

Aquelarre (Parte II)

Año 1297

Información

Rodrigo Rimerto “Alcanor” viaja a Valladolid. Tiene que reunirse con el Arzobispo Pedro Llanas. En el seno de la Iglesia se habla sobre la creación de un grupo de personas especializadas en la exterminación de los practicantes de la magia así como de las criaturas demoniacas cada vez más frecuentes y que atentan contra la gente de fe. La idea todavía no ha alcanzado gran importancia pero se rumorea que dentro de poco se celebrará una reunión en la que participarán los más importantes teólogos de la iglesia (incluyendo emisarios papales, alemanes y franceses). El Arzobispo Pedro Llanas hace tiempo que sirve a Agaliarethp y espera recibir órdenes.

Inicio

Los personajes (puede que escopetados ante la eminente boda) han abandonado Villacampo y después de recorrer varios pueblos por fin han llegado a la ciudad de Valladolid. Cuando llegan es la hora de la comida. Ante el bullicioso mercado se encuentran varias tabernas y posadas. En la posada podrán escuchar:

- este año la cosecha ha sido excelente. La naturaleza se ha portado bien y podrán pasar incluso dos años sin pasar hambre.
- Ayer, cuando el sol desaparecía llegaron a la ciudad un grupo armado de quince hombres. Espera que el alguacil sea capaz de cuidar de ellos.

El encuentro

Después de la comida el mercado reanuda su actividad (pueden encontrar todo incluso algún pergamino con un hechizo aunque este será caro (300 m.p.) posibilidad de regatear). Cuando paseen por el mercado podrán ver como los gritos se elevan y la gente que les precede empieza a apartarse (T. Otear – 30). Un hombre sucio y mal vestido corre, lleva en la mano una bolsa de cuero, detrás varios hombres le siguen con los puños en alto y profiriendo amenazas. Es de suponer que le sigan (pero si no es así algún personaje se dará cuenta de que el hombre le ha golpeado y le ha desaparecido la bolsa. El ladrón muy hábil saldrá del mercado y se dirigirá hacia los caóticos callejones (T. Correr para atravesar con suerte los callejones). Pronto sólo los pjs serán capaces de seguirle. Saldrá de los callejones entrando en una gran plaza en la que hay un gran edificio de dos plantas. T. suerte – 40. El personajes que falle por más se tropezará con un hombre. Este le dirigirá sólo una furibunda mirada y sin decir nada se dirigirá al edificio. Se trata de ¿Santiago Rimerto? (es Rodrigo Rimerto), viste ropas negras. El ladrón tropezará con una piedra y caerá al suelo (no luchará y sólo pedirá que no le lleven a la justicia “si me entregan me azotarán hasta matarme”).

Pistas

Si deciden investigar sobre qué hace el Rimerto que sea sabrán:

- La casa en la que ha entrado es la casa del Arzobispo Pedro Llanas, prácticamente el hombre más importante de la ciudad.
- Si tratan de ver al Arzobispo una robusta mujer con mazo en mano les dirá que el Arzobispo no recibe a nadie en casa. Si quieren verle todos los días da misa a las 8 en la Catedral

La Catedral

A la ocho está llena de fieles. Cuando termine la misa el Arzobispo se dirigirá a la Sacristía junto con los dos capellanes. Una tirada de Elocuencia hará que al Arzobispo se detenga dos minutos, de lo contrario rápido saldrá a la calle donde les espera una lujosa carroza. Naturalmente si habla sólo dirá que no conoce a ese hombre, le pidió que le confesase y el aceptó (Psicología – 25: es un experto mentiroso pero desde luego algo o mucho oculta).

Actuaciones

El alguacil Roberto Santini (procedencia Italiana) bajo las órdenes del Arzobispo mandará a una cuadrilla de diez hombres bien armados a detener a los personajes (se les detiene por bullicio, deberán pasar dos días en la cárcel como escarmiento).

La Cárcel

Los personajes serán encerrados en un maloliente y claustrofóbico calabozo (sin ningún objeto). En él se encontrarán con un huésped “Malavida” como se llama el ladrón. Si le entregaron a la justicia al principio se mostrará receloso de ellos. Una T. De escuchar revela que en la plaza se está construyendo

algo. (Una tirada de Robar: se trata de unas horcas), sino se lo comunicará Malavida con una risilla burlona (parece ser que ellos son los únicos presos). Hasta las nueve de la noche Malavida no hará nada hasta que vea a través de una rejilla que hay cinco horcas. Si le ayudan a salir de la ciudad él les sacará de la cárcel.

