

La posada de La Barquera

Un entorno de aventuras para Aquelarre - por orthanc
(www.persorol.blogspot.com.es)

El siguiente documento es un *entorno de aventuras* ubicado en una posada cualquiera junto a un camino, en un paraje nevado y a punto de caer la noche. Está pensado para 1-3 Jugadores de cualquier profesión y reino. En la posada **La Barquera** los Jugadores se encontrarán un conjunto de PNJ con una historia secreta con lazos que atañen a casi todos ellos.

El grupo podrá y deberá interactuar con ellos hasta que se produzcan los hechos en los que se verán irremediabilmente envueltos. A su vez, el Director/a podrá añadir los eventos que crea necesario en el transcurso de su descanso en la posada.

Introducción

Invierno de 1354. Por las razones pertinentes, el grupo de Jugadores viaja por el suroeste de la Corona de Castilla, cerca de la ciudad de Ávila (cualquier otra localización es válida). Caminan sobre un terreno nevado y escabroso, y para su sorpresa y regocijo divisan una posada de dos plantas junto al camino, justo cuando empieza anochecer. No sería buena idea pasar la noche al raso, pues la nieve no deja de caer y la ventisca azota provocando desazón.

La posada "La Barquera"

Justo al lado del camino principal, no muy lejos de la aldea de Cardenal (ubicada a unas quinientas varas de distancia de la posada), se levanta un edificio de dos plantas, con tejado a dos aguas de teja negra y muros de sillería de grandes bloques. Cuenta con un cercado del mismo material en cuyo interior se alza el propio edificio, y en un lateral un establo donde poder guarecer bestias y acémilas. Hay también una cabaña de madera y piedra, pequeña pero robusta, junto al establo y la posada, delante de un pequeño cobertizo con gallinas y un discreto terreno de donde hay plantadas algunas hortalizas.



La planta inferior es un comedor que haces las veces de taberna. Cuenta con cinco mesas con forma cuadrada, así como dos planchas de madera alargadas para festines especiales, todas ellas con sus respectivos bancos y sillas; en un lateral una amplia chimenea concentra la atención de todos los clientes, y no muy lejos de ésta se dispone una barra donde los dueños de la posada atienden a los clientes cuando no lo hacen en sus mesas. La cocina del fondo, detrás de la barra, hace también las veces de despensa, pues está llena barriles, sacos de productos, estantes con alimentos, sacos y bebidas diversas. Dos grandes cacerolas y vasijas de todo tipo y múltiples herramientas para ello descansan junto a un pequeño hogar donde los dueños cocinan y asan todo tipo de productos.

La planta superior está dedicada al hospedaje. Hay un total de seis habitaciones individuales (algunas de ellas con cerrojo interior) y una habitación común de mayor dimensión que el resto. En su interior el mobiliario es básico: un jergón de más o menos calidad, una silla bajo cada ventana y algunas lámparas y velas para iluminar el interior decoran cada una de ellas. No así la habitación común, donde no hay mobiliario alguno, tan sólo una gran alfombra donde los huéspedes pueden hacinarse como buenamente puedan.



Suéspedes y personajes

La posada *La Barquera* suele estar llena de clientes durante todo el invierno. Los siguientes PNJ descritos son parte destacada de esta clientela, ya que marcarán los eventos de este entorno de juego:

Tadeo, Clara, Sancho y Beatriz

Tadeo y Clara son un matrimonio de unos treinta años, dueños de *La Barquera*, apodo de la madre de Clara, anterior dueña del lugar. Su hija Beatriz y Sancho, un sobrino de Tadeo, les ayudan en el negocio. Éste último es un joven fuerte y dispuesto, encargado además de acomodar a las bestias de los clientes viajeros en el establo. Todos viven en la cabaña junto a la posada.

Gregorio

Es un campesino vecino de Cardenal. No hace mucho encontró una llave dorada en la orilla del arroyo de Piedralá, a las afueras de la aldea. Volvía a casa tras la jornada de trabajo, y se alegró mucho de dar con ella, aunque no tenía ni idea acerca de su procedencia. No comentó con nadie su hallazgo. Eso sí: en las últimas semanas su carácter se endureció, se volvió más agrio y desde que encontró la llave sufre extrañas pesadillas. Gregorio, asustado, trató de deshacerse de su hallazgo, pero sin éxito, ya que la llave reaparece siempre cerca de él.

