

LA POSADA DEL DUENDE

Módulo para Aquelarre creado por Jorge Peralta

*“Nuestras vidas son los ríos
que van a dar a la mar,
que es el morir...”*

Jorge Manrique

Aventura para un grupo de pj's con o sin experiencia, pero que no tengan mucha vocación de repartir mandobles a diestro y siniestro.

Esta aventura intenta enseñar que nada es lo que parece, o que todo es según el cristal con el que se mira, que en todas partes cuecen habas, y que de todo se puede sacar partido si utilizas el seso cuando debes.

INTRODUCCIÓN

Aragón, año 1... de la Era de Nuestro Señor Jesucristo.

Los pj's se encuentran en algún lugar de la ruta que lleva de Calatayud a Ricla, en la provincia de Zaragoza, cerca del río Jalón. Cansados de los caminos de Dios, se detienen a pasar la noche en la posada “Los arrullos”.

La posada es un lugar apacible en la que se detienen muchos peregrinos que recorren las rutas comerciales navarras, catalanas y castellanas. Dicha posada está regentada por Gregoria y Julián García, una pareja ruda de no más de treinta años que se mueve con dificultad por entre las mesas.

Dentro del edificio se pueden encontrar a varias personas, pero éstas no tienen importancia alguna en la aventura (salvo los posaderos, claro), así que recomiendo que si los jugadores se ponen plastas o, simplemente, para crear ambiente, se lance 1d10+2 para determinar el número exacto de parroquianos. Teniendo siempre en cuenta que la mayoría de ellos serán comerciantes en ruta, ya sean castellanos, catalanes, aragoneses o navarros. Y que, en caso de ser aragoneses, por la localización, lo más seguro es que sean de origen árabe.

TORPEZA Y AUXILIO

Los que se encuentren en la posada podrán darse cuenta de varias cosas durante esa noche:

- Que tanto Gregoria como Julián parecen francamente nerviosos (oportuna tirada de psicología).
- Que, cuando están los dos en el interior de las cocinas, discuten acaloradamente (otear). Si se intenta escuchar algo de la conversación, se podrá oír cómo Julián llama “raposa” a su mujer (zorra, o sea).
- Alguno que no sea observador tendrá el honor de comprobar en sus propias carnes la torpeza del matrimonio. Cuando vayan a servir, resbalarán, derramando el contenido de la bandeja sobre el pj

oportuno que peor porcentaje de suerte tenga. Y así pasará una o dos veces más, desquiciando a alguno de los comensales, que abandonará la posada jurando en hebreo y, por supuesto, sin pagar.

- Que el sabor de la comida llevada por la pareja no se corresponde con el aspecto (p.ej: el venado sabe a gallina, o el vino a agua).

Llegará un momento, cuando no se sepa quién está más harto de la torpeza de la pareja, en el que Gregoria no podrá más y se echará a llorar en medio del comedor. Julián irá en su busca y la sacará de allí, recomendándole que suba a descansar a su habitación. Luego volverá al comedor, avergonzado y desesperado, y expondrá su problema a la concurrencia:

“Perdonadme, señores, por el comportamiento de mi esposa, pero ha un tiempo que venimos padeciendo las gracietas de una pequeña criatura que habita nuestra casa. No es culpa de nos que derramemos las copas y vertamos los alimentos sobre vuestras mercedes, que andemos por la sala tal si fuésemos aves de crianza, sino de aquel maldito ser que un mal día decidió entrar en esta casa, el hideputa, que intenta arruinarnos porque no accedimos a sus pecaminosos deseos.

¡Porque no accedí a que copulase como un animal con mi esposa, el muy...!”

Acto seguido, Gregorio se retirará a una mesa apartada, cruzará sus brazos, y descansará la cabeza sobre ellos, con la mirada perdida en el infinito, agotado.

Una tirada de leyendas, con sólo estos datos, dará como resultado una horquilla en la que estarán los Íncubos, Sátiros y Duendes. Más adelante se podrá comprobar que tal ser, es tan solo un Duende, pero con la escasa descripción, pues eso.

Se levantará un cuchicheo entremezclado en el que los parroquianos comentarán la desgracia de la pareja. Es de suponer (y si no, que lo sea) que los pjs se acercarán a preguntarle por su caso. Entonces, a Gregorio se le abrirán los ojos y, entre lágrimas, les contará su historia y reclamará su ayuda para resolver el caso que le atormenta.

