

La Espada Sagrada

Por UGI

Aventura corta, se puede intercalar en cualquier campaña, adecuando su localización. Preferiblemente un alto o un bajo Noble debería comandar el grupo. En lo que respecta a magia o lo armado que sea el grupo, da igual.

Introducción

La aventura tiene lugar en la primavera de 1360. El grupo está de viaje, y atraviesa un bonito feudo cerca de las montañas. Se hace tarde y avistan un pueblo al pie de un pequeño castillo. Aquí es de esperar que el noble o alguien decida descansar en el pueblo, ya sea dentro del castillo o en la posada; si prefieren no hacerlo y continuar a marchas forzadas... tranquilo, al día siguiente llegan a otro pueblo (puedes cambiar la descripción para que no se mosqueen) y allí transcurre la aventura.

Campoverde

Es un acogedor pueblo de unos 500 habitantes. Están bien abastecidos y podría decirse que son como una pequeña ciudad. Por supuesto tienen una acogedora posada, una iglesia, y bueno cualquier cosa que tenga un pueblo en condiciones. Cerca del pueblo en lo alto de una loma, se alza el castillo de Monteverde, con el Barón de Monteverde como señor de la zona. La iglesia es pequeña y no demasiado cuidada. Suele haber alguna beata, dispuesta a plastear a algún amable PJ, el parroco Anastasio no hará mucho caso, pareciendo un tipo un tanto vago.

Si los PJs deciden alojarse en la posada (puedes utilizar el mapa de cualquiera que tengas a mano, la del manual básico valdría) la encontrarán algo vacía. Después descubrirán sus poco populares precios. Para aderezar la velada algún viejo borracho puede contarles algún desvarío, al que seguramente (como buenos PJs) harán bastante caso:

"Hace muchos años... más de los que tenía mi abuelo, este me contó como un día la tierra llegaría a su fin, y ciertas personas oirían voces en su interior que les llevarían a entrar en lucha, y una sería que la que iniciaría la revuelta, y nada sería como fue... Solo unos hombres iluminados podrían plantar cara, siempre que pudiesen estar libres de pecado, de la tentación, liberarían al mundo, pero nadie lo sabrá, ¡¡solo ellos!!"

Nota al DJ: procura leerla tan incoherente como está escrita; si se te ocurren mas chorradas se las pones, ya verás que contentos están tus PJs...

Por cierto un par de invitaciones ayudaran al viejo borracho a soltar su parrafada. No ocurrirá nada mas, a excepción del "sueño" (véase más abajo).

Si los PJs deciden alojarse en el castillo (usa el mapa de cualquier castillo pequeño que tengas a mano, el del módulo de *Rincón*⁹⁸ no está nada mal) en cuanto lo solicite un noble, no habrá problemas; si no lo hay, pues si parecen diestros en la ciencia o el combate, también les permitirán pasar: "A el Barón le gusta las buenas historias".

Tras alojarles convenientemente, se percatan de que hay jaleo en el patio; parece ser que varios soldados se están peleando... aunque tras examinar más atentamente, parece que están disputándose un saco, el objetivo de unos es llevarlo a un extremo del castillo, y el de otros llevarlo al contrario. Desde una ventana en la torre del homenaje el Barón disfruta del espectáculo mientras engulle todo tipo de alimentos. La disputa acaba pronto por la falta de luz. El Barón les invita a cenar. Les cuenta que es un juego que le explico un amigo suyo y que recompensa a los soldados por practicarlo. La esposa del Barón, Margarita les dará unas reprimendas sobre portar armamento, la mala vida y los pecados. Mientras, el hijo mayor Bartolomé le

puede jugar alguna mala pasada a algún PJ, fíjate en algo que reviente especialmente a tu jugador "preferido" y que este pequeño diablillo se la juegue... La hija de unos 8 años (Flor de Lis) demostrará a todos lo lista y cultivada que es, con alguna interesante conversación... Por último, y en una canastilla esta la hija menor, un bebe encantador... Si, como seguramente habrás adivinado (¿quizas no?) son los Simpsons a lo *Aquelarre*, así que ya sabes como se deben comportar más o menos... Tampoco te pases que esto no es el *Paranoia*, además el Barón Homero puede ser tan cruel como estúpido.

Si ningún PJ se alojó en la posada y escuchó la historia del viejo borracho, se la podría contar aquí algún viejo y borracho criado (no es cuestión de desperdiciar parte del módulo).