Hilario y Prisca

Son vecinos de Cardenal, pastores de ovejas en los alrededores de la aldea. Son hermanos, y se dedican a ello desde que eran niños. Desde hace días, algunas de sus ovejas han sido masacradas: acuchilladas con heridas mortales, algunas; y otras han aparecido directamente mordidas por lobos o alguna alimaña similar, cuando no descuartizadas. Creen que su vecino Gregorio tiene algo que ver con estos hechos, pues últimamente actúa muy raro. Ambos hermanos no le quitan el ojo de encima, pues creen que trama algo. Desde hace días le siguen, como en la noche de hoy, pues se encuentran también en la posada.

Román de Burgos

Es un caballero militar de la Orden de Santiago. Llegó hace un día a la posada con su caballo y su armadura, y está alojado en la sala común. Según podrá contar, se encuentra de paso en la taberna, pues se dirige a ver a don Ubaldo de Agredón, señor de Cardenal y sus tierras aledañas. Los motivos que le llevan hasta su castillo requieren de urgente atención por ser asuntos de su Orden para con el noble. Es un tipo callado, discreto y amable.

Teresa

Una bella joven de natural de la Corona de Aragón. Desde hace aproximadamente un mes se hospeda en una habitación individual en la taberna. Su aspecto es el de una campesina, pero en realidad su oficio es el de curandera. En cuanto llegó a *La Barquera*, cerró un trato con los dueños de la posada: Teresa atendería heridas y

otras enfermedades de clientes y viajeros a cambio de que los dueños le brindaran alojamiento y manutención hasta que consiguiera ciertos ahorros. Y es que la joven quiere marcharse hacia Toledo, su verdadero destino.

Vallejo, el Tuerto

Sentado siempre al lado de la gran chimenea del comedor, este hombre de más de setenta años es, seguramente, el tipo más viejo de la taberna, la aldea y la comarca entera. Tiene un parche en su ojo derecho, una barba grisácea y desaliñada y según los posaderos es un tipo asiduo en el lugar. Llegó hace un año a Cardenal y pudo alojarse con el permiso de don Ubaldo en sus tierras. Conoce infinidad de historias, rumores y chismes sobre la zona (cuya mitad sean seguramente falacias), aunque no le falta nunca oyentes interesados en conocerlos.

Los Extranjeros

Se trata de dos tipos instalados en *La Barquera* desde hace algo más de una semana. Uno es mudo, y el otro parece tener acento extranjero (y por ello Tadeo y Clara los han apodado así). Han alquilado la mejor habitación, con cerradura incluida, y apenas se les ve en el salón principal. Cada mañana se marchan después de desayunar y no regresan a la posada hasta media tarde, y a veces de noche, sin que nadie haya reparado a dónde van. Los posaderos no tienen quejas de ellos: pagan bien y no causan problemas. Nadie sabe de sus intenciones o su destino.

Oscuras secretos

Los personajes descritos poseen ciertos secretos que sólo ellos saben. He aquí la aclaración de cada uno de ellos para el manejo del Director/a:

- Los Extranjeros han acudido a Cardenal desde la ciudad de Toledo para encontrar un objeto perdido (una llave dorada), propiedad de su contratista, una extraña mujer llamada Bertilia. Ésta les contó que perdió una reliquia familiar cuando se encontraba, hace tiempo, en esta aldea. Los dos tipos son gentes sin escrúpulos, que no dudarán en hacer lo que sea para dar con el presente de Bertilia y devolvérselo en Toledo.
- La curandera Teresa no piensa regresar a Toledo. También sabe de la existencia de la llave dorada, y pretende hacerse con ella. En realidad, la joven fue hasta hace poco pupila de Bertilia, mujer de hechizos y benefactora de los Extranjeros. Cuando supo la existencia de la llave, abandonó a su mentora y marchó en busca del objeto en la aldea de Cardenal, adelantándose a éstos dos. Ahora tan sólo espera que ellos la encuentren la pieza para sustraérsela y huir (ambos no saben nada de su relación con Bertilia).

- Las pesadillas de Gregorio evocan siempre a una mujer (Bertilia), la cual parece transformarse en un ser demoníaco e irracional delante de sí hasta que logra devorarlo. Y luego despierta empapado en sudor. Cree que la llave es algún tipo de maldición asignada por alguno de sus vecinos de Cardenal, o tal vez ese loco de Vallejo, el que cuenta historias tan increíbles.
- Los urgentes asuntos de Román de Burgos por parte de su Orden no son tales; no porque no sean urgentes, sino porque sólo les atañen a don Ubaldo (un buen amigo de antaño), y a él. El noble le ha pedido que acuda a sus tierras para que vigile lo que parece ocurrir en la zona: por lo visto, durante ciertas noches, los pozos amanecen salados, aparecen animales descuartizados y devorados, y hasta hay rumores sobre visitantes inesperados que azotan la región (y a los viajeros).
- El joven Sancho opina que los Extranjeros no son trigo limpio; hace unos días, mientras hacía un recado para Tadeo, el joven pudo ver desde la aldea a los dos hombres deambulando por los alrededores. Uno de ellos afilaba un cuchillo de grandes dimensiones, y luego huyeron al ver gente acercarse a ellos por el camino que salía de Cardenal.
- Vallejo el Tuerto es en realidad un mago con la capacidad de convertirse, durante algunas noches al mes, en un Upiro (más bien es una maldición que sufre cuya historia no es menester contar aquí). El anciano sólo puede alimentarse cuando está transformado en terrible criatura. Es el causante de las terribles muertes de animales de la zona (como las del ganado de Hilario y Prisca), y una de las razones por las que Román de Burgos está en la zona, propuesta por don Hilario.