EL MALDITO DUENDE

“No ha dos semanas”, dirá, “que el pequeño y despreciable ser instalóse en el nuestro hogar, así, porque vino en gana. Primeramente nada ocurrió. Convivíamos perfectamente, porque él es un ser que tiene sesos y entendederas, e incluso dígoos que ayudabanos si algún problema se nos era presentado. Pero, poco a poco, algo fue cambiando en él. Yo veíalo, escondido en su madriguera, porque es allí donde vive, como los muses (ratones) que comense el pan todas las noches, pues tan pequeño es como ellos, observando desde dentro a la mi mujer con ojos de lujuria. Y un día salióse al fin, y díjome aquello que neguéle después. Díjome Anader, que así llamase el ser, que como recompensa por la suya ayuda debiera dejarle a mi mujer durante una noche para satisfacer su necesidad carnal, mas, ¿qué podía hacer yo, que tanto la amo a ella?

Negueme ante aquellas perversiones y entonces él creció ante mis ojos. Creedme que lo hizo, y pasó a ser de un tamaño similar al mío, y cogióme del pescuezo y lanzóme una maldición con sólo cinco palabras: Torpe tú y torpe ella, díjome. Y marchóse a la suya madriguera, donde desapareció.

No he vuelto a verlo desde ha cuatro días, pero sé que ahí continua...

...ayudadnos, por Nuestro Señor, a librarnos de ese ser o acabaremos arruinados...”

A estas alturas, los pj's ya podrán deducir (con o sin leyendas), que se trata de un duende. También sabrán que un duende no representa ningún problema físico, aunque quizá sí mágico (vaya, que son un tanto débiles pero no dejan de ser criaturas del mundo irracional que pueden hacer pupa a un par de ellos antes de caer). También deberían saber que la naturaleza de un duende no es del todo maligna sino, como la de un humano, motivada por los intereses que van surgiendo.

Si los jugadores no son guiados por su buen espíritu, Julián les ofrecerá 20 monedas de plata por cabeza (30 como mucho) si acaban con el problema. Y, si acceden a ayudarles, les dirá también lo siguiente (mentira podrida todo, pero es para que no le abran una brecha al duende a la primera de cambio y acaben con la aventura demasiado pronto):

“Deben saber vuestas mercedes, que he oído que el tal ser puede acabar con una persona de mirarlo si lo desea, así que no busquéis la fuerza, os lo ruego, que ya lo hubiese fecho yo si hubiese podido...”

Luego, los conducirá hasta la cocina y les enseñará el agujero por el que se entra y sale el duende a su antojo, y se retirará para seguir “atendiendo” al resto de los comensales. El agujero en cuestión tiene unas dimensiones de 10 x 10 cm. Es obvio que ningún humano cabe dentro. ¿Qué hacer?

- Una iniciativa podría ser llamar al duende desde fuera y esperando. Si se pasa una tirada de suerte, el duende aparecerá en unos minutos. Si no se pasa, no lo hará.
- Otra manera de contactar puede ser esperando a que salga a por comida. En mitad de la noche, el duende saldrá, irá hasta el arcón en donde se guarda la comida, cogerá lo que pueda y volverá al agujero. Es de esperar que los pj's, después de la historia que les ha contado Julián, no intenten detenerlo físicamente, así que deberán hacerlo por medio de la elocuencia. De no pasar esta tirada, el duende se irá por donde ha venido.
- Derribar la pared sería una estupidez, así que llámalos así, directamente, porque la casa es de madera e igual hacen que caiga parte del piso superior sobre sus cabezas, pero díselo después de abrirles la sesera con las vigas. También sería de estúpido hacer un pequeño fuegucito en la posada de madera para que se asfixiase. La casa es de madera, repito, arde.
- El Filtro amoroso o la Poción de Dominio podrían atraer el problema hacia otra parte, pero no lo solucionarían. Además, si el duende pasa la tirada de RR y se da cuenta de lo que han intentado hacerle, se cabreará de verdad. *Nota: Sería demasiada casualidad que hubiese un pj femenino en el grupo que, justo en aquel momento tuviese el periodo (-75% a tirada de suerte si se le ocurre a alguien o un porcentaje del 9 al 12% de que así fuese, dependiendo de la fertilidad de la hembra).* Hay que tener en cuenta que el duende se lo tiene que beber, y para eso tiene que salir del hoyo.
- Si intentan poner un narcótico en la comida para cuando salga a buscarla, al duende le dará lo mismo, porque se la come dentro.
- ¿Meter palos por el agujero? ¿Echar ácido o similar? ¿Hay alguna manera de empequeñecerse? No. No se me ocurre nada más que los jugadores puedan hacer, aunque siempre te guardan sorpresas.

