

# Historias secretas: La Demanda encubierta

Una aventura para Aquelarre – por orthanc ([www.persorol.blogspot.com.es](http://www.persorol.blogspot.com.es))

Aventura inspirada en la leyenda visigoda de “el pañuelo de la Princesa”, diseñada para 1-3 Jugadores de cualquier profesión y reino. No hay ninguna restricción y conviene que los PJ sean diestros en alguna competencia de armas.

## Antecedentes

Juan de Valdemayor, noble de nacimiento, y su esposa doña Úrsula Téllez, sobrina del barón Ramiro Téllez, contrajeron matrimonio hace dos años para poner fin a una disputa entre ambos hombres a causa de la propiedad de unas tierras. El Cauce de las Huertas, un arroyo situado entre los castillos de dichos señores y a pocas leguas de cada uno, proporciona fértiles terrenos de siembra en sus dos orillas. Y este fue el objeto de disputa hasta que María Galván de Carrera, condesa de Ocaña, por merced y permiso de Su Majestad Juan II de Castilla, dio solución a la disputa proponiendo el citado matrimonio. El Cauce quedó en posesión del barón Ramiro, y su sobrina Úrsula, a quien tenía bajo su tutela, fue casada con don Juan.

## El encargo

*Castillo de las Flores. En algún lugar al norte de Segovia. Marzo de 1412.* Don Juan llamará a los Jugadores (vasallos o criados suyos) para tratar unos asuntos sobre el Cauce de las Huertas. Según ha llegado a sus oídos, en la aldea de Orcajos, situada junto al arroyo, algunos campesinos han sido asesinados. Don Juan no quiere ver bandidos por allí, y desea que el barón Ramiro, quien gestiona esas tierras, resuelva el asunto. Por ello, pedirá a los Jugadores que viajen hasta el castillo de don Ramiro y le detallen la situación para que actúe. El viaje les llevará unas cuatro horas a pie y algo más de la mitad a caballo. Con un éxito en una tirada de **Elocuencia** el grupo podrá adquirir lo que necesiten para la marcha (acémilas, provisiones, etc.).

Cuando se estén preparando para el viaje, los Jugadores será visitados por doña Úrsula. Su rostro es pálido y triste, como siempre. En el castillo de las Flores todos saben que Úrsula y don Juan no se llevan bien, y muchas veces han protagonizado disputas y otros episodios de enemistad entre ambos. Hace unos meses y harta de su esposo, doña Úrsula intentó escapar, pero fue descubierta y encerrada en su alcoba por su marido durante dos semanas. Ésta dirá al grupo que se ha enterado de su visita a su tío, y les pedirá que le entreguen un presente. Se trata de un pequeño cofre de madera (si el grupo lo abre verá un pañuelo bordado con su nombre). Por si se lo cuestionan, Juan tiene conocimiento de ello.

## El viaje:

Durante el viaje, el grupo tendrá un 40% de encontrarse con 1d4+1 bandidos que tratarán de asaltarles en mitad del camino; o bien con un par de jabalíes que les embestirán y atacarán al cruzar una zona boscosa y de matorral denso llamada del Navajuelo. Además, es posible

acceder a la aldea de Orcajo, pues es lugar de paso en el viaje. Si los Jugadores preguntan por los sucesos, los habitantes rehusarán hablar demasiado, y parecen asustados. Las pertinentes tiradas de **Elocuencia** o cualquier otra manera de persuasión será suficiente como para que les digan que allí no han aparecido bandidos, que hay algo mucho peor (alguno describirá a una bestia de rasgos exagerados), puesto que los tres campesinos que murieron (una mujer y dos niños) aparecieron en una huerta fuera de la aldea, con grandes detalladas en pecho y cuello. Y que poco pueden hacer más que defenderse.

## Audiencia con el barón

Justo antes de llegar a su destino, se desatará una tormenta y empapará a los Jugadores. Una vez en el castillo de don Ramiro, el grupo será recibido por éste, al cuál podrán relatar como quieran los hechos (incluyendo lo que hayan podido averiguar en Orcajo). El noble no tendrá problema en reforzar su presencia en el arroyo y la aldea. Cuando le entreguen el cofre de doña Úrsula éste se alegrará de ello. Además, debido al temporal, serán invitados a pasar la noche allí y partir al día siguiente. Durante la noche, aquel PJ que cuente con un mayor valor en Escuchar o Percepción, quien realice algún tipo de guardia o quien salga de sus aposentos, logrará escuchar una conversación procedente de algún lugar del castillo. Se trata de un par de sirvientes comentando chismes y rumores. El Jugador/a sabrá entonces que el presente de doña Úrsula no era más que una petición de auxilio por su marido (pues tenía restos de sangre bajo un pliegue cuidadosamente cosido), y que, además, el barón, según ha oído, pretende arremeter en el castillo de don Juan.

Por último, el Jugador/a escuchará que los nuevos invitados (osea, los Jugadores) "tampoco saldrán vivos del castillo". La única manera de sobrevivir al embrollo será la huida. Por ello, el grupo podrá marcharse del lugar trazando el plan que mejor estimen, aunque a continuación se ofrecen un par de ideas para que el Director/a las considere:

*Huida discreta:* podrán recorrer sus pasillos y salas y encontrarse algún criado aún levantado que entienda sus intenciones y pretenda alertar a los habitantes del lugar. Claro que, si se le persuade o se le fuerza, podrá ayudarles a escapar engañando a los soldados de la ronda de noche o conduciéndolos través de una puerta trasera o pasaje oculto del castillo (que los llevará directamente fuera de éste). Eso sí: si el criado/a les ayuda, un grupo de 1d6 soldados les buscará por las inmediaciones del lugar.

