

# elRIC !

## el Aprendiz de Brujo

Escrito por Blai Collado  
Layout por TheDuelist

## ADVERTENCIA

A continuación puedes encontrar el material íntegro para dirigir una aventura, si tu intención es jugarla y no dirigirla **NO SIGAS LEYENDO** ya que bla bla bla la diversión bla bla bla las sorpresas bla bla bla la emoción y bla bla bla el espíritu del juego y todo eso.

Como director tendrás que esforzarte un poco ya que se trata de una aventura abierta y no me he preocupado de cubrir todas las situaciones posibles. Hazlo, o improvisa. Tampoco soy demasiado aficionado a los mapas así que no hay ninguno. Francamente, no son necesarios para esta aventura, aunque si vas a sentirte más seguro con ellos, eres libre de dibujarlos o de extraerlos de otros módulos (las localizaciones no son especialmente exóticas: una pequeña aldea, algunas casas de gente rica, una taberna, tal vez el cuartel de la guardia y poco más). Como contrapartida incluyo pasajes en cursiva, la idea es que los leas en voz alta aunque, de nuevo, eres libre de hacer lo que quieras, pero si optas por no leerlos, por favor, que sea en aras de descripciones mejores (no es muy difícil, lo admito). No seas un maldito telegrama (PJ: Cómo es la habitación? DIRECTOR: Cuadrada.). Tampoco se trata de que describas sólo las escenas en cursiva, son sólo para que cojas el tono.

Como podrás ver, tampoco te indico qué tiradas de qué son necesarias para cada situación, ni su posible bonus o malus, lo dejo enteramente a tu arbitrio.

Por cierto, se trata de un módulo para Elric!, pero comprobarás que con cambios mínimos lo puedes adaptar a muchos de los mundos de Dungeons, RuneQuest o cualquier otro juego de ambiente medieval fantástico. Es ideal para un grupo de dos a cuatro personajes no excesivamente poderosos y sí muy duchos en aventuras de investigación y un director al que se le dé bien la interpretación.

## ARGUMENTO

Alam es un hechicero semi-melnibonés afincado en Zul, pequeño pueblo de Lormyr, y posee algo (El libro de las Invocaciones, un McGuffin como otro cualquiera) que Grandor Kee, hechicero de Pan Tang, desea. Pero Kee no osa enfrentarse directamente a Alam y urde un plan: su secuaz, un aprendiz de mago que vive en Zul llamado Uldrich, será el encargado de controlar un demonio invocado por Grandor. La idea es que este demonio se dedique a asesinar y sembrar el terror en la aldea de modo que Uldrich use su prestigio para convencer al pueblo de que Alam es el responsable (lo cual no será muy difícil, pues los habitantes sienten en general hacia Alam miedo u odio, excepto algunos que sienten odio y miedo). Con el semi-melnibonés fuera de juego, no debería resultar muy difícil hacerse con el libro. Los PJs deberán jugar contra el tiempo.

La secuencia (esquemática) de los hechos

es:

Día 1: Noche. Llegada de los PJs al pueblo. Primer asesinato. Se prohíbe a nadie salir del pueblo.

Día 2: Noche. Ataque a los PJs.

Día 3: Noche. Segundo asesinato.

Día 4: Mañana. El burgomaestre pide a los PJs que colaboren en la investigación

Día 5: Tarde. El viejo Ragik confiesa a los PJs y al capitán de la guardia que vio al mestizo (Alam) hablando con un demonio en el bosque (en realidad ha sido sobornado para hacer esta "confesión").

Noche. Aparece muerto Ragik con un puñal melnibonés clavado en el pecho. Es encontrado por Uldrich.

Noche. Detención de Alam.

Día 6: Preparativos del juicio.

Noche. Llegada de Grandor Kee

Día 7: Mañana. Juicio de Alam.

Día 8: Tarde. Ejecución de Alam.

Evidentemente los PJs pueden alterar esta secuencia en función de cómo actúen.

## PERSONAJES NO JUGADORES

No indico características ni objetos mágicos para que los adecues a tu estilo de juego y al nivel de tus jugadores. Junto a cada nombre incluyo un número entre paréntesis que indica, en una escala del uno al seis, el grado de dificultad que deberían tener en caso de combate. La idea es que un uno significa "muy fácil de vencer para cualquier PJ", dos se correspondería con guardias normales o soldados del montón, tres con mercenarios de élite, un cuatro debería ser un hueso duro de roer para el personaje más poderoso del grupo, un cinco sólo debería poder ser derrotado mediante trabajo en equipo y un seis con el grupo al completo y mucha suerte. Más o menos.

