

LA NOCHE ROJA

Campaña

Para Aquelarre

José María Tenías Rodrigo



PRESENTACION

Campaña de 2 a 4 jugadores de cualquier posición social y profesión. Esta campaña fue la primera que escribí cuando volví a jugar a Aquelarre. Le tengo mucho cariño, tanto a ella como a los personajes no jugadores que salen. La vuelvo a reescribir e introduzco algún cambio. Espero que quién la juegue la disfrute tanto como yo al escribirla. También pueden jugarse por separado como aventuras. La noche roja, La boda y El artesano y las bellezas.

JMTR, 4 de Abril de 2020.

LA NOCHE ROJA

AÑO 1350 de Nuestro Señor. Cerca de Albarracín. Primavera.

Los jugadores se encuentran en un camino, que no es el real, cerca de Albarracín, villa a la que van por diferentes motivos (A explicar por los jugadores o el Dj) Sí estos no se conocen pues se presentarán. Está anocheciendo y deben encontrar un sitio donde descansar, pues llevan una larga caminata y los pies molidos... Tampoco ven cerca posada, ni venta, ni pueblo cercano.

UN CLARO AL LADO DEL CAMINO

Por suerte pronto divisarán un claro al lado del camino, donde pueden acampar. Está rodeado de árboles y un riachuelo de aguas cristalinas lo atraviesa. Parece un sitio muy tranquilo, con hierba, pajarillos que se recogen en sus nidos... Los jugadores pueden encender un fuego, llenar los odres en el río. La cuestión es pasar la noche y descansar. Pueden hacer guardia, aunque la noche va a ser muy tranquila, no hace frío y no se ve ni oye movimiento. Al despertar los jugadores, descansados, pues han dormido muy bien, lo mejor será que sigan la marcha, pero antes...

El director de juego tirará 1D4:

1- 1D4+1 Lobos famélicos muy hambrientos.

2- 1D4+1 Bandidos, con ganas de cortar pescuezos por algunos maravedís.

3- 1D4+1 Perros salvajes, famélicos muy hambrientos.

4- Una lamia.

Los lobos, los perros y los bandidos lucharán hasta la muerte. La lamia intentará atraer a los jugadores con su canto para devorarlos. Tras este encuentro verán que los bandidos si los registran, no tienen nada. De los lobos y perros tal vez necesiten algo, si hay algún jugador alquimista, mago, brujo, etc. Algún ingrediente para algún hechizo. Lo mismo con los bandidos. De la lamia, lo mismo. Los jugadores seguirán la marcha, ahora sí cogerán el camino real en dirección Albarracín, el cual está muy animado, grupos de peregrinos, comerciantes de ganado y telas, algún buhonero, gentes de mala calaña (prostitutas, ladrones) soldados del barón patrullando. A lo lejos verán una columna de humo que sale de una chimenea, parece ser una posada...

LA POSADA DEL MUERTO

Se trata de una posada, su aspecto por fuera es penoso y descuidado, Esta construida con piedras y argamasa y al lado de la puerta hay una calavera humana. Si los jugadores entran, pronto oirán una voz ronca que se dirige a ellos: “! La puertaaaaa ¡”

Se trata del posadero, un hombretón calvo como un queso de bola, que enseguida recibirá muy amable a los jugadores, con una gran sonrisa. “Bienvenidos a mi posada, la posada del muerto” Si los jugadores preguntan por tal fúnebre nombre, enseguida aparecerá una mujer bajita y gorda, que besará al posadero en la mejilla: “Es por el aspecto de mi marido, pero no os asustéis no está muerto” Los dos reirán “Soy Alezandra su mujer” “Y yo soy Chorche, acomódense” Los jugadores se darán cuenta que la posada está poco iluminada, alguna rata corretea cerca de ellos, es un antro de mala muerte, nunca mejor dicho. Los platos que ofrece la posada ese día son:

- Asado de carnero (ración) 20 maravedíes
- Potaje de judías y nabos 8 maravedíes
- Sopa de ajo y pan 8 maravedíes
- Empanada de menudillos c/u 8 maravedíes
- Jarra de vino (un cuartillo) 3 maravedíes