La huida

Con una habilidad sorprendente abrirá la puerta y les conducirá hasta una sala en la que tres gordos soldados juegan unos dados. En una mesa están apiñadas sus armas y posesiones. (T. De Discreción vs T. Otear). Al menos tardarán dos asaltos en llegar hasta las armas y uno con la mitad por empuñarlas. En 20 asaltos llegarán cinco soldados más.

¿Y qué opciones tengo?

Si intentan abandonar la ciudad se toparán con un ejército cubriendo los principales edificios (léase casa del Arzobispo). En las salidas decenas de campesinos empuñan distintas armas y amenazan con asaltar la ciudad. Una tirada de Suerte: de la noche al día la más espléndida cosecha se ha echado a perder, se ha podrido en la misma planta. El diablo está en estas tierras y se pide la interjección del Arzobispo para expulsarle. Pero al parecer este todavía no se ha presentado.

Si investigan la cosecha (T. Co. Plantas o Co. Mágico) verán que algo ha pasado no es natural lo que ha ocurrido.

Información

La cosecha ha sido maldecida por Alcanor (por donde pasa todo se pudre) además de que en una noche de furia realizó el hechizo “Maldecir cosecha”. El Arzobispo está demasiado asustado para salir a calmar al gentío.

Los acontecimientos se precipitan

La muchedumbre enfurecida entrará en la ciudad y se dirigirá a la casa del Arzobispo Pedro Llanas. Cuando estén allí verán como una docena de hombres entran en la casa. Un campesino gritará “Son los extranjeros que entraron en la ciudad. Ellos son los culpables”. La multitud se avalanchará contra la casa y los soldados que la cubren.

?? Nota: cuando Alcanor está cerca el cristal engarzado en el cilindro desprenderá diversos colores (y por la noche parece algo mágico, y la multitud lo verá y se avalanzará sobre ellos. La puerta de la casa es su única salida.

Tirada de Suerte o alguna piedra (1d3) les golpeará.

La casa del Arzobispo Pedro Llanas

1. Entrada: es una sala especiosa, decorada con un gran mural del Nacimiento junto con una cruz central. Hay dos puertas, una de madera (con cristales opacos) y otra más pequeña aunque también lujosa. T. Cultura * 4 o * 5 (si está relacionado con palacios).
2. La puerta más pequeña conduce a la cocina y esta a dos aposentos (la de la criada y el mayordomo), el pasillo conduce al patio (donde está el lavadero), aquí hay una puerta para la salida del establo (donde están escondidos los criados). La puerta está protegida por cinco soldados y cinco hombres de armas (de Alcanor).
3. La puerta Acristalada da paso a un hermoso comedor. La mesa está puesta para dos personas pero ahora mismo no hay nadie. El comedor tiene unas escaleras que ascienden y una puerta doble coronada por un crucifijo.
4. La puerta da a una pequeña capilla.
5. Las escaleras desembocan en un pasillo con dos puertas a cada lado.
6. La primera puerta da a un despacho. Una mesa de caoba con impresionantes relieves que hacen referencia al Arcángel Rafael. Encima de la mesa hay un tintero. Una pluma mancha la mesa. Hay una carta a medio escribir y otra carta con el sello roto (es una carta que ha sido enviada).
7. En la segunda puerta hay una habitación (por su contenido ropas religiosas además de un cofre (bien escondido debajo de una loseta (Suerte: al pisarla se mueve, para poder lanzar un buscar – 20) Hay joyas por un valor de 1000 m.p. aunque todas son difíciles de vender al menos en la parte norte de la península.
8. Se trata de otra habitación (la de los invitados). Está totalmente vacía.
9. Da a una enorme sala. Su uso no está claro. Parece ser un despacho, biblioteca, sala de descanso al lado de la enorme chimenea. Dentro de esta habitación y mirando por la ventana está Alcanor.

Nota: Este pasillo está vigilado por cuatro hombres de Alcanor.

Cuando Alcanor les vea (sino entran en esta puerta que Alcanor se encuentre) desenvainará una hermosa espada que también produce horror. Es de color negro brillante (c.minerales: no le identifican con ninguno), con extraños dibujos (T.Percepción * 2) parece haber un macho cabrío.

Información

Alcanor está esperando que preparen su carruaje y una buena escolta (la cual será dirigida por el Alguacil) para abandonar la ciudad. Para ello ha obligado al Arzobispo a salir a calmar a la gente. Este viendo la situación muy mala se ha disfrazado y a estas alturas ya debe de estar en algún cruce de caminos donde una escolta le espera.

