

## Aquelarre V

Año de Nuestro Señor 1297

Inicio

Santiago pedirá a los Personajes que le acompañen a la mansión de Enrique Salazar donde les dará las pertinentes explicaciones.

Explicaciones

Después de descansar Santiago se reunirá con los Personajes y Salazar en el Comedor. Allí les servirán opíparas viandas regadas con un exquisito vino traído de Castilla. Cuando acaben de comer Santiago les dirá:

“Habéis servido a Dios y a mí como yo esperaba. Así que ahora os explicaré todo. Cuando haya acabado de relatar la historia vosotros podréis escoger entre continuar conmigo o volver a vuestros hogares. Desde que Dios envió a la Serpiente fuera del Paraíso esta ha tratado de oscurecer el nombre y las obras de Dios. Y puesto que el poder de Dios es muy superior al suyo ha usado a la mayor creación de Dios; los hombres, para establecer un nuevo reino. Durante cientos de Años dos gemelos han nacido. Uno de ellos bendecido por Dios, el otro creado por Satán. Esos dos niños han crecido sabiendo que tenían que eliminar al otro e instaurar una tierra de dolor (por parte de Satán) o alabar a Dios (por parte del niño bendecido). Yo, Santiago y mi hermano, y escupo a la árida tierra Alcanor somos los últimos elegidos. Durante varios años Alcanor ha vivido sin salir prácticamente de su feudo. Mis intentos por entablar una guerra para asesinarle han sido siempre inútiles pues tiene muchos siervos. Sin embargo, cuando conocí que contaría con la ayuda de nuevos elegidos, vosotros, organicé una campaña contra Alcanor, contando con la ayuda de muchos nobles leales a Dios. Sin embargo, vosotros visteis el resultado. Alcanor ha abandonado su feudo y estoy seguro de que está tejiendo una red de maldad de la que nadie se librará, si no actuamos antes. Durante todo este tiempo he tratado de idear un mecanismo que me permitiese acabar con los secuaces satánicos: Salazar me ayudó en este labor. Creemos que la creación de un tribunal de la iglesia que busque a los servidores del mal y les busque es el mejor camino. Sin embargo, hasta ahora Alcanor ha evitado que podamos reunirnos con el Papa. “

“Pero ahora os necesito a vosotros, yo he de partir con Salazar a tierras Italianas donde me reuniré personalmente con el Papa y todos los Cardenales. Sin embargo, necesito que otras personas busquen el libro de la Sabiduría. En este libro creo que se narra la forma de acabar con Alcanor, aunque no puedo asegurarlo. Os pido que me ayudéis y encontréis este libro.”

¿Y dónde está el libro?

Según las últimas noticias que Santiago ha podido encontrar la única persona que sabe algo es un viejo rabino llamado Jacob. Vive sólo en Guadalajara, en una casa en el barrio judío.

La partida de Santiago y Salazar

Santiago y Salazar partirán ese mismo día. Salazar pondrá a disposición de los personajes su mansión y sus criados. También dejará 500 m.p.

La casa de Jacob

Si van por la mañana, (por la noche es muy posible encontrarse con alguna patrulla o algún que otro bandido) las calles están llenas de colores y olores. La estrechez de las mismas junto con los puestos de los comerciantes y la gente que se agolpa hace difícil avanzar. Cualquier judío les contestará gustosamente donde está la casa de Jacob.

Esta se encuentra en el centro del barrio. Se trata de una pequeña casa, sin ninguna decoración externa. Tiene las ventanas cerradas con las contraventanas, en cambio la puerta se encuentra medioabierta. Si llaman nadie contestará. La casa está totalmente a oscuras. Si entran tendrán – 15 % a todas las acciones de percepción mientras acostumbran los ojos. La casa sólo consta de una única habitación. En el suelo están tirados la mesa, el armario, y un par de sillas. Varios manuscritos pisoteados sobresalen de debajo del armario. Debajo de una silla se encuentra el cuerpo inerte de Jacob. Tiene tres heridas, posiblemente de espada, que han acabado con su vida. En el suelo, marcado con la sangre ha dibujado un símbolo: una estrella de ocho puntas.

