altar, allí un pozo conduce a unos túneles. Allí se encuentra el Grial. Pero para accionarlo deben presionarse unos resortes en un orden determinado, ¿cierto, Humbert?”

“Segundo, cuarto, tercero y primero. Cualquier error inutilizaría el paso. Dice la tradición que únicamente quien lo entregó lo conoce.”

“Pero, es una leyenda, o eso creía. Así, uno solo no podía hacerse con él, quien lo entregó y quien lo recibió eran necesarios”.

“Ya veis que no es una leyenda. Y ahora amigos, id y cogedlo. El uso que debáis darle lo sabréis cuando llegue el momento, así que será mejor que...”

Justo en ese momento algo atravesará el cuello de Humbert. La roja sangre brotará como una cascada de la mortal herida mientras un gorjeo ininteligible escapa de sus labios. De la herida surgirá una especie de punzón mientras la figura del templario se alza varios centímetros del suelo. De entre la niebla que envolvía el lugar surgirán dos figuras. Una, un olocanto. La otra, quizás un conocido de los jugadores. En caso de haber algún pj de los que jugaron la primera parte que poseyera conocimientos mágicos será aquí donde aparecerá. Mientras las ramas del olocanto acaban de destrozar el maltrecho cuerpo del anciano la otra figura, a todas luces el enviado del Pare Josep avanzará unos pasos.

“Saludos. Por fin, el secreto de Montserrat a mi alcance. Años de espera hasta lograrlo, y ahora por fin su localización está en mi poder. Sólo algo se interpone entre el Grial y yo. Pero ahora voy a remediarlo”.

A una señal del enviado el olocanto atacará a los pjs mientras éste desaparece entre la niebla. Para llegar a él antes que se pierda deberán esquivar al olocanto. Si fallan la tirada lo perderán, pero si lo logran, tiradas de Correr enfrentadas para seguirlo. Si el enviado se ve perseguido se detendrá y se enfrentará a sus perseguidores, especialmente si ve que tiene las de ganar.

El enviado

En caso de ser un personaje que jugó la primera parte de la campaña sus habilidades y características se mantendrán pero con una serie de modificaciones. Si por el contrario no participó en ella sus estadísticas serán las que siguen

Si han logrado atrapar al enviado y vencerlo tendrán ya vía libre hasta el altar en la capilla siguiendo las instrucciones de Humbert y el prior. Si no ha sido así cuando lleguen se encontrarán el túnel abierto. El camino está explicado ya en el apartado correspondiente, así que aquí no entraremos en detalle.

Si vencen al enviado: Cuando le asesten el golpe definitivo el enviado caerá al suelo exclamando

“Lo siento mi Señor. Os he fallado. Malditos, saboread vuestro triunfo momentáneo. El grial es vuestro, pero considerad muerto a vuestro rey.”

Tras su muerte tendrán camino libre hasta el monasterio. Allí, al entrar en la sala donde se encuentra el grial, encima de una columna de piedra de un metro de altura descansa la copa. Podrán acercarse y cogerla, pero entonces descubrirán que no están solos. Una figura, una niña, se encuentra a su lado, alguien que no habían visto hasta ese momento.

“¿Eres digno de simplemente tocarlo?”

En ese momento, la niña parecerá irradiar una luz blanca como si fuera la del sol, una brillantez cegadora. Todos los allí presentes quedarán cegados unos instantes. Y entonces todos ellos deberán realizar una tirada de Racionalidad. Quien obtenga el mejor resultado se encontrará, al recuperar poco a poco la vista, con el cáliz en su mano. Aparentemente se trata de una copa normal, pero quien la sostenga notará en su brazo una sensación extraña, difícil de definir.

El prior se les quedará mirando y les dirá:

“El cáliz. Tres usos podéis darle. Cuando llegue el momento lo sabréis. Luego, una vez cumplido su cometido debe ser devuelto aquí. En caso contrario, el infierno se abriría para vosotros.”

Si no han vencido al enviado: Cuando entren en la capilla encontrarán el camino hacia la gruta despejado. Con un Escuchar oirán unos pasos que resuenan a lo lejos. Descendiendo por el pozo y avanzando por el túnel llegarán finalmente a la gruta donde descansa el cáliz. Allí, al fondo, el enviado junto al Grial. Con una sonrisa alargará su mano e intentará coger la copa. En ese momento se darán cuenta que no están solos. Una niña se vislumbrará entre las sombras, al fondo de la estancia. Y una voz resonará

“¿Eres digno de simplemente tocarlo?”

Una luz blanca irradiará de su figura cegándolos a todos. Al recuperar lentamente la vista verán como la figura del enviado se va marchitando lentamente. Con gesto de horror observará sus miembros ajarse y descomponerse. Su rictus mudará a una expresión de odio y exclamará:

“¿Creéis que habéis vencido? Yo he fallado, pero no mi amo. Considerad muerto a vuestro rey”.

Tras estas palabras su cuerpo terminará de ajarse y se irá desmenuzando lentamente hasta formar sólo una capa de cenizas en el suelo. Una vez ocurrido esto verán como el cáliz sigue estando en su sitio. A partir de este momento la escena continúa como en el apartado anterior, con la voz resonando en sus oídos.

La última revelación

Con el cáliz en su poder su siguiente parada debería ser o bien Barcelona o bien regresar a Peralta a intentar deshacer el mal allí iniciado. Si las palabras del enviado son ciertas los planes del Pare Josep son las de atentar contra la misma vida del rey Pere III, así que la decisión debería ser clara. En el monasterio les pertrecharán para el viaje, pero antes de partir el prior pedirá a los pjs que lo acompañen pues alguien

quiere hablar urgentemente con ellos. Esta escena tendrá lugar únicamente si los pjs no han averiguado con anterioridad lo que fray Guillem esconde en su interior, su secreto.

Si no es así, el mismo prior acompañará a los pjs hasta la celda donde descansa el anciano. Tras hacerlos entrar en la pequeña habitación y anunciar al invidente monje la presencia de los pjs, saldrá y los dejará a solas para hablar con él. En el supuesto que no hubiesen aún mantenido ninguna conversación con él, éste les hará una pequeña explicación de quien es, más o menos lo mismo que les explicó en el diálogo referido en un punto anterior, para luego proseguir con lo que aquí sigue con las inevitables variaciones.

