

La Carta

Por Diego H. Sosa

Historia para ser jugada en Aquelarre Rinscita. Para poder dirigir esta historia es necesario contar con el libro básico de Aquelarre y su suplemento Rinscita. Se recomienda que el DJ sea alguien que ya haya dirigido Aquelarre previamente.

Introducción para el DJ

Exactamente el 17 de junio de 1545 en la ciudad de Calatrava, cerca de Santiago de Compostela, se había cometido un terrible asesinato. Por supuesto, esto no era nada nuevo, salvo por el hecho de que la víctima era Fernando del Valle, hijo primogénito de Francisco del Valle quién, en ese entonces, pertenecía a la Orden Militar de Calatrava (actualmente es el presidente).

Según las leyes del lugar cuando un miembro de la corte llega a la edad de 65 años debe abandonar su puesto para cederlo a su hijo mayor, siempre y cuando éste tenga la edad suficiente como para ocupar el cargo y hacerse responsable de las tareas que este demanda. Lamentablemente, y como Fernando era su único hijo, Don Francisco tuvo que seguir adelante con sus deberes dejando de lado tan tremenda pena.

Lo que nadie sabía era que, en complicidad con Facundo Alameda (otro miembro de la corte), Francisco había ordenado matar a su hijo para así no tener que abandonar su cargo y acceder a la presidencia diez años más tarde (cargo que sabía tenía asegurado). Para planear la muerte de su hijo, Francisco había contactado con su colega Facundo Alameda, enviando una carta en la que le explicaba sus intenciones y le pedía ayuda ya que, según se comentaba, tenía cierta experiencia en el asunto. Este muchacho, que no era nada lento ni zozco, accedió a realizar el trabajo a cambio de algún que otro futuro favor (ya que preveía el inminente ascenso de Francisco). Así que sin más espera escribió su respectiva respuesta y el plan se puso en marcha.

Ya todos sabemos como concluye esta parte.

Luego de terminado el trabajo Francisco del Valle envió una última carta a Facundo agradeciendo su ayuda y en la que le detallaba la manera en la que lo habría de recompensar una vez asumido su cargo como presidente de la Orden Militar de Calatrava. Aquí comienza el problema.

Casualmente, el mensajero de Francisco cumplía años ese mismo día, 32 para ser exactos y como ya era costumbre decidió festejarlos en la taberna de Don Augusto con varios de sus amigos. Ya pasada la noche este buen señor se encontraba totalmente ebrio cuando recordó por fin la tarea que le habían encomendado, así que casi al borde de la desesperación corrió hasta, donde él creía, se encontraba la casa del señor Facundo Alameda y entregó el mensaje. Debido a la tremenda borrachera en la que se encontraba la carta fue entregada en otro sitio: en la casa de Don Eduardo Mendoza y Bobadilla, un miembro intachable de la orden (¡oh, casualidad!) quien al leerla y enterarse de lo ocurrido se puso en contacto inmediatamente con Francisco del Valle y Facundo Alameda, citándolos personalmente en su casa para una reunión privada.

Don Eduardo Mendoza y Bobadilla ya tenía 64 años de edad y según la ley debía de ceder su puesto a su hijo mayor al cumplir los 65, pero lamentablemente y para desgracia de Facundo y Francisco su hijo no era muy inteligente que digamos y a pesar de que tenía la edad adecuada era tan inmaduro e inútil que, a los ojos de su padre, no hubiera podido hacerse cargo del puesto jamás. Teniendo en cuenta esto, Don Eduardo propuso a sus dos nuevos "amigos" lo siguiente: cuidar de su hijo y guiarlo en sus labores mientras él no esté y a cambio la carta que tenía en su poder nunca sería revelada. Así fue entonces como los tres miembros de la Orden pactaron esa noche velar por el futuro de Diego Mendoza y Bobadilla hasta que este tenga la suficiente

madurez como para valerse por sí mismo dentro de tan terrible sitio: la Orden Militar de Calatrava.

