

Solo por Mil Monedas

Por Pablo D´Amico

Introducción

Madrid 1356.

Existen en esta ciudad numerosos barrios marginales donde la gente normal convive con criaturas irracionales. Es más: se dice que hay quien ha hecho pactos con el diablo. Por las noches nadie sale a la calle. El demonio, o lo que es casi lo mismo, los bandidos y la gente de mal vivir vagabundea por la oscuridad. No hay seguridad puesto que la guerra con Aragon ha acaparado a todas las fuezas del orden. La gente muere de peste y la mayoría abandona sus casas. Son tiempos difíciles y el dinero no sobra, aun así hay quien todavía se divierte; se organizan fiestas en las casas de los niños ricos, pero las cosas no son siempre color de rosa...

Si no vas a dirigir esta aventura no sigas leyendo, porque al jugarla perdería toda la gracia.

Aventura para 3 a 6 jugadores (y no más), en lo posible castellanos y al menos uno debería ser suficientemente adinerado. Los PJs estan en la ciudad por motivos a determinar por el DJ.

La Casa

La casa está situada sobre la calle principal. Ya sea porque la compren ("solo por mil monedas de plata"), o porque la cuiden (por una salida inesperada del dueño), o porque la renten o se la presten a los PJs; se deberán quedar en ella.

Tiene 2 plantas y un altillo. En la planta baja hay un hall que da al comedor y a una habitación, pasando la arcada hay una sala más pequeña que da a la escalera, la cocina y otra habitación. En la planta alta hay un hall que da a dos habitaciones, un salon y el baño (sí, un baño en el primer piso, cosa rarísima para la época y muy lujosa). Hay también una pequeña escalera al altillo que tiene una habitación separada; sobre el salón esta el granero y sobre las habitaciones otra habitación. Hay callejones a cada lado y un aljibe en el patio trasero.

Habitantes

La primera noche hay muchas probabilidades de oír ruidos o de que se desordenen los cacharros de la cocina. Si por la mañana consultan a los vecinos podran notar (**Psicología** +25) que tienen aversión a la casa y hay algo que no dicen (que en la casa hay duendes¹³⁷).

Con un crítico de **Elocuencia** los PJs pueden conseguir la información. Si no se enteran, los sucesos se repetirán, y si se les ocurre hacer una fiesta, se aparecerán, sea como sea, y exigirán que guarden silencio ya que el aparecido "...y mis hermanos queremos dormir". No diga nada más y se marchará misteriosamente como apareció.

Los duendes intentaran solo 3 veces echar a los PJs; si estos no obedecen, 20 duendes atacarán y los intentaran echar por la fuerza.

Desenlaces posibles

Los PJs pueden aniquilar a los duendes y quedarse en la casa.

También pueden llamar al merino de la ciudad (o cruzarse con él por casualidad), quien alegará estar atendiendo a su mujer (gravemente enferma) y les ofrecerá (mediante una buena tirada de **Elocuencia**) a su único soldado.

Pueden también llamar al cura de la ciudad (o los vecinos en último caso también pueden buscarlo), pero este estará muy ocupado atendiendo a los desahuciados y les ofrecerá la compañía de un joven cura, que no será de mucha ayuda.

Recompensas

Ya sea que venzan a los duendes, con o sin ayuda, recibirán una maldición por la cual enfermarán de peste bubónica (convalecencia normal) y solo si son exorcisados o curados por medios mágicos recibirán 40 P.Ap.

Si los echan de la casa, tendrán 20 P.Ap.

Si no habitan la casa, el merino les pedirá que investiguen quedándose una noche en la casa. Si se meten en muchos líos pueden ser juzgados por el mismo merino (de muy mal humor).

Dramatis Personae

Duendes

FUE	5	Altura	0,3/1,2 m
AGI	20	Peso	100 gr
HAB	20	Aspecto	-
RES	13/15	RR	0%
PER	20	IRR	150%
COM	30		
CUL	17		

Armas: Garrotes 60% (1D3)

Látigos 50% (1D4)

Armadura Natural: Mágica (Prot. 5).

Competencias: Discreción 80%, Elocuencia 75%, Esquivar 50%.

Hechizos: Arma Invencible, Hablar mediante sueños, Invulnerabilidad, Transmutación de metales.

Soldado

FUE	15	Altura	1,65 m
AGI	10	Peso	70 kg
HAB	15	Aspecto	13 (Normal)
RES	15	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Espada 40% (1D8+1+1D4)

Armaduras: Peto de Cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 40%, Escuchar 40%, Otear 45%, Rastrear 30%.

Joven Cura

FUE	12	Altura	1,65 m
AGI	12	Peso	70 kg
HAB	12	Aspecto	16 (Normal)
RES	12	RR	40%
PER	12	IRR	60%
COM	15		
CUL	15		

Armas: Daga 30% (2D3)

¹³⁷ Véase pág. 143 del manual de juego.

Armaduras: Carece.

Competencias: Enseñar 50%, Teología 60%, Conocimiento Mágico 55%, Alquimia 50%.

Hechizos: Curación de Enfermedades, Visión del Futuro, Pacificación de Fieras, Invocación de Ánimas.

Habitantes (Vecinos)

FUE	10	Altura	Variable
AGI	10	Peso	Variable
HAB	15	Aspecto	Variable
RES	15	RR	40%
PER	15	IRR	60%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Palo 45% (1D4+1)

Armaduras: Carece.

Competencias: Esquivar 40%, Leyendas 30%, Elocuencia 30%.