

UN RAYO MUY ENDIABLADO O UN DIABLO MUY RAYADO

Por VJ Rolmasters

Aventura para un grupo de 3 a 5 Pj con cierta desenvoltura en el combate y dominio del acero. Los protagonistas deberán resolver una extraña muerte. A medida que avance la investigación despertarán la curiosidad de la Fraternitas Vera Lucis que vigilaba al muerto de cerca.

I. INTRODUCCIÓN

EL MUERTO: Severo, varón de 24 años, de talla estándar (1,65 m). Pelo rizado, oscuro, media melena. Descendiente burgués de familia toledana. Padres, un hermano, una hermana todos vivos. Instalado en Valladolid ejercía de comerciante.

SUS DOS VIVIENDAS

Primera residencia: está situada en un barrio acomodado de Valladolid donde proliferan menestrales, gremios de artesanos y comercios varios. Se compone de dos plantas, abajo comedor/cocina, la tienda de cerámica y la habitación de su fiel sirviente Julián. Arriba dos habitaciones y una sala.

Segunda residencia: quemada hasta los cimientos con Severo dentro. Es una casa de Campo. De una sola planta, taller, cocina con una cama.

No se ha quemado el sótano pero a ver quién encuentra la trampilla entre las ruinas. Severo, sabía algo de magia (hechizos útiles para su negocio). Todo lo tenía en su pequeño sótano, libros y artefactos mágicos.

JULIÁN era (y aún es) el siervo fiel del fallecido. Llegó a Valladolid con Severo desde Toledo. Tiene 59 años, una larga barba blanca y los ojos azules. Es miedoso y reservado pero muy astuto. Actualmente está desconcertado por la muerte de su señor.

II. LOS RUMORES

1. Amplió el negocio muy rápido, demasiado rápido.
2. Seguro que tenía un pacto con el diablo y este lo quemó.
3. Era honrado y los precios no eran excesivos como en otras tiendas.
4. La gente con negocios sucios y malas compañías siempre acaba mal.
5. Dios castigó con la furia del Rayo ese hombre endiablado.
6. Desde que se compró la casa en el campo que todo le iba muy bien.
7. No creo en la magia pero los rayos no caen solos en una noche serena, hay gato encerrado, pero mejor olviden a Severo ya es demasiado tarde.
8. No conozco a ningún Severo, ¿era un tipo severo? (perdonad el chiste)
9. Nunca le vi jugar ni beber ni ir con mujeres. Un hombre sin vicios debe ocultar algo turbio.
10. Era un negociante frío, calculador y sin amigos pero siempre sonriente.

III. PNJS A TENER EN CUENTA

VALENTÍN

Reputado miembro de la Vera Lucis. Lleva cinco meses en la ciudad mendigando. Se hace pasar por un tullido disfrazado con harapos, una muleta de madera y un parche. Suele frecuentar la posada que está al lado de la casa de Severo y pedir limosna sentado en la acera de frente, desde donde controlaba al exitoso comerciante toledano. A pesar de las sospechas sobre el Severo está a punto de desistir del caso al no poder conseguir información relevante. Quizás ahora, con la llegada de los Pj, vea en ellos los contactos de Severo que estaba esperando o se desvelen algunas pistas. Así que si no son discretos y se topan con él esperará para despacharlos uno a uno en la oscuridad de la noche, tras un callejón. Con una llamada podría llegar a reunir en un solo día 15 miembros de la Fraternitas.

TEOLFO

Posadero y vecino de Severo es un hombre robusto alto calvo imberbe de carácter simpático y poco amigo de los morosos. Su mujer, Cirila, es la cocinera del negocio.

La posada tiene un gran comedor, una cocina y la vivienda de los dueños en la planta baja. En el segundo piso se encuentra la comuna y tres habitaciones dobles.

RAMIRO

Uno de los burgueses más ricos e influyentes de la ciudad de Valladolid que hasta hace poco tenía el monopolio de la cerámica. Pero Severo se metió en su terreno y Ramiro no tardó en desear apartarlo.

Sus matones (profesionales) estudiaron los movimientos de Severo y aprovecharon una de sus estancias en su casa de campo para torturarlo, apalearlo y luego quemar la casa con él dentro. Después solo debería difundir algunos rumores y las malas lenguas del pueblo ya harían el resto, inventar la historia. El establecimiento de cerámicas de Ramiro se llama "la tienda", es el lugar donde una vez él y Severo se pelearon y amenazaron mutuamente de muerte (hará unos 4 meses). Algunos testigos presenciaron el altercado.