“Sed bienvenidos a mi humilde morada. Veréis, le he pedido al prior que os avise pues hay algo que quiero contaros. Él me ha explicado quienes sois y el motivo que os ha traído aquí. Hay algo que me corroe el alma y que necesito contar a alguien antes de dejar este mundo. Como ya os dije, fui el tutor del joven rey Pere cuando aún éste era un niño, pero lo que he de explicaros es anterior. De hecho, hace referencia a la noche en que nació. Él, y su hermano. Si, ya sé que el rey sólo tiene que es X años que él. Pero eso es lo que todo el mundo cree. Esa noche, la de su nacimiento, no vino solo al mundo. Su madre dio a luz a gemelos, y Pere fue el mayor. Tuvo un hermano que nació minutos más tarde y al que pusieron el nombre de Josep. Pero su nacimiento no fue una buena noticia, o eso pensó su padre, Alfons. El rey creyó, acertadamente o no, que la llegada de Josep podría poner en problemas al reino en un futuro cercano. No sería la primera vez que las envidias colocaban al borde de una guerra interna a un reino, así que tomó una decisión. Entregó al pequeño de los gemelos a un monje para que lo enviara a un monasterio de su confianza y allí lo educaran, siempre ignorante de su verdadero linaje. Si, el Pare Josep es sin duda el hermano gemelo del rey. Mi corazón así me lo dice. Pero, ¿cómo llegó a enterarse de ello? Eso lo ignoro. ¿Y quién hizo de un monje como él alguien versado en la magia negra, capaz de hacer pactos con el diablo? También lo ignoro. ¿Tal vez el mismo demonio? Esas son preguntas para las que no tengo respuesta. Pero sobre lo que os he dicho, estoy convencido que cuando encontréis a Josep sabréis si estoy en lo cierto o no. Y podéis apostar vuestra vida que así es”.

Esto es todo lo que en principio fray Guillem les explicará, lo cual ya es bastante. Y sin duda habrá ayudado a aclarar muchas cosas. Ahora ya es cosa de los pjs partir rápidamente hacia Barcelona e impedir la muerte del rey.

Sardenya

En Barcelona

Abandonando la montaña sagrada los pasos de los pjs deberían dirigirse rápidamente hacia Barcelona pues si las palabras del enviado son ciertas la vida de Pere III está en peligro. El tiempo apremia y si Bartomeu aún permanece con el grupo no descansará hasta llegar a la ciudad. Estamos todavía en invierno, así que el clima estará en concordancia. Los caminos estarán poco transitados, embarrados hasta los tobillos, aunque al irse acercando a Barcelona el número de gente con la que se crucen irá en aumento. Cuando a lo lejos aparezcan ya las murallas de la ciudad serán numerosas las personas que se encuentran en los caminos, tanto entrando como saliendo de ella.

No tendrán ningún problema para traspasar las puertas de la muralla ni tampoco cuando lleguen al Barri Reial en el supuesto que o bien Agustí o bien Bartomeu aún estén con ellos. A su llegada al palacio suponemos que lo primero que harán será solicitar ver al monarca, aunque Bartomeu puede indicarles que eso será complicado. Antes deberían hablar con Bernat de Cabrera, el cual si que puede autorizarles a ver al monarca. Reunirse con Bernat no será complicado, y un sirviente los acompañará a las dependencias donde trata sus asuntos.

Unas dobles puertas de madera protegidas con un soldado de la guardia real dan paso al despacho del de Cabrera. Éste se mostrará encantado de verles y, tras invitarlos a sentarse, ordenará que les traigan algo de beber. Una gran mesa con seis sillas así como un armario repleto de pergaminos es todo el mobiliario de la habitación. El mismo Bernat se encontraba rodeado de papeles.

Cuando los pjs le cuenten lo ocurrido se mostrará más que alarmado. Dejará que el grupo le cuente todos los detalles de su aventura pero cuando le pidan ver o avisar al monarca les contestará que es imposible. Pere III se encuentra en estos momentos rumbo a Cerdeña, si es que no ha llegado ya. Hay en marcha una expedición militar y el rey partió hace unos días. Él mismo debe partir al día siguiente para unirse a la comitiva.

Dada la gravedad de la situación Bernat se quedará pensativo unos instantes antes de resolver que los pjs deberán acompañarlo en su barco al día siguiente rumbo a Cerdeña donde podrán referirle al rey lo acontecido. Eso sí, para esa noche ordenará que duerman en buenas camas y se harten con una buena cena en palacio. Lo acompañarán a las ocho y allí podrán tratar con más detalle todo lo ocurrido desde que partieron a inicios de enero y, entre bocado y bocado, comentarán que hacer ante la amenaza vertida contra el rey y como actuar. Por supuesto, a ellos que se han enfrentado al maligno y sus secuaces Bernat los escuchará y valorará su opinión, pero la decisión definitiva será la suya.

También durante la cena los pondrá en antecedentes sobre la expedición militar del rey sobre tierras sardas, algo que seguramente a la mayoría de pjs, poco dados en temas militares, les vendrá grande y difícilmente les interesará. Por lo que no deberán preocuparse será por la cena. Hace tiempo –de hecho desde que comieron en palacio la vez anterior –que no se llenaban el estómago tan a gusto. Tras departir y vaciar los platos Bernat se despedirá de ellos. El barco en el que viajarán partirá a las nueve del muelle así que deberán descansar y coger fuerzas.

Los pjs serán conducidos hasta sus aposentos en un edificio anexo al palacio real. Agustí aprovechará para ir a hablar con sus superiores mientras Bartomeu va a visitar a su familia. Siempre suponiendo que ambos sigan vivos, claro.

A la mañana siguiente, tras un copioso desayuno, Bernat de Cabrera vendrá a buscarlos para comunicarles que todo está dispuesto para dirigirse hacia los muelles. En el patio de armas los están esperando un grupo de veinte soldados que los acompañarán a través de las calles de la ciudad hasta el muelle por El Carrer de la Ciutat.