En las otras tres mesas que hay en la posada, se encuentran los siguientes clientes:

- Ofelia, una curandera castellana. Está trabajando en los alrededores. Bebe vino absorta de todo y todos.
- Cuatro soldados del Barón de El Cuervo, un poco borrachos y concentrados en mirar a Ofelia y chismorrear entre ellos. A los pjs no les hacen mucho caso.
- Miterio Pérez, un comerciante burgués, que ha hecho una parada para reponer fuerzas, va camino del pueblo de El Cuervo.

Sí los jugadores quieren saber más de los clientes y preguntan al posadero o posadera, les dirán que:

“Ofelia es una curandera castellana, lleva bastante tiempo trabajando por los alrededores, es buena mujer, su belleza trae a los hombres de calle, lleva varios días alojada en mi posada”

Si los jugadores o algún jugador se dirige a hablar con ella, esta sonreirá al/los jugador/jugadores pidiéndole o pidiéndoles que no la molesten, está descansando de su trabajo (Una tirada de empatía normal, les dirá que Ofelia está preocupada por algo)

Sobre los soldados:

“Pertenece al séquito de nuestro ilustrísimo Barón de El Cuervo, están borrachos, lo cual me deja buenos dineros”

Sobre Miterio Pérez:

“Es un comerciante burgués de telas, se ha construido una casa en el pueblo”

Sí los jugadores quieren entablar conversación con el comerciante, este tras mirarlos de arriba abajo, les dirá:

“Deseáis comprarme género, mis telas son de gran calidad, si os interesa, podemos vernos en mi casa” Tras esto Miterio, les sonreirá y abandonará la posada, dejando 8 maravedíes en la mesa. Tras esto empezará a llover con mucha fuerza, se oirán truenos... El posadero mirará por la ventana: “Por el amor de Dios, espero que Miterio llegue sano y salvo al pueblo” Alejandra añadirá: “Con la que cae debería haberse quedado a resguardo” Lo lógico es que los jugadores se queden.

La posada cuenta con seis habitaciones comunes, tres en el piso bajo y tres en la primera planta, en la que también está la del posadero y su mujer. Una cuadra para guardar los caballos y un pozo. El sótano donde se guarda el vino y los alimentos. Cada habitación cuenta con un jergón confortable relleno de paja, un arcón de madera vieja y carcomida. En el salón-comedor, una chimenea con un fuego que el posadero controla y la cocina. Cada habitación cuesta 10 maravedíes. Sí se quiere dormir al

lado de los caballos en el montón de paja, es gratis. Alezandra se retirará a su habitación, pues está cansada, Chorche aun se quedara con los jugadores y los demás clientes, echará más leña al fuego. Los soldados están roncando en sus mesas. Ofelia aprovechará la distracción del posadero y se dirigirá a los jugadores, con tono amable.

“Perdonad que os moleste ¿Puedo sentarme con vosotros?” Me llamo Ofelia, mañana debo regresar al pueblo El Cuervo, ya he terminado mis labores en esta zona. Si no es molestia, me gustaría que me acompañaseis, pues últimamente, los lobos y los bandidos abundan en esta zona” “No os puedo pagar mucho, pero si lo deseáis os podré alojar en el pueblo” Sí los jugadores aceptan Ofelia se lo agradecerá y les pedirá ponerse en marcha al alba.

CAMINO DE EL CUERVO

Ofelia les espera en la puerta de la posada, los posaderos se despedirán de los jugadores dándoles las gracias. El cielo está despejado, luce un radiante sol primaveral, los almendros ya están en flor, igual de radiante está Ofelia. Seguirán caminando, tomando un desvío. Ofelia se detendrá, algo llama su atención. Los jugadores verán que señala lo que parece ser una cueva. “Es la cueva del tuerto” dirá. Pronto todos oirán unos gritos que proceden de su interior. Parecen ser los gritos de un hombre... ¿Qué hacen los jugadores? Ofelia dirá de ir a ver... ¿Van todos? ¿Alguno se queda con Ofelia? Si no quieren que vaya Ofelia, ella lo entenderá. Mejor si no va, pues es importante que siga viva.

