

Odio en las Altas Esferas

Por Brujo 13

Esta partida está pensada para ser jugada con el Villa y Corte, pero nada impide que la modifiquéis para jugarla en la Edad Media.

Requisitos: Que haya un personaje noble (o que lo sea un PNJ). Que los chicos sean un poco diestros con las armas y un poco investigadores.

Duración: 3 horas.

Por supuesto, todas las fechas, nombres y nacionalidades pueden ser cambiadas a vuestro placer.

Historia

Madrid, año de nuestro señor 1603.

Todo comienza cuando el personaje noble recibe una carta de un pariente suyo alemán. En ella informa de su inminente llegada a Madrid por unos asuntos de los que informará a su llegada. Tras esto, es de suponer que el personaje noble preparará la recepción para su primo.

Tras una semana y media de la llegada de la carta, un chaval llamará a la puerta informando que un tal Sickingen está esperando en la Puerta del Sol. Una vez el noble haya ido a buscar a su primo y lleguen a la casa de este, el alemán le explicará el asunto de su venida a España. Como es sabido, lo que es Alemania está dividida, y son muchos los que aspiran a unificarla y convertirse en emperadores alemanes. La casa con más posibilidades es la de los Augsburgos. Sin embargo, una tal príncipe Friederick intentó eliminar al heredero de los Augsburgos, pero falló gracias a la eficiente guardia de los Augsburgos. El problema reside en que Sickingen, en una fiesta de nobleza, estuvo en el lugar equivocado en el momento equivocado y se enteró de quien había intentado eliminar al heredero. Como buen noble, informó de ello a los Augsburgos, con lo cual se tomaron "medidas correctivas" contra Friederick, algo de bloqueo comercial y un par de saqueos. Pero para desgracia de Sickingen, Friederick ya sabe quien lo delató y ahora busca venganza, y la venganza de un príncipe es muy peligrosa.

Una vez explicado esto, Sickingen comentará que cree que le han seguido. Tras esto, los personajes deberán tomar medidas preventivas, como por ejemplo, tener las armas cerca, sobornar a los guardias de las puertas, etc... El resto del día transcurrirá tranquilo. Sin embargo, por la noche (arréglatelas como sea, pero que la noche les coja en la calle, no hace falta que sea ese mismo día), les atacarán ocho hombres muy diestros con la espada y con pistolas, por lo que se atiende que van a saco.

Su táctica será la siguiente: mientras los PJs vayan caminando o en carruaje por la calle de noche, cuatro se situarán delante y cuatro detrás en un trecho de la calle que no haya calles a los lados. Tras esto cada uno descargará una pistola contra cada personaje (alguno recibirá más de un balazo, je je). Luego las guardarán y se lanzarán al ataque con sus espadas roperas. Tras el combate pueden suceder dos cosas (por cierto, la guardia tardará 10 asaltos en llegar al lugar ya que las armas de fuego se escuchan en todo Madrid por la noche):

- Los PJs vencen: Teóricamente les interesará averiguar de dónde vienen estos matones. Sólo responderán si los PJs pasan una tirada de **Tortura**, y obtendrán la siguiente información:
- Los chicos son alemanes (cosa que posiblemente habrán podido averiguar tras algún insulto dirigido a ellos en alemán)
- Los envía un tal Henrik.
- Su centro de operaciones en Madrid era una casa humilde en un barrio cerca de las murallas (con zulo incluido para Sickingen).
- Su objetivo era raptar a Sickingen.

- Tienen fuera de Madrid un palacete a su disposición para esconder a Sickingen y esperar órdenes de Friederick. No sabe como se llama la ciudad más cercana.
 - Los personajes pierden:
 - Raptan a Sickingen.
- Ahora viene el turno de investigar, ya que no saben dónde está el palacete.

Investigaciones

- Pregunten a quien pregunten nadie sabe nada (los alemanes son muy profesionales...).
- La clave está en la casita humilde. Esta es propiedad de un tal Marqués de Villaverde. Cuya residencia está en Guadalajara, pero que murió años atrás. Si siguen investigando verán que la casa fue comprada por un francés, Jean Pierre d'Avignon. Cuando vayan allá a investigar, verán que es un palacete rodeado de una tapia de 2 m de altura y patrullada por unos guardias con malas pulgas.

