

Aquelarre III

Año 1297

Inicio

Confundiendo en que los personajes sean lo suficientemente juicioso o lo suficientemente cristianos tratarán de devolver la carta a Enrique Salazar. Por otra parte se les promete un pago justo. Además, con el paso de las semanas se darán cuenta de la gravedad de las heridas de la espada de Alcanor.

Será fácil enterarse de quién es Salazar preguntando a cualquier sacerdote o monja. (Un personaje Clérigo puede tirar Memoria + 25 para recordarle).

Información: Enrique Salazar

Enrique Salazar es el Obispo de Guadalajara. Ha obtenido gran fama y odio por criticar la vida lujosa de los Clérigos mientras los pobres campesinos mueren de hambre. Ha escrito varios libros en los que explica la existencia del mal y la necesidad de combatirlo además de con rezos con acciones.

El camino.

El camino desde Valladolid a Guadalajara es largo y complicado. Los bandidos se han multiplicado ante la ineptitud de muchos Señores. Atacan a los viajeros sin ninguna impunidad incluso se están atreviendo con importantes pueblos. Un Comerciante (T. Comerciar puede conocer alguna ruta comercial siempre más segura). Sea como sea sufrirán 1d3 ataques de bandidos (1d8).

El viaje desde su comienzo será muy lluvioso. Rápidamente los maltrechos caminos se embarrarán dificultando el trayecto de animales y carretas (T. Suerte para no frenar carreta : T. Conducir Carro para sacarla). El tercer día de viaje se está terminando, ha parado de llover por fin, pero a lo lejos parece venir una terrible tormenta (Y esto lo sabrá Absam ya que su muñeca está hinchada como un pimiento con los dolores que eso supone). Parece ser que el bosque en el que entraron ese día no se acaba nunca, y si no encuentran refugio rápido aumentarán las posibilidades de que pillen pulmonía (ya tienen un 15% de contraerla).

La Finca de María Astudillo.

Parece ser que la suerte está con los personajes ya que el bosque acabará de pronto, cuando el sol está a punto de desaparecer, y ante sus ojos se alza una gran finca rústica. Por una chimenea sale un negro humo, y es posible ver luz a través de alguna ventana.

La finca está protegida por un muro de piedra de 3 metros de altura. La puerta del muro está a medio abrir. El patio está totalmente embarrado, un pequeño huerto está lleno de tomates podridos. El suelo deja ver innumerables huellas de animales y gallinas. Hay dos edificios anejos. El más grande parece ser la casa mientras que el otro es un establo. Todas las paredes están cubiertas por montones de trigo (algo pronto para haberlo recogido: T. Conocimiento Plantas).

La puerta de la casa está cerrada. En cuanto llamen abrirá la puerta un hombre con un horca empuñada como arma. Detrás de él dos chiquillos sostienen una guadaña. Sus ojos revelan terror. Si ve algún Clérigo les dejará pasar inmediatamente. De lo contrario los personajes deberán convencerle de sus buenas acciones. Antes de dejarles entrar les dirá "GENTE DE FE. ABANDONAR ESTA CASA MALDITA ANTES DE QUE SEÁIS VOSOTROS LAS PRÓXIMAS VÍCTIMAS". Si deciden quedarse les acompañará a la cocina donde se podrán calentar en la chimenea.

En la cocina podrán encontrarse con dos hombres vestidos de negro con cicatrices en la cara. Encima de una mesa hay dos espadas. (Estos hombres llevan ropas idénticas a la de los que defendieron a Alcanor en Valladolid).

Todas las personas van de luto. La razón es que hace seis días enterraron a una hermana de María de Astudillo que fue asesinada por los soldados del pueblo acusada de tratos con el diablo.

Información de la hermana de María

Juana 'La loca', como se la conocía realmente estaba loca. En especial desde que tuvo relaciones a la edad de 12 años con un Sátiro. Desde ese día obtuvo el poder de maldecir a cualquier persona que la hiciese daño. Ahora muerta, ha maldecido la tierra donde se la enterró y a quiénes la mataron. De su tumba brotarán aspides hasta que todo el mundo la acompañe o hasta que mueran los hombres que la mataron.