ABSALON BEN ELAEZAR

Sí, sí, el mismo, el alquimista judío del módulo de Aquelarre "Una noche en la posada de Alvar el honesto".

Como debes recordar este poderoso mago se teletransporta y desaparece al final del mencionado módulo. Es entonces cuando conoce a Severo. Este le paga generosamente para que le inicie en los caminos de la magia, con la pretensión de conseguir matar a Ramiro mediante algún hechizo (parece que Severo, no era tan bueno como lo pintaban, ¿verdad?). Valentín sospechaba de esta relación y espera poder atraparlos a ambos, pues ningún miembro de la Vera Lucis ha vuelto a ver a Absalón desde la noche de fuego en la posada de Alvar el honesto.

IV. LOS PJ EN TODO ESTO

Los Pj se dirigen hacia Valladolid cruzando el espeso bosque. Todo está verde, florido y perfumado durante la primavera. Les llama la atención en un margen del camino una casa toda quemada. Con una tirada normal de rastrear podrán determinar que la casa se quemó hace unos tres o cuatro días.

Si intentan rebuscar se pondrán perdidos de hollín eso les debería disuadir.

Más adelante, en el camino, los Pj encontrarán un grupo de bandidos rodeando a un viejo de larga barba blanca (Julián). Los maleantes son igual en número al grupo de los Pj + 1d4.

Si se enfrentan a ellos para defender y salvar al viejo los bandidos huirán cuando la mitad o más de su banda caiga malherida.

Una vez liberado, Julián les agradecerá que lo han salvado, se presentará y propondrá a los Pj seguir el camino a Valladolid juntos.

Durante el trayecto les ofrecerá un trabajo. Después de explicar la extraña muerte de su señor, sepultado bajo las ruinas quemadas de su casa de campo, les ofrecerá sus únicas 100 monedas si descubren la verdad de los hechos. También promete que no les faltará ni comida ni alojamiento en Valladolid, en la casa de Severo, mientras lleven a cabo la investigación.

V. INVESTIGANDO EN VALLADOLID

Después de interrogar en lugares como: la posada, los baños, algunos comercios, la misma casa de mancebía o preguntando a los oriundos de Valladolid los Pj pueden obtener algunos de los chismes la sección de LOS RUMORES. Para ello pueden usar la interpretación narrativa, habilidades como Elocuencia, Soborno, entre otras o incluso la magia.

Por falta de recursos, falta de información o por algún rumor es probable que los Pj acaben volviendo al lugar de los hechos. Pero no sabrán que Valentín seguirá observando de cerca todos sus movimientos, con una increíble discreción.

Nota al Dj: Cuando Valentín salga de Valladolid puede cambiar de disfraz para no levantar sospechas.

VI. LA CASA DE CAMPO

Con una tirada de Buscar normal los Pj encontrarán una trampilla entre las ruinas calcinadas que les permitirá descender, por una escalera de mano, hasta un sótano excavado en la roca, un pequeño laboratorio de alquimia. Parece ser lo único que se ha salvado de las llamas.

Encontrarán un libro de hechizos (sortilegios de nivel bajo que conozca Absalón). Destaca una mesa de madera con productos alquimia. Con una tirada de Otear fácil hallarán una carta de Absalón que citaba a Severo a encontrarse con él, en un par de días, en los baños de Valladolid.

Si los Pj acuden a la cita, reconocer al mago judío será un problema para los Pj, a no ser que alguno de ellos haya jugado el mencionado módulo, produciéndose una escena divertida en los baños tratando de descubrir quien es Absalón.

VII. EL ATAQUE

Por la noche cuando vuelvan hacia la ciudad de Valladolid serán atacados en la oscuridad por algunos miembros de la Vera Lucis alertados por Valentín.

Estos tienen el objetivo de capturar al Pj con la pinta más extravagante.

Nunca atacarán directamente al grupo si hay un noble castellano entre ellos.

La comitiva de la Fraternitas está más preparada que los bandidos, como máximo serán 10 hombres.

Nota al Dj: Valentín, tras seguir al grupo, descubre el laboratorio secreto en la casa calcinada. Pensará que los Pj eran amigos de Severo y que probablemente compartían aficiones blasfemas. En el camino de vuelta adelantará el grupo con su caballo y preparará la emboscada junto a sus compañeros, ataviados con largas capas y capuchas negras.

VIII. LA PERSECUCIÓN

Claramente en inferioridad numérica, los Pj deberían intentar escapar y Valentín, pase lo que pase, ha de sobrevivir.