## ALAM, EL MEDIO MELNIBONÉS (6)

Pese a su origen mestizo su forma de ser es la de un auténtico melnibonés: engreído pero educado, amante del arte y la belleza, decadente y amoral, dispuesto a cualquier cosa que le ayude a romper con la monotonía. De su físico le delata tan sólo que es más bajo y fornido que la mayoría de melniboneses, pero confirman su sangre melnibonesa el cabello plateado y los ojos violetas, suele vestir una sencilla túnica verde pálido con la que pasea incansablemente por su jardín sin ningún arma visible. Es también, pese a su juventud, un formidable mago y un magnífico espadachín.

Tras la muerte (no aclarada) de Divim Gye, su protector, los acontecimientos se precipitaron: la actitud hacia él debido a su origen se tornó más y más hostil hasta que tuvo que exiliarse de Imrryr. No siendo un aventurero por naturaleza decidió retirarse a algún pueblo de los Reinos Jóvenes en el que encontrar paz y sosiego. Aquí sus escasos recursos económicos (para la escala melnibonesa) constituyen

una pequeña fortuna con la que vivir holgadamente varias vidas.

## GRANDOR KEE, HECHICERO DE PAN TANG (5)

Orgullosa y altiva, parco en palabras y siempre tajante, sus órdenes son indiscutibles, no teme a la acción directa, pero prefiere permanecer en la sombra, es paciente e implacable. De piel oscura como sus cabellos y ojos de un negro ardiente e insondable, su barba culmina en una trenza que se alarga hasta el pecho. Son sus fieles compañeros la armadura de Pan Tang decorada con un tigre de dos cabezas, su grimorio y su hacha de batalla.

Siguió durante años el rastro del Libro de las Invocaciones (LI) hasta descubrir que tras muchos azares había caído en manos de Alam el hechicero. Por suerte para él los Señores del Caos han querido que su aprendiz Uldrich viva en el mismo pueblo que el perro melnibonés...

(Nota: estos dos personajes son meros arquetipos, ya que los usé para familiarizar a mis jugadores con los Reinos Jóvenes, especialmente con el carácter melnibonés. Si tu grupo de aventureros ya está familiarizado con el universo de Elric puedes jugar a las variaciones, qué tal un melnibonés hortera y marujón? o un pantagiano cobardica? También puedes cambiar a Grandor Kee por algún adversario habitual del grupo, podría dar más ambiente. En cualquier caso, el nivel de dificultad deberías mantenerlo.)

## ULDRICH (4)

Para la gente del pueblo se trata de un hombre de los pies a la cabeza: práctico y a la vez paciente, cerebral y hombre de acción, cuando habla es para dar un buen consejo y para decir lo que piensa. Si quieres esconder tu último bronce, pide a Uldrich que te lo guarde. La verdad es que es un astuto hipócrita, un aventurero no muy honesto que se convirtió en secuaz de Grandor Kee.

Se retiró a Zul donde se forjó la imagen de ex-aventurero hombre de una pieza (algo así como un Indiana Jones pre-jubilado) mientras se dedica al estudio de libros de hechicería. Mantiene correspondencia con Grandor mediante demonios con la apariencia de palomas mensajeras (aunque desde la llegada de los PJs hasta el desenlace final no habrá tiempo para que se comuniquen). De unos cuarenta años bien llevados, pelo rubio cortado al cepillo, facciones duras y ancho bigote, alto y fuerte lleva siempre armadura de placas bellamente ornamentada, lo cual le da un aspecto imponente, como norma no lleva más que una daga al cinto, aunque posee gran pericia en muchas armas cuerpo a cuerpo.

(Comprobarás que Uldrich es un gran manipulador, cuando se interpretan PnJs así es fácil confundirse. Por favor, recuerda: lo que sabe

el director no se corresponde con lo que saben los PnJs.)

## ASHER, CAPITÁN DE LA GUARDIA (3)

Su frase: "No quiero problemas" lo dice todo, sólo tiene una obsesión: que en el pueblo todo vaya bien, respetuoso con las leyes, sólo obedece al burgomaestre en persona (antes fue su guardaespaldas personal), serio y un poco fanfarrón. En horas de trabajo parece una armería: cota de mallas, yelmo, escudo, espada y dos lanzas a la espalda. Si alguien se mete con su escaso tamaño sufrirá su ira... (aunque nunca herirá seriamente a nadie por un arrebatado, es muy bueno con los puños y está acostumbrado a usar la espada envainada como cachiporra contra campesinos borrachos). Fuera de servicio y con un par de vinos es un tipo encantador, de verdad.