El Palacete

El palacete está a un día de camino de Guadalajara. Cerca del palacete hay un pueblecito que ha crecido a los largo del camino real que une Madrid con Zaragoza. Sólo hay un camino para acceder al palacete. Si no, se debe ir campo a través. Durante el día tres soldados descansan (pero preparados por si atacan y otros dos están en la entrada). Por la noche, dos patrullan por el recinto interior y tres encima de la tapia con teas encendidas. La puerta la cierran, por supuesto. Los demás siempre llevan las armas a mano.

La casa está protegida por cinco guardias armados con mosquetes y espada y con media coraza de protección. Además estarán los alemanes que escapan del enfrentamiento y el par de nobles espadachines que hay dentro.

Final

Una vez hayan pasado a cuchillo a todos, Sickingen podrá descansar durante unos meses de la amenaza del príncipe. Pero un príncipe no olvida así como así...

El plan

Por si alguien se ha quedado con dudas, este es el plan del enemigo:

1. Raptar a Sickingen por la noche, si hace falta, asaltando la casa del noble.
2. Esconderlo durante la noche en el zulo de la casa humilde.
3. Por la mañana (a eso de las 12) dormir con drogas (opio) o a hostias a Sickingen y esconderse en un carruaje lujoso conducido por un español (para no llamar la atención de los guardias).
4. No pararán hasta el palacete usando caballos de refresco.
5. En el palacete encerrarán a Sickingen en una habitación (nada de mazmorras) y esperarán a recibir órdenes (2 semanas).
6. Lo llevarán hasta Alemania (es de suponer que los PJs llegarán antes).
7. En el palacete están Henrik (magnífico espadachín y un poco psicópata, matará a quien sea) y Monsieur le Picard, hombre de confianza de Jean Pierre d'Avignon (buen

espadauchín pero no psicópata). Sería bueno que fuese enemigo mortal de algún PJ.

Dramatis Personae

Henrik

FUE	13	Altura	1,82 m
AGI	16	Peso	85 kg
HAB	20	Aspecto	13 (Normal)
RES	16	RR	40%
PER	11	IRR	60%
COM	10		
CUL	14		

Armas: Espada Ropera 90% (1D8+1+1D6)
Pistola de Silla 65% (1D10+1D6)

Armaduras: Ropa Acolchada (Prot. 2)

Competencias: *Esquivar* 75%, *Tortura* 40%, *Cabalgar* 65%, *Etiqueta* 60%.

Le Picard

FUE	11	Altura	1,67 m
AGI	16	Peso	70 kg
HAB	20	Aspecto	16 (Normal)
RES	15	RR	40%
PER	13	IRR	60%
COM	13		
CUL	12		

Armas: Espadín 90% (1D6+1+1D6)
Pistola de Silla 80% (1D10+1D6)
Guardamano (Main Gauche) 70% (1D6+2+1D4)

Armaduras: Ropa Acolchada (Prot. 2)

Competencias: *Esquivar* 60%, *Sedución* 40%, *Cabalgar* 55%, *Etiqueta* 80%.

Alemanes (8)

FUE	18	Altura	1,82 m
AGI	17	Peso	85 kg
HAB	20	Aspecto	13 (Normal)
RES	20	RR	40%
PER	13	IRR	60%
COM	7		
CUL	5		

Armas: Espada Ropera 75% (1D8+1+1D6)
Pistola de Silla 50% (1D10+1D6)

Armaduras: Ropa Acolchada (Prot. 2)

Competencias: *Esquivar* 60%, *Tortura* 60%, *Cabalgar* 70%.

Guardias españoles (5)

FUE	20	Altura	1,62 m
AGI	14	Peso	65 kg
HAB	17	Aspecto	13 (Normal)
RES	20	RR	20%
PER	17	IRR	80%
COM	7		
CUL	5		

Armas: Mosquete 60% (2D6+1+1D6)
Alabarda 65% (1D10+1+1D6)
Espada Afarolada 70% (1D10+1D6)
Pistola de Silla 40% (1D8+1+1D4)

Armaduras: Coraza (Prot. 8 en pecho y 3 en brazos y piernas) y Casco (Prot. 5 en cabeza).

Competencias: *Esquivar* 50%, *Tortura* 40%, *Cabalgar* 50%, *Juego* 60%.