Al llegar se encontrarán con una gran actividad. Hay marineros corriendo en todas direcciones, soldados subiendo por las pasarelas a los navíos, caballos inquietos piafando al dejar tierra firme para sentir bajo sus patas el suave vaivén de los bajeles. Los últimos barriles son llevados a las bodegas mientras los curiosos se detienen un instante en los muelles para echar una ojeada a las naves a punto de partir.

Los pjs irán en la misma nave que Bernat, el cual tras subir a bordo saludará al capitán de su navío, Amat de Queralt, presentándolo al grupo. Tras unos últimos minutos para terminar de prepararlo todo Amat dará la orden y lentamente la flota de seis naves abandonará los muelles acompañados de una nube de gaviotas, dejando atrás la ciudad de Barcelona que poco a poco se perderá en el horizonte.

Los dos hermanos

El viaje será tranquilo y sin ningún contratiempo. La soldadesca holgazanea a bordo dejando pasar los días entre juegos y canciones, aunque a medida que la pequeña flota se vaya acercando a Cerdeña la inminencia del combate se irá palpando en el ambiente, y las canciones de marinería y soldadesca dejarán paso a semblantes serios y expectantes.

Con mano firme Amat de Queralt dirigirá a los seis barcos en dirección al puerto del Alguer, lugar donde desembarcaron las tropas de Pere III. Ya desde la lejanía serán visibles el resto de las naves que conforman la flota catalana.

Al llegar a puerto serán recibidos por un soldado el cual dará la bienvenida a Bernat de Cabrera y sus acompañantes. Saludará especialmente a Bartomeu en caso que éste aún se encuentre con el grupo. De no ser así se mostrará muy apenado, pues se trata de Jofre, su hermano, también al servicio de Pere III y uno de los hombres que comandan las tropas catalanas. Éste les explicará que hasta el momento tan solo ha habido pequeñas hostilidades, nada serio, y que el rey les espera en el campamento que se ha montado cerca de allí, en las inmediaciones de la ciudad.

Merced a unas monturas el viaje será rápido y en poco tiempo se encontrarán en presencia del monarca.

Pere III les recibirá muy sonriente. La campaña hasta el momento va sobre ruedas, así que nada turba su ánimo. Les irá presentando a sus acompañantes, desde un confesor –el padre Robert de Tremp –hasta su cronista oficial –Ramon Muntaner –o sus generales al mando, entre ellos Jofre, a quien ya conocen. Allí también se encuentra Alfons d'Arséguet, quien en el supuesto que los pjs fallen las tiradas pertinentes de Teología o semejantes más adelante podrá serles de ayuda.

En su tienda preparada especialmente para él serán invitados a comer y así podrán ponerle en antecedentes de todas sus andanzas desde que partieron rumbo a Peralta hace ya semanas.

En una larga mesa, con el rey al frente, los pjs podrán degustar exquisitos manjares que, en el ambiente de guerra que los rodea, parecen fuera de lugar. Durante el transcurso de la velada podrán poner en antecedentes a Pere III de todo lo ocurrido. Ante la mención del nombre del Pare Josep negará cualquier conocimiento al respecto, lo cual es cierto. Sobre la posibilidad que algo a alguien amenace su persona se mostrará confiado. Rodeado de sus tropas, con guardias siempre a la entrada vigilándolo, nada puede hacerle daño. Es más, retará al tal padre Josep a tan siquiera intentarlo. Teme más a las flechas sardas que a las maquinaciones de un brujo de tres al cuarto. Por la expresión de Bernat de Cabrera verán que éste no comparte las opiniones de su rey.

Si los pjs mencionan que el Grial viaja con ellos les pedirá que se lo enseñen, es más, incluso que se lo entreguen. Si así lo hacen estallará en carcajadas pues, según sus palabras, con el Poder de Dios de su lado no habrá nada ni nadie que pueda hacerle frente. Será muy obvio que una especie de energía nueva se ha apoderado de él.

Si el Grial está en sus manos, o bien tras la comida, Pere III los despedirá a todos para retirarse a descansar.

Ya en el exterior los pjs podrán hablar con Bernat y Jofre, a los cuales se unirá Muntaner. Tanto el primero como el segundo se mostrarán extremadamente preocupados por las amenazas de los seguidores del Pare Josep. Jofre prometerá doblar las guardias y así impedir que nadie no deseado se acerque.

Pero al parecer sus deseos serán infructuosos. De repente, un grito resuena del interior de la tienda. Los dos guardias penetran en su interior rápidamente. Cuando lo haga el grupo se encontrarán a los dos guardias muertos y un par de criaturas a las que ya vieron con anterioridad, dos cynocefalos, frente a ellos. Al fondo de la tienda verán como un cuerpo yace inerte en el suelo con la cabeza vuelta hacia el lado contrario donde se encuentran ellos, de forma que no verán de quien se trata. A su lado, una figura que no habían visto hasta entonces. La figura avanzará hasta quedar a la misma altura que las luces, de forma que podrán ver que se trata del monarca, Pere III. Pero, ¿seguro? Entonces repararán en un detalle. La figura caída lleva las ropas que llevaba el rey cuando se despidieron de él, mientras que quien se encuentra de pie viste los ropajes de un monje.

Pero quien se encuentra de pie podría pasar por el mismo rey. Su misma cara, su misma altura, pero con una diferencia. El brillo de locura que anida en sus ojos. Va vestido con una túnica de sacerdote y alzando su rostro hacia los pjs les dirá:

“Se ha hecho justicia. Él me impidió tener lo que era mío. Ahora, yo tomo lo que es suyo. Primero su vida, y después su tierra. La grieta se ha abierto. La campana ya resuena, su tañido lo sumirá todo en la niebla. Ríos de sangre y fuego surgirán ahogándose mientras vuestra alma es esclavizada por mi Señor Guland. Ahora, entregadme el Grial. ¿Dónde lo habéis escondido?”

Si los pjs no entregaron el Grial a Pere III el Pare Josep no cejará hasta lograr arrebatárselo. Si por el contrario se lo dieron cuando se lo exigió la mirada del brujo se dirigirá hacia él.