## LICARG, EL BURGOMAESTRE (1)

Un hombre viejo, pero aún sagaz y ágil de mente. Enjuto, más bien poca cosa pero su mirada y su voz infunden respeto a sus oyentes. Un hombre de negocios que se movía en las altas esferas del reino, pero un traspié en el difícil mundo de la política lo mandó de burgomaestre a este pueblo. Pragmático y un tanto cansado, ha decidido tomárselo como una jubilación dorada, pero intenta llevar a cabo su cometido con toda honestidad (teniendo dinero de sobras, no necesita ser corrupto), antiguo socio de Asmerold, ambos ocupan las dos lujosas casas que presiden la plaza del pueblo.

## ASMEROLD, EL COMERCIANTE (1)

Impulsivo y violento, desagradable y prepotente, amigo y antiguo socio de Licarg, es el único que se permite tutearlo. Una ostentosa bola de grasa medio calva. Antes no era así, pero seguir a su amigo a este "destierro" lo amargó. No ha renunciado a seguir dirigiendo sus asuntos incluso desde Zul, y su finísimo olfato para los negocios es el único rasgo que conserva del hombre que fue antaño (lo cual lo amarga todavía más...). Odia con toda su alma todo lo relacionado con la hechicería.

## RAGIK, EL "VIEJO" (1)

Borracho ex-mercenario, incapaz de que nada crezca en su pedacito de tierra, anda siempre quejándose y bebiendo, a pesar de venderse al final de su vida no es un mal hombre.

## MAESE HANS, EL HERBOLARIO (1)

Amable, dicharachero y un poco entrometido, ante todo valora en un hombre la cultura.

## MAESE BOAM, EL HERRERO (2)

Huraño pero honesto, pese a su avanzada edad todavía impresiona su formidable físico, siempre enfundado en el ajado delantal de piel. Verle alzar el mayo con un solo brazo sobre su sudorosa calva sigue siendo un espectáculo digno de contemplarse. No dudará en decir lo que piensa con frases tajantes que no admiten réplica.

## SCARG, EL DEMONIO (3)

Un demonio alado armado con una terrible maza (posee un encantamiento para desfigurar los cadáveres al máximo). Está atado a Grandor y hace todo lo que le dice Uldrich, por lo demás, su vida social es un auténtico desastre (como director mantén la dignidad cuando aparezca, no te limites a decir “un demonio alado con una maza”). Está preparado para asesinar campesinos indefensos, puede luchar contra los PJs, pero no hasta la muerte.

## DESARROLLO DE LA AVENTURA

## DÍA 1

*El atardecer es un manto gris de suciedad y de fango. La jornada ha transcurrido entre chapoteos, caídas y maldiciones. Habéis pasado tanto tiempo a lomos de vuestras monturas como a pie, tirando de las riendas para sacarlas del cenagal que fue el camino, y os ha sido imposible en todo el día encender un fuego que os calentase los huesos. La visión de los muros sobre el cerro es una bendición, y mientras os acercáis al pueblo la llovizna vuelve a empezar.*

*Llegáis ante las puertas en el momento en que un par de guardas van a cerrarlas, las mantienen entreabiertas al veros llegar, bajo sus capotes entrevéis los jubones de cuero y las empuñaduras de las espadas, os miran con recelo y cierto temor.*

Es de suponer que los PJs quieran entrar en el pueblo, pero su aspecto intimida a los guardas, finalmente éstos ordenaran a los fatigados aventureros que esperen bajo una lluvia cada vez más fuerte. Pero los guardas son implacables: cierran las puertas y uno de ellos parte en busca de Asher. Éste los mirará sin desmontar, y finalmente los dejará pasar con un lacónico: “No quiero problemas. Bienvenidos a Zul”. Si los PJs preguntan dónde pueden pasar la noche uno de los soldados les indicará cómo llegar a la posada Jornada de reposo. La lluvia arrecia y los PJs no se fijarán en su entorno.

