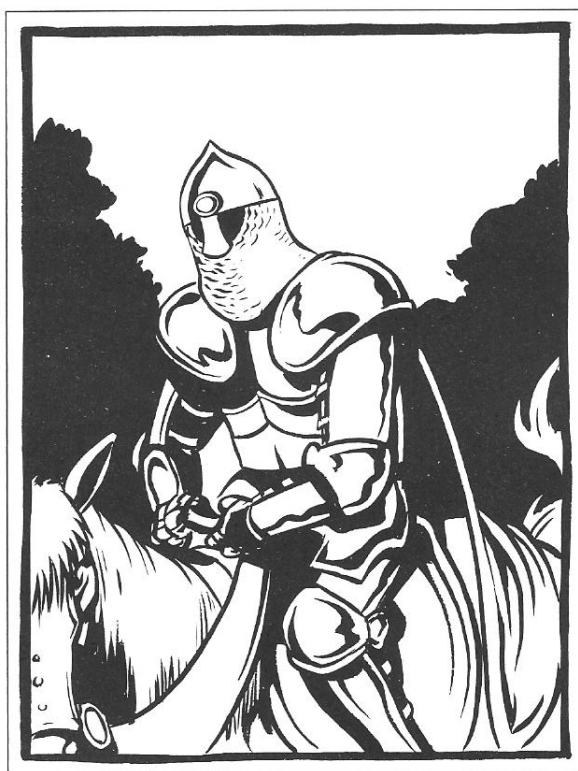


AQUELARRE

# El compromiso indisoluble

*Ya sabemos que hacía bastante tiempo que no publicábamos ninguna aventura de Aquelarre, pero creo que coincidiréis con nosotros, una vez hayáis leído y jugado este módulo, en que ha valido la pena la espera. Como de costumbre, es una aventura en la que nada es lo que parece y en la que los PJs pueden salir trasquilados si no ponen mucho cuidado en sus acciones.*

por The Peacemaker



Aventura para 5-7 Pjs hombres de armas experimentados y con una RR sólida o un gran surtido de magia de protección. Un hombre sabio puede ser muy útil.

## 1. El Señor de Monreal... ¿ha muerto?

135... tras partir de Pamplona al alba, hacia Sangüesa, los Pjs se acercan a Monreal, cuando un grupo de campesinos (unos quince) armados, les corta el paso a la entrada del pueblo con evidentes intenciones de retenerlos hasta que aparezca alguien. Pocos minutos después, un sacerdote, acompañado de un fraile, se acercan al grupo, dándoles la siguiente historia como explicación: José Garcés, Señor de Monreal, murió hace dos días, posiblemente por obra del Demonio, puesto que una enfermedad le atacó con sorprendente virulencia y velocidad (nota al DJ: un ataque al corazón), para tratarse de un hombre que sobrevivió a la gran peste. Hace tan sólo

unas horas su hermano ha sido descubierto realizando invocaciones y rituales paganos y demoníacos en la sala donde se guardaba el cuerpo yacente de Garcés, que ahora ha desaparecido. A pesar de los esfuerzos del presunto hechicero para huir, ha sido detenido y está encerrado en espera de que llegue un clérigo de Pamplona para el Juicio de Dios. Ahora, algunos de los soldados y siervos del Señor recorren la zona para localizar a los ladrones del cuerpo y recuperarlo. El sacerdote ruega al grupo que si encuentra a los ladrones se apresten a capturarlos (si se insiste, mencionará que hay una recompensa de, digamos, 60 monedas de plata).

Si paran en el pueblo y buscan refugio en la posada/taberna, pueden (si pasan tiradas de Elocuencia con un -25%) enterarse de:

- Que ya era hora de que cogieran al pequeño de los Garcés (evidentemente el hermano), tras tantos años de actividades tan poco correctas para el hijo de un hidalgo que además iba para fraile en tiempos.
- Que es una pena la muerte del Señor, pues estaba prometido con la hija de un comerciante de Jaca, rico para más señas.
- Que ya es hora de que la diócesis de Pamplona preste más atención a las cosas que pasan por aquí cerca de la montaña, a ver si esto del hermano del Señor les hace levantar el trasero de sus sacristías.