La situación es la siguiente. Hay dos cynocefalos que cortan el paso al grupo para llegar hasta el Pare Josep. No hay espacio para pasar a menos que logren ganar la iniciativa y además saquen un Esquivar a mitad de porcentaje, eso suponiendo además que no sean alcanzados por los ataques de las dos criaturas cuya misión principal será cortarle el paso a cualquiera que intente pasar, en cuyo caso el golpe los empujaría hacia atrás y les impediría avanzar.

Cynocefalos

| | | | |
|-----|----|--------------|-------------|
| FUE | 25 | Altura: 1'85 | Peso: 78 Kg |
| AGI | 25 | RR: 0% | IRR: 150% |
| HAB | 10 | | |
| RES | 25 | | |
| PER | 30 | | |
| COM | 1 | | |
| CUL | 1 | | |

Habilidades: Trepar 90%, Saltar 75%, Esconderse 50%, Esquivar 80.

Armas: Garras 65% (1D8+3D6).

Armadura: 1 punto por piel gruesa.

Tirada de Irracionalidad: 1D10+2 a la Irracionalidad si no se pasa una tirada con un malus del 25%

Los pjs dispondrán de dos asaltos para llegar al Pare Josep antes que éste se haga con el Grial y pueda desaparecer de allí.

Pare Josep

| | | | |
|-----|----|----------------|-------------|
| FUE | 30 | Altura: 1'65 | Peso: 62 Kg |
| AGI | 25 | RR: -100% | IRR: 200% |
| HAB | 20 | Apariencia: 12 | |
| RES | 30 | | |
| PER | 20 | | |
| COM | 20 | | |
| CUL | 25 | | |

Habilidades: Conocimiento mágico 125%, Esquivar 75%.

Armas: Pelea 85%, Garras 85% (1D4+2D6).

Armadura: 5 puntos por Invulnerabilidad.

Hechizos: Todos a nivel 7 (en sí, los que necesite el dj). Principalmente: Ignorar dolor (63), Conmoción (74), Parálisis (64), Invulnerabilidad (67), Aceleración (67), Vuelo (73), Maldición del hierro (75).

Poderes especiales: El contacto con el Pare Josep causa a quien sea víctima de su presa de un daño por valor de 2D4, como si todo su cuerpo ardiera en los mismísimos fuegos infernales.

Cuando esté a punto de morir usará Condenación (76) sobre los pjs allí presentes.

En el caso que los pjs no puedan impedir que el sacerdote loco se haga con el cáliz sagrado y desaparezca se encontrarán con el cuerpo muerto del monarca. La situación es grave, pero un pj que logre una tirada de o bien Teología o bien Conocimiento Mágico sabrá que la única opción que les queda es el Grial. Deberán llevarse el cuerpo sin que nadie lo sepa hasta Peralta, lugar donde seguramente se ha refugiado el Pare Josep. Allí deberán recuperarlo y verterlo tanto sobre la boca del rey como sobre la tierra. Además, deberán romper la campana cuyo tañido emponzoña el lugar, y para eso disponen del martillo y el cincel que Humbert convirtió para ellos. El tiempo apremia, así que deberán partir cuanto antes. Siguiendo las instrucciones de Bernat, se hará creer a todos que el rey está enfermo. Nadie salvo los que ya están al corriente podrán entrar en la tienda. Los pjs partirán inmediatamente en una nave y se les proveerá de un salvoconducto para que dispongan de todo aquello que necesiten. Bartomeu, al llegar a Barcelona, ordenará que toda la tropa que esté dispuesta los acompañe rumbo a Peralta. El resto mantendrá la pantomima hasta el regreso de los pjs con el rey ya restablecido. Y por supuesto, Muntaner no escribirá nada sobre lo acontecido. Será un episodio que nunca nadie sabrá.

Si han logrado impedir que el Pare Josep se haya hecho con el Grial puede ser que este haya muerto o bien haya logrado escapar. Sea uno o lo otro la importancia será relativa. Con su plan descubierto, el rey vivo, sólo le quedará regresar a Peralta. Allí permanecerá mientras la tierra marchita se va extendiendo a medida que la campana maldita va tiñendo el silencio. Si ha fallecido, la expansión de la maldad continuará su inexorable marcha.

Si los pjs lograron derrotar al párroco y por tanto se quedaron con el Grial, con una tirada de Conocimiento Mágico o Teología sabrán que deben verter unas gotas de líquido en la boca del difunto rey. Al hacerlo deberán dejar transcurrir unos segundos. De pronto, el inerte cuerpo del monarca se agitará con un espasmo mientras su regia cabeza se alza y expulsa un grito. Sus ojos extremadamente abiertos muestran a las claras la sensación de la experiencia por la que ha pasado. Ante tal muestra de poder divino los pjs deberán realizar las pertinentes tiradas de Irracionalidad.

Su voz es temblorosa, sus movimientos torpes. Tardará aún diez minutos en ser capaz de levantarse por su propio pie, aunque menos en poder hablar con sus acompañantes. Se mostrará perdido, desconcertado, aunque poco a poco recuperará la lucidez y tras los diez minutos comentados volverá a ser el de antes.

Como hemos visto, independientemente de lo ocurrido el camino a seguir por los pjs pasa irremediabilmente por dirigirse a Barcelona de nuevo, recoger tropas y enfilarse hacia Peralta. Pueden ir con Grial o sin, con el rey vivo o no, con el Pare Josep muerto o no, pero no hay más camino. Su meta debe ser Peralta. Las acciones a seguir una vez lleguen allí ya dependen de lo acontecido en Cerdeña.

Recompensas

Por jugar la parte: 30 px

Por salvar al rey: 20 px

Por quedarse con el Grial: 15 px.

Por acabar con el Pare Josep: 30 px.

Por acabar con los cynocéfalos: 10 px.

Tercera parte: Infierno en la tierra

Peralta

En ruta

Con una nave bien pertrechada el grupo partirá de Cerdeña tan pronto como sea posible. No es factible pero, que puedan llevarse una gran dotación de soldados pues la campaña en la isla continua. Como dijimos antes dispondrán de un documento firmado por Bernat de Cabrera en nombre del rey –si éste permanece tieso como un cadáver –por el cual, a la orden del capitán Bartomeu si éste aún está vivo o del pj con mayor clase social y relacionado con la casta guerrera, se ponga a su disposición el mayor número de soldados posible para una misión no determinada.

