

AUDACES FORTUNA JUVAT

Caminante no hay camino, se hace camino al andar. Y por andar que no quede en este módulo de Akelarre, donde los pobres personajes tendrán que escoltar a alguien que no es quien parece ser a un castillo demasiado concurrido por gente que tampoco es lo que parece, y que cuando resulta serlo, aún peor.

Por Luís A. Fernández Paredes

Aventura para un grupo de PJs razonablemente hábiles en el uso de las armas. A ser posible debería haber un aventurero de profesión alquimista o con un porcentaje medio-alto de conocimiento mágico.

Introducción

Pamplona, 1356 anno Domini.

Los personajes se encuentran descansando en una posada cercana a la catedral. Es una calurosa tarde del verano de 1356.

Anochece (que no es poco), y los aventureros se disponen a cenar, cuando un individuo achaparrado y con dos ojos que brillan como el oro se les acerca. Dice llamarse Malaquías de Tolosa y busca a un grupo de personas para que le escolten, a él y a su valioso carromato cargado de telas, hasta Toledo. Promete dar a cada PJ quinientos maravedíes por el viaje, el alojamiento y la comida corren de su cuenta.

El mercader oculta su verdadera identidad: no es otro que el afamado alquimista y mago Absalón ben Eleazar que viaja a Toledo huyendo de la Fraternitas Vera Lucis. Durante el trayecto se desviará hacia Burgos ya que en el castillo del Conde Gonzalo de Castrojeriz pretende robar un tratado de magia árabe, propiedad del alquimista del Conde, con el cual puede convertir cualquier metal en oro. Para tal tarea le acompaña su aprendiz, un ladrón llamado Tobías al que presenta como su criado.

Si los personajes aceptan se tendrán que enfrentar con la Fraternitas Vera Lucis, un alquimista algo chiflado, las huestes del Conde Gonzalo, etc. Y todo en un sólo viaje.

De judería en judería.

Al amanecer saldrán los aventureros de Pamplona tomando la carretera hacia Estella. Harán noche en Puente la Reina durmiendo en la casa de un judío de la ciudad.

Mientras duermen en Puente la Reina cinco hombres al mando de Julián de Malpartida llegarán a Pamplona alertados por la presencia en la capital del Reino de Navarra del afamado mago Absalón ben Eleazar. Investigando sabrán que el mago ha salido ya de la ciudad tomando rumbo a Estella. Pero todavía tardarán un par de días en salir de Pamplona.

Los PJs continuarán viaje hacia Estella y dormirán en casa del gran usurero Isaac Leví, en la judería de la ciudad, que les vigilará toda la

noche para que no se fuguen con sus riquezas.

Si los personajes preguntan por lo extraño de la ruta, Absalón-Malaquías les comentará que tiene que cerrar unos negocios con el Conde de Castrojeriz en Burgos. Durante el camino no hablará con nadie y estará como ausente.

La tercera jornada les llevará hasta Viana donde volverán a dormir en casa de otro judío. Si esto extraña a los aventureros y se muestran suspicaces, Absalón-Malaquías les dará cien maravedíes a cada uno si continúan sin hacer preguntas.

La cuarta etapa les llevará de Viana a Logroño, saliendo del Reino de Navarra. La quinta de Logroño a Nájera. La

sexta de Nájera a Santo Domingo de la Calzada. La séptima de Santo Domingo a Belorado y la octava de Belorado a Burgos.

Excepto en Santo Domingo, que descansarán en el Monasterio, dormirán en juderías (como un árbitro con sentido común se habrá imaginado, esto es una medida de precaución).

Cuando los aventureros abandonen Viana y se dirijan a Logroño, los hombres de la Fraternitas Vera Lucis saldrán desde Pamplona. La ventaja de dos jornadas se irá reduciendo paulatinamente hasta llegar a Burgos.

Tras descansar allí los aventureros continuarán hasta Castrojeriz donde dormirán en el castillo del Conde Gonzalo. Por los dominios del Conde verán campesinos algo enfurecidos (tras una pertinente tirada de Psicología) por las malas cosechas sucesivas. Lo que los personajes desconocen es que se está preparando un asalto al castillo del señor feudal para esta misma noche... en cuando ellos estén allí.

Nota: El DJ puede considerar adecuado alegrar alguna de las etapas del camino con un encuentro (bandidos, jabalíes, lobos, etc.). El autor no lo considera adecuado ya que los problemas llegarán a su debido tiempo, y no será muy tarde...

El castillo

Antes de anochecer llegarán al feudo del Conde Gonzalo de Castrojeriz. Un típico castillo medieval lo remata. Está compuesto por una planta baja con almacenes, mazmorras y bodega. La primera planta con cocina, comedor, salas. La segunda planta con dormitorios y el laboratorio del alquimista.

