



Los Caprichos del mandamás

Por Jose María Tenías

Aquelarre
LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIEVALIS



Kit de maquetación
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

LOS CAPRICHOS DEL MANDAMÁS



aragoza, 1350. Año de Nuestro Señor.

Se celebra el cumpleaños del Barón de aquestas tierras, son días de felices gozos y vinos a mansalva. Pero el gremio de los artesanos no está por la labor de celebrar dicho compromiso...

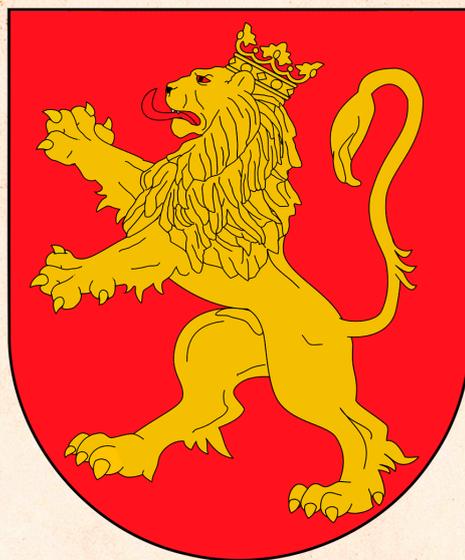
¿Qué sucede?

El Barón es un tipo sin escrúpulos y está "matando" a impuestos a dicho gremio. El gremio prepara una revuelta y está dispuesto a estropear la celebración. El plan es colarse en la residencia del Barón y envenenar su vino y así acabar con su tiranía. Los pjs contarán con la ayuda de Aleix Montblanc, el comerciante catalán para el que han estado trabajando, el cual les puede proporcionar ropajes. Los pjs tienen que hacerse pasar por nobles o criados. Deben aprovechar el jaleo que hay en la ciudad y colarse en la residencia del Barón ¿Aceptarán los pjs?

La taberna de Alarico

Son los últimos días de un verano muy caluroso y los pjs se encuentran en la ciudad de Zaragoza, sea por los motivos que sea. La noche ha caído serán las 10. La ciudad se encuentra engalanada pues es el cumpleaños del Barón de dicha ciudad. Lo primero que verán los pjs es una taberna, "La taberna de Alarico" un antro donde se junta lo peor de la ciudad. Al ser días de fiesta, gentes de mal vivir sin nada que perder se dan cita en dicho antro, ladrones, rameras, mendigos y algún que otro personaje de mala calaña. Si los pjs entran pronto se sentirán observados. Alarico el dueño, un hombre delgado como un palo, cejijunto y desdentado se dirigirá a los pjs mostrándose amable y a la vez muy interesado por los pjs.

"La noche es oscura, pero en mi taberna mi vino, lo llaman el "quitapenas" tal vez queráis probarlo. Si deseáis manjares acabo de terminar un pollo a la cazuela, si buscáis alojamiento no puedo ayudaros, si buscáis problemas o pelea, bienvenidos (ríe y los demás "clientes" también). Es solo una broma, ¿qué se les ofrece? La jarra de vino 4 maravedíes, la ración de pollo 5 maravedíes.



Si los pjs le preguntan por el Barón y su cumpleaños. Alarico les dirá que él paga sus impuestos, como todo hijo de vecino, que el Barón jamás vendría a su taberna, pero que al gremio de artesanos los tiene "fritos a impuestos".

Si hay algún pj artesano tal vez quiera averiguar por qué. Alarico les dirá que si quieren dormir vayan a "La Posada del buen pastor".

Les ofrecerá más vino, si los pjs se pasan por el vino habrá que hacer tiradas en la tabla de borrachera, Res x 5, Res x 4, Res x 3, Res x 2, Res x 1. Si saca un crítico después no pasará nada. Si saca una pifia caerá en un coma etílico, si no pasa una tirada de Res x 5, el pj morirá. Cuando el pj se emborrache recibirá un malus de las jarras que haya bebido x 10. La resaca le durará 1D4 horas (1D4 horas x2 si cayó en coma).