Durante años todo marchó de maravilla, Don Eduardo se retiró a una hermosa hacienda en Valencia y Diego abusó de los cuidados de Francisco y de Facundo durante mucho tiempo más. Lamentablemente todo lo bueno llega a su fin.

El 14 de mayo de 1559 el padre de Diego, Don Eduardo, falleció de un ataque cardíaco en su hacienda, en donde fue encontrado. ¡Oh! Tremendo inconveniente.

Un día después de enterarse, Diego recibió la visita del criado de confianza de su padre, quien además del más profundo pésame, le entregó una carta sellada y una extensa nota del difunto en la que se le explicaba de manera sencilla (para que Diego pudiera entenderlo) todo lo que años atrás había ocurrido. En los cuatro días siguientes al pobre de Diego quisieron asesinarlo dos veces, y una tercera el día de su cumpleaños. Obviamente alarmado nuestro valiente amigo decidió huir y esconderse en una bonita casa en las afueras de Játiva y sin importarle lo que dejaba atrás reflexionó durante varios meses. Solo y dubitativo, no sabiendo si había hecho lo correcto Diego se cansó de esperar y por fin tomó una decisión.

Aquí comienza la historia...

Introducción para los PJs

Reino de Valencia.

Ciudad de Játiva, 22 de marzo de 1560.

La Casa del Viajero es la posada y taberna para gente de clase media/baja mejor visitada de la ciudad. Cualquiera sea la forma en la que los personajes hallan llegado, a la media noche tendrán un encuentro "casual" con un misterioso hombre que les hará, por cierto, una jugosa propuesta:

—Mi nombre es Ramón de la Barca —les dice (mentira, en realidad se llama Arturo del Solar)—, y en este momento requiero de los servicios de gente discreta, dispuesta a luchar en el extraño caso de que sea necesario, y por sobre todas las cosas que sean leales a su empleador.

Luego de una breve pausa y viendo la reacción de los PJs continúa diciendo:

—Básicamente el trabajo consiste en servir de escolta y custodiar a cierta persona que llevará consigo un manuscrito para entregarlo en Santiago de Compostela. Es algo sencillo y por lo cual recibirán, si es que deciden aceptar, unos 100 reales de plata cada uno (pueden llegar a regatear hasta 200 máximo).

Si es que aceptan se les dará más detalles acerca del viaje y del manuscrito mañana por la mañana en la hacienda del señor Juan de Domingo que queda en las afueras de la ciudad (en realidad la hacienda es la que ocupa Diego Mendoza y Bobadilla).

Consejo para el DJ: Toda esta situación depende de la buena dirección del DJ. Es mi recomendación que se maneje con mucho cuidado todo lo que tenga que ver con miradas extrañas; mentiras, situaciones que aparentan cosas que no son, etc. Lo que anteriormente escribí es solo un pie para que el DJ se haga una idea, pero es trabajo de ustedes pulir la escena al máximo.

La hacienda

Cuando los personajes llegan se encuentran con un hermoso lugar, obviamente ocupado por gente de dinero, adornado con rosas y flores silvestres en las murallas y puertas de roble cuidadosamente trabajadas. Cerca, a unos 20 metros, pueden ver lo que parece ser un establo y un criado bastante robusto cepillando a uno de los caballos (en realidad uno de los guardias de Diego).

Quince minutos después de tocar a la puerta les abre un hombre de corta edad y muy bien vestido quien de muy mala

gana les hace entrar y los invita a sentarse en alguno de los enormes sillones forrados en piel que hay en la sala. Abriendo un armario saca de él una botella de vino y sirviendo cuatro copas (tantas como PJs haya) los mira y comienza diciendo:

—Muy buenos días señores, espero sinceramente no haberlos importunado al hacerlos venir tan temprano, por favor bebamos juntos mientras les detallo el problema.