*Jornada de reposo es el comodín de Zul, en cuanto los aventureros entren se encontrarán con una sala más bien pequeña y abarrotada de campesinos bebiendo y jugando a los dados, el mal tiro de la chimenea encendida hace que el ambiente está muy cargado. A la derecha de la*

*puerta de entrada se encuentra la barra, que no es más que cuatro toneles de vino dispuestos paralelos a la pared repleta hasta el techo de estantes: viandas, cuerdas, tela, cuero, sal, licores, cualquier cosa que podáis imaginar... tras la barra el posadero, cojitranco y agobiado no cesa de dar órdenes a Jill y Hannah, dos jóvenes camareras que sirven vino tras vino entre las mesas y todavía tienen tiempo de bromear con los parroquianos. Al fondo puede verse la escalera que lleva al piso de arriba, y bajo ésta la portezuela que parece comunicar con la cocina.*

El posadero se presentará a los PJs como Marv, dispone de cuatro habitaciones individuales, todas libres, en caso que los PJs sean más pueden colocar un camastro en alguna estancia. Todo esto lo dirá entre viaje y viaje, nunca para quieto (algo así como Mantecona del Poney pisador pero en maleducado). Insistirá en que si desean algo, cualquier cosa (y aquí mira de reojo a Jill y Hannah), no duden en pedirlo.

Mientras reposan y cenan entrará Ragik (recuerda que mientras los jugadores no conocen a los PnJs debes usar sus descripciones y no sus nombres) gritando: Ese maldito herbolario no quiere venderme! Cómo espera que le pague lo que le debo si no me vende semillas? Anda Marv, ponme una copa a ver si me animo. Cuando Marv empieza a mascullar algo acerca de una cuenta que crece y crece intervendrá Uldrich desde una mesa solitaria: Pónsela Marv. Yo invito. Ragik le da las gracias y se sienta a su mesa. Los PJs no podrán oír de que hablan, tampoco se supone que deban sentir interés.

Se hace tarde, los parroquianos comienzan a retirarse y se oye un terrible alarido ahí afuera. Cuando los PJs salgan (junto con el tropel de clientes) se encontrarán con un cadáver terriblemente desfigurado. A pesar de la lluvia y la gente aún es posible encontrar huellas: anchas, de ocho dedos terminados en garras. Las huellas parecen surgir de la nada y desaparecer del mismo modo (aplica a buscar y rastrear la penalización que creas conveniente). De todos modos deberán ser rápidos, en cuanto Asher aparezca deberán dejar de “fisgar”. Mientras Asher dispersa a la gente preguntará en voz alta a nadie en concreto: Ésos estaban ahí dentro? Ante la respuesta afirmativa de la gente dirá: No quiero que nadie abandone el pueblo. (Mirando a los PJs) Si alguien lo hace sabré quién es el culpable. Y ahora, todos a dormir. Mientras los PJs se retiran podrán ver que Asher se queda hablando con Uldrich y podrán oír como algún campesino murmura algo acerca de ese maldito mestizo. Pero nadie soltará prenda, esta noche no.

Desde esta misma noche, y hasta el día 4 (ver más adelante), habrá dos soldados montando guardia ante la posada (uno cubrirá la puerta principal y el otro la única pared a la que dan las ventanas de las habitaciones, la posada no tiene otras salidas).

## DÍA 2

Los PJs tendrán dos encuentros relevantes:

1. Al mediodía tendrán un encuentro “casual” con Uldrich, quien les mostrará su faceta más amable (sin servilismos) y trabará conversación con los PJs en calidad de ex-aventurero. En realidad la llegada de los PJs supone un serio revés a sus planes y ha optado por una drástica solución: esta noche enviará al demonio a acabar con uno de los PJs, de este modo aleja cualquier posible sospecha de ellos y todos se centrarán en Alam. El objetivo del encuentro es observarlos y atender a las batallitas que cuenten, para intentar descubrir quién es el más débil del grupo, a por ése mandará al demonio (recuerda que Uldrich no sabe realmente quién es el menos poderoso del grupo, puede equivocarse o dejarse llevar por una impresión equivocada).

2. A partir del atardecer los PJs están en peligro: en cuanto el supuesto débil esté solo sufrirá el ataque del demonio. El ataque puede producirse incluso en la habitación de la posada. (Uldrich habrá pedido a Marv que le diga en que habitación se hospeda cada cuál bajo la excusa de tener mejor vigilados a los sospechosos) Si es necesario el demonio matará por sorpresa al guardia del lado de las ventanas, aunque con su vuelo sigiloso podría bastar (tú decides).