Si van a la posada que les ha dicho Alarico, tendrán que tirar por **Percepción X 3** para orientarse o si algún pj tiene **Conocimiento de zona: Zaragoza** debe tirar.

Si fallan la tirada tendrán un encuentro Tira 1D4 o elige:

1. Los pjs se encuentran con un mendigo que les pedirá limosna, si le dan algo les orientará a la taberna, sino le dan nada les dirá: *“Ojala se pudran vuestros huesos como los del Mandamás”*.

2. Los pjs tendrán que tirar por **Esquivar**, si fallan la tirada, les caerá encima al grito de ¡Agua vaaaa! Orines y excrementos...

3. Los pjs se encontrarán con 1D10 +4 borrachos, los cuales les pedirán que se unan a ellos, van gritando odas al Barón (son nobles). Los pjs verán que Aleix el comerciante va con ellos y parece que no está muy contento con esa compañía. ¿Hacen algo los pjs?

4. Los pjs se encuentran con Aleix Montblanc, que al reconocerlos se alegra muchísimo, diciéndoles que porque aun siguen en la ciudad. Les invitará a dormir en su casa.

A la mañana siguiente los pjs se levantarán con o sin resaca, frescos o no. Aleix se muestra preocupado, pues se han enterado de que el gremio de los artesanos prepara una revuelta contra el barón, el cual los fríe a impuestos, cosa que él no ve normal, les pedirá que vayan a hablar con Mateu Morral, que aparte de ser su amante, cosa que dirá a los pjs que lleven con discreción, es el “jefecillo” de todos los gremios de artesanos, el cual busca a gente de fiar para realizar un trabajo “sencillo” ¿Aceptan los pjs?

hablando con Mateu Morral

La zona por la que van los pjs, está compuesta por varias calles donde están los gremios de los artesanos, en cada calle hay un gremio o dos, zapateros, sopladores de vidrio, herreros, etc. Si los pjs preguntan por Mateu, enseguida lo encontrarán. Mateu Morral pertenece al gremio de los herreros. Es un hombre de mediana estatura, unos 40 años, luce una barba canosa y una melena rubia, desaliñada. En cuanto los pjs le digan que quieren verle, que vienen de parte de Aleix, Mateu mostrará una media sonrisa y les pedirá que le acompañen a un lugar discreto, donde les contará el plan que quiere que hagan...

El barrio de los nobles

Los pjs llegarán a una especie de almacén propiedad de Mateu, donde por lo que se ve el guarda armaduras, armas, etc. Si algún pj quiere comprar algo de equipo puede hacerlo. Mateu irá al grano, pedirá a los pjs que asesinen al Barón, pues aparte de freír a impuestos, algunos injustos, mandó asesinar a varios de su gremio sin motivo alguno, solo por diversión. *“Esa mala pécora merece morir, desde que murió su hermano y él heredó su título, la ciudad ha ido a peor, además el verdadero gobernante el alcalde de la ciudad le tiene miedo. Hace oídos sordos a nuestras peticiones. Nuestro Señor que gobernaba antes el difunto Esteban de Malaguía, era un hombre cabal, la ciudad le respetaba y estaba contenta con sus acciones, pero esta mala víbora...”*

Los pjs tienen varios planes para la misión:

1. Hacerse pasar por criados del Barón. Pues va a haber mucha comitiva en la comida que ofrece el Barón (Ricoshombres, Baja nobleza, algún comerciante pelotas, etc) Los pjs pueden pedirle ropas a Aleix, el cual se las dará encantado. Hacerse pasar por criados tendrán que tirar por **Disfrazarse**, tirada normal. Luego será fácil entrar en la casona del Barón y en las cocinas servir el vino con el veneno fulminante, el vino o la comida.

2. Lo mismo pero en vez de criados, hacerse pasar por nobles.

3. Lo mismo que en la 1, pero pueden usar la magia, si hay algún pj que la usa, puede hacer algún hechizo, con discreción, si no hay un 50% de que alguien se entere y aparecerán 1D20 guardias que detendrán al autor llevándolo al calabozo de la casona.