El castillo está habitado por cincuenta soldados que lo custodian, dos juglares que lo exaltan, un bufón que lo alegra, cinco cocineros que lo ennegrecen y un alquimista que lo impregna de sabiduría.

Durante la cena, el Conde les pedirá a los aventureros que le den noticias del Reino de Navarra y que le cuenten alguna anécdota interesante. En el apogeo de la cena aparecerán cinco

hombres, los Fraternitas Vera Lucis, que haciéndose pasar por nobles catalanes que van al combate contra el invasor infiel piden alojamiento y comida al Conde. Este accede con cierta reticencia.



Nota: En aquellos tiempos de reinado de Pedro I "el Cruel" Castilla se enfrenta a Aragón. El Conde fiel a la dinastía reinante y enemigo de los Trastámara accede a alojar a los catalanes aunque manda a varios de sus hombres que los vigilen.

Con una tirada de Psicología se puede ver como la cara de Malaquías cambia extrañamente y se retira a sus aposentos alegando sentirse indispueto.

Si alguno de los personajes por casualidad se ha encontrado con Julián de Malpartida, le reconocerá con una tirada crítica de Memoria.

Algún jugador con conocimiento mágico puede entablar una conversación profesional con el alquimista del Conde Gonzalo. Este le enseñará gustoso su laboratorio y le pedirá su opinión sobre un tratado de origen árabe, obra del afamado autor Zuhair ibn al Ammar en el cual está escrita la fórmula mágica para convertir cualquier metal en oro. El lo cree y pide ayuda para realizarlo. Si el personaje se niega afirmando que es una burda falacia le echará de su laboratorio llamándole ignorante. En caso contrario, ambos dos, personaje y alquimista, pasarán el resto de la noche enfrascados en experimentos y procedimientos químicos poco usuales y envueltos en su gran parte en rituales mágicos, salmodias y cánticos. Sería recomendable en este punto hacer una descripción detallada del laboratorio del alquimista sin escatimar en licencias literarias y usando adjetivos de forma profusa aunque no recargada. La intención es hacer que el personaje llegue a pensar que hacer oro es realmente posible (en el juego, claro) y a lo mejor se le ocurre que esos conocimientos pueden reportarle un jugoso beneficio personal y copia parte del libro, con lo que se vería envuelto en un gran problema.

El alquimista no seguirá al pie de la letra las indicaciones del libro, así que eso puede ser la causa de que al final de la noche no haya montañas de oro en el laboratorio, quién sabe. Recordárselo o no es cuestión del PJ. En cualquier caso, el alquimista (seguramente más experto) hará caso omiso de las indicaciones del aventurero.

A las doce, cuando todos se hayan retirado a descansar, comenzará el asalto al castillo por parte de 125 campesinos.

Todos, jugadores, las huestes del Conde, la Fraternitas, etc. pelearán juntos (pero no revueltos) haciendo frente a un enemigo común. En este punto, sería bonito (aunque no necesario) que les dieras un buen susto a los personajes tirando tu mismo sus percepciones y diciéndoles que parece que hay una brecha imparable en las defensas, o que en algún momento se vieran desbordados justo por su lado.

Sin embargo, después del primer mogollón no será difícil rechazar este ataque dada la nula capacidad militar y estratégica de los campesinos (consulta las reglas de asedio de Líder 23 o si no describe una masacre salvaje, tomándote de nuevo todo el tiempo necesario para ello) que terminarán huyendo despavoridos.

Aprovechando la confusión, Tobías, el criado del mago robará el libro de magia tras matar al alquimista.

El Conde agradecerá a los jugadores y a los Fraternitas la ayuda prestada (aunque de estos últimos seguirá desconfiando) y lamentará la desafortunada muerte del alquimista durante el ataque. Durante el resto de la noche no ocurrirá nada.

Los miembros de la Fraternitas abandonarán el castillo antes que los aventureros. El Conde enviará a siete hombres para vigilarlos ya que piensa que pueden intentar algún tipo de conjura en sus tierras.

Hacia las ocho los personajes partirán hacia Toledo. Absalón-Malaquías se muestra muy nervioso, aunque mantiene su mutismo. Cinco hombres les escoltarán en espera de ataques de campesinos.

Efectivamente los hay (1D12+5 por utilizar el dado más inusual). Se entablará un combate. Cuando los campesinos reciban dos bajas huirán internándose en el frondoso bosque. Cualquiera que intente cabalgar por allí chocará en menos de 10 m.

En cuanto terminen los dominios del bosque los aventureros continuarán solos.