Luego de una corta espera, en la que Diego espera ver la reacción de los personajes (cosa que no hace por que realmente es un idiota), se sienta y les hace una breve narración de su historia (con tantos detalles como el DJ considere necesarios) que concluye diciendo:

—...Y así, luego del tercer intento de asesinato y en el que lamentablemente murió el señor Iñigo, el mas fiel siervo de mi padre, decidí marcharme de Santiago y venir a refugiarme aquí, pero ojo, no a esconderme sino a meditar sobre lo sucedido. Lo que ustedes tienen que hacer es escoltarme de vuelta hasta esa ciudad y cuidar de mi y del manuscrito hasta que pueda entregarlo al mejor amigo de mi padre, el monseñor Ignacio Román. Este hombre es, a mi entender, el mas devoto de todos los cristianos, y yo sé que si le cuento mi problema él me ayudará usando sus fuertes influencias en la corte contra Francisco del Valle y Facundo Alameda. Deben saber, sin embargo, que solo en él puedo confiar y si de algún modo me llegara a pasar algo ustedes tendrán que entregar el manuscrito por mi y solo al monseñor, a nadie mas. Si así lo desean, pueden comer aquí ahora, pero lamentablemente mas tarde yo tengo que atender de mis asuntos y de seguro ustedes también, así que tendrán que marcharse. Partiremos mañana al amanecer, yo proporcionaré el transporte y pagaré por todo el viaje, se les dará la mitad de lo acordado y la otra mitad al regresar, ¿alguna pregunta?

El viaje

A la mañana siguiente se encuentran con que Diego los está esperando junto a Arturo (el hombre que los contrató en la posada), dos guardias y cuatro caballos extras (tantos como la cantidad de PJs). Todos los caballos, que se encuentran muy bien cuidados por cierto, tienen alforjas con comida seca y ahumada para el viaje, una cuerda de 10 m y una pequeña bolsa de cuero con la mitad de la paga de cada uno.

Sin mas discursos ni preparativos, en cuanto los PJs se hayan montado, Arturo saldrá primero dando la orden a los dos guardias de que permanezcan atrás y haciendo entender a los PJs que se queden siempre junto a Diego. Algo muy importante a destacar es que durante todo el viaje el grupo recibirá repetidos ataques de gente armada (mercenarios contratados por Francisco del Valle) que, de más esta decir, tienen como misión impedir que el señor Diego Mendoza y Babadilla llegue a destino.

Nota: Arturo, el mas ferviente servidor de Don Diego, está siendo chantageado por Facundo Alameda para que constantemente ayude a los mercenarios de la Orden; o bien para que robe la carta en cuanto tenga la oportunidad. Este señor hará hasta lo imposible para cumplir con su misión ya que de no hacerlo su hija, que en este momento se encuentra en manos de Facundo, será asesinada luego de ser "entregada" a los soldados. En algún momento del viaje (preferentemente cuando el grupo este descansando en alguna posada), Arturo matará a Diego sin que los PJs siquiera se den cuenta. Luego se hará un par de cortadas en el pecho con su espada para simular que a el también lo atacaron y argumentará que cuatro bandidos entraron por la ventana matando a su señor sin que él nada pudiera hacer y que luego huyeron por el mismo lugar.

Desgraciadamente para Arturo el manuscrito no se encontraba en la habitación ya que Diego (seguramente en el único momento en que una chispa de inteligencia pasó por su cabeza) se lo entregó a uno de los PJs (sin que los demás se dieran cuenta) e hizo lo mismo con el resto pero con cartas falsas (por supuesto sin que ellos lo sepan). Así que ahora a Arturo no le quedará mas remedio (si es que los PJs no lo descubrieron) que seguir camino y volver a intentar siempre que tenga oportunidad.

Consejo para el DJ: Manejen con mucho cuidado los ataques de los mercenarios y la reacción de Arturo ante ellos, usen todo lo que este a su alcance para que los PJs confíen en él en un 100%. Demás está decir que luego de matar a Don Diego, Arturo hará todo lo posible para seguir engañando a los PJs hasta dar con el que tiene la verdadera carta.

Santiago de Compostela

Al llegar a Santiago (si es que llegan) los personajes notan que alrededor del edificio principal de la Capilla de San Alberto de Ramos hay una importante aglomeración de gente. Muchos de ellos son mujeres que se encuentran desconsoladamente llorando y rezando al mismo tiempo. Entre todo el gentío, los personajes pueden ver que se encuentra la guardia del lugar y entre ellos ven un cuerpo tirado.