*AMOR, 1 PC, RR DEL BARÓN 50%

*POLVOS DE SEDUCCION 1 PC

*DOMINACION 1 PC

4. Convencerle con tiradas de **Elocuencia** Difícil -25% sobre negocios, que le acompañen, etc Y en un lugar escondido asesinarlo tirada difícil -25%

La comilona del mandamás

Hagan lo que hagan los pjs, actúen como actúen se servirá la comida en la casona del Barón. Consta de capón asado, jabalí y cerdo relleno asado, vino tinto de gran calidad y pastelillos de miel. El Barón pedirá que suene música, tal vez algún pj sepa tocar algún instrumento y cantar, tiradas de dados. El Barón puede ser duro si la música no es buena o si alguien canta mal, pidiendo a la guardia que encierren al autor o autora de tal aberración. Tras la comida la comitiva saldrá al jardín, el Barón se quedará solo, mirando por una de las ventanas, igual pueden los pjs aprovechar a darle una estocada +25% al ataque.

Localizaciones de Impacto 1D10

- 1 Cabeza
- 2 Brazo Derecho
- 3 Brazo Izquierdo
- 4 - 6 Pecho
- 7 - 8 Abdomen
- 9 Pierna Derecha
- 10 Pierna Izquierda

Conclusión

Si el pj atacante no logra asesinarlo el Barón gritará a mí la guardia y 1D20 guardias aparecerán desarmando al agresor y llevándolo al calabozo. Si consiguen eliminarlo deberán huir de la casona, con tiradas de Sigilo normales, si fallan hay un 50% de posibilidades de que aparezcan 1D20 guardias y 1D20 nobles amigos del barón, invitados claro está. Los pjs serán encerrados en el calabozo de la casona, desnudos y sin sus armas. Fin de la partida.

Mateu los esperará en el almacén cerrará la puerta y les dirá a los pjs que pasen el día ahí. Todos los gremios se han enterado de la noticia y están muy agradecidos, han dejado la revuelta y vuelven a sus trabajos. Las puertas de entrada y salida de la ciudad han sido cerradas y las de los barrios más ricos también.

El alcalde con su guardia y la del Barón buscan a los autores o autor de tal crimen, durante unas semanas la ciudad estará cerrada, no podrán salir de ella. Mateu dará a los pjs 30 maravedíes a cada uno y lo que pidan (que él pueda dar, que no abusen). Les dará comida y bebida y pedirá que no salgan del almacén hasta que no se normalicen las cosas. Tendrán su amistad y gratitud eterna.

Los pjs oirán como un pregonero suelta su pregón:

“Se hace saber que la ciudad será cerrada hasta que se encuentren al asesino o asesinos de nuestro excelentísimo Señor. Al cual se le hará una misa en la catedral de La Seo y se celebrará el funeral en el cementerio de los ricoshombres de la ciudad”

