

LOS QUE AULLAN EN LAS MONTAÑAS

**Por Manuel José Ruiz Mesa, “Eru Bellemann”,
del blog El Martillo de los Dioses.**

BREVE SIPNOSIS.

Los personajes son cruzados, bien sean templarios o no, que han acudido a las cruzadas en el año 1.187. La aventura comienza in media res, con el grupo involucrado en la debacle de la batalla del Cuerno de Hattin, en la que el ejército del rey de Jerusalén Guido de Lusignón fue derrotado y la Vera Cruz perdida.

A partir de ahí, se perderán en el desierto, donde se toparán con unos caballeros hospitalarios supervivientes de la misma batalla, y llegarán a un poblado en el que

comenzarán los problemas para ellos, pues este lugar oculta un secreto oscuro que irá contra ellos desde el primer momento.

Esta puede ser una buena ocasión para que los que lo deseen interpreten a abnegados caballeros de órdenes religiosas (incluso españolas, que no fueron pocas, como la de Santiago, Calatrava o Alcántara. Seguramente más de una no existiera aún cuando estos hechos tuvieron lugar, pero que eso no te impida usarlas y fastidiar la diversión a tus jugadores)

PRIMERA PARTE. BATALLA DE HATTIN.

Hace varios días que los personajes partieron de Jerusalén en el ejército del rey, en un regimiento formado por unos 1.000 hombres de infantería, de diversas procedencias, todos cruzados. El capitán que gobierna el regimiento se llama Jean, y es un abnegado francés que ya está muy desencantado con la cruzada tras varios años en Tierra Santa, y que no para de refunfuñar sobre lo estúpido que es ir a buscar a Saladino al desierto. De hecho, han soportado un calor de mil demonios, la falta de agua y comida se ha hecho insoportable, las desertiones no han dejado de aumentar y miles de hombres han muerto ya a causa de golpes de calor (marchar por el desierto en

cota de mallas no es nada agradable).

Por si no era suficiente, desde hace varios días los ataques relámpagos de arqueros montados árabes no cesan, y muchos de sus compañeros han muerto. Llegado un momento, la falta de agua y comida se hace palpable y el rey cambia el rumbo para que el ejército se acerque a la población de Hattin, donde esperan reabastecerse.

Pero Saladino, que es todo un estratega, ha estado utilizando el desierto como arma. Mermado el ejército del rey de Jerusalén, los espera en la zona de Hattin, donde el ejército cruzado se lo topa de bruces. Entonces comienza la debacle.

LA BATALLA.

El regimiento de los personajes ha soportado lluvia de flechas tras lluvia de flechas, sin haber entrado en combate directo todavía. Han sido desplegados a los pies de la colina de Hattin, donde han hecho noche, durmiendo sobre la roca desnuda con la armadura puesta, con lo que estarán destrozados. Ahora mismo, se encuentran destrozados. Escucharán la voz de Jean, el capitán, que avisa de una nueva lluvia de flechas sobre ellos. Todos se dispondrán a cubrirse bajo sus escudos, o donde fuese. Deberán superar una tirada de **DESTREZA**, o sufrirán 1d6 puntos de daño.

Pasada esta lluvia de flechas, verán en lontananza un regimiento sarraceno que se acerca hacia ellos, marchando a paso firme. El capitán les ordenará que se preparen para el combate, y que formen filas. Será la primera vez que muchos hombres que les acompañan entren en combate y la tensión se puede notar en el ambiente. Las órdenes del rey son claras: mantener la posición a los pies de la montaña.

Recibirán la carga del regimiento enemigo. Van armados con lanzas y llevan escudos de mimbre en su mayoría, si bien parte de ellos portan cota de malla, cimitarras y yelmos. Los dos regimientos se funden en el chocar del acero contra el acero, el olor a sangre y los gritos de dolor, hasta que el combate se

convierte en una vorágine desorganizada. Los personajes serán rodeados por el mismo número que ellos de soldados sarracenos de infantería con lanza y escudo de mimbre, que son mandados por un sarraceno bien pertrechado con cota de malla y cimitarra.

Cuando los derroten, el regimiento enemigo se batirá en retirada, y el capitán ordenará mantener la posición. Entonces verán el resultado del combate, la muerte y los gritos de los heridos.

