

Aquellarre IV

Año de Nuestro Señor 1297

Inicio

Después de sus últimas aventuras en VillaCarmona los personajes deberán de darse prisa en llegar a Guadalajara. Las heridas de la espada de Alcanor deben de hecho ya bastante mella. El camino será tranquilo, aunque se puede adornar con algún bandido. Les llevará entre dos y cuatro semanas.

Guadalajara

Los personajes divisarán las murallas de Guadalajara a las cuatro de la tarde. Hace un día espléndido y hay multitud de carretas (comerciantes) que llegan a la ciudad. Si preguntan a cualquier comerciante les dirá que el Señor Arturo Abellán (señor de la ciudad) ha mandado celebrar durante tres días grandes fiestas para festejar la boda de su hija Marta Abellán con el apuesto hidalgo Luis Saneado.

La mansión de Enrique Salazar

Situada en la zona Norte de Guadalajara se trata de una imponente casa de dos plantas, que abarca una amplia zona de jardines amurallados, y que se encuentra en frente de la Catedral. En la mansión viven Enrique Salazar, un monje de Burgos que viaja ayudando a los enfermos, llamado Tobías “El Bienhechor”, dos criadas, tres criados y diez soldados que forman la guardia personal de Salazar.

Cuando lleguen, al menos de que entre los personajes se encuentren de Alta Nobleza, les hará esperar en la calle unos cinco minutos. De lo contrario les acompañarán a un patio interno adornado por tres fuentes y grandes enredaderas.

En cuanto Salazar conozca que le traen la carta irá el mismo a recibirlos de forma efusiva. En seguida les pedirá que le acompañen al comedor donde podrán tomar unas viandas y un buen vino. Antes tiene que despedirse de alguien.

Cuando los personajes vayan a entrar en el comedor, podrán ver como Alcanor o el Señor Santiago abandona la casa (Se trata de Santiago).

Información

Santiago y Salazar se conocen desde hace muchos años. Ambos están unidos para combatir al diablo y a Alcanor que al fin y al cabo no es más que su representación. Casualmente, ya veremos más adelante, Santiago y Salazar se han visto esta mañana. Santiago traía consigo algo de gran importancia.

Conocimientos y recomendaciones.

Si los personajes preguntan sobre el personaje que ha salido, les responderá que se trata del Señor Santiago Rimerto, noble fiel y buen cristiano que conoce desde hace años. Cualquier comentario acerca de que ellos han estado a su mando puede ser muy importante(facilita las cosas a la hora de la confianza).

Agradecido por devolverle la carta les entregará a cada uno una bolsa con 400 m.p. “El dinero no tiene importancia, es sólo algo material, y no sirve más que para caer en la red del diablo. Les agradecerá de nuevo lo que han hecho por él y les dirá que les debe un gran favor. En cuanto a la enfermedad, no sabe nada, aunque puede preguntar. Les recomendará un gran médico: Hugo Agreste.

Nos encontramos de nuevo ¡Suegro!.

Cuando salgan de la mansión supondremos que desearán visitar al médico, de todas formas hagan lo que hagan ocurrirá lo siguiente:

Cuando se dirijan hacia el médico(u otro sitio) deberán de entrar por un callejón ya que una especie de circo ambulante ocupa toda la calle e impide el paso. El Callejón está medio iluminado, las casas están apiñadas e impiden el paso de la luz que a estas horas empieza a escasear. El jaleo de la calle es tan fuerte que sólo con una T de Escuchar oírán gritos de SOCORRO que proceden del interior. Cuando se acerquen verán como un grupo de ocho ladrones están apaleando a una persona, que a su vez protege a otra. Cuando caigan en combate la mitad de los bandidos el resto huirá despavoridos. En el suelo tapados con una capa lujosa aunque ensangrentada y sucia hay dos personas. ¡Cuál será la sorpresa de los personajes cuando se encuentren con Ramón Verdena y su apues...desgraciada hija. La escena estará llena de gracias y llores por haberlos salvado. Inmediatamente Ramón Verdena les invitará a cenar a una posada. “Es lo menos que puedo hacer”, y por mucho que los personajes se nieguen él les llevará a cenar.