Aparte del agujero de la cocina, hay dos más: uno que da al granero y otro que da a la parte posterior de la casa. La “madriguera” del duende es un complicado e intrincado laberinto de pasadizos que él conoce perfectamente. Si entra humo por alguna de las aberturas, saldrá por otra. La abertura de la parte

posterior de la posada tiene un malus de -25% para ser encontrada, y la situada en el granero, de -50%. Lo digo por si están muy desesperados. En caso de que los pj's tengan aquella vocación de boxeadores que recomendaba al principio que no tuviesen, el duende intentará entrar en sus túneles y prenderle fuego a la posada. Guarda, de todos modos, preparados en una de las salas de su madriguera:

- Dos ungüentos de corrosión del metal y otro de inmunidad al fuego.
- Un talismán de resistencia al frío y otro de invulnerabilidad.
- Una poción de discordia y dos de impotencia.

LA MUERTE ESPERA A CUALQUIERA

Sea como sea, si consiguen hablar con él y le preguntan el porqué de todo, les expondrá su caso:

“Él sabe que mi vida es corta. Soy mayor, me queda poco tiempo. Sabed que nosotros vivimos no más de treinta años y que yo ya tengo casi los mismos. Sabed también que mientras andamos con humanos no envejecemos. Y ahora decíme, ¿qué podía pedirles a cambio de lo que yo les di, de su prosperidad, si esto beneficia a los tres? ¿o es que creen que cuando yo muera seguirá parando la gente en su posada? No. No lo harán, como no lo hacían antes de que llegase.”



A poco avisados que sean los jugadores se darán cuenta de que el duende no es tan malo como lo pintan (y si no, que lo deduzcan con psicología, y así deducen, de paso, que dice toda la verdad). Quizá ya no puedan matarlo (Snif, snif, en el fondo soy un sentimental). Y quizá, sólo quizá, quieran ayudar ahora al duende. Volverá a su agujero e inmediatamente saldrá de nuevo para decir:

“Tal vez deba resignarme, ¿no creéis? Pues el destino de todo ser es volver a la tierra de la que vino. Pero, quizá podáis ayudarme antes de esto. Os propongo un trato: si me ayudáis, os daré los objetos mágicos que guardo en mi casa.”

El trato consiste en encontrar a Miliom, su hermano pequeño, quién hace tiempo fue capturado por un noble árabe de Ricla y tenido por mascota, como si de un halcón o un conejo encerrado en una jaula se tratase. A cambio de alejarlo de las garras de este árabe (llamado Abir Al Nayim (Lo de Nayim es en homenaje por darnos la Recopa de Europa a los de Zaragoza)) y llevarlo hasta allí para que Anader pueda morir tranquilo sabiendo que su hermano es libre, les dará sus objetos. Si los pj's preguntan qué objetos son esos, el duende dirá que dos talismanes (los dos mencionados con anterioridad), un libro de hechizos (Que contiene los seis hechizos que tenía preparados. Con un porcentaje de enseñar del 50%) y varios componentes de hechizos más o menos difíciles de encontrar (2d6+1 componentes a elección del DJ).

Nada sabe el duende acerca de la residencia del árabe. Sólo sabe que vive en Ricla, posiblemente en el palacio que se levanta sobre la peña dominando toda la ciudad (a cualquier cosa llamaban ciudad).

Si no aceptan y el duende sigue con vida, aquí acaba todo. Julián no pagará a los pj's y tampoco se llevarán los objetos. Si no aceptan el pacto, y desoyendo los consejos de Julián, acaban con el duende, Julián les dará su parte (y, probablemente acabará arruinado en su posada más pronto de lo esperado) y

nunca, salvo quemando la casa y excavando en sus cimientos, podrán conseguir los objetos mágicos. Si de lo contrario aceptan, el duende no lo dirá, claro, por que no lo sabe, pero le quedan seis días para que le alcance la muerte, y de estar muerto a la vuelta, quizá su hermano no encuentre los objetos.

También hay otra opción del todo inútil que se les puede ocurrir a los pj's: Conseguirle una mujer al duende para el resto de su vida. Pero esto sería casi imposible (-75% a las tiradas de elocuencia), ya que la mujer sentiría aversión de solo escuchar que a quien tiene que complacer es a un duende.