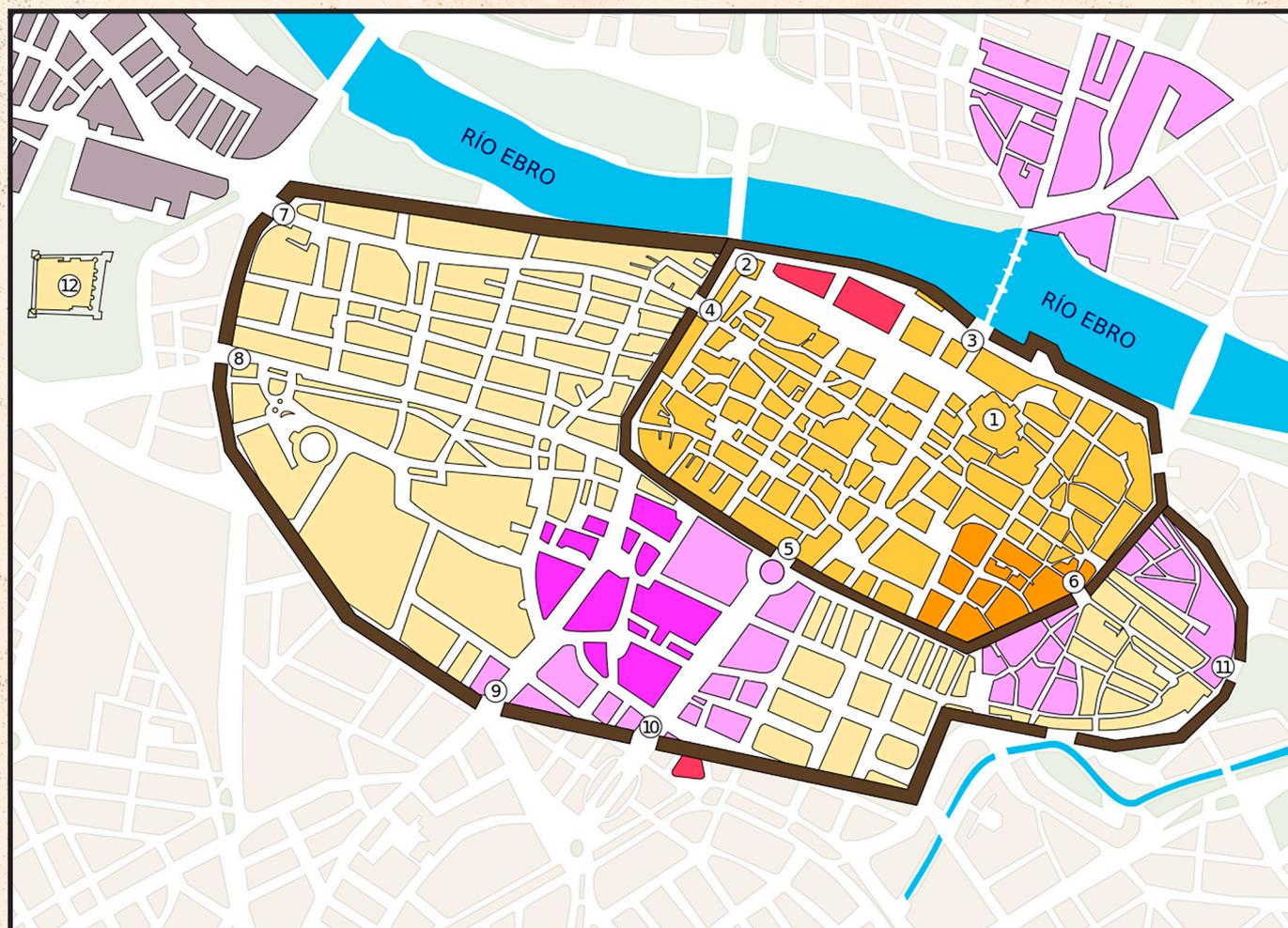
El eco de la carcajada de Mateu resuena en todo el almacén.

Recompensas

Los pjs ganarán 10 Pap por la aventura si logran salir vivos y 10 Pap más por los planes o actuaciones.

Fin

MAPA DE ZARAGOZA



Barrios

- Medina Saraqusta
- Judería
- Barrios mozarabes
- Arrabales
- Zóco
- Almusara

Puertas y localizaciones

1. Mezquita Blanca (Aljama)
2. La Zuda
3. Puerta de Alcántara
4. Puerta de Toledo
5. Puerta Cinegia
6. Puerta de la Alquibla (o de Valencia)
7. Puerta de Sancho
8. Puerta del Portillo
9. Puerta de Baltax
10. Puerta de las Santas Masas
11. Puerta de Tenerías
12. Aljafería (Alcazaba)

Mapa creado por Willtron

This file is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mapa_Saraqusta.svg

DRAMATIS PERSONAE

Alarico "el tabernero"