LA CUEVA DE EL TUERTO

Cuando los jugadores se adentren en la cueva, verán que entra luz por arriba, más que una cueva, esa parte es una sima. Hay buena visibilidad. Un olor corrompido “atraerá” a los jugadores ante lo que parece ser los cadáveres de unos lobos. Al seguir avanzando entrarán en otra sala de la cueva. Una tirada de **TEMPLANZA**, si la fallan vomitarán ante la imagen de varios cadáveres putrefactos. Cuando se adentren en otra sala, tendrán que encender una o varias antorchas, pues la visibilidad disminuye. Se darán cuenta que hay una persona tumbada en el suelo, se darán cuenta que es Miterio Pérez, el comerciante de la posada, se

supone que se preocuparán de él, no está muerto, solo malherido. Los jugadores que sigan dentro verán que de entre las sombras aparece una mujer con pelo largo, rubio y desordenado que les dirá lo siguiente con una dulce voz: “¿Deseáis al hombre o un lingote de oro?” Hará una segunda pregunta:

“¿Deseáis al hombre o mi peine de oro?”

Hará una tercera y última pregunta:

“¿Deseáis mi peine de oro o un lingote de oro?”

Con una tirada de Conocimiento mágico difícil -25%, si la aciertan se darán cuenta que es una lamia, que hay que pedir lo segundo para obtener lo primero, si la fallan pues mala suerte.

Una tirada de Templanza, si la fallan los jugadores se irán pitando de la cueva, tras observar que los ojos de la “mujer” parecen salirse de sus órbitas y que sus manos son como garras. Si sacan bien la tirada, podrán combatir...

La lamia se acercará con la intención de atacarlos para después devorarlos. Tras el combate con la lamia, si han logrado sobrevivir con una tirada de descubrir difícil -25%, verán que en un arcón con doble fondo, hay un peine de oro, el peine de la lamia. Si los jugadores no dicen nada de buscar el peine, pues tú como Dj, no les digas nada, dilo cuando acabe la aventura. Que salga de ellos. Al abandonar la cueva pues no hay nada más de valor, verán que Ofelia, ha curado a Miterio. Este dirá a los jugadores, que había oído una leyenda, de que en la cueva del tuerto había tesoros y que su codicia le pudo. Ofelia dirá a los jugadores de emprender camino hacia el pueblo, les invitará a su casa y les presentará a su futuro marido Gabriel, un pastor castellano, que cuida del rebaño del Barón. Ambos invitarán a los jugadores a su boda que se va a celebrar pronto...

RECOMPENSAS

Si los jugadores salen vivos ganaran 10 P.ap

Han aportado buenos planes hayan o no funcionado +10 Pap

GANANCIAS DE RR e IRR

- **Ser testigo o participe de la eliminación de una criatura irracional sin utilizar la magia +1D10 RR.**
- **Ver a una criatura del mundo irracional 1D10 RR si se falla una tirada de IRR**

LA BODA

Año 1350 De Nuestro Señor. Primavera.

