

## AQUELARRE

Los personajes (Campesinos regresan de Alcanor territorio feudal situado a pocos kilómetros de Santiago de Compostela.) Wilfredo y Absam han ido bajo las órdenes de Santiago Rimerto (su feudo llamado Bajos Pozos se encuentra a poca distancia de Burgos). Víctor ha ido obligado por el Señor Andrés de Urquiales (señor feudal de Villamar). Por último Jose Luis se dirigía a la misma zona con el encargo de llevar cuatro carretas de trigo, una carreta con espadas y otra carreta que le sería dada en Burgos.

### Personajes

Wilfredo: Soldado/Mercenario (después de cinco años de práctica de la labor había decidido asentarse y trabajar durante varios años para el Señor Santiago. Ahora regresa con una espada, un escudo y una armadura normal junto con una bolsa con 50 m.p. y un medallón (mágico 400 m.o.) que arrebató a un feroz combatiente al que pilló tratando de entrar por la noche en la fortaleza de Alcanor, además de con varias cicatrices y heridas.

Absam: se trata del curandero del pueblo. Muy queridos por todos decidió (obligado) a ir a luchar contra los enemigos del Señor Santiago. Ahora regresa con 70 m.p., una mula con alforjas y dos dagas. Sin embargo sufre un corte en un nervio de la muñeca lo que le impide actuar en todas las situaciones con gran eficacia.

Víctor: vivía en un bosque profundo. Temido por los campesinos y sin embargo recurriendo a él en caso de necesidad. Nunca había sido molestado por los soldados de Andrés de Urquiales sin embargo una noche varios entraron en su cabaña y le mandaron dirigirse junto con el ejército al asedio de Alcanor. Sus padres habían sido capturados y serían liberados si no se negaba a ir. Ahora regresa con 50 m.p., una espada, ropas gruesas y un extraño objeto mágico parecido a un cristal engarzado en un cilindro que desprende a la luz del fuego sorprendentes colores.

Jose Luis: se le contrató por 500 m.p. a dirigirse a Alcanor. Debería llevar unas cuantas carretas y recoger otra. El encargo fue hecho por un comerciante de la ciudad llamado Severiano do Agustinos. En Burgos recogió la carreta que siempre iba escoltada por siete hombres de armas. Ahora regresa sólo con tres carretas vacías.

### Información

Lo que está claro: una noche de tormenta concretamente el día de los Santos una hermosa joven casada con Don Carlos Rimerto dio a luz a dos niños. Anteriormente había tenido relaciones con Don Carlos y sin saberlo con un Demonio. Uno de estos niños (emigro a Alcanor: Su nombre Rodrigo Rimerto naturalmente al servicio del mal) el otro Santiago Rimerto heredo un feudo en Bajos Pozos. Durante años han luchado por acabar el uno con el otro (maldición).

### Introducción.

Los personajes (3) regresan a sus lugares de procedencia después de varias semanas de feroces batallas y totalmente derrotados por una potente fuerza preparada para la guerra. Pero hay en su cabeza varias preguntas que les atormentan: El parecido entre el Señor de Alcanor y Santiago. Al parecer lo único que les diferenciaba eran las negras ropas de uno frente a las azules y blancas del otro. Por qué han caminado tanto para conquistar unas tierras sin importancia fronterizas y al parecer prácticamente imposibles de plantar. Quiénes eran esos extraños hombres que medían más de dos metros, tapaban su cara con negros cascos y resistían cientos de golpes además de sólo atacar por la noche.

### Encuentro

Jose Luis llegará a las 12 de la mañana al pueblo de Villacampo. A lo lejos se divisa a los campesinos trabajar en las tierras. En lo alto de una colina se levanta una pequeña iglesia que tañe las campanas (Leyendas – Cultura + 5). Están avisando de la muerte de alguien. Una Tirada de Suerte indicará que una rueda de la carreta se está aflojando. Antes de que pueda reacción la rueda (por cierto la carreta estaba nueva, había sido comprada hace cuatro meses en la mejor herrería de Cataluña). Se partirá por la mitad y el personaje caerá a unas tierras pantanosas que poco a poco le irán engullendo al igual que a las mulas. Sin realizar movimientos bruscos la tierra le tragará en 30 asaltos. Con movimientos bruscos se hundirá en 10 como podrá comprobar por las mulas.

El resto de los personajes se encuentran en el mismo camino a unos 500 metros. Una buena tirada de escuchar les permitirá escuchar los gritos y rebuznos además del tañir de las campanas.

### Información

Don Juan Senante (curandero-campesino) del pueblo era un alquimista. Durante años investigó la muerte tratando de encontrar la vida eterna. Desesperado, tuberculoso en sus últimos días contacto con Agaliareph el cual le concedió la vida eterna a cambio de que le sirviese. El único problema de esta vida es que sólo puede vivir de ocho de la noche a diez de la mañana. Aunque Juan ha encontrado la forma de vivir eternamente. Sólo tendrá que intercambiar su alma con la de una mujer embarazada por otro hombre que no sea su marido (o sea que ponga los cuernos).