El Sueño

La noche pasará sin más sobresaltos excepto a algún PJ que haya escuchado la historia y haya cenado copiosamente, tendrá el "sueño". Haz tirar a todos los PJs los dados y luego lleva a alguno a aparte y dile que sueña con una batalla contra el Mal, y con una espada escondida que será la clave para derrotarle y... bueno lo que se te ocurra, total son sueños... Por cierto si te sientes creativo puedes inventarte sueños para todos aquellos que hayan comido o bebido de más...

Amanece, y ahora es realmente cuando empieza la aventura (ya era hora...).

Manuel, un lugareño, llega al castillo pidiendo ayuda, su hija que salió a recoger bayas la tarde pasada no ha vuelto, teme que algo malo le haya pasado... (en el pueblo se enterarán de lo mismo). Si los PJs no han hecho nada que pueda hacer que les acusen, la gente empezará a hablar del ermitaño de la montaña, y de ese chico que desapareció hace casi 6 meses. Para sacar algo de información, pueden hacer tiradas de *Elocuencia* fáciles (+25%).

El Ermitaño

Casi cualquiera puede hablarles de cómo hace unos 3 años un ermitaño se instaló en la montaña algunos le han visto y parece un tipo raro, los leñadores dicen que lleva un gran arco, y que caza furtivamente, pero no se ha podido hacer nada para detenerle, dado lo tupido del bosque en ese monte y la habilidad del extraño en las artes del subterfugio. Se cuenta que come niños, y muy pocos se atreven a acercarse al monte, es extraño que Ana la hija del Manuel se arriesgara... "Aun lloramos a Carlitos. Desapareció hace 6 meses, ese monstruo debió cazarle..."

Si, y solo si preguntan por más desapariciones se diran que Miguela se fue de casa tras pelearse con sus padres, y se cree que se fue a la ciudad a malvivir... aunque nadie sabe donde está. Por lo demás, no ha habido desapariciones en muchísimos años.

En el pueblo los ánimos están muy calientes, y ensalzados por el Cura (que parece algo cojo, aunque si le vieron ayer no lo estaba...) y por Ramón el Herrero. Se empieza a organizar una expedición contra el monstruo. El barón estará de acuerdo, y colaborará con 6 soldados de su escasa guarnición, además de pedir a sus invitados (los PJs) que ayuden a su pueblo. Ramón será muy suspicaz con los PJs, en especial con aquellos de profesión no muy clara (brujos, alquimistas y similares...).

La expedición constará de los PJs (que quieran ir...) 6 soldados, 4 leñadores y Ramón, se separarán en grupos de 3 personas, para ir buscando, en los grupos que vayan PJs, tiran Suerte por el grupo, si hay varios PJs, pues el que menos tenga. De sacarla y tras una tirada de *Otear* podrán ver un saco ensangrentado en lo alto de un arbusto y a sus pies medio enterrados, los restos de una muchacha y una pala. Otro grupo

⁹⁸ Véase pág. 28 de *Rincón*.

que tire **Otear** o **Escuchar** con -25%, verán una figura, alta huyendo a lo lejos... cualquier intento de seguirle sera futil.

El cadáver de la chica está algo comido por las alimañas, acuchillado en el bajo vientre, y con la cabeza abierta. Si se examina cuidadosamente, tirada de **Medicina**, se observa que el cráneo ha sido abierto de forma limpia, y falta bastante contenido, ¿habrán sido las alimañas? El saco parece fue usado para transportar el cadáver, aunque es extraño que estuviese puesto de esa forma y tan cerca del cadáver, como para atraer la atención. La pala es reconocida por Ramón el Herrero, dice que la última se la vendió a Tobías el alfarero, pero en los últimos tiempos ha debido hacer más de 10, será difícil seguir la pista de ellas, puesto que luego han servido para hacer trueques y demás, pero si te quieres complicar la vida, puedes hacer una buena trama sobre quien tiene y quien no pala, para trincar al asesino, como este pretende ser un módulo sencillito, dejaremos por imposible ese camino de investigación- Aunque una de las palas, la de Marisol la panadera acabó siendo regalada al cura, claro que este dice que la vendió en el mercadillo, así que no hay manera de trincarle ...

Tanto los PJs como los PNJs pueden exponer diversas teorías, esperemos que a alguno le dé por pensar que el ermitaño debe ser inocente...

Empieza a llover y los soldados proponen volver a por mas gente y vengar la muerte de la pobre chica. Es de esperar que algunos PJs decididos se adentren en el monte antes o después a averiguar que está pasando, en este caso y tras vagar un rato verán una figura cubierta con una gran capa verde, vendajes en el rostro, y un arco largo a medio levantar. Dice, con una voz muy extraña: "¡Ha sido uno de los vuestros, de ese pueblo, no os dejéis engañar, ya probó una de mis flechas, pero escapó!". Después huirá, tan rápidamente como apareció.