Además de estos dos encuentros los PJs pueden empezar, si quieren, a investigar (consulta el apartado siguiente: Investigación)

Huelga decir que esta noche la posada no tendrá demasiada animación.

### DÍA 3

Por la noche vuelve a suceder lo mismo: esta vez alguien encuentra el cuerpo de algún campesino que volvía a casa con un fajo de leña. Con los PJs libres de sospecha los ánimos comienzan a inflamarse contra el maldito mestizo.

### Día 4

Por la mañana Asher irá al encuentro de los PJs, solo. Y los conducirá a la casa que preside la plaza del pueblo (por si todavía no lo han averiguado y preguntan Asher les informará de que se trata de la casa de Licarg, el burgomaestre). Los PJs se encontrarán en *una estancia no muy amplia, tapizada de cuero rojo oscuro, iluminada por la luz del sol que se cuela por las estrechas ventanas, ante vosotros una mesa de aspecto pesado, de un negro brillante que refulge bajo el tenue lino blanco. Sentados tras ella se encuentran tres hombres: en el centro un anciano de trenzas plateadas y recortada barba, a su derecha otro hombre algo más joven, empapado en sudor bajo su chillona túnica apretada contra los pliegues y pliegues de grasa, os mira con desprecio mientras se frota las ensortijadas manos, y a su izquierda alguien al quien ya conocéis: Uldrich.*

Un mayordomo ofrecerá a los PJs asiento

algo alejados de la mesa y una copa de vino, Asher permanecerá en pie.

El anciano se presentará a sí mismo como Licarg el burgomaestre, y a los otros dos como Uldrich y Asmerold, amigos personales y prohombres. Licarg ofrecerá una importante suma de dinero (cífrala tú mismo) a cambio de colaborar en la investigación, dicha cantidad se duplicará si su colaboración da frutos. En cuanto Licarg menciona el dinero Asmerold estalla rojo de cólera: “Maldita sea Licarg, está claro que es ese maldito mestizo!”, “Con el debido respeto señor” interviene Uldrich “aunque yo también crea lo mismo, creo que necesitamos pruebas, deberíamos tal vez registrar su casa” (Uldrich sabe que cualquier elemento relacionado con la hechicería condenaría automáticamente a Alam) “Las cosas se harán a mi modo” ataja Licarg “y quiero algo sólido antes de culpar a alguien por su raza”

Lo cierto es que Licarg desconfía todavía de los PJs, y considera que un modo de tenerlos más vigilados es mantenerlos cerca de él, y además confiados. En caso de no ser culpables, bueno, en ese caso un poco de ayuda nunca viene mal. La jugada es perfecta.

A partir de este momento la actitud de algunos de los habitantes del pueblo puede volverse algo más abierta, y lo que es más importante: la guardia dejará de vigilar la posada por la noche.

Por la noche habrá otra muerte.

### DÍA 5

Tendrán un encuentro por la tarde con Ragik el viejo. Buscará a los jugadores y les contará (insistiendo antes en que busquen también a Asher) que por la mañana anduvo por el bosque buscando semillas, y pudo ver a Alam hablando con un demonio. Si a los PJs no se les ocurre Asher preguntará al viejo si ha contado esto a alguien más, la respuesta será negativa. También indicará, sólo si le preguntan, dónde fue el encuentro, Ragik no tendrá inconveniente en contarlo, pero sus indicaciones serán muy vagas, (obviamente, si los PJs van a inspeccionar el bosque, no encontrarán nada). Licarg todavía dudará un poco, hasta qué punto es de fiar un viejo borracho?

La verdad es que Asmerold ha sobornado al viejo, ansioso de precipitar acontecimientos y de liquidar de una vez por todas al mestizo. Y lo que Asmerold no sabe (aunque podría darse cuenta si alguien le hiciese reflexionar) es que Uldrich le incitó a cometer dicho soborno muy sutilmente (la noche que los PJs llegaron al pueblo, Uldrich estaba preparando el golpe y cuando invitó a Ragik a una copa fue precisamente para tantearlo, para comprobar cuál era su grado de desesperación y qué estará dispuesto a hacer). La intención de Uldrich es mandar al demonio asesinar a Ragik pero esta vez clavándole un puñal melnibonés en el pecho (valiosa pieza que obtuvo en una de sus muchas aventuras) y mandarlo a registrar su casa para robar el dinero del soborno, eliminando así pruebas.

La idea es que sea Uldrich quien encuentre el cadáver, explicando así que pudo ver una silueta huir en la noche, por lo visto, el asesino no tuvo tiempo de desclavar el arma. La muerte de Ragik precipitará también la detención del melnibonés.