Información

Estos dos hombres junto con un tercero, que se encuentra en una cama, pues se cayó del caballo, son soldados de Alcanor. Se dirigen a Guadalajara a asesinar a Enrique Salazar. La caída del jefe les ha detenido es esta finca donde esperan que se recupere. El Jefe llamado Antón de Armas es un mago.

La historia.

Ramón Fernández, que así se llama el hombre, mandará a sus hijos que calientes un cazo de sopa. Mientras les contará lo sucedido: "Hará ahora 6 días que nuestra vida dejó de ser todo lo pacífica que había sido. Ese día descubrimos que uno de nuestros criados estaba caído en el campo. Respiraba normalmente pero nos fue imposible despertarlo. Intentamos todos los medios que conocemos, sin embargo siguió en el mismo estado. Un día después fue otro criado el que se desmayó aquí en la cocina. Su estado era idéntico y al igual que el otro no despertó. Asustados, mandamos a buscar a un médico. Pero antes que llegase era mi mujer la que no se levantó de la cama. Después ha caído uno de mis hijos y otros dos criados. Ahora sólo quedamos nosotros, y dos criados que velan de los enfermos.

Si preguntar acerca de los hombres (Raúl y Bonifacio) les contará que llegaron la tercera noche. Uno de ellos se había caído del caballo y golpeado en la cabeza. Ahora está con el resto de los enfermos aunque este parece muy grave. El médico dijo que sólo un milagro le salvaría.

Opciones

Pueden atacar a los dos hombres pero no mientras estos estén en la casa de Ramón Fernández. Evitará poniéndose en medio cualquier pelea y no dudará en luchar con sus criados contra los que inciten la violencia. “Acaso, vosotros, a quién he acogido cristianamente en mi casa, se atreven a mancillar mi hogar con sus armas”.

Por la noche siempre encontrarán a los dos soldados despiertos (no necesitan dormir) y cuidarán a partir de ese día a su Jefe.

Las víctimas tienen todas en distintas partes mordeduras (dos grandes dientes). No muestran ningún otro síntoma. Una T. Conocimiento – 25: se trata de una mordedura de serpiente. T. Leyendas: existen unas serpientes áspid que causan distintas enfermedades, y la del sueño se relaciona con ellas.

Más ataques

Al siguiente día los personajes se despertarán alarmados por una voz lastimera (se trata de Ramón Fernández), está en el establo. Seis de sus mejores vacas están tiradas en el suelo con los mismos síntomas que las personas. Tienen la picadura. Lo mismo les ha pasado a seis conejos y seis gallinas.

NOTA: como se puede ver toda la partida está llena del simbolismo del 6, incluso como ahora del 666.

Una tirada de Rastrear permite identificar diversas huellas de serpientes entrando en el establo.

Si visitan la tumba

Ramón tiene un pequeño cementerio donde reciben entierro todas las personas de su familia. Este se encuentra en lo alto de una pequeña colina a unos 100 metros de la finca. Está rodeado con una pequeña muralla (medio metro) de piedras. Desde hace seis días una nieblina cae sobre el cementerio. La hermana de María ha sido enterrado a un lado, en una pequeña depresión donde la niebla es más fuerte e impide la visión a menos de un metro. Una tirada de escuchar permitirá escuchar varios cuerpos arrastrándose y silvando. La tumba está llena de aspides que salen del interior y salen del cementerio en dirección a la finca(IRR). Los personajes serán atacados por varias aspides.

Encima de la tumba se encuentra una pequeña cruz de oro. Ramón la identificará como perteneciente a la iglesia del pueblo (VillaCarmona).

La Iglesia de VillaCarmona

VillaCarmona es un pequeño pueblo de no más de 50 habitantes. Su iglesia se encuentra a la entrada del pueblo. Se trata de una pequeña iglesia, estilo románico, aunque decorada con amenazantes gárgolas (futuras misiones). En el pueblo se pueden ver pequeñas aspides, y varias personas aparecen ya en el suelo. Suerte o se encontrarán oculta alguna aspid. La puerta de la Iglesia está cerrada y el cura no responde. Tendrán que forzar la puerta o tumbarla (RES 300; con 60 se crea una brecha suficiente para pasar una persona de menos de 1,50.