## 2. ¿Hacia dónde vamos?

Unos km. más allá de Monreal, los caballeros pueden ver un guerrero montado (tirada de Otear), que está parado en el camino, quieto, como esperando. Aunque se acerquen, el guerrero no se moverá, y cuando lleguen hasta él, les hablará dirigiéndose al que parezca el jefe (al mejor armado). Con muy pocas palabras, ofrecerá 50 croats de plata aragoneses por cabeza si los Pjs le escoltan hasta Jaca, donde debe recoger a una dama y después volver de nuevo hasta Sangüesa. Si se le pide más, dará como adelanto una bolsa con 75 dineros extras, que lanzará al jefe del grupo. Partirán de inmediato.

Este no es otro que José Garcés, Señor de Monreal, muerto hace dos días. Garcés estaba prometido con María Ventura, hija de Ventura, comerciante de Jaca, a la que amaba mucho (a pesar de haberla visto sólo tres o cuatro veces, con motivo de la formalización del compromiso con el padre y alguna que otra visita a Jaca), con un deseo que le consumía en espera de la boda, ya cercana. Así que el Señor de Monreal no se resignó a estar muerto, sino



que en forma de ánima, se le apareció a su hermano pequeño, ex-seminarista y servidor de Andrialfo, rogándole que intercediera por él ante alguno de “sus” señores. Andrialfo, después de poner sobre aviso a Lilith, y con su ayuda, decidió devolverlo a este mundo para que consumara su compromiso. A cambio de poder unirse con María en eterno matrimonio, Andrialfo sólo pidió un alma, que no podía ser la de Garcés, puesto que éste ya estaba condenado desde el momento en que tenía tratos y negocios con uno de los lugartenientes del Oscuro, decidiendo que sería la de María, destinada pues a morir tras la ceremonia (celebrada en lugar oculto por uno de los seguidores mortales de Lilith) para así unirse definitivamente al Señor de Monreal.

Por desgracia, el hermano ha sido descubierto después de la huida del Señor y tomado por cómplice de los supuestos ladrones del cadáver, así que todo se complica. Para evitar problemas, Garcés ha decidido procurarse acompañantes (“su escolta”) para pasar desapercibido hasta Jaca, esperando que las noticias de su muerte no hayan llegado todavía. Sólo queda recoger a María del convento de Jaca donde está y conducirla hasta el lugar de la boda.

#### José Garcés, el Señor de Monreal

FUE 15  
AGI 15  
HAB 25  
RES 20  
PER 10  
COM 10  
CUL 5  
Altura: 1'78  
RR 20      IRR 80  
Armadura: Coraza 6 Puntos  
Yelmo 8 Puntos  
Armas: Espada ancha 90%  
1D8+1+2D6  
Escudo 65%  
Competencias: Otear 35%, Mando 50%, Cabalgar 75%.  
Notas: Dado que José Garcés es un muerto viviente (o no muerto para algunos), los golpes que recibe son de poco efecto en cuanto a dañarlo se refiere; los golpes que le afecten en cualquier localización excepto la cabeza, sólo hacen 1 punto de daño (siempre que traspasen la armadura). Todos sus esfuerzos y energías estarán dirigidos de forma obsesiva hacia su boda con María Ventura.

(los ha borrado para evitar ser reconocido) y el escudo cubierto con un paño basto de color marrón (si se retira, con un Buscar se puede ver que tenía marcas, pero que éstas han sido raspadas hasta borrarlas), hace el viaje en silencio, sin gestos, sin palabras. Lo único extraño que puede percibirse (Conocimiento animal o automático si se tiene Carisma con los animales) es que su caballo parece hiperactivo y sobreexcitado, sin cesar de moverse, aunque no inquieto. Si los PJs quieren parar en algún pueblo durante el día a lo largo del camino, no se lo negará, pero él seguirá la marcha (Garcés está ansioso por llegar a Jaca) esperando que le alcancen más tarde.