La historia de Ramón Verdena y su hija

Cuando los personajes dejaron tirados en el día de su boda a Ramón salió a buscarles, pero en el camino tropezó con algo que estaba enterrado en la tierra. Se trataba de una especie de vasija que contenía en el interior una bolsa. Qué sorpresa cuando vio que contenía 200 m.p. Las sacó todas y sin embargo la bolsa seguía pesando como antes. Estaba otra vez llena. Se trata de un talismán con el hechizo Riqueza que un travieso Gnomo abandonó a posta en el camino. Este Gnomo que sirve a Surgart les sigue a todas partes haciendo que el talismán nunca caduque. Surgart, que se ha enterado por parte del Gnomo de la suerte de los personajes les sigue de cerca esperando poder ver como las pasan putas. Y es que las monedas cuando se sacan y canta el gallo se convierten de nuevo en carbones ardiendo. Lo único que ha salvado a Ramón (que naturalmente no sabe nada de esto) es que nunca ha pasado dos días

en el mismo pueblo, ni ciudad. Desde que descubrió la bolsa abandonó el pueblo y se dirige hacia el sur en busca de un barco que les lleve a África. Allí les espera su hermano, un esclavo de los musulmanes. Ramón va a comprarle.

La cena

Ramón les contará esto último. Les dirá que no les guarda rencor por lo que hicieron, sin duda alguna se trataba de un designio de Dios. Encantado por volverles a ver y por salvarles les pagará las habitaciones. Él tiene una habitación alquilada en otra posada, la cual está llena.

El despertar: un mal despertar.

Los personajes despertarán con golpes a la puerta y gritos inteligibles. Les esperan diez soldados acompañados del tabernero. Les acusan de haber hecho brujería: ayer pagaron la cena y las habitaciones con preciosas monedas de oro. Le gustaron tanto al tabernero que decidió guardarlas en su habitación con las otras pero estas estarían debajo de su colchón. Esta mañana se despertó oliendo a quemado, su cama estaba ardiendo. Cuando apagó el fuego buscó las monedas pero sólo encontró trozos de carbón que hasta hace poco estaban ardiendo.

Ahora, la decisión de los personajes es compleja:

- 1- Nos dejamos apresar: si se dejan apresar serán conducidos ante el Merino el cuál les juzgará rápidamente. Si hay algún Noble deberá abandonar la ciudad inmediatamente pagando 500 m.p. El resto morirán en la hoguera. Una T. De Cultura * 4 les revelará cuál puede ser su fin. Serán asesinados esa misma tarde. Debido al gran acontecimiento de la boda la hoguera no se colocará en el centro de la ciudad sino en una explanada a 50 metros de la ciudad. Los personajes serán acompañados por cinco soldados, un sacerdote, y un escribano y un verdugo. Si se escapan pasa al punto dos.
- 2- Los personajes se lanzan por la ventana (1d6). Caerán en medio de la calle. A estas horas todavía no hay mucha gente por la calle. Esperando en una carreta se encuentra Ramón Verdena y su hija. Les hará señales para que le sigan. Los soldados llegarán a la calle en 4 asaltos. Además dos de ellos van armados con arcos y les usarán desde la ventana.
- 3- Los personajes tratan de luchar: bueno, en 20 asaltos llegarán otros diez guardias, además existe un 20 % cada dos asaltos de que algún hombre que lo esté viendo se una a la pelea. Si consiguen escapar en la calle se encontrarán con Ramón Verdena.