Los jugadores se encuentran en El Cuervo un pueblo cercano a Albarracín. Algunos pueden llevar ya varios días, otros acaban de llegar, o simplemente han hecho un alto en el camino. El suelo esta embarrado debido a las últimas lluvias que han caído. Los meses de cultivo de cereales han sido prósperos, lo que ha hecho que el Barón, el ilustrísimo Chacobo “El jorobado”, haya dado la orden de construir un molino. Los jugadores se encuentran en la plaza del pueblo. Hay bastante actividad. Varias mujeres portan ramos de flores en sus manos y se dirigen a la iglesia. Dos aldeanos colocan un tonel lleno de vino en medio de la plaza. Otros montan tablas de madera sobre caballetes y colocan bancos. Parece que se va a celebrar algo. Los jugadores que sean atractiv@s se sentirán observad@s. Si los jugadores no saben que está pasando o que va a pasar, se les acercará un hombre joven de cabellera larga y bien cuidada, cuerpo fibroso y mirada inteligente, muy atractivo. Se presentará como Luterio, el párroco del pueblo “¿No sois de aquí verdad? Sed bienvenidos. Responderá a las preguntas de los jugadores diciendo: “Mañana se celebra la boda entre Ofelia y Gabriel. El barón ha concedido el permiso correspondiente para tal acto, Dios necesita que sus criaturas nos den más vidas” Tras responderles los jugadores lo que sea, Luterio mostrará en su rostro preocupación: “Hay algo que perturba y me inquieta, tal vez me podáis ayudar si no es molestia” Ayer en mis paseos por la arboleda a las afueras del pueblo, me encontré con una niña de aspecto lamentable, no la había visto nunca. Me hacía gestos para que la siguiera, señalaba con su dedito hacía la Cueva Negra, no me hablaba. Cada vez que la he visto ha sucedido algo extraño en el pueblo.

He hablado varias veces con el barón de esto, pero no ha podido poner remedio, tal vez vosotros podáis averiguar quién es esa niña” Luterio dice la verdad, es una persona honrada, su relación con el barón es buena.” Os podréis alojar en mi casa” ¿Qué hacen los jugadores? Hasta que anochezca aun quedan bastantes horas. Tal vez quieran ir ya a la cueva... Luterio les dará sus bendiciones y les esperará en su casa.

LA CUEVA NEGRA

Cuando entren en la cueva, se supone que con antorchas encendidas, pues esta es muy oscura y apenas se ve, se darán cuenta que en cada paso que dan se oyen chasquidos en el suelo, pronto oirán la voz de una anciana que “tímidamente” les dirá: “¿Habéis visto a mi hija?” “¿hay alguien ahí?” “Estoy ciega, por favor os pido que me ayudéis” Si los jugadores se acercan hasta donde está la anciana, aparecerá detrás de ellos la niña la que les sonreirá. Con una tirada Difícil -25% de Conocimiento mágico se darán cuenta que la anciana tiene piernas de cabra y de que es una Meiga. Si los jugadores atacan a la anciana, esta no se defenderá, si no que les dirá a los jugadores amenazándoles: “Malditos seréis, caminaréis en el infierno, vuestra pesadilla acaba de empezar” La Meiga usara el hechizo de “Alas del maligno” y se irá volando con la niña. Los jugadores si no se han ido corriendo antes, irán a hablar con Luterio y que le cuenten lo sucedido. Luterio les dirá: “Que nuestro señor nos proteja, desconocía que el mal llegara hasta nuestro pueblo, ahora debéis descansar, os alojaré en mi humilde morada, pues mañana todo el pueblo tiene ceremonia”

LA BODA, DIA 1. DOMINGO.

Los jugadores se despiertan y se preparan para ir a la misa. Luterio les pedirá que dejen sus armas en sus habitaciones, ya que a misa no se puede ir armado y de que si lo desean se pueden asear en varios barreños que hay preparados. El se marchará pues tiene que preparar la eucaristía. Cuando los jugadoressalgan a la calle, verán que los novios, Ofelia y Gabriel, charlan animadamente con sus padres, Ofelia (Colás, un bandido y Úrbez, una curandera) Gabriel (Fertús, un cazador y Francha, una posadera) la pareja al ver a los jugadores les saludará muy

efusivamente dándoles las gracias por asistir, tal vez los jugadores les quieran hacer un regalo... Tras la ceremonia que ha sido muy bonita y emotiva, pues algunos familiares e invitados lloran de alegría, hasta Luterio. Los novios se besan. El banquete nupcial está lleno de vino, carnero asado y demás viandas, los jugadores se supone que beberán y comerán hasta hartarse. Un grupo de aldeanos tocan varios instrumentos y son varios los que bailan alrededor de los novios, tal vez los jugadores también se animen a bailar o tocar algún instrumento. Pronto los jugadores verán que algún aldeano va borracho, los novios se retiran a dormir.