Si los PJs no se han detenido mucho en Monreal, deberán hacer noche en Tiermas, pero el caballero insistirá en forzar la marcha hasta Verdún antes de que la noche se haga muy cerrada. Este tramo (si el DJ lo desea) puede ser muy apropiado para que los PJs sean embocados por un grupo de bandidos (tres veces el número de PJs). Si el grupo llevaba antorchas o algún otro tipo de luz, habrá otros tres bandidos con armas de tiro (ballesta y dos arcos cortos) disparando desde un escondite entre unos árboles a 50 m. del camino. Los bandidos se retirarán al sufrir un 50% de bajas.

#### Bandido

FUE 15  
AGI 12  
HAB 15  
RES 15  
PER 20  
COM 13  
CUL 10  
Altura: 1'72  
RR 50      IRR 50  
Armadura: Armadura 2 (peto de cuero)  
Armas: Espada normal 45%  
1D8+1D4+1  
Arco corto 40% 1D6+1D4  
Ballesta 55% 1D10+1D4  
Competencias: Esquivar 35%, Escondarse 40%, Rastrear 50%.

### 4. Los prometidos se reúnen

El caballero no entrará en Jaca (si se le piden explicaciones guardará silencio), pero dará a los PJs una carta sellada para la madre superiora, con la que dejarán salir a María (si los PJs la examinan verán que dice exactamente eso y que está firmada por el Señor de Monreal, además de llevar su sello). El aguardará fuera de la ciudad, y espera que los PJs no se demoren demasiado en ella.

Esta es la ocasión para que los PJs hagan compras, busquen curanderos (necesitarán

Elocuencia/2 para que alguien les diga dónde encontrar una pequeña herboristería en la que adquirir ungüentos y bálsamos) y lleven a cabo un poco de vida social. Recordemos que Jaca es una pequeña ciudad de cierta importancia en el Norte de Aragón y Sede de un Obispado.

En el convento les pueden decir (si consiguen que la superiora les dedique parte de su tiempo mediante Elocuencia, contactos, donativos, órdenes del Obispo o lo que el DJ considere apropiado) que María está prometida con el Señor de Monreal, e indicarles donde se encuentra la casa familiar de los Ventura.

En casa Ventura sólo podrá atenderles un criado (los Ventura están de viaje a Lérida, dice), que ha visto un par de veces a José Garcés (podrá describirlo vagamente si se le convence de que tiene algo que ver con él o los Ventura; el documento o algunos dineros harán la labor, por ejemplo).

Una vez que los PJs hayan recogido a María, y se reúnan con el caballero, emprenderán la marcha. Podrán observar (Otear con 50%) que alguien les sigue. Son cuatro Blemys que han sido enviados por los padrinos de la boda para proteger al grupo, y especialmente a la pareja. El caballero, si es puesto sobre aviso, ordenará a los PJs que sigan la marcha (es evidente que no va a atacar a su escolta ni a dejar que su otra escolta lo haga). El caballero dirá que durante la parada en Jaca ha recibido noticias que le obligan a modificar sus planes y que deben dirigirse hacia el Norte, hacia un pequeño valle a un par de horas de camino.

### 5. En la más estricta intimidad...

Una vez llegados al valle, y tras recorrerlo casi hasta su cabecera, quedando a la entrada de un bosquecillo, el caballero les dirá que su misión ha terminado y les pagará (con un extra de 60 dineros si no hacen preguntas), entrando luego en el bosquecillo. Si los PJs se fijan, verán (Otear) que dos Sátiros hacen acto de presencia ante el caballero antes de que éste se pierda de vista entre los árboles.