La huida

Ramón se quedará sorprendido cuando le cuenten lo que ha ocurrido. Si tratan de matarle, situación lógica, saltará de la carreta y tratará de protegerse entre la gente de Guadalajara. Sino les conducirá hasta su posada, allí podrán desayunar y pensar que hacer. Pero cuando lleguen a la posada esta también está llena de soldados, podrán ver una parte del tejado y de una pared negra por los efectos de un fuego reciente.

Si observan la bolsa, una T. De C. Mágico (-15%) si no se usan hechizos goéticos les revelará que se trata de un talismán goético.

Un gran médico: Hugo Agreste.

Es de suponer que en cualquier momento de la partida los personajes se preocupen por su estado de putrefacción. Hugo Agreste vive en una lujosa mansión situada en la parte este de la ciudad. Antes de ver siquiera a los personajes una doncella les indicará que el doctor cobra 50 m.p. por sus servicios. En cuanto veo el asunto se mostrará muy interesado. No conoce ningún caso igual aunque en ciertos aspectos se asemeja a la peste. Les aconsejará que se sometan a una curación mediante sangría (deberán realizar uno cada día). Una T. De Medicina con – 25 permitirá saber que no es un método muy bueno. Si le siguen perderán cada tres días un punto de constitución recuperable en cuanto descansen una semana con una buena alimentación.

El gnomio

El gnomio al enterarse de lo bien que ha funcionado su hechizo deseará reírse de los Personajes a la cara. Para ello les seguirá y se les aparecerá la siguiente noche. Sin embargo, alguien más acompañará al gnomio. Tres soldados de Alcanor que han recibido las órdenes de matar a aquellos que salgan de la casa de Enrique Salazar.

El combate

El combate se producirá en cuanto el sol se oculte. Unos negros nubarrones cubrirán la zona y un fuerte aparato eléctrico iluminará la escena. Lo más normal es que los personajes hayan pasado la noche fuera de la ciudad ya que ninguna posada les acogerá. La mansión de Enrique Salazar está cerrada y nadie responde.

Cuando el combate se ponga peor para los personajes aparecerá entre las sombras un hombre que se tapa el rostro y que lleva unas lujosas ropas blancas y azules. Hará gala de una gran maestría con la espada y ayudará a los personajes a combatir. Una T. De Otear – 50 permitirá identificarle, si no lo han hecho ya, como el Señor Santiago.

Final

Cuando el gnomio muera, la bolsa desaparecerá sino han intentado abandonarla ya. Recordemos que el gnomio les devolverá la bolsa en secreto sin que los personajes se enteren. Santiago, sin presentarse al menos que los personajes le reconozcan les pedirá que le acompañen. P.A.: 30. 10 más por representación.

Soldados de Alcanor

FUE: 20

AGI: 18

RES: 15

HAB: 20

Armas: espada normal 75% (1d8 + 1 + 1d4),
daga 75% (2d3 + 1d4)

Armadura: Cuero sin refuerzos (3 – 75).

Jamás se desprenden de él.

Poderes: Cuando pierden la mitad de los puntos
de vida se transforman en Aouns, adoptando sus
características.

Aouns: FUE 25/30

AGI 15/20

RES 30/40

ARMAS: espada 75 %

Volar 95 %

Ladrones

FUE: 10

AGI: 15

RES: 12

HAB: 15

Armas: Espada corta: (1d6 + 1 + 1d4)

Armadura: carecen

Guardias de Guadalajara

FUE: 15

AGI: 15

RES: 13

HAB: 15

Armas: Lanza corta 50 % (1d6 + 1+ 1d4)

Espada cora 40% (1d6 + 1 + 1d4)

Armadura: Cuero sin refuerzos (3 - 75)

Santiago Rimerto

FUE: 20

AGI: 20

RES: 20

HAB: 20

Armas: Espada Normal 95% (1d8 + 1 + 1d6)

Armadura: Cuero con refuerzos (75 – 3)

Habilidades: Todas las de Cultura con un 75
%)