La Iglesia está totalmente a oscuras y aunque hayan ido de día la luz no pasará (IRR). Si es posible ver con lámparas, velas o antorchas. Todo parece tranquilo aunque derrepente la Biblia colocada encima del altar se abrirá y las hojas empezarán a pasar a toda velocidad hasta que se detengan en una (IRR). Cuando se acerquen buscar (-dependiendo de la luz). Encima de la mesa entorno a la Biblia hay un nido de aspides (Unas 10 que atacarán violentamente). Aquellos que sepan leer podrán ver escrito con letras ensangrentadas: **AQUELLOS QUE ME TURBARON EN VIDA HAN DE MORIR, Y LES HAN DE ACOMPAÑAR AQUELLOS QUE NO SE ATREVAN A CASTIGAR.**

La casa de los asesinos

Si preguntan a Ramón (trata que no le pase nada) les dirá que el pueblo está protegido por un hijo de un Conde que fue expulsado de su casa. Junto a él hay cinco lamerones, campesinos, que le obedecen sin protestar. Viven al lado de la taberna.

La casa de Jorge ‘El canalla’ es la única donde las aspides todavía no han llegado. Jorge, junto con los campesinos asustados ante lo que han visto se han ocultado en la casa. Las puertas y ventanas están cerradas y estos buscarán la sorpresa para atacar a los personajes.

Final

Cuando mueran todos, las aspides se retirarán y se introducirán en la tierra. La niebla del cementerio desaparecerá. Y todos los dormidos despertarán (exceptuando María). Ese mismo día los soldados abandonarán la finca en busca de su cometido. El jefe se ha restablecido gracias a la magia.

Los personajes ganarán 30 P.A.; 15 por comportarse galantemente e interpretar bien la existencia de los diversos poderes, es decir, respeto por ejemplo al clero. Además quién descubra que hay que ir al cementerio o a la Iglesia ganará 5 P.A. Ramón agradecido les dará a los personajes cualquier cosa que necesiten y que esté en sus manos. Les dejará un criado que les conducirá durante dos días por caminos más seguros y rápidos. Después volverá.

Información: por qué no despierta María

María fue mordida por una aspid pero además fue la criatura de la que el mago obtuvo la energía para su hechizo y poder recuperarse. Hasta que el Mago no muera María jamás despertará.

Además

Si los personajes son muy torpes y no se enteran de que hay que ir al cementerio una noche un grupo de aspides que bajan del cementerio atacará la finca.

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.

Magnus (El jefe Mago)

FUE: 10

AGI: 15

RES: 20

HAB: 12

Armas: no suele llevar

Armadura: una capa que protege como una cota con refuerzos(6 – 150).

Hechizos: conoce todos los hechizos de hasta nivel 5 de Goecia. Por lo general se defenderá invocando a entidades demoniacas.

El Hijo del Conde

Fue: 20

Agi: 12

Hab: 15

Res: 15

Armas: espada normal 65 % (1d8 + 1 + 1d4).

Utilizará técnicas sucias como arrojar arena o sal a los ojos. Arrojar: 40 %. Si no se esquivia con – 25 causa ceguera durante 1d10 + 2 asaltos.

Armadura: Ropas gruesas(1 – 30)

Campesinos a las órdenes del Hijo del Conde

Fue: 12

Agi: 14

Hab: 13

Res: 12

Armas: espada normal 40 % (1d8 + 1)

Armadura: Ninguna

Aspid Prialis (pag 90)

Fue: 1

Agi: 15

Res: 5

Tamaño: 40 cm

Escondese: 45%

Veneno: Res * 2. Si lo pasa coma durante 2d6 horas

Bandidos

Fue: 12

Agi: 15

Res: 15

Hab: 14

Armas: Espada Corta 40% (1d6 + 1)

Armadura: ninguna