FUE: 20 **Altura:** 1,75 varas
AGI: 15 **Peso:** 90 libras
HAB: 15 **RR:** 75% **IRR:** 25%
RES: 15 **Aspecto:** 14 (normal)
PER: 15 **Templanza:** 50%
COM: 10 **Edad:** 29
CUL: 10
Armas: Pelea 25% D: 1d3 + 1d4
 Cuchillos 40% D: 1d6+1d4
Armadura: Ropas Gruesas (1 Punto)
Competencias: Comerciar 40%, Empatía 35%,
Escuchar 45%.
Hechizos: Carece
Rituales de Fe: Carece

Alex Montblanc "comerciante de telas"

FUE: 10 **Altura:** 1,70 varas
AGI: 9 **Peso:** 110 libras
HAB: 10 **RR:** 55% **IRR:** 45%
RES: 10 **Aspecto:** 11 (mediocre)
PER: 10 **Templanza:** 40%
COM: 20 **Edad:** 26
CUL: 8
Armas: -
Armadura: -
Competencias: Comerciar 35%, Conocimiento
de Área (Cardona) 25%, Elocuencia 35%, Empatía
30%, Conducir carro 30%, Enseñar 30%,
Escuchar 30%, Cantar 5%, Corte 5%, Disfr-
zarse 5%, Esquivar 28%, Mando 5%, Seduc-
ción 36%.
Idiomas: Catalán 100%, Castellano 30%.
Equipo: Ropas dignas de colores oscuros,
capirote colorido, una pequeña escarcela de
tela brocada con ganancias del día (29 mara-
vedíes), un bolsillo de cuero con su dinero
personal (6 maravedíes), un zurrón de cuero
(con una romana y una bolsita de lona con
varias pesas, un ábaco y el arma oculta).
Rasgos de carácter Colérico. Tartamudo.
Calvicie prematura. Le atrae mucho el sexo
ópuesto.

Mateu Morral "herrero experimentado"

Oficial (o Maestro) del Gremio de artesanos
del hierro, más fogueado en sus menesteres
que el anterior.

FUE: 15 **Altura:** 1,75 varas
AGI: 10 **Peso:** 90 libras
HAB: 20 **RR:** 50% **IRR:** 50%
RES: 15 **Aspecto:** 12 (normal)
PER: 20 **Templanza:** 55%
COM: 10 **Edad:** 32
CUL: 10
Armas: Daga 50% D: 2d3 + 1d6
 Cuchillo 50% D: 1d6+1d6
Armadura: Gorro de Cuero (Pro 1, RES 20),
Delantal de Cuero (Pro 1, RES 30),
Brazales (Pro 2, RES 10).

Competencias: Herrería 80%, Comerciar 40%,
Memoria 40%, Descubrir 80%, Conocimiento
de Área 40%, Empatía 35%, Enseñar 25%, Leer
y escribir 20%, Sanar 30%.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma penín-
sular 30%.

Equipo: Ropas dignas de lana, zapatos de
cuero, daga en su funda, escarcela con una
piedra de afilar, un cuchillito y algunos obje-
tos sueltos de herrería, bolsa de cinturón con
6 maravedíes.

Aguaciles de Zaragoza

FUE: 15 **Altura:** 1,75 - 185 varas
AGI: 15 **Peso:** 95 - 115 libras
HAB: 20 **RR:** 70% **IRR:** 30%
RES: 15 **Aspecto:** 15 (normal)
PER: 15 **Templanza:** 55%
COM: 10 **Edad:** ?
CUL: 10
Armas: lanza corta 55% D: 1d6+1d4
 Coltell 40% D: 1d6+1+1d4
Armadura: Brazales (2 P.p), Grebas de Cuero
(2 P.p.), Gorro de Cuero (1 P.p)
Competencias: Correr 40%, Descubrir 45%,
Empatía 40%.
Hechizos: Carecen
Rituales de Fe: Carecen

Ladronzuelos de poca monta de la Taberna de Alarico

FUE: 10 **Altura:** 1,67 varas
AGI: 20 **Peso:** 71 libras
HAB: 20 **RR:** 70% **IRR:** 30%
RES: 12 **Aspecto:** 14 (normal)
PER: 15 **Templanza:** 50%
COM: 10 **Edad:** ?
CUL: 5

Armas: Cuchillos 40% D: 1d6+1d6
Pelea 40% D: 1d3+1d6

Armadura: Pelliza de piel (1 Punto)

Competencias: Correr 60% Descubrir 55%,
Escamotear 70%, Ocultar 40%, Sigilo 45%.