Si los PJs intentan entrar en el bosque, dos Sátiros con botas de vino en las manos les darán el alto, explicándoles (en verso, por supuesto) que sólo les será el paso franqueado si demuestran que son invitados, cosa fácil de hacer con un crítico en Elocuencia. Una buena explicación en verso o cantada también hará este trabajo. Aunque los PJs no pasen, pueden quedarse cerca de los Sátiros sin que éstos les digan absolutamente nada (el vino y los malos versos les tienen muy ocupados). Caso de que se les ataque, se defenderán, dando voces (para alertar al resto de los presentes en el claro).

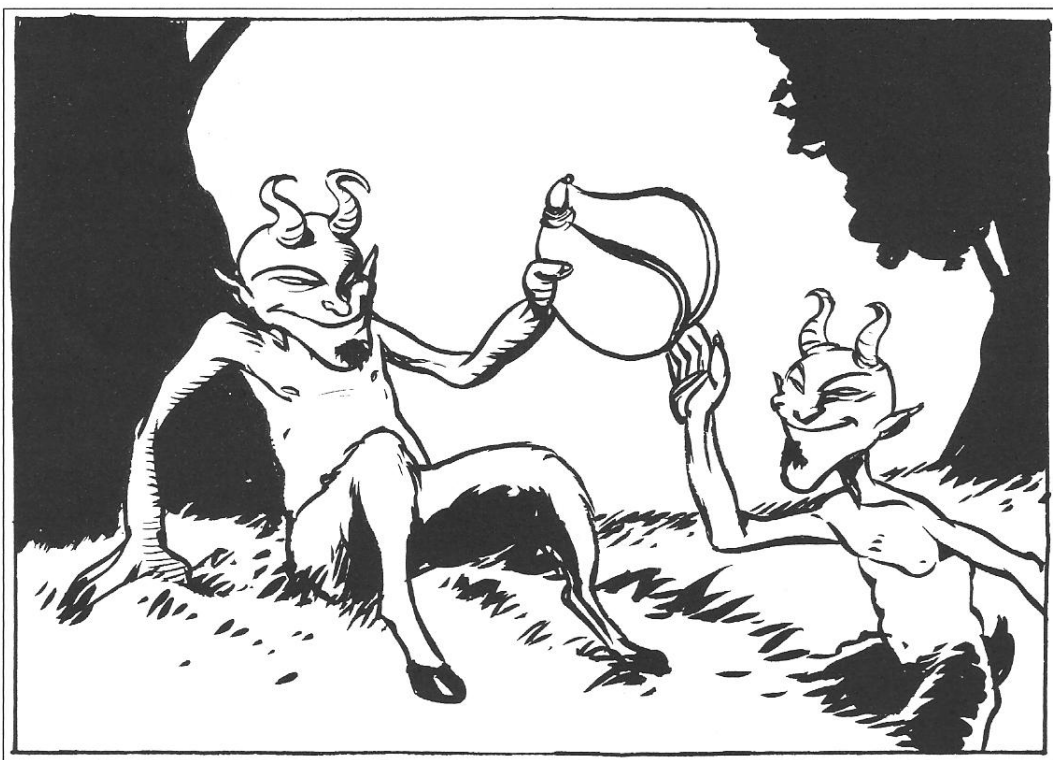
A los 2D6 minutos, seis campesinos

### 3. El camino

El caballero, que lleva armadura de placas sin escudos o marcas de ninguna clase

(Andróginos) llegarán, llevando a un pavo (Andrialfo el demonio menor) y a una oveja (víctima para sacrificar). En todo momento será Andrialfo quien hable (pérdida de 2D10 RR si no pasan IRR con un -50% y 1D10+2 con -25% a la tirada por los Andróginos) si los PJs les dicen algo, e intentará convencerlos para que se pongan a su servicio, huyendo si su seguridad es amenazada, dejando a los Andróginos que se encarguen del problema.