Don Juan ha muerto hace dos días. Por la noche cuando resucitó todos pensaron que se trataba de un milagro. Sin embargo a la mañana siguiente ha vuelto a aparecer muerto y se disponen a enterrarle.

La embarazada: Ana Rigodela es la víctima elegida además de ser la única que sirve.

#### El pueblo

Cuando los personajes lleguen se encontrarán con la marcha fúnebre (Tirada de Cultura o Cantar) por estas tierras cuando alguien ve una marcha fúnebre debe unirse a ella bajo la pena de ser castigado por el demonio (además de por el alguacil sospechoso como el que más y que prefiere no dejar las casas vacías cuando unos extraños extranjeros mal vestidos se dirigen hacia ellas).

Si preguntan sobre el muerto escucharán las dos versiones:

- es un milagro
- tienen miedo, era un ser extraño, se le veía en los cementerios, su casa apestaba a veces, el demonio puede que esté detrás de esto. Cuando el cura lo bendició con el Agua se vió como salía humo de su cuerpo (ni más ni menos que el mucho polvo que acumulaban sus ropas junto con los efectos de los cristales de la oscura iglesia).

El muerto será enterrado y cuando Don Ramón Verdena se entere de que hay un comerciante y el resto parece que han conseguido dinero les invitará a su casa a comer y pasar la noche (y de paso a conocer a su fea hija (8 aspecto) y casarse con ella.

#### Primera noche

Los gritos procedentes de la calle despertará a todo el pueblo. Una casa (la de Ana Rigodela) está ardiendo, la mujer histérica vocifera pidiendo ayuda, mientras los vecinos más próximos ya están organizando una cadena para sofocar el fuego. Los personajes serán requeridos para ayuar.

Información: Don Juan Senante se ha dirigido a la habitación de Ana para realizar el actor carnal cuando ha sido sorprendido por el cornudo 'alias secreto con el que se le conoce'. El cornudo guadaña en mano se ha dirigido sorprendido y asustado contra Don Juan. Ana ha despertado del encantamiento y ha salido de la casa. En la lucha una vela ha caído al suelo y la casa ha empezado arder con rapidez. Sin embargo Don Juan no ha sido capaz de salir de la casa.

Una tirada de Otear mostrará una sombra entre las llamas (Don Juan, el cornudo ha muerto). Si los personajes entran deberán tirar tres tiradas de esquivar para no quemarse (2d6). Sea como sea verán como alguien sale huyendo hacia el bosque ( si entran sabrán quién es).

#### Se acerca el final

Don Juan sabe que Ana Rigodela será trasladada a Portugal donde vivirá con unos primos. Por lo tanto debe darse prisa y sólo le queda esta noche. Cansado de actuar con cuidado ha decidido ayudarse de varios Aouns. Estos llegarán volando al pueblo y comenzarán a destruir y matar. En medio del revuelo Don Juan aprovechará para capturar a Ana Rigodela mediante el hechizo de Atracción Sexual.

#### Últimos puntos.

Si los personajes se internan en el bosque (Rastrear) podrán encontrar un pequeño escondite escarvado en la piedra. Dentro pueden encontrarse: Raíz de Mandrágora (Conocimiento de Plantas + 25 alquimista), cabellos, algo de piel de cordero y varios corazones de manzana. C. Mágico o Alquimia se trata de componentes para Atracción Sexual.

Si consiguen calmar a Ana Rigodela (psicología y algún bofetón) les contará que no sabe cómo despertó en la cama con Don Juan Senante.

El cementerio: desde luego no es aconsejable que escarben en la tierra (bajo pena de cepo o unos cuantos latigazos sino peor). Una tirada de Buscar (+ 25%) la tierra de la tumba ha sido removida recientemente, además parece que está hundida.

#### Segunda noche

El ataque será inmediato. Algún personaje (¿Comerciante?) despertará con la hija de Ramón Verdena en su cama con una gran sonrisa que la afea aún más y con un camisón muy poco decente. Los Aouns han empezado su ataque. Don Juan Senante tardará 20 turnos en copular y transferir su alma.

Aouns: FUE 25/30  
AGI 15/20  
RES 30/40  
ARMAS: espada 75 %  
Volar 95 %

Don Juan Senante  
FUE 10  
AGI 7  
RES 15  
Armas Espada 40 %  
Hechizos: Crear niebla: los componentes  
tendrán un 15 % menos al combate.

Puntos de recompensa.

Si algún personaje se queda mucho tiempo (a la mañana siguiente Ramón Verdena anunciará la boda de su hija con Jose Luis) recibirán 50 m.p. cada uno de la herencia de Ana Rigodela agradecida por haberla salvado. P.A. 30