Se encontrarán en esta situación durante al menos una hora. Entonces, el capitán comenzará a imprecar y maldecir. Podrán ver como el regimiento de caballería que forma el centro de la línea de su ejército toca unas notas muy altas, y varios estandartes comienzan a ondear. Han ordenado una carga frontal de todo el ejército. Entonces, los caballeros del rey formarán una cuña y todo el ejército comenzará a moverse. Si alguno de los personajes es un avezado militar o soldado, podrá realizar una tirada de **INGENIO**. Si la supera, entenderá que la intención de tan suicida y desesperada maniobra no es otra que romper las filas del ejército enemigo, para escapar dirección a Hattin o donde fuese.

Cuando la unidad de los caballeros del rey se acerca, el ejército de

Saladino se abrirá en dos, haciendo caer a los caballeros en la trampa, y frenando su carga de caballería.

Serán rodeados, y habrán perdido su mayor baza: la carga.

Entonces, el regimiento de los personajes chocará contra un muro de lanzas y escudos. Descríbeles el caos que les rodea, y como una tormenta de acero y gritos se desarrolla a su alrededor. Puedes plantearles algún combate si quieres, hará las cosas más tensas incluso.

Entonces, la columna a la que pertenecen los personajes comenzará a huir en desbandada, y ellos se verán arrastrados si es que quieren sobrevivir. Entonces, uno de los personajes al azar verá entre la muchedumbre como algunos soldados se arrastran a cuatro patas como bestias y parecen devorar carne humana de los cadáveres de los caídos. Si te parece, puedes añadir que alguno de los enemigos con los que estén combatiendo tenga rasgos perrunos y colmillos, para generar más paranoia. En cuanto el pnj muera, volverá a tener rasgos humanos de nuevo.



PNJ y enemigos.

Soldado de leva sarraceno: PV 5, espadas cortas (1d6), escudos de mimbre.

Soldado de infantería pesada sarraceno: PV 10, cimitarra 2d6, cota de mallas.

EL DESPERTAR DEL SUEÑO.

Entonces, el personaje que haya tenido las extrañas visiones en la batalla despertará, empapado en sudor y claramente agitado. Se encuentra tendido sobre su macuto rodeado por el resto de personajes, y un herido que les acompaña. Los demás personajes tampoco podrán dormir. El increíble cielo estrellado del desierto se halla sobre ellos.

El herido es el hermano Calistario, un monje de la orden del hospital. Se encuentra más o menos estable.

La batalla de Hattin tuvo lugar hace tres días, y desde entonces, cuando su columna huyó despavorida han vagado por el desierto, perdidos. Ya no les queda comida ni agua.

El día siguiente vagaran de nuevo sin rumbo. Descríbeles como el sol abrasador no tiene piedad sobre sus cabezas, y no paran de sudar en ningún momento. Entonces, algún tiempo después, verán un pequeño oasis en la lejanía, en el que pueden distinguir dos figuras humanas. Cuando se acerquen, verán que son dos caballeros hospitalarios, supervivientes de Hattin.

El oasis es real, si bien los jugadores dudaran de él en todo momento. Los caballeros son Juan y Alisteo, y se mostrarán felices de encontrarse a alguien superviviente de la batalla como ellos. En este lugar los personajes podrán beber toda el

agua que deseen, que es fresca y clara.

Tras beber agua, y mientras descansan, los caballeros del hospital les comentarán haberse encontrado ayer con unos mercaderes árabes que viajaban hacia Jerusalén, y que les dieron agua y algo de comida, contándoles además que no muy lejos de ese lugar se halla un pequeño pueblo en el que podrán encontrar refugio, y que además cuenta con una iglesia. Nadie les buscará allí. De hecho, han pensado pasar en el pueblo unos días, hasta que la situación se calme. Es de esperar que los personajes se les unan, pues no hay mucho más que hacer.

EL PUEBLO DE AL BAENA.

Al Baena es un poblado pequeño, de chozas, que contará con apenas 150/200 habitantes. Cuenta con una pequeña mezquita con minarete desde el que se llama a los fieles a la oración, y además con una pequeña iglesia con campanario, al que se puede subir para otear la región. Desde que lleguen, recibirán miradas extrañadas de los habitantes, si bien los recibirán con simpatía si les preguntan algo, llevándoles agua y comida si les ven muy necesitados los primeros momentos.