DE CAMINO A RICLA CRUCÉ EL JALÓN

El camino hasta Ricla no será muy difícil. Podrán abastecerse de alimentos para el viaje en la propia posada e, incluso, si todavía queda algún comerciante en la misma, podrán comprar algo de equipo (tiradas de suerte por objeto, claro, a -25%). Una buena idea sería conseguir ropa árabe para camuflarse por entre la población de dicha etnia (caso de que alguno sepa árabe). También, si necesitan algo que no pueden encontrar en la posada, pueden viajar hasta Calatayud, núcleo comercial importante, pero el tiempo pasa para todos, y no vuelve...

Si lo necesitan, el mismo Julián, o Anader, o cualquiera de los que encuentren por ahí (¡carajo!), podrá hacerle un mapa para no perderse.



Los encuentros a lo largo del camino se determinarán:

- a) Tirar 1d4 para el número de encuentros.
- b) Tirar 1d12 en la siguiente tabla:

	<u>Ruta por Bosque</u>	<u>Ruta por Caminos</u>
(1-3)	1d10 Perros salvajes ¹	1d4 Bandidos ¹
(4-6)	1d6 Lobos ¹	1d4 Lobos ¹
(7-9)	1d6 Bandidos ¹	1d8 Bandidos ¹
(10)	1 Jabalí herido (90% de que ataque)	1 Pnj (que no ataca si no le atacan)
(11)	1 Jabalí (50% de que ataque)	1d4 Borrachos (50% de que insulten) ²
(12)	1 Oso (50% de que ataque)	1 Jabalí (50% de que ataquen)

¹ Al caer el 50-60%, el resto huye.

² Será una cuadrilla de amigos que caminarán borrachos insultando a diestro y siniestro a quien se encuentren. Si los pj's se ofenden y llegan a las manos, es recomendable que eso, que sólo lleguen a utilizar la pelea y no corra la sangre porque quizá les traiga problemas una muerte injustificada (*Nota: Tú mismo*).

La ciudad de Ricla es una comunidad no muy grande, del tamaño que pudiera tener una ciudad de paso en aquella época, ya que Calatayud y Zaragoza se llevan la mayoría de los habitantes. Está situada en la margen derecha del Jalón. Si todo va bien, después de un día de camino (a caballo, se supone. Si no es así, un par de días o menos), cruzarán el puente del río, y encontrarán la ciudad.



La población del municipio es mayoritariamente morisca, aunque también abundan los castellanos, dejando a los judíos como etnia minoritaria. Las calles son estrechas y empinadas (como las juderías de las ciudades importantes (Toledo, p.ej.)), y rebosan del color y del aroma de la sabiduría árabe. Éstos permanecen en las puertas de sus casas, charlando o jugando al ajedrez, mientras los judíos discuten en la plaza principal y los cristianos lo hacen caminando por las calles o bebiendo en las animadas tabernas.

No será difícil encontrar el palacio, o bien preguntando a alguno de los lugareños, o bien siguiendo el camino principal, el que nace en el puente, cruzando la primera plaza, subiendo una cuesta, y llegando a la segunda plaza, la plaza principal.

NO TODO NOBLE ES TAN NOBLE

El palacio de Abir Al Nayim es una pequeña construcción situada en un lateral de la plaza principal. Sólo dispone de una entrada, la de la plaza, y su aspecto no es el de una fortaleza (más bien el de una mansión señorial construida en piedra).

Los pj's podrían acercarse a preguntar a los habitantes sobre las virtudes o "desvirtudes" del noble (lo digo porque es lo que suele hacerse, o sea). La única información que podrán extraer de ellos es que es un miembro de la nobleza árabe que conserva su palacete gracias a los favores que le debía el Rey de Aragón. No parece haber nada sospechoso en sus acciones. Pregunten a quien pregunten, sean moriscos, cristianos o judíos, nadie tendrá quejas acerca de él, ni sabrán acerca del duende.

Sólo hay un 25% de posibilidades de encontrarse con alguien (sólo de origen morisco), que pueda asegurar que Abir Al Nayim tenga retenido al duende. Por supuesto, quizá un soborno ayude a recordar el emplazamiento exacto del mismo, y un poco más de dinero le recuerde cómo se dibuja un croquis del palacio. (2 m.p. bastarán para lo primero, y 4 para lo segundo. Con un crítico en sobornar, hará todo por 3, y con una pifia, por 10).

Nota: Si los jugadores son inexpertos, sería conveniente facilitarles la puesta en contacto con quien pudiese dibujarles el mapa.

