

# La Cruz de Santiago

## (Inconcluso)

Por Mickey

### Introducción

*Estas aventuras esta pensada para ser jugada en el Siglo de Oro en España básicamente, pero también se paseará por Francia e Italia, teniendo como fin superior a través de distintos módulos la salvación del Mundo y evitar la llegada del Anticristo a la tierra.*

*Los PJs como les suele suceder en la mayoría de las aventuras se verán involucrados en una serie de problemas sin saber como le han llegado.*

*Como otra particularidad, no se permitirá que los jugadores tengan relación alguna con la magia. Por el desarrollo de la aventura podréis comprobarlo.*

**Notas previas que el DJ debe de conocer:** Como comprobarás mas adelante este modulo esta pensado para poder salvar a la Humanidad de la amenaza de un grupo de importantes inquisidores que no tiene mucho aprecio a la fe que en teoría representa. Aun así en el comienzo de cada modulo sé té ira poniendo al corriente de los hechos que están aconteciendo en esos momentos aunque no tenga influencia directa en esa aventura.

*Espero que la disfrutéis.*

## 1. Confesión a un hombre santo

Estamos en la España de 1664 en Madrid (meter datos de ambiente histórico).

### Introducción

Bien el grupo de jugadores por un motivo o por otro será llamado a para realizar un favor a un franciscano de la Villa, el Padre Julián Mendoza. Este les tendrá que proponer un trabajo difícil y arduo: rescatar a un cura que ha sido capturado por el santo oficio bajo la acusación de negar la presencia de Dios en la Santa forma. Según les explicará el Padre Julián Mendoza estas acusaciones son falsas, y esto se debe solo a la enemistad de los dos grupos de religiosos. Se les gratificará con 40 sueldos a modo de soldada, para los posibles gastos que se les puedan presentar y para su propia causa.

El padre Ernesto Sanz fue apresado la noche anterior de la reunión y partirá mañana hasta Toledo para ser sometido a interrogatorios del santo Oficio, el Inquisidor que lleva el caso es Fray Emilio Bocanegra uno de los más importantes dentro de la orden de los dominicos.

Por desgracia los jugadores deberán de aceptar la misión para que esto pueda echar a andar de una vez aunque parezca una parte simple de trama y que solo va a ser un intercambio de estocadas, piensa que es una mera introducción a la trama más general.

### El Rescate

El carro estará tirado por cuatro mulas con un cochero armado con un mosquetón (la mecha no va preparada para que arda). Tres jinetes armados con toledanas y vizcainas (Daga española de la época). El carro saldrá de Madrid con las primeras luces del alba, 7 de la mañana, y llegará a la posada a las 12 del medio día. Desde ahí hasta Toledo les quedarán otras 4 horas. Por lo tanto poco rato es el que tienen para poder hacer lo que les sea necesario. Por la información que el Padre Julián les podrá dar harán una parada por el camino en la posada del *Holandés Muerto*. En la posada de primeras no recibirán ningún tipo de ayuda por parte de nadie ni los inquisidores ni los jugadores que si bien todo el mundo presume de hidalgo nadie en verdad lo es. En ningún momento los familiares de la inquisición intentaran daño alguno contra el cura pues si bien saben que pagarían esta muerte con la suya propia.

### Conclusión

El padre Ernesto Sanz les pedirá que le escolten a Sevilla donde se esconderá en un convento de Franciscanos el cual le facilitara la salida de España. Y hay recibirán el pago por sus servicios el grupo de PJs.

### Una Sorpresa

Al llegar a Sevilla al Convento de los de los Franciscanos se encontrarán con una desagradable sorpresa. El Padre Julián Mendoza ha sido apresado por el Santo oficio y a confesado ser el responsable de la huida del padre Ernesto Sanz y ha dado el nombre de todos los implicados en el rescate. En el plazo de tres días se dará quema en la Plaza Mayor de la Villa de Madrid al Padre Julián Mendoza y a varias estatuas de cera que representaran al grupo y a al padre Ernesto Sanz después del hecho y teniendo en cuenta los hechos acontecidos y que no es el único que esta bajo estos cargos es imposible pensar en un rescate excepto si cuentan con un ejercito.