LA BODA, DIA 2, LUNES.

Es de suponer que los jugadores han dormido... Es un día espléndido, despejado y soleado. Los aldeanos están preparando más comida, pues hoy acude el Barón al banquete. Un aldeano dirá a los jugadores: "Hoy viene nuestro Barón al banquete, es buen señor, últimamente dicen que se le ve con un trovador aragonés" En efecto el barón aparece con cuatro soldados y el trovador. Luterio también está por ahí sentado junto a los novios y su familia. El banquete comienza y los aldeanos comerán y beberán, el barón ríe las gracias del trovador y de vez en cuando mira a los jugadores.

¿QUE QUIERE EL BARÓN?

Mientras sigue el banquete y el baile, el barón se acercara a hablar con los jugadores: "Sed bienvenidos a mis tierras, soy Chacobo el barón de ellas" Lo de el jorobado ya se habrán dado cuenta los jugadores porque es. "Me han hablado muy bien de vosotros y de vuestro valor" "Quiero proponeros un trabajo" "Últimamente en el cementerio del pueblo han aparecido cadáveres fuera de sus tumbas, a algunos les faltaban extremidades. Hace unos días dos de mis mejores soldados desaparecieron cuando iban de ronda por el cementerio. Mañana debo partir a un encuentro con nuestra majestad, por lo que no puedo hacerme cargo del asunto. Os pagaré 50 maravedíes, investigad lo que

ocurre en el cementerio. Mejor ir de noche al cementerio, no quiero que el pueblo se asuste, es cuando duermen, os estaré muy agradecido y os recomendaré para futuros trabajos” Es de suponer que los jugadores aceptan. Tras esto el Barón se retirará con sus soldados y el trovador. La “fiesta” aun sigue, aun falta para que anochezca, los jugadores pueden seguir en ella o emprender camino al cementerio... Sí los jugadores necesitan algo de equipo, antorchas, yesquero, el barón se lo dará.

EL CEMENTERIO

Unas antorchas les vendrán bien a los jugadores. Si no tendrán un malus por poca visibilidad de -25% al ataque y defensa. Se trata de un cementerio muy pequeño, pero muy bien cuidado. Con una tirada de Conocimiento mágico normal, verán que hay una criatura de un metro y medio aproximadamente que parece estar devorando un cadáver, se trata de un gul. Si algún jugador se acerca a la criatura tendrá que tirar por RR, si no la supera la criatura dará tres vueltas sobre el/ellos y quedaran paralizados durante 1D10 asaltos. Si todos los jugadores quedan paralizados el gul les atacará a mordiscos 50% (1D6+1D4) Si pasan la tirada de RR, iniciativa y combate. Si vencen al gul, con una tirada difícil -25% de Conocimiento mágico se enterarán, si la pasan de que el ser tiene una piedra de gul entre sus ojos y las propiedades de ella (Hechizos) Después pueden ir a contarle lo sucedido al barón el cual les pagara lo dicho y les invitará a dormir en su torre fortificada, dándoles de nuevo las gracias. FIN

RECOMPENSAS

- Aventura +10 P.ap
- Buenos planes hayan funcionado o no +10 P.ap
- Si matan al gul +5 Pap

GANANCIAS DE RR E IRR

- Si matan al gul +1D10 RR
- Ver a la meiga/ver al gul +1D10 IRR si se falla una tirada de IRR

- Ver los efectos de un hechizo de vis 4 +3 IRR si se tiene IRR 65 o menos.

EL ARTESANO Y LAS BELLEZAS

AÑO 1350, De Nuestro Señor. Primavera.