El Cura

Efectivamente y como no podía ser de otra manera (ver otros módulos de la lista de **Aquelarre**) el malo es el cura. Anastasio tiene 60 años pero apenas aparenta más de 30, gracias a cierto ritual que aprendió viajando por Europa, de un oriental, consistente en consumir masa encefálica mezclada con ciertos hongos. También es experto en todo lo concerniente a setas y hongos, con lo que de necesitar algo, puede prepararlo, tiene un pequeño cultivo en el sótano de la iglesia. También posee oculto en su habitación, ciertos pergaminos en griego (donde se explica el ritual). Actuará como el típico cura vago, y no se enfrentará contra nadie, es cobarde, pero extremadamente inteligente.

Tras raptar a la chica y llevársela a un apartado, la mató y trepanó. Luego con un saco se dispuso a enterrarla en el interior del monte, donde el Ermitaño oyó algo, y disparó con su arco, hiriendo gravemente en su pierna izquierda, pero el cura escapó. Si alguien le pregunta por su cojera dirá que es un ataque de gota.

Por supuesto, que las otras desapariciones también son obra suya, puesto que necesita repetir su ritual cada 6 meses. Intentará cargar las tintas para que acaben con el Ermitaño, puesto que no sabe de quien se trata y teme que le denuncie.... aunque, ¿quien iba a creerle...?

Si ve que las cosas se ponen un poco mal y empiezan a sospechar de él, huirá del pueblo, y será muy difícil de localizar (no es la primera vez que se ha visto obligado a hacerlo).

La Turbamulta

El pueblo, si los PJs no consiguen evitarlo (con buenos argumentos y tiradas de **Elocuencia** y/o **Mando**) se organizará y un grupo de mas de 30 hombres junto a 8 soldados se dispondrán a encontrar y acabar con el monstruo, aunque la cosa no será tan fácil. El Ermitaño estará preparado, y conocedor como es del terreno, irá buscando posiciones favorables desde las que disparar un par de veces y escapar rápidamente, ni que decir tiene que en cuanto caigan un par de personas, la gente empezará a irse acongojando y se las pirará a la carrera, a no ser que los PJs, con tiradas de **Mando** los reorganicen. En definitiva, si los PJs no hacen algo especial, la expedición será un total fracaso, y todo el mundo dirá que el ermitaño es un ser sobrenatural invencible.

El Ermitaño: la verdad

En realidad es un Andrógino⁹⁹ que desertó de los ejércitos infernales para proteger a su hijo. De esto hace unos 2 años, que es la edad que tiene el retoño. Ambos se alojaron en este monte, en unas cuevas donde viven alejados de todo y de todos. El resto de la historia ya la sabéis....

Desenlace

Si los PJs no hacen nada por evitarlo, el Barón acabará pidiendo ayuda a algún noble más importante. En algo más de una semana llegará a la baronía un grupo de guerreros, algunos de ellos conocedores de lo que se debe hacer con adoradores del demonio y criaturas irracionales...

Bueno, como esto ya va kedando muy largo, termino....

Puntos de Aprendizaje:

- 60 si acaban con el cura, y evitan la muerte de nuestro amigo el andrógino (seremos sentimentales por una vez), además de enterarse de toda la trama.
- 40 si se les escapa el cura. O si hacen las cosas mas o menos bien, aun sin enterarse de todo.
- 30 aunque no consigan nada, solo por aguantar este módulo.

Aclaraciones finales:

- Efectivamente el titulo del módulo, no tiene nada que ver con el modulo en sí.
- El módulo es para un DJ experimentado, por lo que muchas cosas se obvian, incluido en que momentos hacen falta tiradas de competencias, y cuales.
- Los sueños y las historias de viejos borrachos en el 90% de las veces, simplemente son eso. Y en este módulo queremos engrosar las filas del tan escaso 90% en el mundo del rol...
- Igual se queda alguna cosilla en el tintero, pero lo escribiré a lo largo de varios días y sin el boceto original de la aventura, así que si ves algo que no cuadra, pues lo cambias y nos lo comunicas, ¿vale?
- Por último, eres muy libre de añadir más tramas o potenciar algunas. Por ejemplo, la pequeña Lis comunica a algún PJ que el administrador del castillo roba dinero a su padre, y les pide ayuda para que lo demuestre. O que algún PJ con hechizos (de esos que sé yo que abundan) sufra un poco la intolerancia popular. O que Ramón el Herrero gane en protagonismo, o que la Fraternitas haga una buena limpieza, o.....