Los pergaminos contienen todas oraciones aunque hay uno que está marcado con una pequeña estrella de ocho puntas.

No hay nada de la casa de valor, parece que ha sido un robo.

Si los personajes no cierran a tiempo la puerta la gente del mercado podrán ver a Jacob muerto y directamente lincharán a los personajes (y en este caso posiblemente lo único que valga para algo sea correr).

Texto del Pergamino:

LOS CAMINOS DEL SEÑOR ACABARON EN LA CRUZ. MUCHAS SON LAS PRUEBAS QUE DIOS NOS PONE. EL DIABLO, COMO EN SU DÍA HIZO CON JESÚS NOS OFRECE EL BIENESTAR MATERIAL ALEJÁNDONOS DEL ALIVIO DEL ALMA. A PESAR, DE LA EXISTENCIA DE MUCHOS CAMINOS EL BUEN CREYENTE SABRÁ ENCONTRAR EL CAMINO CORRECTO.

#### Información

Antón de Armas (ver el Módulo III) junto con sus esbirros han llegado a Guadalajara donde se han reunido con Alcanor. Este les ha mandado que dejen por el momento a Salazar y encuentren el libro de la Sabiduría. Encontrando a Jacob le han asesinado y han rebuscado toda la casa en busca del libro. Al no encontrarle se han ido (creyendo que al silenciar a Jacob nadie encontrará jamás el libro). Además tiene suerte de que Jacob no poseyera nada de valor, pues de esta forma parece que simplemente se trata de un robo.

#### Pesquisas, Pesquisas y más Pesquisas

Preguntar a la gente (si no les han descubierto).

La gente les dirá que para cualquier pregunta acerca de símbolos la persona que más sabe es Jacob. Lo más parecido que recuerdan con la estrella de ocho puntas es el balneario de la Estrella de Ocho Puntas

Si dan una vuelta por el barrio encontrarán una amplia fachada con hermosas columnas por las que trepan enormes enredaderas. Encima de la puerta está representada una estrella de ocho puntas, pintada en azul y con las terminaciones de las puntas decoradas con pintura de oro.

#### El balneario

El balneario es usado únicamente por judíos. Consta de una gran estancia central con un enorme baño de aguas termales. Las aguas proceden de un manantial y son calentadas mediante un complejo mecanismo de medias tuberías que portan agua que es previamente calentada y que pasan por debajo del baño. La estancia central tiene dos puertas pequeñas. Una de ellas es sólo para los empleados según reza un cartel y conduce mediante unas escaleras a una habitación subterránea donde se encuentran las calderas. La otra puerta conduce a una Sauna.

En la entrada hay un pequeño armario donde se deja la ropa y es entregada una toalla. El precio por usar el balneario es de 5 m. P.

En el balneario trabajan cuatro personas y sólo abre por las mañanas hasta las doce. Dos personas están en la habitación de las calderas. Otra se encarga de cobrar, cuidar la ropa y entregar la toalla. La última limpia regularmente la estancia.

Si tratan de entrar a la habitación de las calderas existe un 40 % que sean vistos por cualquiera de los dos empleados del balneario. Estos les indicarán cortésmente que se equivocan de habitación. Si entran encontrarán a dos personas bajas y rechonchas sudando a mares que acarrear leña para introducirla en los dos enormes fogones que hay. La temperatura de esta habitación es tremenda (unos 30 grados) y al menos que los personajes sean del Sur deberán de tirar Constitución \* 4 para no caer desmayados por la ola de calor.

La habitación consta de dos fogones juntos y enfrente hay varios montones de leña apilados. Si se recorre la habitación es posible encontrar una pequeña brisa helada que sale por detrás de un fogón. Una tirada de Artesanía deducirá que las piedras de la pared del fogón están sumamente agrietadas debido al cambio constante de temperatura (además se ve por el color de la masilla que ha sido restaurada hace poco tiempo).

Si los personajes tratan de hacer algo en la pared los dos trabajadores saldrán rápidamente para avisar a Jacob (en el caso de que no haya transcurrido más de un día de su muerte), en otro caso avisarán a la guardia.