El viaje será aún más tranquilo que antes y afortunadamente para los pjs el tiempo acompaña.

A su llegada a los muelles de la ciudad verán como sigue reinando el mismo bullicio de siempre, ajenos todos al mal que los acecha.

Nada más descender los soldados dejarán a los marinos que se ocupen de la nave y ellos, tras hacer bajar los caballos, acompañarán al grupo en dirección al palacio condal.

Supondremos que Bartomeu está con ellos, en caso contrario serán los pjs los que deberán realizar las acciones. El capitán, con el poder que le confiere el documento firmado por el rey o Bernat dará órdenes de movilizar las tropas que sea posible y cuanto antes mejor. Contando que por los lugares por donde pasen estarán obligados a darles cobijo y alimentarlos este apartado será bastante dejado de lado dada la urgencia de su cometido.

A pesar del poco tiempo de que disponen podrán poner en marcha casi un centenar de hombres – recordemos que no se puede dejar tampoco la ciudad sin soldadesca –en unas tres o cuatro horas, todo un récord dadas las circunstancias. Bartomeu espera también que, a lo largo de las diferentes paradas que estarán obligados a hacer antes de llegar a Peralta, pueda reclutar también soldados de los diferentes nobles de las tierras a atravesar. Para tal fin enviará también mensajeros a diferentes puntos a medida que avancen en su ruta para que envíen a algunos hombres a reunirse con ellos por mandato real o atenerse a las consecuencias. No hace falta decir que la respuesta será la esperada, y al final, al llegar a la zona de Artesa de Segre, serán prácticamente ciento cincuenta los hombres que se encuentran a sus espaldas.

Artesa de Segre

A medida que el grupo y todos los que los acompañan se acerquen a Artesa de Segre verán como grupos de personas abandonan la población. Algunos a caballo o en carro llevándose todo lo que pueden, pero la mayoría a pie arrastrando en parihuelas aquello que pueden acarrear. Desde la altura de sus monturas verán la desesperanza en los rostros de las gentes de Artesa que se los miran con extrañeza, como aquel que ve a alguien dirigirse voluntariamente al cadalso. Al cruzar las murallas serán pocas las casas que verán aún habitadas, y aún menos personas en las calles, como si todos los que aún permanecen se escondieran tras las puertas mientras acaban de decidir qué es lo que se llevan consigo y qué abandonan tras ellos.

Nos encontramos en una villa que seguramente los pjs ya visitaron en su primer viaje a Peralta. Si recordamos, el barón Berenguer ya les había explicado que algo ocurría en las tierras del lugar, que él mismo había enviado soldados y al no regresar éstos había solicitado ayuda a la corona, aunque ésta no respondió como era lo esperado. Al ver ahora regresar a los pjs junto a una considerable tropa no podrá evitar echar unas carcajadas.

“Si hubieran respondido cuando lo pedí no habríamos llegado a esto”.

será toda su respuesta si le preguntan sobre que le hace gracia. A pesar de todo el barón sabe perfectamente cuál es su lugar y es que, además, le conviene que sea lo que sea que hay en Peralta los pjs

acaben con ello pues poco a poco, como explicará con posterioridad, la niebla se expande rápidamente hacia Artesa.

Artesa de Segre es la última parada importante antes de llegar a las tierras mancilladas, así que será importante descubrir que ha ocurrido durante su ausencia en el lugar. Obedeciendo las órdenes del documento se prepararán avituallas a las tropas enviadas, además de ordenar a algunos soldados de la baronía que acudan para enrolarse en la comitiva. El barón Berenguer recibirá a los pjs y principales acompañantes en su salón donde les ofrecerá una copiosa comida. Durante el transcurso de la velada les explicará que el límite de la niebla se ha ido expandiendo de forma cada vez más acelerada. De un tiempo a esta parte, hará una semana aproximadamente, han dejado ya de recibir noticias de las poblaciones cercanas de Alòs de Balaguer o Baldomar, y cada vez el límite de la niebla está más cerca y disminuyendo a mayor velocidad. Al ritmo que va calculan que en tres o cuatro días Artesa quedará engullido también. Una sensación de desesperanza cunde entre la población que primero poco a poco pero ahora ya en una incesante marea humana abandonan la ciudad. El ha decidido quedarse y enfrentarse a lo que sea que la niebla esconde, pero ahora que ha llegado la tropa real se unirá a ellos para defender su tierra.

La niebla

Dejando atrás la ciudad de Artesa los pjs tomarán caminos que les son conocidos. Unos kilómetros al norte de Artesa los pjs se cruzarán con la pequeña población de Vernet. Son pocas casas pero todas están abandonadas, no queda nadie. Tan solo se ven algunos animales que campan a sus anchas por las calles del pueblo mientras otros permanecen encerrados en los corrales o establos. La gente dejó atrás todo lo que no pudo llevarse. La sensación de opresión aumentará a medida que se vayan dirigiendo al norte, cada vez más cerca de la niebla que tan bien conocen. Serán en total ciento sesenta hombres los que penetrarán con los pjs, Berenguer, Bartomeu y Agustí si éstos aún permanecen con ellos. Será interesante llevar la cuenta de cara al enfrentamiento final.

Allí, ante ellos, la niebla. Una espesa capa blanca que se expande a una velocidad mucho mayor que lo hacia la otra vez que se encontraron con ella. A pocos metros los caballos se inquietan necesitando tiradas de cabalgar para mantenerse erguidos y controlar sus monturas. Sólo caerán con una pifia, un fallo significa tan solo que tienen problemas para mantenerse estables. A pesar de las malas sensaciones no tendrán más remedio que avanzar, y teniendo en cuenta que ellos ya estuvieron aquí el resto de hombres esperarán que ellos lo hagan.

La primera diferencia la encontrará nada más cruzar la línea y entrar en la niebla. Un tañido de campana resuena todo el rato, un repicar que se mete en lo más hondo del cerebro. No les afectará en nada más, pero estará allí todo el rato. Y como la otra vez, tras unos diez metros, la niebla cesa de repente, al igual que el sonido de la campana.