Tras abandonar el lindo pueblo de “El Cuervo” los jugadores se encuentran en un claro de verdes pastos con una especie de lago, han parado para descansar. Albarracín está cerca. Continúa la primavera, con el canto de los pajarillos, otro día de cielo despejado y sol radiante. Un carro se detendrá a la altura de los jugadores, de él baja un hombre, bajo, delgado con marcas de viruela en la cara, manos fuertes, que os mira sin decir nada. Llena su odre en el lago, bebe un trago y suelta un eructo. Va vestido con ropa humilde, le cuesta mucho coordinar sus movimientos. Vuelve a beber y eructa de nuevo, parece que vuestra presencia no le incomoda, es más se dirige a los jugadores con voz ronca:

“Buenos días tengan vuestras mercedes, da la casualidad que me dirijo a Albarracín y me preguntaba si también os dirigís allí”

“No es por causaros molestia alguna, que más la causan los gusanos a los que llevo estas armaduras, pero que dan buenos dineros”

“Aún queda una legua hasta la villa, si lo deseáis puedo llevaros, me llamo Antón “El Estirado” soy artesano armero. Vamos subir, vuestra compañía me distraerá llevo bastante viaje, además es día de mercado en la villa”

Los jugadores con Antón llegarán a la villa y a una calle donde Antón les dirá:

“Esta es la calle de los armeros, aquí tengo mi casa y taller, os tengo que dejar aquí, gracias por vuestra compañía, tal vez nos veamos pronto. Si deseáis ir al mercado, continuar por esa calle, pronto lo veréis”

EL MERCADO

En efecto el mercado está muy concurrido, comerciantes de todo el reino y de las afueras, venden de todo. Tal vez los pjs quieran comprar algo.

Tras esto, deben ir obligatoriamente a casa de Antón. Este les invitará a cenar y a dormir y les presentará a su mujer, Alodia. Cenarán una sopa de ajo que les quitará el sentido.

PRIMER ASESINATO EN LA POSADA DEL CIERVO

Antón despertará a los jugadores, sobresaltado y con lágrimas en sus ojos diciéndoles: “Polonia, la posadera de La posada de El Ciervo, ha aparecido asesinada...” “La villa está alborotada, el merino ofrece 50 maravedís a quien detenga al asesino” “Se rumorea que es obra de los judíos” “Han cerrado la villa, nadie puede entrar ni salir de ella” Los jugadores oirán una voz que les llama desde la calle. Se trata del Merino de la villa. Este se dirigirá a los jugadores: “Me han hablado muy bien de vosotros, el Barón de El Cuervo. Sí estáis alojados en casa de Antón, veo que sois buenas personas, él es muy querido en la villa y muy respetado por su trabajo. Espero que aceptéis, el duque de Albarracín va a visitar la villa y no vería con buenos ojos que la villa fuera insegura. Dispongo de pocos alguaciles” ¿Aceptan los jugadores? El Merino lo agradecerá y pedirá a los jugadores que vayan a la posada y que le mantengan informado.

LA POSADA DEL CIERVO

Se trata de un antro mal iluminado, con ratas que corretean y cucarachas. Cuando entren verán el cuerpo de Polonia con la garganta arrancada en el suelo. Dos alguaciles les dirán que la mujer aún no había abierto al público. Polonia es una mujer gorda, con moño, le faltaban varios dientes, era muy querida en la ciudad. Con una tirada Difícil de Descubrir -25%, si la pasan verán restos de pelo rojo, que no es animal. Después se llevarán el cadáver de la mujer. Los dos alguaciles hablarán entre ellos diciendo que parte de la comitiva del Duque ha llegado a la villa, cortesanos, criados y que se alojan en el Torreón.

Y CAE LA NOCHE Y OTRO ASESINATO

La noche es cerrada y un grito aterrador llamará la atención de los jugadores. Al llegar al lugar de los hechos verán que uno de los alguaciles que han visto antes, está tendido en el suelo con la garganta arrancada y las tripas fuera. Tirada de Templanza si la fallan los jugadores vomitarán.

Otra tirada de Descubrir Difícil -25% les hará encontrar más pelo rojo no animal. Con otra de Rastrear Difícil -25% verán huellas no humanas. Ya saben o no, que el asesino no es humano... Las huellas se dirigen hacia la calle donde vive Antón...

POBRE ALODIA... OTRO ASESINATO MÁS...