Pero el pueblo guarda un secreto oscuro: todos los habitantes del pueblo son parte de un culto que ofrece sacrificios a una manada de gules que habita en una montaña cercana, y cada vez que un extranjero acaba en Al Baena es ofrecido a dichas criaturas. El imán del pueblo, Munir Ibn Tariq, posee unas páginas copiadas del Al-Azif, en las que ha leído como alcanzar la vida eterna mediante el consumo de carne humana, y espera que los gules lo acepten en manada mediante los sacrificios. Se trata de un hombre orondo, de espesa barba negra y ojos pintados, que pronuncia mucho la s al hablar. No tendrá problema en ser en principio hospitalario con los personajes, y se mostrará excesivamente servicial y complaciente con todo, cosa que quizá haga sospechar a los personajes.

El lugar que más llama la atención es la iglesia. Se trata de una pequeña iglesia de planta rectangular, con un campanario, algunos bancos y una cruz de madera. Por lo demás, se encuentra completamente vacía. Si preguntan a los pueblerinos, estos dirán que tiempo atrás vino un señor desde Jerusalén, y que construyó la iglesia para tratar de convertir a los habitantes del pueblo al cristianismo, sin pensar en que ellos ya tenían su propia religión. Si preguntan por él, los lugareños dirán que volvió a Jerusalén contrariado por no haber podido convertir a los habitantes del lugar.

A partir de aquí, una serie de sucesos ocurrirán si o sí, si bien tus personajes podrán solucionar la aventura de una forma u otra en función a sus ocurrencias. La primera noche, independientemente de dónde se queden a dormir (aunque la iglesia es el lugar predilecto, ya que está vacía) el hermano Calistario desaparecerá sin dejar rastro. Si alguno de los personajes estaba haciendo guardia, entonces esto sucede durante el turno de guardia de Juan y Alisteo, que admitirán haberse quedado dormidos.

En la iglesia no encontrarán rastro alguno, y fuera tampoco. Quien haya sido es bueno, se cuida de borrar las huellas. Si interrogan a la gente del pueblo, nadie sabrá nada de nada.

LOS QUE AULLAN EN LAS MONTAÑAS

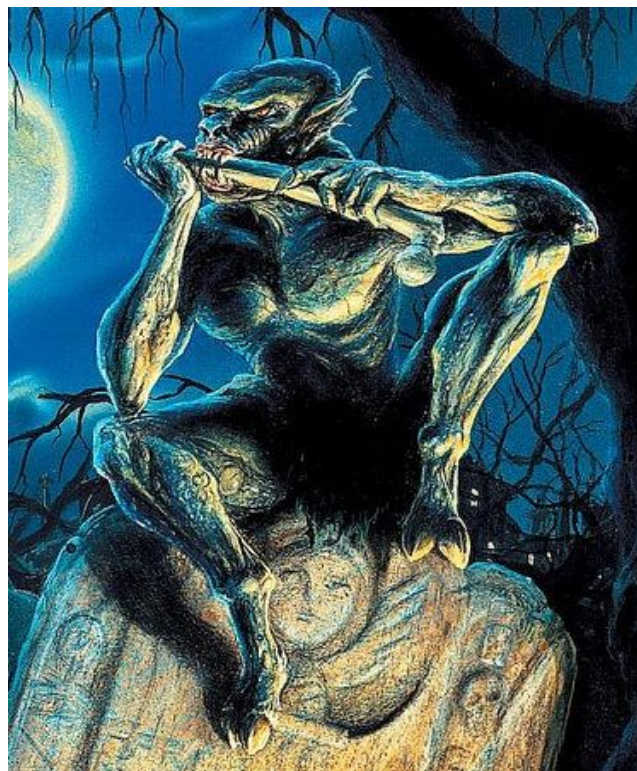
Si son interrogados, entonces les hablarán de "los que aúllan en la montaña", unos extraños hombres que bajan al pueblo durante la noche para llevarse a gente, normalmente niños, que no vuelven a aparecer. Nadie estará dispuesto a acompañar al grupo a las montañas.

Lo que realmente ha sucedido es que efectivamente, durante la noche algunos miembros del culto entraron en la iglesia y se llevaron al malherido monje a las montañas, donde ha sido devorado por los gules en ofrecimiento como sacrificio.

La verdad es la siguiente: la mayoría de la gente del pueblo adora a estas viles criaturas como a dioses, si bien quien no lo hace guarda silencio por miedo a represalias.