Todo el paisaje es igual que la vez anterior, pero para los que no habían estado aquí será toda un golpe. La tierra parece enferma, marchita. Árboles mustios, vegetación muerta, un silencio ominoso en el ambiente. Durante los primeros metros no encontrarán señal alguna de vida hasta que lleguen a las inmediaciones de la población de Baldomar. Allí se darán de bruces con un grupo de tres carrromatos en medio del sendero. Están destrozados, sus monturas destripadas medio descompuestas. Alrededor de la zona hallarán restos humanos: un par de brazos, un cuerpo destrozado abierto en canal y con las vísceras desaparecidas, una cabeza de una niña. Todo en medio de un enorme charco de sangre seca. Sin duda, los infelices quisieron abandonar el lugar demasiado tarde y se encontraron con algo que fue demasiado para ellos. Del resto de personas que seguramente iban en los carros o junto a ellos no hay ninguna señal. Las posibles huellas las ha borrado el suave pero continuo viento que sopla sin cesar.

Los hombres que acompañan a los pjs se mostrarán extremadamente nerviosos, al igual que sus monturas. Alguna voz haciendo referencia al Maligno se escuchará también entre la tropa. Viendo que aquí no hay nada que hacer el grupo deberá seguir adelante.

Unos metros de tranquilidad hasta llegar a un grupo de árboles situados a ambos lados del camino. Son árboles de grueso tronco, ramas retorcidas y sin hojas. Su corteza está ennegrecida, como si el fuego hubiera hecho mella en ellos. Los pjs ya han pasado por un lugar parecido a éste, y seguramente no guardarán buen recuerdo. Sus advertencias no caerán en saco roto y seguramente salvarán más de una vida. Los árboles esconden entre ellos un buen número de olocantos que atacarán la tropa nada más entrar en el lugar. Si lo evitan se verán obligados a dar un rodeo pero seguramente será más beneficioso.

Si se enfrentan a los olocantos serán seis sus adversarios. Si los pjs advirtieron al grupo no habrá asalto sorpresa, en caso contrario en el primer ataque ocho serán los soldados muertos.

En los asaltos posteriores uno de los pjs realizará una tirada de Suerte o Mando –está última sólo alguien con alguna relación con profesiones bélicas, está claro que un monje por ejemplo no –a escoger (si

alguien tuviera algo tipo Táctica Militar sería también más que aceptable). Si la saca los soldados tendrán unas bajas igual a 2D6, si no será de 2D8. Si saca una segunda tirada de Suerte o Mando los olocantos perderán 1D2 unidades. Si falla, nada. Por cada olocanto muerto si el pj que realiza la tirada de Suerte o Mando la saca la tirada de bajas se reducirá en 2. Es decir, con tres olocantos muertos sacando la tirada las bajas serían de 2D6 -6 y si no la logra sacar aumentarían a 2D8-6. Todo esto, independientemente claro está, de si los pjs logran acabar ellos solos con algún olocanto.

Olocanto

| | | | |
|-----|----|--|---------------|
| FUE | 40 | Altura: 4 metros | Peso: 1300 Kg |
| AGI | 18 | RR: 0% | IRR: 175% |
| HAB | 0 | Armadura natural: 7 puntos de piel gruesa. | |
| RES | 43 | | |
| PER | 20 | | |
| COM | 0 | | |
| CUL | 0 | | |

Armas: Aguijón 50% 1D10+5D6

Especial: Veneno que paraliza durante 1D6 horas si se falla una tirada de Resistencia x2.

Tirada de Irracionalidad: 1D10+2 a la Irracionalidad si no se pasa una tirada con un malus del 25%

Tras dejar atrás el grupo de olocantos la siguiente parada de la tropa será la supuestamente abandonada población de Baldomar. Si esperan que aquí las cosas sean como en Vernet se llevarán una desagradable sorpresa.

Ya desde la lejanía se ve que algo no fue bien en el pueblo. En el camino que conduce hasta él hay clavada en el suelo una larga pica. En su extremo superior han ensartado la cabeza de un hombre. Los gusanos han dado buena cuenta de él, haciéndolo irreconocible. Con un Otear los pjs verán como por las calles de la pequeña población hay figuras moviéndose con un paso extremadamente lento. No parecen ir siguiendo ninguna dirección, se mueven sin rumbo fijo. Lo más sensato sería evitar Baldomar y rodearlo, pero esa ruta los llevaría en principio cerca del cementerio. Allí el espectáculo no será mejor. Las tumbas están abiertas, excavadas desde dentro. Los cuerpos descompuestos han salido a la superficie y se dedican a vagar por los alrededores. Podrán evitar el lugar subiendo una pequeña colina y saliendo así a la parte posterior de la población. Lamentablemente, un contingente tan alto de personas a caballo no pasará desapercibido, y los antiguos habitantes de Baldomar saldrán tras los pasos de los jinetes. Su andar es lento pero imparable, y acabarán alcanzándolos tarde o temprano, siendo lo más probable cuando el conflicto en Peralta esté en su máximo apogeo.

Peralta de nuevo

El resto del camino será tranquilo hasta llegar a los límites de Peralta. A lo lejos el pueblo parece tranquilo, pero con un Otear verán un gran número de figuras que se mueven por sus calles y alrededores. Con un crítico en la tirada se darán cuenta que no se trata de figuras humanas, son entidades diabólicas surgidas de la peor de las pesadilla. Con un nuevo Otear se darán cuenta de un detalle. En el centro del pueblo, en plena plaza, hay una grieta en la tierra que brilla con un fulgor rojizo proveniente de su interior. Una humareda surge de la fisura y un –desde la distancia –tenue olor a azufre impregna el ambiente. Con otro Otear verán como de vez en cuando una de las extrañas figuras surge de la grieta y se une a sus compañeros. Además, con un Escuchar oirán claramente un repicar de campanas. Se trata de la iglesia de Peralta, cuya campana mancillada atrae a las criaturas. Si el Pare Josep aún estuviera vivo no lo verán desde aquí pues se encuentra en el interior de la iglesia. Si el Grial se lo llevó estará en el altar.