Los fogones tardan en apagarse 30 minutos y aún así las brasas producen quemaduras graves. La pared está incandescente, tocarla con la mano u algún objeto metálico produce una quemadura. Es fácil derribar la pared con un hacha, espada o maza.

#### La estrella de Ocho puntas.

Detrás de la pared se puede visualizar una pequeña cueva de 3\*3 metros. Está totalmente a oscuras y la temperatura ronda los 5°. Es muy, muy posible contraer como poco una pulmonía. Una tirada de Artesanía muestra que la cueva ha sido cavada por la mano humana. Una tirada de Buscar permite descubrir una argolla bien camuflada con el suelo. Si retiran la tierra podrán ver una lápida de 1 \* 1. Es necesario sumar FUE 60 para desplazarla. Además de la argolla sólo puede tirar una persona. Una tirada de Buscar – 20 revela la existencia de otra argolla en el techo (puede usarse y para eso ha sido usada como polea. De esta forma se reducirá la fuerza necesaria en 30).

Cuando levanten o muevan la lápida podrán visualizar otra cueva debajo de ellos. Esta parece tener dimensiones más amplias, aunque es difícil verlo ya que por mucho que introduzcan antorchas o las lancen estas se apagarán rápidamente. El suelo está a 7 metros.

Una vez abajo es posible visualizar ocho caminos. Cada camino es más ancho en su principio y poco a poco va estrechándose hasta acabar en punta. Al final de cada camino sólo hay un pequeño agujero decorado con extraños símbolos (Tirada de C. Mágico: los símbolos son místicos y debieron de pertenecer a una cultura muy antigua pero es imposible identificarlos).

En el centro de la cueva hay un martillo con Cuatro puntas de 20 cm. Cuando los personajes estén en el interior de la cueva llegará una patrulla de diez hombres armados (no son guardias de la ciudad: y sus ropas llevan símbolos Judíos y la Estrella de Ocho Puntas en el Pecho. Si hay algún Pj fuera lo arrojarán dentro. Después cerrarán la lápida y la sellarán.

Cómo salir

#### LOS CAMINOS DEL SEÑOR ACABARON EN LA CRUZ

La única forma de abandonar con vida la Estrella es situar los cuatro clavos de forma que creen una cruz. La cruz debe verse de forma recta.

Si los personajes se equivocan: La habitación adquirirá un color rojizo. La temperatura empezará a elevarse y por cada orificio empezará a brotar lentamente lava. Los Pj morirán en una agonía indescriptible.

Si los personajes descifran el misterio. Un halo de luz de varios colores recorrerá la estancia de punta a punta recreando la cruz. Un ruido agudo recorrerá toda la estancia y una lápida invisible al ojo humano situada en el centro de la Estrella descenderá dejando descubiertos unos escalones. Estos escalones dan a una habitación cuadrada, pulcra. Está decorada con representaciones de diversos Santos luchando contra el Demonio. Hay varios grabados de mujeres dando a luz a dos niños, uno tiene grandes cuernos, el otro porta una corona. En el centro hay un altar con un Cáliz lleno de piedras preciosas a un lado y una cruz aún más valiosa al otro. En el medio está el libro. En el altar ha sido grabado en latín: “QUIEN SEA EL ELEGIDO DEBERÁ DE DEMOSTRARLO”.

Si se llevan algo que no sea el libro tendrán el final de la lava. Cuando cojan el libro se abrirá una puerta. Esta da a la parte baja de la ciudad. En la zona crecen grandes rastrojos. Cuando salgan la puerta se cerrará y podrá escucharse como se hunde el techo.

El libro de la Sabiduría.

El libro tendrá unas 60 hojas, todas en blanco menos la primera:

SERÁ CREADO JUNTO CON SU HERMANO. Y MORIRÁ JUNTO A ÉL. EN SU NACIMIENTO SE HALLARÁ SU PODER Y EL FIN DEL MUNDO.

Final y recompensa.

A partir de aquí los personajes tendrán que actuar por sí solos. Su única pista es volver a la tierra de Alcanor.

Si superan la aventura ganarán 50 puntos, 5 más si la muchedumbre no quiere lincharles y 10 más por interpretación.