Dentro del bosquecillo hay un claro donde se encuentra una vieja ermita, medio derruida y casi sin techo, consagrada al Demonio. En el claro, de unos 50 m de diámetro, están descansando las escoltas de los padrinos, 10 Andróginos y 18 Sátiros (si por desgracia llegan a ver a todos ellos, esto es una pérdida de 3D6 de RR si no pasan la IRR con un -50%). Dentro de la ermita están Lilith, el sacerdote que oficiará y Andrialfo y los contrayentes cuando lleguen.



**Andrialfo, Marqués del Bosque de los Suicidas**  
Ver Rerum Demonii

**Lilith**  
Ver Rerum Demonii

#### Sátiro

FUE 20

AGI 15

HAB 10

RES 25

PER 18

COM 10

CUL 1

Altura: 1'40

RR 0 IRR 160

Armadura: 1 Punto de pelo

Armas: Pelea 65% 1D3+1D6

Competencias: Esconderse 80%, Con.

Plantas 45%, Esquivar 60%.

#### Andrógino

FUE 25

AGI 7

HAB 25

RES 30

PER 15

COM 1

CUL 1

Altura: 1'75

RR 0 IRR 150

Armadura: Peto de cuero 2 Puntos

Armas: Espada corta 50% 1D6+1+2D6

Competencias: Escuchar 45%, Esquivar 60%, Otear 75%.

### 6. ...Los novios se unieron para siempre

Una vez que Garcés y María sean casados por el sacerdote, con sacrificio de oveja incluido (si algún PJ se ha dejado capturar por los demonios elementales de las escoltas, podría ser un buen efecto reservar la oveja para un buen asado y ... bueno, DJ, tu me entiendes, aunque piensa dos veces antes de decidir), Garcés deberá pagar su deuda, matando a María con su daga nada más salir de la ermita tras la boda.

El final no es feliz ni aún así, porque para cuando María sea llevada por el Señor de Monreal al lugar donde deben encontrarse con su hermano (para que éste realice el hechizo que le devolverá la apariencia de vida que Garcés mismo disfruta), éste estará en una celda de Pamplona esperando su simulacro de juicio y posiblemente la hoguera. Así que María permanecerá muerta por los siglos de los siglos y José Garcés desesperado, vagará por los caminos del Norte eternamente, esperando que alguien acabe con su vida para unirse a su amada (¿lo conseguirá esta vez? ¿podrá perderla de nuevo?...)

En un enfrentamiento directo de los PJs contra los demonios o Garcés, intervendrán las escoltas (Lilith se esfumará sólo si los PJs usan magia como medio de ataque o protección, seguida de Andrialfo, pero si no puede que siga un rato más en el lugar, por si los PJs son derrotados y se puede continuar con la boda), por lo que los personajes sólo podrán impedir la ceremonia enfrentándose a Garcés en duelo personal, caso en el que no intervendrán las escoltas, o enfrentándose a todo el mundo atrincherados en la ermita, o tomando a Andrialfo de rehén (por sorpresa, claro, porque Andrialfo no es fácil de coger teniendo en cuenta el amor que le tiene a su pellejo y la fuerza de su magia), o asesinando a Garcés a traición, o cualquier otra cosa que los PJs puedan preparar. Está claro que la simple fuerza bruta, sin ningún refinamiento, conducirá a los PJs a una masacre (evitable, con un poco de cerebro).

### 7. Recompensas

Aparte de la paga del caballero, que ya es bastante, los PJs ganarán las siguientes cantidades de Puntos de Ap:

25 PAp si sobreviven a la historia.

5 PAp si evitan la boda.

10 PAp si salvan la vida y el alma de María.

5 PAp si acaban con el Señor de Monreal.

5-20 PAp según como resuelvan el enfrentamiento de la boda y el ingenio que demuestren. ●