Los jugadores pueden tomar caminos muy diversos: si deciden, por ejemplo, proteger a Ragik Uldrich sugerirá (pues Asher lo convocará de inmediato) mantenerlo unos días en el calabozo bajo la excusa de embriaguez peligrosa. En ese caso será Uldrich quién asuma el riesgo: visitará por la noche la casa de guardia, asesinará a los dos soldados antes de que puedan desenvainar (lo cuál debería ser una importante pista para los PJs) y clavará el puñal en el pecho del borracho. También pueden los PJs optar por llevárselo a alguna de sus habitaciones (aunque Uldrich pondrá todas las pegadas posibles, insistirá en que lo mejor es que Ragik siga con sus quehaceres habituales), en ese caso puede mandar al demonio, o atacar junto con el demonio (preparando incendios que los distraigan o cualquier cosa), o bien puede cambiar de táctica y tratar que las sospechas recaigan de nuevo sobre los PJs (esto es lo más probable).

Un registro en casa de Ragik puede acarrear un encuentro con el demonio (si van al anochecer, ver más arriba) pero también una pista importante: además de algunos recuerdos de viejo mercenario, en un mal escondrijo, los PJs podrán hallar, junto a un oxidado pote con algunas monedas, una bolsa de cuero repleta de monedas de bronce. Si examinan un poco el contenido de la bolsa se darán cuenta en seguida que las monedas son de procedencias muy diversas (si no se dan cuenta por sí solos una tirada de Idea debería bastar para que cayesen en la cuenta de que esto no es muy normal en un pueblo tan pequeño. Los PJs deberían deducir solitos que esto apunta a Uldrich, quien podría tener un tesoro de su pasado de aventurero, o a Asmerold, quien todavía mantiene constantes negocios con los Reinos Jóvenes). Una visita a Asmerold con esta información debería acabar con el comerciante derrumbándose y confesando, si alguien mencionase a Uldrich y preguntase si no tuvo algo que ver, Asmerold se daría cuenta de que en realidad fue éste quien le guió hacia el soborno. El burgomaestre, ante la confesión, mandará detener a Asmerold pero no emprenderá ninguna acción contra Uldrich (sólo cuentan con la palabra de un delincuente confeso).

No seguiré especificando posibles cursos de acción, aunque Uldrich no se desmoronaría como una nena (siempre puede matar a los entrometidos y defenderse diciendo que los jugadores, creyéndole el asesino, intentaron matarle tomándose la justicia por su mano).

La cuestión es que si nadie hace nada para evitarlo el asunto desembocará en la detención de Alam (Asher, Uldrich, un puñado de guardias y tal vez los PJs son demasiado incluso para Alam).

Averiguar lo del soborno o salvar la vida de Ragik deberían bastar para evitar dicha detención. De hecho, si juegan bien sus cartas, los PJs dispondrán ya de todas las piezas del rompecabezas. Auna así, dispondrán de un par de días antes de la ejecución de Alam (huelga decir que en el momento en que el medio melnibonés es detenido terminan los asesinatos).

#### MÁS TARDE

Grandor Kee llega el día siguiente, por la noche (Uldrich le ha dado la contraseña para que los guardas le dejen pasar, tomándolo por un mensajero de Asmerold), su intención es descansar durante el día en casa de Uldrich y partir la noche siguiente, con el libro, no admite fracasos. Como director eres libre de permitir que Alma huya tras el combate, o usando la magia desde la cárcel.

Según como transcurran los acontecimientos, Uldrich puede forzar más encuentros con los PJs con la intención de empujarlos hacia Alam, o bien puede tratar de hacerles parecer cómplices del medio melnibonés mediante pruebas falsas, o tratar de exterminarlos uno por uno con la ayuda de su demonio. Grandor Kee ha fijado su fecha de llegada, y Uldrich le teme más a él que a cualquiera de los PJs, sabe que cuando el maestro llegue el libro debe estar en sus manos.

En cuanto a Alam, desde el principio intuirá que se trata de una conspiración contra él. Desde el primer momento en que vio a Uldrich supo que era un hechicero, y no duda que está relacionado con todo lo que está pasando. Pero está completamente seguro de que su hechicería le permitirá solucionar la situación, como también está seguro de que la gente del pueblo le teme demasiado como para ir a por él. Éstos son sus errores.