Los pj's tienen dos opciones a partir de ahora:

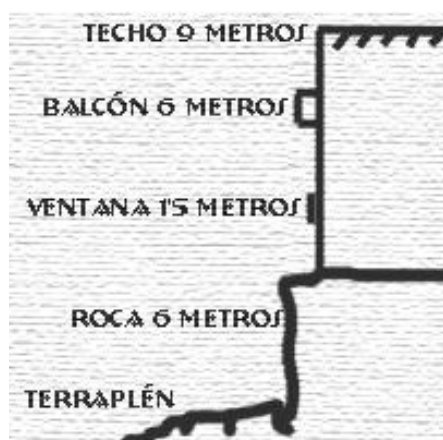
- Preguntar directamente al noble (si son de un estatus inferior a la baja nobleza no se les concederá entrada). Y, en caso de que alguno sea de rancio abolengo, aunque le deje entrar, negará tener retenido al duende, escudándose en que los duendes no existen. Si se insiste demasiado, serán conducidos a la salida de Ricla. Si, una vez dentro intentan abrirse camino por la fuerza, quizá lo consigan, pero seguro que lo que no consiguen es salir vivos.
- Colarse en el interior del palacio por la noche.

Hay que decir que un asalto al palacio sería un suicidio porque los habitantes se les echarían encima de inmediato.

La entrada en el palacio puede llevarse a cabo de tres formas (las caras Este y Oeste del palacio son inaccesibles): Por una ventana o balcón de la pared rocosa, la opuesta a la plaza; por el gallinero, que comunica con la cocina; o por la entrada principal, pasando una oportuna tirada de forzar cerraduras (con ganzúas, por supuesto, porque sino llamarían demasiado la atención) y esperando que ninguno de los residentes de los edificios cercanos estén despiertos y escuchen ruidos (40% de que estén atentos los de esa parte de la ciudad).

Con la parte que da al gallinero sucederá lo mismo, ya que también da a la plaza. Los pj's podrán encaramarse al muro (de unos 2 m. de alto) sin mucho problema. El tejado del gallinero no presenta tampoco mucho problema: Está cubierto por paneles de madera, cubiertos a su vez por filas de tejas. Al apartar 3x3 tejas, puede levantarse un panel, suficiente como para pasar por el hueco una persona de grosor normal. Tendrán que tener cuidado sobre el gallinero y en su interior, ya que si son verdaderamente torpes y consiguen despertar a las gallinas, éstas se pondrán a cacarear y despertarán al vecindario. Tanto la puerta del gallinero como la de la cocina no están cerradas. Se recomienda una tirada de discreción al subir al tejado y otra al bajar para no llamar la atención.

Nota importante: Cualquier acción nocturna intentada tras hablar con el noble sumará un 15% a las acciones de detección de los habitantes del palacio (la sorpresa es la sorpresa, y no es bueno poner en jaque a los enemigos).



Por la cara contraria a la plaza no hay casas. Si los pj's intentan acceder por ahí, deberán subir un pequeño montículo o terraplén de grandes rocas hasta llegar al corte de la peña. Desde allí tendrán que acceder, sea con o sin cuerdas, al nivel del suelo del palacio. Hay una distancia de seis metros de pared. Una vez en el suelo pueden optar por colarse por el ventanuco (1'5 m. del suelo) que da a la cocina, por el que un pj ágil y delgado cabría sin problemas; por lanzar una cuerda amarrada a un gancho para encaramarse al balcón del segundo piso (a 6 m. de

altura).

Nota: Aunque en aquella parte del segundo piso no duerma nadie, es recomendable que los pj's cubran el gancho con telas para amortiguar el ruido del choque de hierros, que podría llamar la atención de los habitantes (+20% a las acciones de detección).

MILIOM ENJAULADO

Una vez dentro, si se ha optado por entrar por algún sitio que no sea el balcón del segundo piso, deberá hacerse una nueva tirada de discreción para no hacer sonar las crujientes escaleras de madera. Si se entró por el balcón (abierto), la habitación en la que se entra está desierta de gente.

El piso inferior no contiene nada de importancia salvo, acaso, algún objeto de plata u oro (con suerte y si te quieres mostrar generoso, que no deberías).

El piso tercero es, simplemente, un granero y desván.