Eventos en la posada (La Aventura)

A continuación se proponen unos hechos ocurridos en la posada descrita durante la tarde-noche que el grupo de PJ llega al lugar. El Director/a es libre de añadir a sus Jugadores éstos u otros eventos, recurrir a las descripciones de PNJ y sus secretos, así como la posibilidad de interactuar con más clientela dentro de *La Barquera* a modo de *sandbox*:

19:30 h.

- Los Jugadores llegan a *La Barquera*. Afuera la ventisca golpea con fuerza y cae la nieve. Cuando entren en la posada anochecerá.
- El viejo Vallejo está contando un relato a otros clientes en torno a la chimenea. Parece disfrutar contando sus historias.
- Tadeo y Clara no dan a basto en servir a los clientes, atendiéndoles y manejándose entre jarras, vasos y bandejas. Beatriz y Sancho les ayudan.
- Hilario y Prisca observan a Gregorio, que se calienta las manos junto a la

- chimenea, sin prestar demasiada atención a las historias de Vallejo.
- Román de Burgos bebe despacio un vaso de vino en una mesa solitaria en una esquina. Parece ensimismado, preocupado, cauto.
 - Tadeo atenderá a los Jugadores y Clara ofrecerles los servicios de la posada:
 - Habitación individual 12 maravedíes
 - Habitación común 10 maravedíes
 - Jarra de vino 12 dineros
 - Jarra de leche 4 dineros
 - Guiso de cerdo con verduras 3 maravedíes
 - Carne hojaldrada 2 maravedíes
 - En cualquier momento, el grupo puede escuchar los chismes de la posada:
 - La gente de Cardenal está intranquila, pues se dice que algunos animales han aparecido muertos en terribles circunstancias, y últimamente se ven pocos viajeros atravesando los caminos (CIERTO).
 - Don Ubaldo, noble señor de la zona, está preocupado por sus tierras. Hace un tiempo contrató a una mujer toledana para que atendiera a su hija debido a su mala salud. Tras traerla de allí, no debió quedar el noble contento con sus servicios, por lo que la expulsó de sus tierras. Se dice que antes de marcharse le dedicó a don Ubaldo un terrible mal de ojo. (CIERTO).
 - El campesino Gregorio está muy raro porque, pese a que vive y cuida a su padre, oculta a un par de bandidos en su casa. (FALSO).
 - Teresa es amable, pero llegó a este reino para ocultarse por una condena. Quien sino vendría hasta esta aldea desde tan lejos sólo para curar enfermos y auxiliar viajeros y clientes de la zona. (FALSO).

20: 15 h.

- La puerta de la posada se abre. Los Extranjeros se adentran en la posada y suben directamente a su habitación. Si se supera una tirada de **Descubrir**, verán que uno de ellos porta entre sus ropas, sujetos en su pantalón, un afilado bracamante.
- Gregorio comienza a vomitar en medio del comedor. Clara se dirige al piso de arriba a buscar a Teresa, la curandera. Parece ser un mareo repentino. Tras bajar, mientras se interesa por el campesino, el caballero Román comenzará a charlar con alguno de los PJ (o todos). Les preguntará si son de la zona. Él podrá confesarles que está de paso. También es posible tratar de calmar a Gregorio mediante una tirada de **Sanar**.

21:35 h.