Su natural desidia melnibonesa le impulsan a postergar día tras día la búsqueda de una solución al asunto, hasta que es demasiado tarde.

## Investigación y Rumores

La base de la investigación es la charla con la gente del pueblo. Recuerda que los movimientos nocturnos de los PJ's están muy limitados hasta el día cuatro. Estos son algunos de los rumores que podrán recabar los aventureros en sus conversaciones, puedes elegirlos al azar o determinarlos en función de las preguntas de los jugadores:

### Rumores sobre Nam

1. El (maldito, asqueroso...) mestizo es un medio melnibonés que huyó de su ciudad por ser un (maldito, asqueroso...) mestizo. (Verdadero)
2. Vino hace siete años con un joven acompañante, posiblemente su amante que desapareció un día, posiblemente víctima de un sacrificio. (Falso a medias, era un esclavo al que Nam finalmente concedió la libertad)
3. Es sin duda, un brujo sanguinario. (Falso a medias, es un brujo a secas)
4. Sólo parece llevarse bien con el herbolario. (Verdadero)
5. Ha lanzado un encantamiento sobre el burgomaestre. (Falso)

### Rumores sobre Uldrich

1. Fue un aventurero que vive ahora de rentas y del arrendamiento de algunas tierras que compró en el pueblo. (Verdadero)
2. Vino aquí a vivir hará cinco años, y ha sido muy bien acogido. (Verdadero)
3. Se ha convertido en el hombre de confianza de Licarg. (Verdadero a medias, aunque Licarg confía en él, su hombre de confianza sigue siendo Asmerold)
4. Tiene romances con todas las jóvenes del pueblo. (Falso)
5. Se le puede ver a menudo en el gran balcón de su casa, recibiendo o enviando palomas mensajeras. (Verdadero, sólo que no son palomas, son demonios)
6. Con las palomas mantiene correspondencia con sus antiguos camaradas y antiguos amantes. (Falso)
7. Pasa mucho tiempo encerrado en casa. (Cierto, estudiando)

### Rumores sobre Asmerold y el burgomaestre

1. De jóvenes fueron socios.
2. Asmerold es un hombre antipático que recibe extrañas visitas, incluso a altas horas de la noche. (Verdadero a medias, las visitas no son más que los mensajeros de sus asuntos de negocios)
3. Es sin duda un brujo que tiene a Licarg en su poder, aunque nadie conoce sus intenciones. (Falso)
4. El burgomaestre era un hombre importante en el mundo de los negocios que vino aquí para olvidar un dolor frustrado. (Falso)
5. Dirigen sus negocios desde aquí porque se trata de asuntos absolutamente ilegales y prefiere mantenerse en la sombra. (Falso a medias, sólo los dirige Asmerold y son bastante honestos)

### Rumores sobre Asher

1. Es un hombre honesto que cumple con su deber. (Cierto)
2. Parte a menudo al pueblo de al lado a la casa de citas. (Verdadero)
3. Parte a menudo al pueblo de al lado a ver a su prometida. (Falso)
4. Llegó junto con Licarg, se supone que son buenos amigos. (No exactamente, es su guardaespaldas de confianza)

*Si los jugadores se dirigen a algunos PJs determinados esto es lo que obtendrán:*

*Si hablan con Licarg*

*Será difícil acceder a él, les escuchará con atención y expresará sus opiniones con mesura. No atiende a rumores. Si los PJs le inoportuna demasiado con sandeces se tornará inaccesible.*

*Si hablan con Asmerold*

*Es inaccesible, sólo podrán contactar con él cuando mencionen al mayordomo lo del dinero del soborno (ver día 5)*

*Si hablan con Asher*

*No atiende a chismorreos. Licarg tiene razón en todo.*

*Si hablan con Ragik*

*Los rumores usuales.*

*Si hablan con el herbolario*

*Además de los rumores (excepto lo que perjudique a Alam) les dirá que Alam es un hombre culto, educado y encantador. Nunca le ha pedido hierbas extrañas. Los únicos hombres que se le acercan en cultura son Licarg y Uldrich. Por cierto, fue una sorpresa aquel día que le pidió su viejo manual copiado de bajo melnibonés.*

*Si hablan con el herrero*

*Los rumores usuales, excepto todo lo negativo sobre Uldrich, Licarg y Asmerold, a quienes admira por ser "hombres hechos a sí mismos".*

