

La noble savia

Por Brujo 13

En esta aventurilla los personajes serán acusados de gafes asesinos.

Requisitos: Imprescindible que uno de los personajes sea noble y no iría mal uno que supiese algo de hechicería. Llamaremos al personaje noble "X" (tú debes poner el nombre de tu personaje). Todos los lugares y fechas pueden ser cambiados si no te van bien.

Duración: 3-3,5 horas.

Historia

Al morir el padre de X, al leer el testamento de este, deberán partir hacia el feudo de su tío Miquel, allá por Cartagena, por cuestiones del testamento. En este se indica que el escudo y el pendón del abuelo de X deben ser entregados a su tío Miquel. Su tío recibió este feudo ya que ayudó al Rey en la reconquista de estas tierras a los infieles. X hace unos 11 años que no ve a su familia y recordará a su tío como un hombre al que le gusta la buena vida, y por lo que le contó su padre, que en paz descansa, un guerrero sin par en la batalla. Su padre y su tío se veían anualmente en Valencia pero no llevaban a la familia. X recuerda también a su primo Jaume, dos años mayor que él, aunque sólo lo ha visto una vez y prácticamente no se acuerda de nada. A su tía ni la vio ya que murió en el parto de Jaume.

El feudo de Miquel

Una vez nombrado X conde, partirán hacia Cartagena (en barco o por tierra). Se puede aprovechar el viaje para hacer alguna aventurilla extra. Cuando lleguen a Cartagena, les recibirá un caballero bastante alto y bien plantado, aunque con aspecto cansado, preguntando por X. Es el primo Jaume, que les saludará efusivamente: si los personajes hacen una tirada de **Psicología**, notarán que su alborozo es real. Si los PJ preguntan por su aspecto cansado, lo achacará a que lleva una semana viniendo cada día para ver si llegaba X. Tras esto, iniciarán la marcha hacia el feudo del barón Miquel.

Llegarán al castillo tras 9 horas de marcha (a caballo, andando son 14). Jaume les irá contando que el feudo va bien (¿a qué me suena esto?) y que su padre está fuerte como un roble aunque tiene más de 40 años (un poco sordo y con reuma pero ya está). Cuando lleguen al castillo, encaramado en una roca inaccesible, verán que es poco más que una torre del homenaje con una muralla que la rodea con torres en sus esquinas. Verán algunas casas en la falda del cerro cerca de los campos cultivados. Una vez dentro verán una pequeña iglesia pegada a una esquina de la muralla, una herrería y establos. La actividad en el castillo es grande, con soldados entrenándose y siervos yendo de un lado para otro. Cuando hayan llegado les recibirán Miquel y los caballeros y damas del castillo. Miquel está viejo pero conserva esa chispa de la juventud. A la noche se celebra un banquete en honor a los recién llegados. A la mañana siguiente se hará la ceremonia de entrega en honor al padre muerto de X y después otra comilona.

La segunda noche, una vez todos estén en sus aposentos durmiendo las borracheras, alguno de los personajes se despertará en medio de unas pesadillas y escuchará pasos en el pasillo. Cosa extraña, ya que en las habitaciones se tienen recipientes para las necesidades. Si salen a mirar que pasa (debe salir), verá una mujer por detrás que va vestida con una túnica de seda transparente y que camina de un modo muy, muy sexy y cuyas formas son de infarto. Si la sigue (si no se detiene a hacerse una p...), verá que entra en la habitación de Miquel, y si espera unos minutos, escuchará los ruidillos de dos personas retozando en una cama (¡o sea, que están fornicando!). Esto durará unos 10 minutos, en el que el abuelo emitirá un suspiro.

Luego la mujer saldrá de la habitación (si ve al personaje este deberá resistir el hechizo de *Sumisión*: si hace efecto el hechizo, el personaje volverá a su habitación, y no recordará nada a nos ser que se le pregunte directamente).

Si el hechizo no hace efecto (que dudo), la mujer se acercará insinuante y le dirá que se espere un momento (lanzará un hechizo de *Atracción Sexual*). Luego volverá a los 10 minutos y fornicará con él hasta que el PJ no pueda más. Sea como sea, ella debe huir o desaparecer (es un demonio). Si el personaje es sigiloso y la sigue, verá como ella sube hasta el último piso de la torre y entra en una habitación. La puerta estará cerrada con llave. Y el personaje escuchará una voz riendo en su interior: ¡la de Jaume! Y dice: "¡Por fin tengo su savia, ja ja, ja!".