Si han seguido las huellas, estas les llevarán a la casa de Antón, el cual esta de rodillas en el suelo, llorando desconsoladamente. El cadáver de Alodia se encuentra en el suelo con la garganta arrancada y una expresión de terror en su rostro. El merino junto con varios compañeros de oficio de Antón, también se encuentra ahí. Antón les dirá que Alodia venía de trabajar de la Taberna de El cerdo, de la cual era posadera. El merino pedirá que se lleven el cadáver de la mujer y también que se retiren todos a sus casas, incluidos los jugadores, que mañana se oficiarán las misas y los entierros de los difuntos. La villa se abrirá pues viene el Duque, que Dios nos proteja a todos.

EL DESENLACE

Un alboroto se oye por las calles. “Dejad paso a su excelencia” Los jugadores verán que un hombre a caballo y otro con pintas de trovador, al que los jugadores conocerán o no de la aventura de la boda, bajan de sus caballos, el merino va con ellos. “Excelencia, vos seáis bienvenido a vuestra villa” El duque se dirigirá a él “¿Qué ocurre para que la villa haya estado cerrada?” El merino le responde: “Excelencia, han ocurrido varios asesinatos, di la orden de cerrar las puertas. La gente estaba muy asustada” El duque le responde: “¿Asesinatos? Sería la mala calaña a la que quitaran la vida, La escoria debe vivir para morir... Haced bien vuestro trabajo, sino daré ocio a la villa con vuestra muerte...” El merino ordenará a la gente que vuelvan a sus casas. El duque observará a los jugadores y si hay un jugador femenino se fijara más en el. “¿Y vosotros quienes sois?” Espero que los jugadores contesten bien, el duque tiene mano dura... Tras esto el duque se retirará mirando al jugador femenino

si lo hay y sonriéndole. “Estaré en mis aposentos, que nadie me moleste” Este se retira con sus guardias y el trovador.

LA MANCEBIA

Uno de los alguaciles dirá a los jugadores que en la mancebía ha habido otro asesinato... Tras entrar a la mancebía, verán que cuatro mujeres lloran desconsoladas. Aparecerá Alezandra la dueña del negocio, si los jugadores le preguntan, tras una tirada de Empatía normal esta les dirá:

“Vino un alguacil y se acostó con una de mis bellezas, luego se marchó rápidamente sin pagar, iba camino hacía las afueras de la ciudad por lo que pude ver... Al entrar a ver a la chica vi que estaba muerta con el cuello rebanado...” Alezandra no miente.

“Tenemos una gran variedad de clientes, vienen muchos sacerdotes y monjes, que tras llenar sus panzas de sagradas viandas como ellos dicen, vienen a retozarse con mis bellezas, pero a ese alguacil, no lo tenía visto...”

Caerá la noche y espero que los jugadores hayan ido a las afueras de la villa, la luna brilla y a lo lejos ven a una persona que parece ser un alguacil, que poco a poco se va cubriendo de un espeso pelo rojo y sus manos y sus pies son ahora garras. Colmillos en la boca y cuernos retorcidos en la frente, está bebiendo la sangre de un pobre mendigo. Tirada de Conocimiento mágico normal, si la sacan se darán cuenta de que es un Brucolaco, un engendro del demonio. Tirada de Templanza para no quedarse paralizado. El brucolaco al ver a los jugadores se dirige hacia ellos... Tras el combate si han logrado sobrevivir, pueden ir a contarle lo sucedido al Merino, este les pagará lo acordado y les dará las gracias. Antón también les agradecerá. Los jugadores han ganado dos amigos y puede que uno más pues al día siguiente el merino visitará al Duque, le contará todo lo sucedido y tal vez este cuente con los servicios de los jugadores, para futuras misiones.

**RECOMPENSAS - Aventura 10 Pap - Buenas ideas o planes hayan
funcionado o no 10 Pap**

GANANCIAS DE RR E IRR

**- Si matan al Brucolaco + 1D10 RR - Ver a un engendro del infierno +1D10
+2 IRR si se falla una tirada de IRR con un penalizador de IRR**