A partir de aquí, lo que suceda está en manos de los jugadores. Bien pueden investigar lo que ocurre en el pueblo, o bien pueden lanzarse hacia las montañas ciegamente sin calibrar el peligro que corren.

Una forma de solucionar la aventura podría ser torturar o intimidar a alguien del pueblo, quienes revelarán lo que realmente sucede. Si lo hacen por las buenas, encontrarán que una parte del pueblo se encuentra atemorizada por lo que está sucediendo en él, y que muchas veces familiares de los campesinos son sacrificados a estas deidades oscuras de las montañas, y les revelarán la ubicación en las montañas del abrigo rocoso. Si pasan una buena tirada, podrían incluso llegar a convencer a algunos campesinos para que tomen algún arma y se unan a ellos.



Campesinos: 5 puntos de vida, arma improvisada (1d6).

Si deciden investigar lo que ocurre en el pueblo y meten demasiado las narices en los asuntos de los aldeanos de forma descarada y a la vista de todos, y especialmente en los asuntos de Munir Ibn Tariq, serán atacados durante la noche (o al caer la noche) en la iglesia por 15 sectarios, todos ataviados con túnicas negras, máscaras plateadas que imitan rostros perrunos y dagas o espadas cortas, que usarán un improvisado ariete para derribar la puerta. La única forma de sobrevivir a este asalto es hacerse fuertes en la iglesia y defenderla, ya que detrás de sus muros aún tendrán alguna esperanza contra esta turba.

Sectarios: 10 puntos de vida, dagas (1d6) o espadas curvadas (2d6).

Si son derrotados por los sectarios, serán llevados a las montañas, a un abrigo rocoso abierto, que destaca por encontrarse totalmente decorado con pinturas que parecen rupestres, pero que realmente son marcas de adoración a los gules realizadas por los pueblerinos en un idioma que los personajes desconocen. Si alguno supera una tirada, podrá darse cuenta de que están realizadas con sangre seca y no tan seca, y que el abrigo se encuentra repleto de huesos humanos roídos. Si la tirada ha sido especialmente buena, podrán darse cuenta de que hay restos de una

sobrevesta negra con una cruz blanca, claramente de la orden del Hospital de San Juan. Efectivamente, se trata de los restos del hermano Calistario. Ya pueden empezar a tirar cordura, por favor.

Los personajes también pueden llegar a este abrigo rocoso por su cuenta, investigando en las montañas. En este caso, deberán superar una tirada de rastreo al aire libre y encontrarán el abrigo sin problemas. Durante el día no tendrán problemas, ya que los gules no se acercan a este lugar, pero si lo hacen durante la noche, serán atacados por 5 gules por sorpresa. Si superan de nuevo una tirada, se darán cuenta de la emboscada y podrán prepararse. En caso contrario, los enemigos saltarán sobre ellos sin piedad (puedes elegir sobre quien tirando un dado).

En caso de sobrevivir, habrán acabado con los que aúllan en la montaña, y cuando regresen al pueblo, si han acabado también con los sectarios, la mayoría de campesinos delatarán a Munir, a quien lincharán si los personajes no hacen nada. Desde luego, los personajes son más que libres de impartir justicia si lo desean, ya que han sido ellos quienes han acabado con la pesadilla. Por supuesto, los campesinos les ofrecerán alojamiento y comida todo el tiempo que necesiten mientras planean que hacer, si vuelven a Jerusalén, que seguramente haya sido cercada por el ejército de Saladino, o si bien desertan y abandonan Tierra Santa.

NOTA: en mi opinión, que quiero que la aventura sea mortal, los gules del básico de Ratas en las Paredes son demasiado blandos, así que normalmente les añado 5 puntos de vida extra, dejándolos en 20 o incluso 25 si quiero ser especialmente malvado esa tarde con los jugadores.

MÚSICA: Para partidas de corte lovecraftiano siempre recomiendo jugar en casa mejor que en jornadas, ya que es más fácil crear

el ambiente de paranoia y suspense necesario para pasarlo realmente bien. Algo que necesitas si o si para conseguir esto es música. Yo te recomiendo para esta aventura la banda sonora de la película el Reino de los Cielos, y en concreto los temas crusaders, the battle of Kerak y Jerusalén, y el disco de Nox Arcana (grupo musical que crea temas para partidas de rol) Necronomicon, que tiene muchos temas que te pueden servir para el ambiente lovecraftiano que esta aventura debe tener.