En el caso de tener en su poder el Grial con una tirada de Conocimiento Mágico o Teología sabrán a las claras que deben hacer: dirigirse a la grieta y verter en ella el contenido del cáliz. Luego, dirigirse a la iglesia y con el martillo y el cincel borrar la extraña escritura que en ella hay grabada. En caso de no tener el Grial su actuación deberá ser la misma, pero antes deberán recuperar el sagrado cáliz.

Como lo hagan para lograr su objetivo ya es cosa suya. El total de criaturas de momento concentradas en el pueblo es de unos sesenta cynocefalos y unos noventa cadáveres animados.

En caso de haber un combate frente a frente la resolución será bastante parecida al caso anterior, durante el encuentro con los olocantos.

Si la tropa carga en el primer asalto y quien la dirige obtiene una tirada de Suerte o Mando lograrán infligir un total de 3D8 bajas en cynocéfalos y 6D8 en cadáveres animados. Si falla únicamente serán de 2D6 y 5D6.

A partir del siguiente turno las cosas ya cambian. Por sacar la tirada las bajas infringidas serán de 2D8 y 3D8 respectivamente en cynocéfalos y cadáveres animados. Por cada diez bajas en soldados las bajas se reducen en 2 por cada grupo. Si la tirada de Mando o Suerte falla las bajas serán de 2D6 o 3D6 manteniendo las consideraciones restantes (-2 por cada diez bajas).

Una segunda tirada indicará las bajas sufridas. Si se saca los cynocéfalos infringirán 2D6 y los cadáveres 2D4. Si se falla las bajas aumentarán a 2D8 y 2D6. Por cada diez bajas se reduce en 2 las bajas ocasionadas por cada grupo, al igual que ocurría en el caso del ataque de los soldados.

Un envite de este tipo proporcionaría la distracción suficiente para conseguir entrar en la iglesia sin atraer todas las miradas. Lo que ocurre es que su interior no está vacío del todo, como pronto comprobarán. Además, si el Pare Josep está aún vivo, cada cinco turnos será capaz de llamar a cuatro cynocéfalos que, surgiendo de la grieta, se unirán a la batalla. Si está muerto el número se reduce a uno cada cinco turnos.

La grieta

Como decíamos, se encuentra situada justo en el centro de la plaza de Peralta. La enorme fisura recorre la plaza en diagonal y tiene unos quince metros de largo por tres de ancho. De un fuerte color rojizo, como si el fondo fuera incandescente, emana de ella un tenue humo y un olor a azufre muy fuerte que poco a poco se difumina a medida que nos alejamos. Las paredes son rocas escarpadas que descienden en un pozo del cual no llega a verse el fondo aunque parece como si una corriente de lava fluyera al final de la sima. Lo más inquietante es lo que puede verse trepando por las paredes de piedra: figuras trepando por ellas, cynocéfalos si logran sacar una tirada de Otear. Como decíamos, su número dependerá de si la campana de la iglesia resuena o está en silencio y de si el Pare Josep se encuentra en Peralta o ha fallecido. Para cerrarla no hay nada más sencillo como dejar caer unas gotas del líquido contenido en el Grial y esperar. Unos segundos más tarde un ligero temblor sacudirá todo Peralta. Éste irá en aumento hasta que sea imposible para nadie mantenerse en pie. Durante unos diez segundos la grieta se irá cerrando, acercando los dos bordes de la sima hasta que ésta desaparezca por completo, como si nunca hubiera estado allí.

La iglesia

Las dos puertas dobles de la iglesia están abiertas, o más bien arrancadas de sus goznes y descansan en el suelo frente a la entrada. El interior está oscuro, los bancos convertidos en meros montones de madera apilados en las paredes, ocultando la poca luz que penetraba a través de los ventanucos. Al final de todo el crucifijo permanece invertido y quemado, como la otra vez que vinieron a la población y pudieron comprobar si entraron en el lugar. En el interior de la nave central el maligno sonido de la campana resuena en toda su intensidad y los pjs deberán pasar una tirada de Resistencia x 5 o verse afectados como si un hechizo de Conmoción estuviera teniendo lugar.

Como dijimos antes la iglesia no está abandonada. Nadie toca la campana, el fuerte viento, una corriente que parece arrastrar gemidos y aullidos procedentes de la grieta la hace oscilar provocando su maldito canto. Si la grieta se cierra, la campana cesará de sonar y sólo volvería a hacerlo si alguien lo hiciera manualmente, recobrando su poder.

Entre los despojos que se encuentran en la nave central hay ocultas dos criaturas, dos Endiagros (seres parte hombre parte fiera, pero nunca hay dos iguales).

Endiagro

| | | | |
|-----|----|--------|-----------|
| FUE | 30 | | |
| AGI | 12 | RR: 0% | IRR: 175% |
| HAB | 5 | | |
| RES | 20 | | |
| PER | 15 | | |
| COM | 1 | | |

Habilidades: Correr 45%, Otear 65%.

Armas: Garras 40% (1D8+3D6), Mordisco 50% (2D6+1D4), Picotazo 50% (2D6).

Tirada de Irracionalidad: 1D10+2 a la Irracionalidad si no se pasa una tirada con un malus del 25%

Acabar con ellos será obligatorio para poder ascender hasta el campanario. Además, el Grial se encuentra encima de lo que una vez fue el altar de la iglesia.

Si el Pare Josep está aún vivo será aquí donde lo encuentren y el lugar donde deberán vencerlo.

“No lograréis interponeros en mi camino. Esta tierra será mía y de mi señor Guland. Amo, ven a mí, te lo suplico”.

Afortunadamente para el grupo, de momento nadie responderá a la llamada. Si matan al clérigo su cuerpo se ajará hasta consumirse completamente, dejando atrás únicamente las ropas que llevaba en el momento de su muerte. Los pjs tendrán ya el camino libre para ascender al campanario y, con la ayuda del martillo y el cincel, borrar los símbolos grabados en su superficie. Al cesar el canto de la campana la expansión de la niebla se detendrá e irá remitiendo poco a poco.