El piso segundo, sin embargo, es el importante, así que describo una a una las habitaciones (una vez en el piso superior, se debería tirar una única tirada para andar por los pasillos y las habitaciones vacías, y una más por cada vez que al jugador se le ocurra entrar en alguna en la que duerma alguien (con un malus del 50% en la de los sirvientes y del 25% en la del noble)):

- Despacho: Es una estancia ricamente adornada con tapices y cuadros musulmanes. Hay una gran mesa que va desde el balcón a la otra pared (en paralelo a la puerta de éste), y unas cuatro sillas, todas con la madera tallada. Una estantería, situada en la pared opuesta a la del balcón, soporta el peso de grandes libros. Ninguno de ellos se sale de lo corriente, pero un pj que pase una tirada de buscar primero y que tenga un 50% de Leer/Escribir después, podrá encontrar una copia de "Las doce partidas", del Rey Alfonso X. Si supera una tirada de cultura x 3, podrá darse cuenta de que un libro así sería bien pagado en el sitio adecuado. El "librito" pesa tres o cuatro kilos. La habitación no contiene nada más de importancia.
- Estancia de recreo: Aquí descansa Miliom, el duende cautivo, en una jaula dorada de un metro y medio de alto por uno de ancho. Es probable que el duende no se percate de la llegada de los pj's

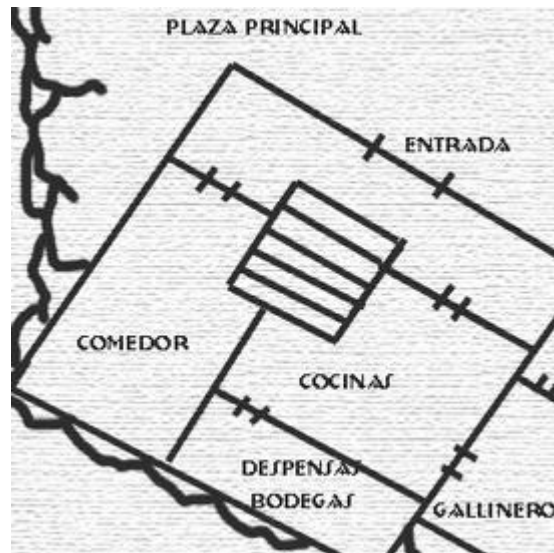
porque está acostumbrado a ser tratado como un objeto de observación a cualquier hora del día. Una tirada de buscar con malus del 25% revelará el lugar de la llave que abre el candado de la jaula (está cerca de un tablero de ajedrez (ver más adelante)), aunque un hechizo de corrosión del metal podría servir, o forzar la cerradura del candado (-25%). Cualquier intento de forzar los barrotes será casi imposible (-75%) y según cómo se haga, podrá alertar al servicio. Si Miliom es liberado, desconfiará de quién lo haga hasta que le narre la historia de su hermano y, quizá, su nombre (elocuencia y memoria (porque los jugadores, como siempre, no habrán apuntado el nombrecito del dichoso hermano, claro)). Una vez convencido de que son amigos, y del asunto que les lleva hasta allí, les acompañará sin rechistar. En la estancia se encuentra también, aparte de varios cojines bordados y una cachimba, un ajedrez de marfil (¿conocimiento de minerales o animales?) que también podría venderse a buen precio.

- Habitación de los sirvientes: Al pasar a su lado, podrá escucharse (bonificación de 25%) una multitud de ronquidos que proviene de su interior. Si algún (...) se decide a entrar, encontrará a seis criados y dos criadas durmiendo a pierna suelta, repartidos por los colchones de paja de la habitación. Nada más.
- Habitación de Abir Al Nayim: En ésta habitación, aparte del noble, duermen también sus tres esposas y sus dos guardias personales. Al igual que al pasar por la habitación de los sirvientes, al pasar por la puerta, se podrán escuchar los ronquidos de todos ellos (y digo todos). La habitación está dividida en tres partes: una donde duerme el noble, otra donde duermen las esposas, y otra donde lo hacen sus guardias. La cama del noble es considerablemente mejor que cualquiera de las otras. Aquí, si a algún (...) se le ocurre entrar, podrá encontrar unas 400 monedas de plata en joyas (10 kg.), 250 en armas enjoyadas (15 Kg.), y 300 en diferentes monedas (5 a 10 Kg.), además de la ropa lujosa y todo aquello de valor en lino, etc. que pueda haber en la estancia. Pero repito, hay que ser un (...) y un temerario para entrar en cualquiera de las habitaciones en las que duerme alguien.

Para salir del palacete lo pueden hacer de varias formas: las tres por las que han podido entrar (y doy por seguro que no habrán sido tan idiotas como para intentarlo por la puerta principal), y por la puerta principal, la cual, desde dentro, es muy fácil de abrir (sólo hay que correr el pestillo y retirar el tablón que actúa como impedimento). En este último caso, y en el del gallinero, habrá que tener en cuenta el porcentaje de probabilidades de que algún vecino les vea (40%). En caso de que salgan por la pared rocosa, tendrán un bonificador del 30% en la bajada.