Efectivamente, (si los PJs se acercan a averiguar) descubren que la persona que yace en el piso es el monseñor Ignacio Román, quien aparentemente fue muerto en un "accidente" cuando un ladrón que pretendía escapar de su perseguidor en un carruaje robado le paso literalmente por encima. Se comenta que con esta terrible tragedia el nuevo monseñor será Don Francisco de Hurtadilla y se hará cargo gustosamente de todos los asuntos pendientes de su predecesor.

Nota: En cuanto al accidente de Román, la historia que se cuenta es cierta. Ahí no hubo ninguna conspiración ni asesinato premeditado, simplemente fue una desgracia ocasionada por el destino.

Consejo para el DJ: Traten de manejar la situación de manera tal que los PJs crean que el monseñor Ignacio Omán lo asesinaron y que su sucesor es tan basura o tal vez mas que el mismo Francisco del Valle. En otras palabras: ¡Jueguen con sus mentes!

Don Francisco de Hurtadilla

La única persona en la que el monseñor Román realmente confiaba dentro del círculo en el que se movía era el obispo de Hurtadilla, una persona de una honestidad intachable; todo lo que los personajes puedan llegar a averiguar de él no será mas que elogios, bendiciones y deseos de buena salud y prosperidad. Realmente es un excelente ser humano y, por cierto, esta enterado del asunto que compete a los PJs ya que su amigo y colega Román le habla pedido consejo en repetidas ocasiones.

El final

Si los personajes entregan el manuscrito al nuevo monseñor, este los ocultará dándoles asilo hasta que se resuelva el asunto y entregara el mismo a selectas personas de la corte para que enjuicien a los señores Francisco del Valle y Facundo Alameda (que por cierto ya tienen bastantes enemigos de la Gran Corte de Compostela). En definitiva los dos serán ejecutados luego de tres días de juicio.

Si los PJs desconfían de Don Ignacio de Hurtadilla y deciden conservar la carta serán perseguidos constantemente por más mercenarios contratados hasta que terminen muertos o hasta que los soldados de la Orden los arresten y luego ejecuten por el asesinato de varios de sus miembros (por los mercenarios).

Si los PJs llevan el manuscrito ante la corte personalmente tendrán que ir a juicio contra los mas altos miembros de la Orden Militar de Calatrava; juicio que obviamente perderán y por ende serán ejecutados.

Consejo para el DJ: Estas son solo algunas de las posibilidades, no es necesario decir el DJ debe estar preparado para cualquier cosa que se les ocurra a los PJs.

Dramatis Personae

Francisco del Valle

Profesión: Miembro de la Orden Militar de Calatrava.

Posición social: Alta Nobleza (Barón).

Situación familiar: Familia asesinada.

Profesión paterna: Miembro de la Orden Militar de Calatrava.

Nacionalidad: Español (Reino de Castilla).

Grupo étnico: Castellano.

FUE	5	Altura	1,70 m
AGI	5	Peso	85 kg
HAB	10	Aspecto	12 (Normal)
RES	20	RR	75%
PER	20	IRR	25%
COM	20		
CUL	20		

Armas: Pistola 40% (1D8+1)
Cuchillo 35% (1D6)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Cabalar* 40%, *Comerciar* 60%, *Elocuencia* 85%, *Falsificar* 60%, *Idioma (Latín)* 80%, *Idioma (Francés)* 90%, *Mando* 50%, *Memoria* 30%, *Psicología* 85%, *Soborno* 95%, *Tortura* 80%, *Táctica Militar* 50%.

Facundo Alameda

Profesión: Miembro de la Orden Militar de Calatrava.

Posición Social: Baja Nobleza (Caballero).

Situación Familiar: Familia asesinada.

Profesión Paterna: Miembro de la Orden Militar de Calatrava.

Nacionalidad: Español (Reino de Castilla).

Grupo étnico: Gallego.