- Hilario se acercará discretamente al grupo, se presentará y les propondrá un trato: él y su hermana Prisca son pastores de la aldea, y su ganado está mermando, pero no por la nieve o el frío. Querrán que el grupo vigile los campos alrededor de los prados. Creen que Gregorio tiene algo que ver con las muertes de sus ovejas. Les prometerá provisiones o lo que necesiten. Si aceptan, Hilario les convocará al día siguiente para comenzar el trabajo.
- Vallejo se marchará a su casa después de haber relatado algún que otro cuento más. Si le preguntan vive cerca de la posada desde hace un tiempo.
- Beatriz y Sancho, aún con jarras de vino y bandejas en sus manos, hablan en bajo con aspecto de preocupación. El joven le cuenta a la hija de los posaderos que los Extranjeros ocultan algo.
- Teresa sigue con Gregorio (recostado sobre una silla), ahora aplicándole unas vendas frías sobre su frente y calentándole un caldo junto a la chimenea. El campesino tiene fiebre. Román se ofrecerá a pagarle una habitación individual para que descanse esa noche allí, y así Teresa pueda auxiliarle en caso de necesitarlo.
- Tadeo y Clara mandan a Beatriz a avisar al padre de Gregorio, Antón, de que su hijo pasará allí la noche, pero que lo haga sin preocuparle demasiado.

22:44 h.

- Gregorio, Teresa, y los Extranjeros ya estarán arriba, descansando en sus aposentos individuales. Hilario y Prisca se marcharán a su casa en Cardenal. Claro, Sancho y Beatriz se marchan a la cabaña junto a la posada. El caballero Román ya descansan en la habitación común, y Tadeo quedará en el salón de la posada, en la planta de abajo, esa noche, con clientes allí alojados pero sin alcoba.

00: 10 h.

- Relincho de los caballos en el establo. Una tirada de **Escuchar** permitirá además oír un alarido tenebroso, entremezclado con los relinchos, procedente del establo. Si alguien acude allí no verán nada fuera de lo común, tan sólo a las bestias asustadas y encabritadas en sus módulos.

00:29 h.

- Gritos de dolor y delirios procedentes de alguna de las habitaciones individuales de la planta de arriba. Se trata de Gregorio, soñando y empapado en sudor. Está sólo, y en sus brazos, piernas y cuello tiene

horribles marcas, decenas estigmas en forma de cruz y cortes cicatrizados. Al despertar tan sólo repetirá que “¡quiere la llave! ¡La quiere!”.

- Teresa no está en su habitación, por si alguien se interesa por ella. La verán subiendo alarmada con una palangana llena de agua desde el piso de abajo.

01: 58 h.

- Se oyen golpes en la habitación de los Extranjeros. Su puerta es la única que posee cerrojo (incluso ellos utilizan un alambre sobre éste para asegurarse de que nadie entre). Tratar de hablar con ellos desde fuera será inútil, y tras unos segundos un seco alarido de dolor marcará el fin del alboroto. Nadie abrirá por dentro. Tan sólo podrán acceder allí superando una tirada de **Fuerza x2** o bien **Forzar Mecanismos**.
- En el interior verán el cadáver del tipo mudo tumbado en el suelo, con un cuchillo incrustado en su pecho, y la única ventana abierta mientras azota la ventisca hacia el interior. En vez de últimas palabras, tratará de decir algo con gestos. Una tirada de **Empatía** (bonus de +25%) hará comprender al grupo que se refiere a una mujer, y a la ventana. Morirá irremediabilmente. Ni rastro de su compañero.
- Teresa no está en su alcoba. Su habitación no está cerrada (por lo que podrán forzarla sin problemas, ya que su estancia no posee cerrojo, sino que acostumbra a apoyar una silla desde dentro), y tampoco está cuidando de Gregorio. Si registran su habitación (acompañando con una tirada de **Descubrir**) verán extraños ungüentos y vendas que despiden un terrible mal olor ocultas en un rincón, enrollados en una manta. Si superan una tirada de **Conocimiento Vegetal** o **CUL x2** les hará sospechar que se trata de brebajes venenosos (fabricados con acónito, para ser más exacto).
- El caballero Román no está en su habitación. Lo encontrarán entonces en el establo, y antes o después voceará y alertará a toda la posada. Allí está luchando, en medio del hueco de los animales, con un Upiro (Vallejo) con terribles colmillos. En el instante de la llegada del grupo, Vallejo habrá acabado con el caballero y atacará al grupo, transformándose en un lobo gigante (poder especial). Tras tres asaltos de lucha, huirá en la oscuridad de la ventisca.
- Después del encuentro con el Upiro, Beatriz y Clara gritarán alertadas desde el interior de la posada, desde el comedor junto a la chimenea: Teresa acaba de clavar un cuchillo a Tadeo en el hombro, y éste está en el suelo. Ella se dispone a huir de *La Barquera* con algo en su mano (una llave que brilla como el oro). El grupo debería detenerla antes de que huya.