Dramatis Personae

Homero Barón de Monteverde

FUE	17	Altura	1,73 m
AGI	4	Peso	95 kg
HAB	5	Aspecto	13 (Normal)
RES	20	RR	50%
PER	8	IRR	50%
COM	8		
CUL	5		

Armas: Garrote 75% (1D6+1D4)

Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5)

Competencias: A discreción del DJ.

Margarita de Monteverde

FUE	12	Altura	1,70 m
AGI	12	Peso	61 kg
HAB	12	Aspecto	15 (Normal)
RES	12	RR	75%
PER	15	IRR	25%
COM	12		
CUL	12		

⁹⁹ Véase pág. 128 del manual de juego.

Armas: Carece.
Armaduras: Carece.
Competencias: A discreción del DJ.

Bartolomé

FUE	10	Altura	1,15 m
AGI	15	Peso	40 kg
HAB	15	Aspecto	15 (Normal)
RES	10	RR	40%
PER	15	IRR	60%
COM	10		
CUL	5		

Armas: Pelea 35% (1D3)
Armaduras: Carece.
Competencias: A discreción del DJ.

Flor de Lis

FUE	5	Altura	1,05 m
AGI	12	Peso	35 kg
HAB	12	Aspecto	16 (Normal)
RES	8	RR	80%
PER	15	IRR	20%
COM	15		
CUL	20		

Armas: Carece.
Armaduras: Carece.
Competencias: A discreción del DJ.

Maggie

Es un bebe, así que no va a hacer nada, ni siquiera hablar...

Anastasio

FUE	10	Altura	1,75 m
AGI	15	Peso	78 kg
HAB	15	Aspecto	13 (Normal)
RES	15	RR	20%
PER	15	IRR	80%
COM	10		
CUL	20		

Armas: Cuchillo 75% (1D6+1D4)
Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1)
Competencias: Alquimia 70%, Conocimiento Mágico 50%, Leer y Escribir 70%, Conocimiento de Plantas 95%, Latín 60%, Griego 80%, Psicología 50%, Otear 50%, Escuchar 50%, Teología 55%.
Nota: Experto en micología, conoce el ritual de la longevidad, aparte de algún otro a discreción del DJ, pero no hechizos del manual (es que están muy vistos).

Ermitaño Kthulú

FUE	25	Altura	1,85 m
AGI	20	Peso	70 kg
HAB	25	Aspecto	15 (Normal)
RES	35	RR	0%
PER	20	IRR	150%
COM	4		
CUL	3		

Armas: Arco 111% (1D10+2D6)
Espada 90% (1D8+1+2D6)
Armaduras: Cuero Reforzado (Prot. 3)
Competencias: Escuchar 90%, Otear 90%, Discreción 80%, Esconderse 80%, Esquivar 70%.
Poderes Especiales:

- Naturaleza Resistente:** nunca se desmayará por las heridas sufridas, ni mostrará jamás la menor reacción ante el dolor. Eso sí, morirá automáticamente al alcanzar los 0 puntos de Resistencia. Debido a su especial naturaleza, no puede recibir **Primeros Auxilios** ni cuidados médicos. Una vez muerto, se descompone en cuestión de minutos.

Ramón el Herrero

FUE	20	Altura	1,85 m
AGI	15	Peso	90 kg
HAB	12	Aspecto	15 (Normal)
RES	20	RR	60%
PER	18	IRR	40%
COM	10		
CUL	5		

Armas: Maza 75% (1D8+1+1D6)
Armaduras: Cuero (Prot. 2)
Competencias: A discreción del DJ.

Átomo de la Turbamulta

FUE	12	Altura	1,60 m
AGI	12	Peso	60 kg
HAB	12	Aspecto	13 (Normal)
RES	15	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	10		
CUL	8		

Armas: Garrote o Cuchillo 35% (1D6)
Armaduras: Carece.
Competencias: A discreción del DJ.

Soldados

FUE	15	Altura	1,70 m
AGI	15	Peso	69 kg
HAB	15	Aspecto	15 (Normal)
RES	15	RR	60%
PER	10	IRR	40%
COM	7		
CUL	8		

Armas: Espada 55% (1D8+1+1D4)
Ballesta (algunos) 45% (1D10+1D4)
Armaduras: Cuero Reforzado (Prot. 3)
Competencias: A discreción del DJ.