Si recuperan de aquí el Grial además de verterlo en la grieta, en el supuesto que el monarca hubiera fallecido sería el momento de hacerle beber del cáliz obrándose el mismo milagro narrado en el capítulo de Cerdeña.

Un detalle más a tener en cuenta. Si sacan una tirada de Conocimiento Mágico o Teología durante la parte final sabrán que podrán usar el Grial tres veces. Una será necesaria para devolver la vida a Pere III, otra para cerrar la grieta, así que les quedará un uso que pueden utilizar para devolver la vida a uno de ellos en caso de muerte. Si esto ocurre, el que reciba los beneficios del líquido contenido en la copa ganará automáticamente 20 puntos de Irracionalidad.

En el momento en que acaban de cerrar la grieta y detener el repicar de la campana, cuando se piensen que ya está todo hecho, la tierra temblará de nuevo y la grieta volverá a abrirse. Enormes llamaradas surgirán de la fisura mientras nubes de azufre son lanzadas a decenas de metros. De la obertura surgirá una criatura, un ser infernal que se los quedará mirando a todos. Su enorme tamaño menguará hasta tomar la apariencia que suele presentar Guland al aparecer sobre la tierra y que no es otra que la de un ser alto y delgado, casi consumido. Cuatro caras en su cabeza, una por orientación,, con una larga nariz y una boca en forma de pico de ave, todas ellas de color negro brillante (por supuesto, las tiradas de Irracionalidad se hacen obligatorias: 2D10 a la Irracionalidad si no se pasa una tirada con un malus de -100)).

“Vosotros, vosotros habéis frustrado mis planes. ¿Cómo os atrevéis?”

Su mirada se centrará fijamente en los pjs que sentirán como si algo se derritiera en su interior. Mientras son conscientes de que su fin se acerca y parece irremediable, se darán cuenta de algo. Una pequeña figura que pasa caminado tras la figura del demonio. Se trata de una niña, alguien a quien estarán seguros que ya han visto antes en varias ocasiones.

“Detente Guland. No tienes nada que hacer aquí ya” –exclamará una voz que no se corresponde con el cuerpo de la chiquilla.

“¿Quién se atreve?” -preguntará con un estallido de furia el demonio.

Guland observará con atención a la niña, la cual parecerá de repente brillar con una luz deslumbrante, como la que posiblemente ya vieron los pjs en la cueva de Montserrat. El aspecto de la niña cambiará hasta ser sustituida por la figura de un hombre de aspecto recio y juvenil.

“Soy yo, Sant Jordi. Has sido derrotado, Guland. Te lo repito. Nada tienes ya que hacer aquí”.

Con un rugido de rabia el demonio alzará sus manos con furia y su figura desaparecerá en una grieta que se abrirá en la tierra y que tan solo dejará tras de sí un fuerte olor a azufre. La figura de Sant Jordi sonreirá a los pjs y desaparecerá con un estallido de luz. Todos los presentes ganarán automáticamente 10 puntos de RR.

Recompensas

Por jugar la parte y acabar con vida: 60 px

Cuarta parte: El retorno a casa

Montserrat

El retorno

Con la campana sin poder y la grieta cerrada será sólo cuestión de tiempo acabar con las criaturas que se encontraban en Peralta y sus alrededores. Con gran rapidez, en un par de días a lo sumo, la niebla habrá llegado finalmente hasta su punto de origen, la iglesia de la villa, y allí desaparecerá. Los campos marchitos de alrededor irán recobrando su aspecto normal a medida que pasen los días y semanas.

Tras recoger a los heridos y enterrar a los muertos podrán regresar a Artesa de Segre. Con un poco de suerte, y a discreción del Dj, el barón Berenguer aún estará vivo, así que los pjs gozarán de unos días de descanso y de los beneficios que otorga el castillo de un noble agradecido. En caso de haber muerto podrán descansar igualmente aunque la viuda seguramente no será un anfitrión tan agradecido como sería de esperar.

Una vez recuperados, Agustí si aún sigue vivo o su conciencia les deberían recordar que hay que retornar el Grial a Montserrat antes de regresar a Barcelona. Si Pere III estuvo con ellos y ahora vuelve a estar vivo partirá inmediatamente hacia Barcelona para regresar a Cerdeña, pero antes hará entrega de las recompensas que más abajo se explican.

A medida que abandonen Artesa verán como las gentes que antes abandonaban a toda prisa la comarca ahora retornan a sus hogares. Nadie presta atención a los pjs ignorantes del papel tan destacado que han tenido en sus vidas.

El viaje hasta Montserrat será tranquilo. A la llegada al monasterio el prior los recibirá alegremente, enterado ya de sus hazañas en el norte. Allí volverán a colocar el Grial en su sitio, para posteriormente recibir los buenos deseos de todos los monjes de Montserrat.

Finalmente sólo les quedará regresar a Barcelona en el caso que el rey quedara en Cerdeña. De allí deberán coger un barco que los llevará nuevamente hasta la isla donde será ascendido cada uno obteniendo un título nobiliario (aquí se deja ya a discreción del Dj) así como unas tierras bajo su vasallaje, principalmente en las tierras que acaban de liberar del yugo del Maligno. Todo esto se realizará como es natural con la pompa requerida para la ocasión y para premiar a tan valientes personajes.

Y si no devolvieron...

Suponiendo –que es mucho suponer– que los pjs opten por quedarse con el Grial, aquel que lo tenga en su poder tendrá un más que curioso encuentro. Mientras se encuentra avanzando por cualquier sendero o descansando en cualquier mullido lecho o tomando un copioso desayuno escuchará un temblor. Por unos instantes la tierra parecerá agitarse, como si un terremoto la sacudiera. Pero él sabe bien que no se trata de eso. Del suelo surgirá una grieta que se irá expandiendo rápidamente hasta abrir un foso. De él surgirá una mano gigantesca que lo agarrará y lo arrastrará hacia abajo. La grieta se cerrará detrás suyo.

Entre llamaradas gigantescas y un insoportable olor de azufre, lo último que se escuchará será algo así como...

“...Creo que te olvidaste de devolver algo, ¿no? ¡Ja, ja, ja!”.

Y mientras esto sucede, el Grial desaparecerá...