*Si hablan con algún miembro de la guardia*

*Lo usual más un detalle: las extrañas visitas de Asmerold son en realidad simples visitas de negocios que llegan a cualquier hora. Tienen autorización para cruzar las puertas de noche, tan sólo deben dar un santo y seña que Asmerold en persona comunica a Asher cada quince días (aunque por razones obvias la vigencia de los santo y señas se mantiene durante tres meses).*

*Si hablan con Uldrich*

*Ya se ha explicado anteriormente cómo se comportará. Tan sólo un detalle: si algún PJ tiene la brillante idea de hablar acerca de palomas mensajeras fingiendo saber algo del asunto Uldrich le seguirá la corriente por grandes que sean las sandeces que el jugador diga, no tiene ni idea y quiere disimularlo a toda costa.*

*Si preguntan al posadero*

*Los rumores usuales. No confesará que informó sobre sus habitaciones a Uldrich a no ser que se vea muy muy presionado.*

*Si hablan con Alam*

*Alam recibirá gustoso a los PJs, pues se tratan en definitiva de una distracción. La visita será infructuosa: hablará más que escuchará y el tema recurrente de su conversación es la Ciudad Durmiente. Si le preguntan directamente acerca de Uldrich responderá que no es alguien que le preocupe, y de ahí no le sacarán. Si los PJs van muy perdidos y el tiempo se les escapa podría dar alguna indirecta sobre Uldrich (puede valer cualquier cosa que se le ocurra, pero sé algo sutil. Y no abuses de este recurso, si tus jugadores no saben investigar, ya aprenderán, y es mejor que aprendan a las malas)*

## Excursiones

Una excursión nocturna a casa de Alam descubrirá a éste absolutamente drogado, aunque perfectamente capaz de luchar (y sin perder la sonrisa de sus labios). La misma excursión a casa de Uldrich puede desembocar en el maravilloso espectáculo del demonio alzando el vuelo desde una trampilla en el tejado (te recomiendo que los PJs sólo presencien esto como prueba definitiva, en caso que lo tengan todo ya bastante claro)

## Conclusión

En el peor de los casos Uldrich, los PJs y la guardia irrumpirán en casa de Alam, el primero aprovechará el registro posterior para hacerse con el Libro de las Invocaciones y Alam palmará. En el mejor de los casos los PJs ofrecerán pruebas tan irrefutables a Asher que la guardia les ayudará a detener a Uldrich con tiempo de tender una trampa a Grandor Kee. Muy posiblemente tu aventura discurra hacia un término medio. En cualquier caso deberás recordar que, en principio, ningún PnJ está dispuesto a luchar hasta la muerte. En el caso concreto de Uldrich hay dos posibilidades: si se enfrenta solo a los PJs tratará de hacer lo explicado en el día 4. Pero si el combate sucede cuando está junto a su maestro ambos intentarán huir, pues saben que en cuanto la guardia acuda y vea un pantagiano armado no dudarán sobre a quién atacar.

En cuanto a las posibles recompensas están:

- 1 El dinero de Licarg.
- 2 Lo que se te ocurra que puedan saquearte a Uldrich (en su casa algo habrá, digo yo) y a Grandor Kee.
- 3 Algún regalo valioso pero inútil que pueda hacer Alam si los PJs lo hacen especialmente bien y se han mostrado corteses (nunca un objeto mágico).
- 4 En ningún caso el Libro de las Invocaciones debería caer en sus manos. Se supone que es demasiado poderoso.

Para finalizar una última advertencia: puede parecer una aventura complicada pero no lo es, basta con tener claro el esquema de la sucesión de los hechos y sobre todo (la clave está ahí) familiarizarte con los PnJs principales, piensa como pensarían ellos y actúa en consecuencia, es el mejor modo posible de mantener siempre bajo control una aventura abierta.

Para hacer la aventura amena dedica también un tiempo a los PnJs no tan importante pero con los que sin duda tus jugadores hablarán, caricaturízalos si es necesario, dótalos de uno o dos tics reconocibles, verás como quedan mejor (yo personalmente veo a Maese Hans, el herbolario, un poco afeminado, ¿podría insinuarse a algún PJ? ¿o colarle un filtro de amor en una copa de vino? Y a Asher, por ejemplo, me lo imagino como un fanático miembro de la Asociación Nacional del Rifle que ha encontrado en Licarg su Charlton Heston particular).

Por cierto, si eres un director de juego con experiencia y tienes por la mano todos los consejos y avisos que he soltado a lo largo de la aventura, lo siento, pero uno nunca sabe en qué manos pueden caer sus textos.