Si la Fraternitas no consigue capturar a ninguno de los PJs o encontrar la carta, no tienen por qué enterarse de que Absalón llegará en dos días a su cita en los baños.

Si algún Pj es capturado, lo llevarán a la barriada más oscura de Valladolid. Donde será encarcelado en la profunda mazmorra de una antigua casa desvencijada, de dos plantas, que Valentín ha convertido en su centro de operaciones.

La sorpresa se la llevará el Pj preso cuando encuentre en la celda a Julián, capturado esa misma tarde.

Los Pj que hayan escapado a la emboscada y regresen a la casa de Severo la encontrarán vacía. Julián ha desaparecido. No será prudente quedarse a dormir en ella pues los miembros de la Fraternitas estarán vigilando y si ven entrar al grupo podrían atacar de nuevo.

IX. ENCUENTRO EN LOS BAÑOS

Absalón Ben Elaezar se mostrará hostil y desconfiado con los Pj cuando se presenten ante él en los baños. Se mantendrá tenso hasta que le digan que fueron atacados por la Vera Lucis la noche anterior o los Pj pasen una tirada de Elocuencia difícil (normal si los Pj hacen un buen alegato al exponer los hechos).

En ese caso les explicará la batalla de la posada de Álvaro el honesto (quizás conozca algunos de los Pj si también estuvieron allí la famosa noche en la que la Fraternitas la redujo a cenizas)

Si informan al mago judío de la muerte de Severo, con una tirada de Psicología normal los PJ descubrirán que está afectado y consternado por el fallecimiento de su amigo. Entonces se ganarán su confianza y les explicará que probablemente el causante del fuego fue Ramiro. Un comerciante vallisoletano enemigo de Severo. Si le piden ayuda Absalón accederá a su ruegos.

Si regresan todos juntos a la casa de Severo encontrarán un mensaje clavado en la mesa con un cuchillo. Con una tirada de Leer y escribir normal el pergamino les avisa que tienen al viejo Julián y al Pj capturado (si cogieron alguno).

"Tenemos al viejo os esperamos en la barriada del río en la plaza de la buena vida".

Nota al Dj: Si los Pj convencen a Absalón para que les ayude en la aventura finalmente desaparecerá, teletransportado si la cosa se pone muy fea, o después de la celebración, si el rescate es un éxito.

X. LA LUCHA Y EL RESCATE

En realidad todo es una trampa la Fraternitas no pretende negociar simplemente esperarán que el grupo entre en la casa para atacarles, eliminarlos y conseguir capturar al judío.

En la casa habrá un máximo de 15 miembros de la Vera Lucis, aunque hayan muerto unos cuantos, sin contar a Valentín, que nuevamente no puede morir y conseguirá escapar en el último momento si el grupo de Pj reduce o elimina a todos los demás.

XI. LA VENGANZA DE SEVERO

En la casa de Severo, después de una pequeña fiesta si consiguen derrotar a la Vera Lucis, Julián estará tan contento que les pagará 150 monedas a los Pj y les prometerá un carro y dos caballos si matan a Ramiro. Pero esto tampoco será fácil, pues tiene una guardia personal de 3 matones profesionales, aparte de muchas influencias.

Si el grupo decide aceptar la nueva misión, deberán realizar un buen plan para intentar eliminar al asesino de Severo.

XII. EL ÚLTIMO GIRO

El “puto” mendigo es el “cabronazo” de Valentín, sí el mismo.

Cuando la historia se haya terminado y los Pj decidan marchar de la ciudad o salgan a pasear confiados por sus calles, en el momento en que tú, Dj, ya habrás cerrado el libro y tus jugadores te estarán pidiendo los puntos de aprendizaje, justo en ese momento, les dirás que vuelven a ver el mendigo cojo y tullido, con el parche en el ojo.

El mismo que si han pasado alguna tirada de Otear habrán visto varias veces los últimos días, rondando la posada, la casa de severo o incluso cuando se hayan movido por la ciudad.

De repente se desprenderá de su túnica, lanzándola al aire, se arrancará la barba postiza y la peluca y delante la admiración de los Pj intentará atacarlos.

Atacará directamente al grito de - *¡Morid canallas, toda magia debe ser erradicada!* - independientemente del número de Pj. Valentín debería tener toda la resistencia intacta, pues en los combates anteriores evitará luchar si no es atacado directamente.

XIII. RECOMPENSAS

- Por salir vivos de la aventura 15 PAp.
- Por encontrar el laboratorio de alquimia 10 PAp.
- Por escapar sin ser capturado por la Vera Lucis 15 PAp
- Por encontrar y conocer Absalón en los baños 10 PAp.
- Por llamar a cabo, un rescate satisfactorio y Julián vive 15 PAp.
- Por descubrir a Valentín antes que se descubra él 10 PAp.