- Arriba, con Gregorio pueden ocurrir un par de cosas: Si los Jugadores encontraron los ungüentos de Teresa en su alcoba, el campesino gritará para pedir ayuda. Lo encontrarán postrado en la cama y repitiendo una y otra vez que *Teresa entró y le arrebató su llave*. Si por el contrario no encontraron los ungüentos, el grupo o cualquier otro PNJ encontrará a Gregorio envenenado sobre la cama.

De lo que ocurra al final en *La Barquera* queda a disposición de las acciones de los Jugadores y/o el Director. Si el grupo lo ha tenido fácil en cuestión de combates, tal vez un par de miembros de la *Fraternitas de la Vera Lucis* acuda al lugar tras investigar los rumores de una bestia en la zona y, ante la gran cantidad de eventos y testigos en la posada traten de no dejar alma con vida. La última proeza de los Jugadores sería tratar de detenerles.

¿Qué ha pasado? (La verdad sobre los hechos)

Vallejo marchó a su humilde casa, pero pasadas las horas, transformado ya en Upiro, regresó hasta la posada (concretamente a los establos), para alimentarse de sus animales. A media noche comenzó a rondar por los alrededores, pero no fue hasta casi dos horas después, cuando la posada gozaba de más tranquilidad, que comenzó a morder a sus presas. Pero sus pasos fueron percibidos por el caballero Román de Burgos y éste trató de detenerle.

Un rato antes de que se oyeran golpes en la habitación de los Extranjeros, uno de ellos descubrió que Gregorio tenía una llave (había escuchado desde su alcoba cómo el campesino la nombró en uno de sus terribles sueños). El Extranjero se coló en su alcoba y se la arrebató con discreción, no sin comprobar también las terribles marcas que el objeto había dejado en Gregorio.

Teresa se percató poco después de que los Extranjeros estaban despiertos, y escuchó cómo estaban recogiendo sus cosas (tal vez para marcharse, una vez habían dado con el objeto). La curandera sospechó que ya tenían lo que buscaban, y entonces llamó a su puerta para perpetrar el plan para hacerse con el premio: les dijo desde el pasillo que sabía a qué se dedicaban, y que por un suculento pago no daría la voz de alarma. Alertados, los Extranjeros abrieron la puerta, y Teresa formuló el hechizo de *Mal del Tullido*, impidiendo moverse a uno de ellos y pudiendo entonces forcejar a puerta cerrada con el otro. La mujer clavó un cuchillo al mudo, y persiguió al su socio huyendo por la ventana a través del tejado y exterior del edificio. Teresa logró darle caza y acabar con el otro tipo.

Casi al final de los eventos, Gregorio tuvo una última visita, Teresa (habiendo ésta “despachado” a sus rivales extranjeros). De una u otra manera se hizo con la llave (envenenándolo o tan sólo arrebatándosela), y una vez perpetrada su hazaña bajó al salón de la taberna, tratando de deshacerse de Tadeo (que sabía que había algún que otro mal asunto arriba, dadas las voces ocasionadas).

Recompensas

- 30 p. Ap. por sobrevivir a la aventura.
 - 15 p. Ap. añadidos si acaban con Vallejo antes de que huya.
 - 5 p. Ap. si Gregorio sobrevive.
-

Dramatis Personae

Cientes de La Barquera

FUE: 15 **Altura:** 1,75-1,80 varas

AGI: 14 **Peso:** 85-105 libras

HAB: 15 **RR:** 75%

RES: 14 **IRR:** 25%

PER: 15 **Templanza:** 50%

COM: 10 **Aspecto:** 12

CUL: 5

Protección: Ropas Gruesas (1 Punto)

Armas: Pelea 30% (1d3), Cuchillos 40% (1d6)

Competencias: Correr 35%, Escuchar 40%

Vallejo en forma de Upíro

FUE: 15 **Altura:** 1,74 varas

AGI: 12 **Peso:** 110 libras

HAB: 14 **RR:** 0%

RES: 20 **IRR:** 150%

PER: 16

COM: 12

CUL: 18

Protección: Ropas Gruesas (1 Punto)

Armas: Mordisco 65% (1d8 + succión, ver pág. 353 del Manual)

Competencias: Escuchar 50%, Saltar 45%, Sigilo 85%

Fráteres de la Vera Lucis

FUE: 15 **Altura:** 1,90 varas

AGI: 15 **Peso:** 96 libras

HAB: 20 **RR:** 85%

RES: 15 **IRR:** 15%

PER: 15 **Templanza:** 55%

COM: 10 **Aspecto:** 12

CUL: 5

Protección: Gambesón (2 Puntos), Capacete (2 Puntos)

Armas: Bracamante 45% (1d6+2)

Competencias: Descubrir 50%, Tormento 45%

Posada La Barquera