La Fraternitas Vera Lucis

Esta noche los personajes pasarán la noche en Leruna. Nada más llegar Malaquías-Absalón preguntará al posadero si ha visto a cinco caballeros, ante la afirmación del posadero se sentirá indispueto y subirá a su habitación y ordenará a su criado que los personajes hagan guardias. Si estos preguntan el porqué de éste cambio de actitud Absalón-Malaquías intentará silenciarlo con 100 maravedíes de gratificación. Este dinero se lo dará al instante.

A la mañana siguiente los aventureros continuarán su viaje. Al mediodía verán cinco hombres acercarse a ellos. Son los Fraternitas Vera Lucis. Se entablará un combate. Si Julián de Malpartida o dos miembros de la orden caen, los Fraternitas huirán y por ahora no se volverá a saber nada más de ellos.

Si los PJs capturan a un miembro de la Fraternitas Vera Lucis y lo interrogan o torturan les contará la historia de Absalón ben Eleazar. Malaquías-Absalón no se lo ocultará a los jugadores después de la confesión.

El resto de viaje hasta Toledo será tranquilo.

Final:

Si terminan la aventura: 40 P.Ap.

Si participan en la defensa del castillo: 5 P.Ap.

Si capturan a un miembro de los Fraternitas: 10 P.Ap.

Además contarán con quinientos maravedíes para cada uno y la eterna gratitud y amistad del mago. Este ayudará a cualquiera que quiera mejorar su conocimiento mágico.

A los meses les llegará la noticia del triste fin de Absalón ben Eleazar. Al hacer una demostración de cómo convertir el metal en oro ante el rey Pedro I "el Cruel" esta no resultó y en un arrebato de furia lo condenó a morir en la horca por estafador y embustero. No obstante los propios alquimistas del rey siguieron buscando la fórmula para convertir el metal en oro.



Mercenario

PNJs

Absalón ben Eleazar

FUE 5 Altura: 1.57 Peso: 45 AGI 10

HAB 15 RR: -75% IRR: 175%

RES 15 Aspecto: 14

PER 15

COM 10

CUL 20

Armas: Palo 40% Daño 1D3

Armadura: carece

Competencias: alquimia 100%, astrología 70%, conocimiento mágico 80%, elocuencia 40%, psicología 60%, medicina 70%, teología hebrea 90%.

Hechizos: corrosión del metal, arma irrompible, aumentar conocimiento, detección de venenos, resistencia al frío, virilidad, riqueza, suerte, curación de enfermedades, inmunidad al fuego, curación de heridas graves, hablar mediante sueños, sumisión, invulnerabilidad, invocación de ánimas, protección mágica, conoción, teletransportación.

Miembros de la Fraternitas Vera Lucis.

FUE 15 Altura: 1.78 Peso: 75

AGI 13 RR: 75% IRR: 25%

HAB 17 Aspecto: 13

RES 15

PER 12

COM 10

CUL 15

Armas:

Espada normal 60% Daño 1D8+1D4+1

Hacha de mano 45% Daño 1D8+1D4+2

Espadón 40% Daño 1D10+1D4+2

Ballesta 40% Daño 1D10+1D4

Armadura: cota de malla (protección 5), peto de cuero con refuerzos (protección 3), casco y escudo.

Competencias: cabalgar 60%, conocimiento mágico 45%, Escudo 40%.

Hechizos: carecen.

Tobías

FUE 15 Altura: 1.56 Peso: 64

AGI 20 RR: 25% IRR: 75%

HAB 20 Aspecto: 9

RES 15

PER 20

COM 5

CUL 5

Armas:

Pelea 40% Daño 1D3+1D4

Cuchillo 40% Daño 1D6+1D6

Armadura: carece.

Competencias: robar 60%, trepar 60%, nadar 45%, escuchar 42%, correr 60%.

Hechizos: carece.

Julián de Malpartida

FUE 15 Altura: 1.78 Peso: 70

AGI 20 RR: 90% IRR: 10%

HAB 15 Aspecto: 11

RES 20

PER 10

COM 10

CUL 10

Armas:

Espada normal 65% Daño 1D8+1D4+1

Cuchillo 45% Daño 1D6+1D4

Armadura: cota de malla (protección 5), casco y escudo.

Competencias: discreción 75%, escudo 40%, escuchar 35%.

Campesinos de Castrojeriz

FUE 15 Altura: 1.72 Peso: 58

AGI 12 RR: 50% IRR: 50%

HAB 15 Aspecto: 9

RES 15

PER 20

COM 13

CUL 10

Armas:

Palo 45% Daño 1D4+1+1D4

Cuchillo 50% Daño 1D6+1D4

Armadura: carecen.

Hechizos: carecen.



- 1 JUDERIA
- 2 ARMERIA
- 3 HOSPEDERJA
- 4 HERRERO
- 5 CURTIDOR
- 6 CARPINTERO
- 7 HOSPITAL
- 8 GUARNICIONERO
- 9 CUARTEL
- 10 AYUNTAMIENTO