El Dj es libre de repartir más puntos o bajarlos según crea oportuno.

X. DRAMATIS PERSONAE

Julián

El viejo sirviente fiel

FUE 10 Altura: 1,65 Peso: 55 kg.

AGI 10 RR: 30% IRR: 70%

HAB 10 Apariencia: 15 Normal

RES 15

PER 10

COM 15

CUL 15

Armas: Cuchillo 45% D: 1D6 + 1

Armadura: Carece

Competencias: Degustar 40%, Escondarse 40%, Correr 40%, Escuchar 40%, Otear 40%, Psicología 50%, Elocuencia 55%, Conocimiento de animales 30%, Conocimiento de plantas 40%, Leer y escribir 35%.

Bandido común

Asalta caminos sin piedad

FUE 15 Altura: 1,72 Peso: 75 kg.

AGI 13 RR: 50% IRR: 50%

HAB 15 Apariencia: 12

RES 15

PER 20

COM 11

CUL 9

Armas: Espada normal: 45% D: 1D8 + 1D4 + 1
Maza pequeña: 40% D: 1D8 + 1D4 + 2

Armadura: Cuero con refuerzos (prot. 3)

Competencias: Esquivar 40%, Escondarse 40%, Rastrear 50%, Otear 35%.

Valentín

El mendigo tullido y el cabecilla de la FVL

FUE 13 Altura: 1,69 Peso: 70 kg.
AGI 17 RR: 70% IRR: 30%
HAB 20 Apariencia: 13 Normal
RES 20 (cicatriz en una mejilla)
PER 12
COM 10
CUL 10

Armas: Espada 90% D: 1D8 + 1 + 1D6
Cuchillo 60% D: 1D6 + 1D6
Escudo 70%
Ballesta 60% D: 1D10 + 1D6
Pelea 50 % D: 1D3 + 1D4

Armadura: Protección 4

Escudo (40%) y casco.

Competencias: Buscar 50%, Cabalgar 60%, Sigilo 50%, Disfrazarse 40%, Escondese 40%, Escuchar 45%, Lanzar 40%, Otear 55%, Psicología 55%, Elocuencia 60%, Correr 50%, Trepar 50%.

Miembros de la Fraternitas Vera Lucis

Sanguinarios y despiadados

FUE 15 Altura: 1,78 Peso: 75 kg.
AGI 13 RR: 75% IRR: 25%
HAB 17 Apariencia: 12 Normal
RES 15
PER 12
COM 10
CUL 10

Armas: Espada normal: 65% D: 1D8 + 1D4 + 1
Hacha de mano: 45% D: 1D8 + 1D4 + 2
Ballesta: 40% D: 1D10 + 1D4

Armadura: Cuero con refuerzos (prot. 3)

Escudo (40%) y casco.

Competencias: Cabalgar 40%, Conocimiento mágico 40%, Escudo 40%, Otear 30%.

Absalón Ben Elaezar

Alquimista judío y quizás un viejo conocido de la posada de Alvar el honesto.

FUE 5 Altura: 1,57 Peso: 45 kg.
AGI 10 RR: -75% IRR: 175%
HAB 15 Apariencia: 14 Normal
RES 15
PER 10
COM 10
CUL 20

Armas: Palo: 40% D: 1D3

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 100%, Astrología 70%, Conocimiento mágico 80%, Elocuencia 40%, Psicología 60%, Medicina 70%, Teología hebrea 90%.

Hechizos: Corrosión del metal, Arma irrompible, Aumentar conocimiento, Detección de venenos, Resistencia al frío, Virilidad, Riqueza, Suerte, Curación de enfermedades, Inmunidad al fuego, Curación de heridas graves, Hablar mediante sueños, Sumisión, Invulnerabilidad, Invocación de ánimas, Protección mágica, Conmoción, Teletransportación.

Matones profesionales

Contratados por Ramiro

FUE 20 Altura: 1,75 Peso: 78 kg.
AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Apariencia: 12 Normal
RES 17
PER 15
COM 10
CUL 8

Armas: Maza pesada: 85% D: 2D6 + 1D6
Hacha de mano: 80% D: 1D8 + 1D6 + 2
Ballesta: 55% D: 1D10 + 1D6

Armadura: Cuero (prot. 2)

Competencias: Otear 45%, Escondese 45%, Rastrear 30%, Correr 25%, Lanzar 30%.