FUE	10	Altura	1,70 m
AGI	5	Peso	70 kg
HAB	5	Aspecto	14 (Normal)
RES	20	RR	75%
PER	20	IRR	25%
COM	20		
CUL	20		

Armas: Pistola 60% (1D8+1-1D4)
Espada Corta 30% (1D6+1-1D4)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Buscar* 50%, *Comerciar* 45%, *Idioma (Francés)* 90%, *Idioma (Inglés)* 75%, *Idioma (Italiano)* 85%, *Soborno* 90%, *Tortura* 99%.

Don Diego Mendoza y Bobadilla

Profesión: Miembro de la Orden Militar de Calatrava.

Posición social: Baja Nobleza (Hidalgo).

Situación familiar: Familia asesinada.

Profesión paterna: Miembro de la Orden Militar de Calatrava.

Nacionalidad: Español (Reino de Castilla).

Grupo étnico: Gallego.

FUE	15	Altura	1,70 m
AGI	15	Peso	65 kg
HAB	20	Aspecto	15 (Normal)
RES	20	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Pistola 50% (1D8+1+1D6)
Espada Corta 45% (1D6+1+1D6)
Cuchillo 45% (1D6+1D6)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Cabalar* 60%, *Elocuencia* 45%, *Etiqueta* 70%, *Medicina* 35%, *Táctica Militar* 40%, *Primeros Auxilios* 45%, *Idioma (Francés)* 50%, *Idioma (Latín)* 40%.

Arturo del Solar

Profesión: Guerrero.

Posición social: Villano.

Situación familiar: Esposa y una hija.

Profesión paterna: Soldado.

Nacionalidad: Español (Aragón).

Grupo étnico: Catalán.

FUE	20	Altura	1,80 m
AGI	20	Peso	80 kg
HAB	20	Aspecto	11 (Mediocre)
RES	20	RR	75%
PER	10	IRR	25%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Pistola 75% (1D8+1+1D6)
Espada Corta 80% (1D6+1+1D6)
Cuchillo 80% (1D6+1D6)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Lanzar* 70%, *Buscar* 50%, *Cabalar* 50%, *Primeros Auxilios* 50%, *Trepar* 70%, *Artillería* 40%, *Táctica Militar* 70%, *Mando* 70%, *Elocuencia* 70%.

Mercenarios

FUE	20	Altura	1,75 m
AGI	20	Peso	70 kg
HAB	20	Aspecto	Variable
RES	20	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	5	Edad	20-30 años
CUL	5		

Armas: Pistola 75% (1D8+1+1D6)
Espada Corta 80% (1D6+1+1D6)
Cuchillo 85% (1D6+1D6)
Pelea 75% (1D3+1D6)
Ballesta 75% (1D10+1D6)

Armaduras: Carecen.

Competencias: *Cabalar* 75%, *Buscar* 60%, *Rastrear* 80%, *Trepar* 75%, *Esconderse* 60%, *Esquivar* 50%.

Guardias Personales de Don Diego

FUE	15	Altura	1,60 m
AGI	15	Peso	65 kg
HAB	20	Aspecto	13 (Normal)
RES	20	RR	75%
PER	20	IRR	25%
COM	20		
CUL	20		

Armas: Pistola 80% (1D8+1+1D6)

Armaduras: Carrecen.

Competencias: *Buscar* 60%, *Otear* 65%, *Cabalar* 50%, *Escuchar* 75%.

Anexo: Algunos consejos mas para el DJ

A pesar de que esta es una historia terminada y ya probada tengan en cuenta, señores, que pueden cambiar todos los nombres, fechas o cualquier cosa que les parezca que tiene que ser cambiada; no deben seguir al pie de la letra nada de lo que hay acá. Deben tener presente siempre que la improvisación es un factor fundamental dentro de una sesión o como mejor lo dice Ricard Ibañez en el manual básico de *Aquelarre*: "¡...no cortes una acción interesantísima para buscar alguna regla que no recuerdas, o que no existe en el manual Si es necesario, improvisa. Ningún manual es tan completo como para solucionar todas las ideas que proponga un jugador!"

Y esto mis queridos amigos es algo que, como todos sabemos, es tremendamente cierto.