Al día siguiente, Jaume invitará a sus invitados a dar una vuelta por los dominios de su padre o a ir de caza, volverán justo a la hora de comer, por lo que no les dará tiempo ni de cambiarse. Si embargo a la hora de la comida, Miquel no bajará. Lo encontrarán enfermo y pálido. Subirán a verlo y entonces Jaume dirá que parece como si su padre hubiese sido envenenado y hará registrar todo el castillo. Y en la habitación de X se encontrarán unos polvos. Jaume acusará casi llorando a X de intentar asesinar a su padre y que no entiende porque X lo ha hecho. Como es lógico, X negará tal acusación y entonces Jaume le retará a un justo duelo para que Dios indique quien tiene la razón. Mientras, los PJ, amigos de X, deberán intentar ayudarlo. De momento, ya han descubierto algo raro la noche anterior...

Investigaciones

Si preguntan a la gente del castillo, obtendrán la siguiente información:

- Jaume nunca se llevó bien con su padre, aunque lo intentase aparentar.
- Desde hace algunos años, Jaume se queda hasta altas horas de la noche en su habitación del último piso de la torre y nadie sabe lo que hace. Él dice que estudia tácticas y métodos de guerra de la historia.
- Ese mismo día, antes del amanecer, un soldado de guardia vio a alguien por el patio de armas que no hizo caso del "¿quién va?". Lo vio por la esquina opuesta a la capilla.
- Si los PJ consiguen entrar en la misteriosa habitación (la cerradura es muy difícil: -50%), verán libros satánicos, pentagramas, y frascos con plantas y restos animales (y humanos). ¡Ah! Y recibirán la visita de un par de simpáticos brucolacos¹⁰⁵ (en forma diabólica, claro).

Si los amigos de X lo descubren se desterrará de por vida a Jaume; si no, se organizará el duelo.

La verdad

Jaume odia a su padre y quiere hacerse con los dominios de su padre. Para ello usará la brujería y a X para acusarlo. Para eliminar a su padre está usando el hechizo *Robar Fortaleza*, pero necesita semen del receptor, por lo que invocó a una súcubo para obtener semen de Miquel. Esa misma mañana al amanecer plantó la semilla.

El duelo

Jaume no quiere jugársela y usará los siguientes hechizos: *Arma Irrompible*, *Arma Invencible* e *Invulnerabilidad*. Si se ve apurado le lanzará un *Mal de Ojo* a X. Lo cual sumado a sus habilidades, lo hacen invencible. X sólo lo podrá vencer encomendándose a Dios o algún santo, momento en el cual los

¹⁰⁵ Véase pág. 139 del manual de juego.

hechizos de Jaime serán ignorados por X y a este se le recuperarán todos los Puntos de Vida perdidos y se le sumará 10 a la armadura, ignorará la armadura de Jaime siempre y se ignoran los críticos de Jaime.

Final

Si los personajes la cagan en todo, serán ellos los desterrados. Si Jaime es condenado al destierro, emitirá un grito sobrehumano, sus ojos se desorbitarán, la mandíbula se le desencajará y empezará a sudar sangre y caerá al suelo en medio de unas estremecedoras convulsiones hasta morir desangrado. En ese momento se nublará el cielo y un rayo caerá sobre la habitación satánica destruyéndola y haciendo arder esa parte del castillo provocando un fuego que será apagado por una fuerte lluvia torrencial. Luego es de suponer que liberarán al abuelo del malvado hechizo.

Nota para el DJ: Si los personajes acusan a Jaime sin tener pruebas, serán encarcelados. El título de gafes asesino era para atraer a gente, je je...

Dramatis Personae

Jaume

FUE	20	Altura	1,72 m
AGI	13	Peso	71 kg
HAB	13	Aspecto	18 (Normal)
RES	16	RR	0%
PER	10	IRR	130%
COM	10		
CUL	8		

Armas: Espadón 80% (1D10+2+1D6)
Lanza de Caballería 60% (2D6)

Armaduras: Armadura de Placas (Prot. 8) y Yelmo.

Competencias: Alquimia 75%, Astrología 40%, Cabalgar 65%.

Hechizos: Arma Irrompible, Arma Invencible, Invulnerabilidad, Mal de Ojo.

Brucolacos

FUE	22	Altura	1,84 m
AGI	15	Peso	77 kg
HAB	10	Aspecto	Variable
RES	24	RR	0%
PER	32	IRR	150%
COM	5		
CUL	7		

Armas: Garras 70% (1D6+2D6)
Mordisco 50% (1D8+2D6)

Armadura Natural: Piel (en forma diabólica) (Prot. 5)

Competencias: Rastrear 90%, Otear 75%, Saltar 90%, Esquivar 75%.