Una vez fuera, es recomendable que corran, hacia donde sea, pero que salgan de Ricla antes que amanezca, porque el noble mandará patrullas en cuanto descubra que su mascota ha desaparecido. Las patrullas se limitarán a los alrededores del municipio, dejando la búsqueda pocos días después.

MAPA DE LA PRIMERA PLANTA DEL PALACIO DE ABIR AL NAYIM



**MAPA DE LA SEGUNDA PLANTA
DEL PALACIO DE ABIR AL NAYIM**



EL REENCUENTRO DE LOS HERMANOS

De vuelta a la posada, tendrán oportunidad de sacar su espada. En la ciudad hay un 30% de posibilidades de encontrarse con alguien (bonificadores por descuidos, ruidos, etc. y por esconderse, disfrazarse, etc.), mientras que, en el camino a la posada, se deberá realizar la misma tirada que a la ida con una modificación: Se sustituye el grupo de borrachos por una patrulla de 1d6 hombres.

Tabla de encuentros en el interior de la ciudad (Tirar 1d10):

(1-4) Grupo de ciudadanos (1d6)

(5-6) Grupo de bandidos o ladrones (1d4)

(7-8) Patrulla (1d6)

(9-0) Guardias de Abir Al Nayim

Modificadores a la tabla:

Si los pj's van disfrazados de árabe o morisco	-1
Si los pj's son árabes o moriscos	-1
Si los pj's van escondiéndose por las calles	-1
Si los pj's intentan escapar navegando por el río	-2
Si los pj's son descuidados y se lanzan a la carrera	+2
Si los pj's conversan en alto por el camino	+1
Si los pj's huyen por las calles principales	+1

Si los pj's han escapado sanos y salvos del palacete, con el duende en el bolsillo y, quizá con algo de valor en la mochila, no les será difícil alcanzar de nuevo la posada "Los arrullos" (usar la tabla anterior cambiando al grupo de borrachos por un número igual de soldados de la patrulla de Riela en las cercanías del municipio) y cumplir así el último deseo de Anader, si éste aún vive...

Y fueron felices y comieron perdices con sabor a jabalí.

Si los jugadores...

	<u>Conseguirán</u>
Resuelven el problema de Julián y Gregoria	10 P.A.
Consiguen dialogar con Anader sin torturarlo ni intentar matarlo	5 P.A.
Entran en el palacete sin ser descubiertos y rescatan a Miliom	20 P.A.
Consiguen pensar antes de entrar (trazan planes y consiguen el mapa)	10 P.A.
Rescatan a Miliom y concluyen el módulo aún siendo descubiertos	10 P.A.
Rescatan a Miliom pero no llegan a tiempo de que éste vea vivo a su hermano	10 P.A.
Interpretan bien sus papeles	Variables P.A.

Además ganarán las 20 m.p. que Julián le prometió a cada uno y, si todo sale bien, los objetos prometidos por Anader.

LOS ACTORES DE ESTA HISTORIA

JULIÁN GARCÍA

Posadero entradito en carnes, marido de Gregoria y principal sufridor del duende Anader.

FUE: 13

AGI: 12

PER: 15

HAB: 16 RES: 20 COM:20 CUL: 10
Peso: 70 Kg. Altura: 1'58
Años: 24 Aspecto: 13
Racionalidad: 50 Irracionalidad: 50
Armas: Garrote 60% (1d6)
Armadura: Ropa gruesa (Protección 1)
Competencias: Buscar 40% Comerciar 70% Elocuencia 65% Escuchar 55% Árabe 70% Catalán 70%

GREGORIA GARCÍA

Mujer de Julián, acosada por el duende Anader.

FUE: 10 AGI: 13 PER: 17
HAB: 16 RES: 12 COM:20 CUL: 12
Peso: 61 Kg. Altura: 1'57
Años: 23 Aspecto: 16
Racionalidad: 55 Irracionalidad: 45
Armas: Cuchillo 65% (1d6)
Armadura: Ninguna
Competencias: Buscar 60% Otear 55% Seducción 60% Árabe 40% Francés 65%

ANADER, EL DUENDE DESPECHADO

Duende de la posada que, bueno, sólo busca un poco de compañía para no palmarla.

FUE: 3 AGI: 20 PER: 20
HAB: 20 RES: 15 COM: 30 CUL: 20
Altura: 3 cm. Años: 30
Racionalidad: 00 Irracionalidad: 150
Armas: Espada corta 60% (1 punto de daño máximo)
Armadura: Peto de cuero (Protección 2)
Competencias: Discreción 90% Escondarse 85% Robar 85% Elocuencia 90%
Hechizos: Todos los de nivel 1 a 4 salvo los de Goecia.
Poderes especiales: Variar el tamaño a su voluntad hasta 1'20 m.