*Huida desesperada:* podrán descolgarse por el balcón de su aposento hasta el adarve, donde dos soldados hace la guardia nocturna. Después, descender la muralla por la parte baja no será problema (superando una tirada de saltar para caer correctamente y evitar un daño de 1d6). Pero antes tendrán que lidiar con los dos soldados (evitándoles, mediante una tirada de **Sigilo** o luchando contra ellos directamente). Otra opción es obligarlos a que abran el portón de la muralla para poder huir.

*Nota para el Director/a:* cualquier otra propuesta de los Jugadores es totalmente válida.

## Regreso al castillo de las flores:

Una vez que el grupo esté fuera de los límites del castillo, el barón Ramiro y sus soldados comenzarán una desesperada búsqueda para evitar que los Jugadores den cuenta a don Juan de lo que saben. Si tratan de huir a campo abierto no tardarán en darles alcance 2d8 soldados, algunos de ellos a caballo. Por ello, durante el trayecto podrán refugiarse en Orcajos, donde los aldeanos no les pondrán las cosas fáciles: evitarán que se oculten en sus casas, campos o almacenes, e incluso confesarán a los soldados del barón (pues antes o después llegarán allí) acerca de su presencia en el lugar. Incluso se levantarán en armas contra el grupo para evitar problemas mayores con don Ramiro (al fin y al cabo, la aldea está bajo su tutela).

Por otro lado, el grupo podrá adentrarse en el bosque del Navajuelo, lugar más propicio para ocultarse en plena noche. Lejos de ser asaltados por los bandidos (quizá ocurrió horas atrás), los Jugadores serán sorprendidos por una repentina niebla. Intentar salir de ella será tarea imposible. Superar una tirada de **Escuchar** les hará saber que los soldados del barón están en la entrada del bosquecillo. Sin embargo, si obtienen un crítico percibirán unos chasquidos entre la niebla. Tarde o temprano, mientras el Director/a juega con la sugestión del grupo, una criatura con aspecto humanoide y cubierta de pelo se abalanzará desde la bruma. *Nota para el Director/a:* se trata de **Lope**, un vecino de Orcajos que desapareció hace algún tiempo y fue condenado, sólo el diablo sabe cómo, con la maldición del **Lobisome**. Mediante una tirada de **Leyendas** podrán tener una idea de la bestia que les ataca.

## Epílogo

Cuando el grupo llegue hasta el castillo de las Flores, los Jugadores podrán relatar a don Juan lo ocurrido. Éstos sabrán, además, que doña Úrsula ha logrado huir esa misma tarde de la fortaleza, después de que ellos partieran, al parecer con la ayuda de dos siervos. Tras unos días de incertidumbre, don Ramiro y don Juan aunarán fuerzas para buscar a la dama perdida (quedando así abierta la posibilidad de una nueva aventura).

## Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 25 p.Ap.
- Por acabar con el lobisome: 15 p.Ap.

## Dramatis Personae

### Bandidos

**FUE:** 15      **Altura:** 1,70 varas  
**AGI:** 20      **Peso:** 80 libras  
**HAB:** 15      **RR:** 65%  
**RES:** 20      **IRR:** 35%  
**PER:** 15      **Templanza:** 50%  
**COM:** 10  
**CUL:** 5  
**Protección:** Brazales (2 p.), Grebas de Cuero (2 p.)  
**Armas:** Bracamante 45%  
**Competencias:** Descubrir 45%, Sigilo 60%, Correr 50%

### Jabali

**FUE:** 25      **Altura:** 0,70 varas  
**AGI:** 12      **Peso:** 180 libras  
**RES:** 25      **RR:** 50%  
**PER:** 12      **IRR:** 50%  
**Protección:** Carece  
**Armas:** Mordisco 45% (1d6+2d6)  
**Competencias:** Sigilo 45%, Escuchar 40%

### Soldados del barón Ramiro

**FUE:** 15      **Altura:** 1,75-1,90 varas  
**AGI:** 15      **Peso:** 90-100 libras  
**HAB:** 20      **RR:** 70 %  
**RES:** 15      **IRR:** 30 %  
**PER:** 15      **Templanza:** 50%  
**COM:** 10  
**CUL:** 10  
**Protección:** Gambesón Ref. (3 p.), Capacete (2 p.)  
**Armas:** Escudos 45% (Madera), Lanzas (55%) (1d6+1)  
**Competencias:** Descubrir 35%, Cabalgar 55%

### Aldeanos de Orcajos

**FUE:** 15      **Altura:** 1,60-1,75 varas  
**AGI:** 15      **Peso:** 70-90 libras  
**HAB:** 18      **RR:** 75 %  
**RES:** 12      **IRR:** 25 %  
**PER:** 15      **Templanza:** 42%  
**COM:** 10  
**CUL:** 5  
**Protección:** Pelliza de piel (1 p.)  
**Armas:** Cuchillos 35 % (1d6+1d4), Pelea 40%  
**Competencias:** Conducir carro 40%, Descubrir 25%, Conocimiento Animal 45%, Leyendas 35%.

### Lope, el lobisome

**FUE:** 30      **Altura:** 1,68 varas  
**AGI:** 35      **Peso:** 160 libras  
**HAB:** 5      **RR:** 15  
**RES:** 35      **IRR:** 85  
**PER:** 30      **Templanza:** 50%  
**COM:** 12  
**CUL:** 6  
**Protección:** Carecen.  
**Armas:** Mordisco 65% (1d3+3d6) y Pelea 80% (1d3+3d6).  
**Competencias:** Descubrir 90%, Correr 120%, Sigilo 85%, Esquivar 95%, Rastrear 150%, Saltar 80%