Lope Malaguía, Barón de Zaragoza

El noble vasallo del Rey, señor y gobernador de sus propias tierras.

FUE: 10 **Altura:** 1,75-1,90 varas
AGI: 15 **Peso:** 90-100 libras
HAB: 15 **RR:** 50% **IRR:** 50%
RES: 15 **Aspecto:** 13 (normal)
PER: 10 **Templanza:** 60%
COM: 15 **Edad:** ?
CUL: 10

Armas: Lanza caballería 60% D: 2d6 +1d4
Espada corta 60% D: 1d6+1+1d4
Estilete 20% D: 1D3+1+1d4

Armadura: Cota de Placas (Pro 6, RES 150, ver Penalizaciones en p. 120 del Breviarium) sobre un Gambesón (Pro 2, RES 50), Almete con celada (Pro 6, RES 80, ver Penalizaciones en p. 120 del Breviarium) encima de un capacete acolchado (Pro 2, Res 20), Escudo de metal (RES 150).
Competencias: Cabalgar 60%, Corte 50%, Mando 50%, Descubrir 35%, Elocuencia 30%, Memoria 40%.

Idiomas: El materno 100 %, otro idioma peninsular 20 %, Francés o Árabe 20%.

Equipo: Ropa elegante de paño berví con jubón largo de brocado, borceguíes (o botas de montar de vaqueta), colgante de oro con piedra de amatista, anillo de plata con piedra de ópalo, anillo de sello (de oro), sobreveste con sus colores heráldicos, armas y armadura, cinturón de eslabones de metal con una escarcela de tela brocada (que contiene varios lienzos limpios, unos guantes de piel y un bolsillo de fustán con 4 coronas de plata). Va montado en un buen destal con arreos de guerra y barda de vaqueta.

Milicia del concejo de Zaragoza

FUE: 15 **Altura:** 1,75-1,80 varas
AGI: 15 **Peso:** 95-100 libras
HAB: 20 **RR:** 70% **IRR:** 30%
RES: 15 **Aspecto:** 14 (normal)
PER: 10 **Templanza:** 50%
COM: 10 **Edad:** ?
CUL: 10

Armas: Bordón 55% D:1d4+2+1d4
Honda 40% D: 1d3+1d6
Cuchillos 50% D: 1d6+1d6
Pelea 35% D: 1d3+1d4

Armadura: Gorro de Cuero (1 P.p.), Ropas muy gruesas (2 P.p.)

Competencias: Correr 60% Descubrir 55%,
Escamotear 70%, Ocultar 40%, Sigilo 45%.

Criados/as del Barón

Que es el humilde asistente y factótum (de cualquier sexo) de un superior social que le da cobijo en su propia casa.

FUE: 10 **Altura:** 1,75-1,90 varas
AGI: 12 **Peso:** 90-100 libras
HAB: 15 **RR:** 40% **IRR:** 60%
RES: 12 **Aspecto:** variable
PER: 10 **Templanza:** 55%
COM: 6 **Edad:** ?
CUL: 5

Armas: Clava 20% D:1d6

Armadura: Gambesión Reforzado (3 P.p.),
Capacete (2 P.p.)

Competencias: Conducir carro 45%, Labores 45%, Escuchar 30%, Sigilo 36%, Escamotear 25%, Comerciar 20%, Conocimiento de Área 25%, Correr 20%, Esquivar 30%.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20%.

Equipo: Ropa humilde y parda con aljuba teñida, zapatos de cuero, colgantito con amuleto de hueso al cuello (sin efecto aparente), bolsillo de lona encerada con un peine de madera y 2 maravedíes en moneda diversa, aperos domésticos de la labor que esté realizando.



Aquelarre

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MÆDIEVALIS