Alcanor luchará durante unos cuantos turnos (hasta que se vea gravemente herido o haya inflingido al menos una herida a cada personaje. En ese momento saltará por la ventana (situada a siete metros del patio (T. RR – IRR) su caída es antinatural, parece que flota sobre el aire. En el patio un carruaje negro le espera. Afuera en la calle los soldados están cayendo bajo las enfurecidas embestidas de los campesinos. En 10 asaltos estos habrán entrado en la casa y asesinarán a todo el mundo que encuentren.

La Espada

La espada creada por el mismo Agaliarethp en las forjas del destino y con una roca mágica no perteneciente a este mundo causa en aquella persona que hiere que el cuerpo empiece a pudrirse. (Cada semana la podredumbre se extiende por el cuerpo. Tres veces en alguna extremidad y esta se perderá, cuatro en el torso o en la cabeza y la persona morirá. La zona herida rápidamente se engrenea, crece la inflamación y se pierde sensibilidad aunque los dolores cruzan todo el cuerpo. Estas heridas visibles causan una actitud desagradable de la gente.

Soldados de Valladolid

FUE 12
RES 15
AGI 12
HABI 13
Armas: Espada Corta 45 % 1d6+1
Pelea 40% 1d3
Bonus: 0

Soldados de Alcanor

FUE 15
RES 13
AGI 15
HABI 10
Armas: Espada normal 50 % 1d8+1
Cuchillo 1d6
Armadura: Ropa gruesa 1

Alguacil Roberto Santini

FUE 12
RES 15
AGI 18
HABI 18
Armas: Espada normal 60% 1d8+1+1d4
Maza pequeña 40% 1d8 + 1
Ballesta 45% 1d10+1d2
Armadura: Cuero con refuerzos 3

Rodrigo Rimerto “Alcanor”

FUE 25
RES 40
AGI 30
HABI 35
Armas: Espada normal(mágica) 75% 1d8+(4d6)
El % en el resto de las armas es 60%
Armadura: Cota con refuerzos 6 (no sufre restricciones)
Armadura de placas(mágica): 8 Las armas causan la mitad de daño excepto las mágicas(si no son hechizos negros) o las bendecidas (siempre y cuando el creyente demuestre que realmente tiene fe.
Hechizos: todos.

Campesinos

FUE 10
RES 12
AGI 14
HABI 12
Armas: Palo 40% 1d4 + 1
Cuchillo 35% 1d6
Pelea 25% 1d3

Carta

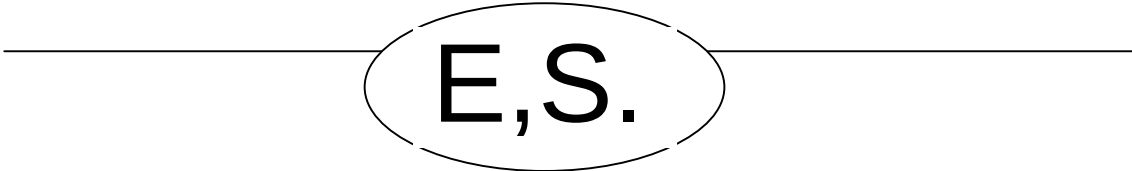
Año de Nuestro Señor 1297

Estimado Panecchi di Viola:

Después de haber recibido tus sucesivas cartas creo que es el momento de empezar a actuar. Pues es cierto que son muchos los seres demoniacos y sus malditas acciones las que están poblando este mundo. Y los hombres de fe auténticos son cada vez menos. Y los indefensos campesinos, y burgueses y señores son las víctimas preferidas. Y como estas personas que no poseen la cultura necesaria para enfrentarse a estas criaturas caen en sus redes. Y sus vecinos actúan violentamente. Son muchas las evidencias que he recopilado de que el demonio está cada vez más presente en este mundo. Ante tal situación, y si vos estáis conforme nos reuniremos en el sitio quedado. Nuestros aliados están avisados y han prometido que acudirán. Sólo la creación de un brazo de la Iglesia preparada para descubrir y enfrentarse a los seguidores del demonio puede devolver la tranquilidad a toda la gente de Dios. Se que el demonio tiene ojos en todos los lugares y esbirros en todos los caminos. No puedo confiar por el momento en nadie. Un criado de total confianza que dará la vida por guardar la carta te la hará llegar. Mientras llega el momento de reunirnos rezaremos para que nos de la fuerza para enfrentarnos a todas las oposiciones.

Se despide pidiendo a Dios por Vos
Enrique Salazar.

P.D.: Espero que no ocurra nada pero si alguien encuentra esta carta significará que Álvaro habrá muerto. Ruego bajo castigo Divino que la carta me sea devuelta. Se recompensará su silencio y servicio. Sé que sólo una persona culta puede tener acceso a esta información. Por favor devuélvanme la carta.



E,S.