MILIOM, EL DUENDE CAUTIVO

Hermano de Anader que permanece cautivo en el palacete de Abir Al Nayim.

FUE: 5 AGI: 25 PER: 20
HAB: 25 RES: 15 COM: 25 CUL: 15
Altura: 4 cm. Años: 23
Racionalidad: 00 Irracionalidad: 100
Armas: Honda 80% (1 punto de daño máximo)
Armadura: Carece
Competencias: Discreción 95% Escondarse 70% Robar 75% Elocuencia 70%

Hechizos: Todos los de nivel 1, salvo los de Goecia.

Poderes especiales: Variar el tamaño a su voluntad hasta 1'20 m.

ABIR AL NAYIM

Noble árabe instalado en Ricla. Carcelero de Miliom.

Nota importante: Hay que remarcar al pj (...) que se le ocurra secuestrar, matar, torturar o cualquier otra cosa a éste noble morisco, que es amigo del Rey de Aragón. Sería interesante, pues, poner en su conocimiento las consecuencias de un acto contra él (P.ej: Cuando yo jugué la aventura, un capullo de pj noble me dijo que iba hasta sus tierras en busca de un ejército para liberar al duende. El muy imbécil acabó sin una miserable moneda y desterrado en la isla de Ibiza. Sus amigos plebeyos no corrieron tanta suerte).

FUE: 13 AGI: 10 PER: 15
HAB: 13 RES: 15 COM: 16 CUL: 18

Peso: 80 Kg. Altura: 1'66

Años: 31 Aspecto: 14

Racionalidad: 70 Irracionalidad: 30

Armas: Puñal árabe 40% (2d3+1)

Armadura: Ropa gruesa (Protección 1)

Competencias: Juego 40% Mando 70% Elocuencia 75% Leer/Escribir 90% Degustar 40% Castellano 65% Catalán 70% Francés 40%

GUARDIAS DE ABIR AL NAYIM (2)

Guardias al servicio del noble árabe.

FUE: 20 AGI: 15 PER: 10
HAB: 13 RES: 20 COM: 12 CUL: 10

Peso: 76 Kg. Altura: 1'72

Años: 24 Aspecto: 13

Racionalidad: 50 Irracionalidad: 50

Armas: Cimitarra 65% (2d6+2) Ballesta (1d10)

Armadura: Cuero con refuerzos (Protección 3) Casco (Protección 2) Escudo

Competencias: Degustar 80% Tortura 65% Castellano 45% Escudo 60%

PATRULLAS

FUE: 16 AGI: 15 PER: 15
HAB: 16 RES: 15 COM: 12 CUL: 11

Racionalidad: 30 Irracionalidad: 70

Armas: Espada 45% (1d8+1d4+1) o Lanza corta (1d6+1d4+1)

Armadura: Cuero (Protección 2) Casco (Protección 2)
Competencias: Tortura 45% Esquivar 40% Escuchar 45%

CIUDADANOS DE RICLA

FUE: 14 AGI: 17 PER: 15
HAB: 14 RES: 13 COM: 14 CUL: 13
Racionalidad: 35 Irracionalidad: 65
Armas: Palo 50% (1d4+1) o Garrote (1d6)
Armadura: Ropa gruesa (Protección 1)
Competencias: Esquivar 35% Escuchar 50%

BANDIDOS DEL CAMINO

FUE: 16/18 AGI: 15/18 PER: 15
HAB: 18 RES: 14/18 COM: 7 CUL: 6
Racionalidad: 25 Irracionalidad: 75
Armas: Espada normal 55% (1d8 +1d4 +1) o Hacha 55% (1d8 +1d4 +2) o Maza 55% (1d8 +1d4 +1)
Armadura: Ropa gruesa (Protección 1)
Competencias: Escondese 40% Esquivar 35% Tortura 35%

BORRACHOS DEL CAMINO

FUE: 15 AGI: 15 PER: 15
HAB: 15 RES: 16 COM: 12 CUL: 12
Racionalidad: 50 Irracionalidad: 50
Armas: Espada normal 35% (1d8 +1d4 +1) o Pelea 55% (1d4)
Armadura: Peto de cuero (Protección 2)
Competencias: Esquivar 35% Lanzar 40%

PERROS SALVAJES, LOBOS, JABALÍ Y OSO: Mirar en el manual.