

El compromiso indisoluble

Por el **Pacificador**

Hay promesas y promesas, palabras y palabras.

Y algunos compromisos deben cumplirse. Aun a pesar de los PJs.

Aventura de Aquelarre 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.

Contenido

- [El señor de Monreal ¿Ha muerto?](#)
- [¿Hacia dónde vamos?](#)
- [El camino](#)
- [Los prometidos se reúnen](#)
- [En la más estricta intimidad](#)
- [...Los novios se reunieron para siempre](#)
- [Recompensas](#)
- [PNJs](#)
 - [José Garcés, el señor de Monreal](#)
 - [Andrialfo, marques del bosque de los suicidas](#)
 - [Lilith](#)
 - [Bandido](#)
 - [Sátiro](#)
 - [Andrógino](#)

El señor de Monreal ¿Ha muerto?

135., tras partir de Pamplona al alba hacia Sangüesa, los PJs se acercan a Monreal. Un grupo de unos quince campesinos armados les corta el paso a la entrada del pueblo, con la intención de retenerlos. Pocos minutos después, un sacerdote acompañado por un fraile, se acerca al grupo, al que explicará lo siguiente. José Garcés, señor de Monreal, murió repentinamente hace dos días (en realidad de un ataque al corazón). Hace tan solo unas horas su hermano ha sido descubierto en medio de invocaciones y rituales paganos y demoníacos en la misma sala en la que se guardaba el cuerpo de Garcés, que ahora ha desaparecido. A pesar de sus esfuerzos para huir, ha sido detenido y está encerrado en espera de que llegue un clérigo de Pamplona para el juicio. Ahora, algunos de los soldados y siervos del señor recorren la zona para localizar a los ladrones del cadáver 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 de 5 coronas de plata, o según las reglas básicas 60 mp).

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

Que por fin han cogido al pequeño de los Garcés, tras tantos años de ir contra la madre iglesia. ¡Qué vergüenza para el hijo de un hidalgo que en tiempos iba para fraile!

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 en la montaña, a ver si esto del hermano del señor les hacer levantar el trasero de sus sacristías.

¿Hacia dónde vamos?

Si siguen su camino o se dedican a vagar por los alrededores esperando ganarse la recompensa, podrán ver a un guerrero montado (Otear), parado en el camino, quieto, como esperando. Aunque se acerquen, el guerrero no se moverá, y cuando se acerquen a él, hablará al que parezca el jefe (o al mejor armado). Con muy pocas palabras, ofrecerá 10 Croats de plata aragoneses (120 mp.) por cabeza si le escoltan hasta Jaca. Allí debe recoger a una dama, tras lo que regresarán hasta Sangüesa. Si se pide más, adelantará 75 dineros extras. Partirán de inmediato.

El caballero no es sino Jose Garcés, muerto hace dos días. Garcés estaba prometido con María Ventura, hija de Ventura, comerciante de Jaca. Aunque sólo la había visto tres o cuatro veces, con motivo de la formalización del compromiso con el padre y alguna que otra visita a Jaca, la amaba con un deseo febril que le consumía. Así que no se resignó a la muerte, sino que su ánima se le apareció a su hermano pequeño, ex-seminarista y servidor de Andrialfo, para rogarle 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 solo pidió un alma, que no podía ser la de Garcés, puesto que este ya estaba condenado desde el momento en que tenía tratos y negocios con uno de los lugartenientes del oscuro. Consumido, decidió que sería la de María, destinada pues a morir después de 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, complicándolo todo. 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. Solo queda recoger a María del convento de Jaca donde está y llevarla hasta el lugar de la boda.

El camino

El caballero lleva armadura de placas, sin escudos o marcas de ninguna clase (los ha borrado para evitar su reconocimiento), y el escudo cubierto por un paño basto de color marrón (si se retira, con un Buscar se puede ver que el escudo tenía unas armas, pero que estas han sido raspadas hasta borrarlas). Viaja en silencio, sin gestos, sin expresión alguna. Lo único extraño que puede percibirse (Conocimiento animal o automático para quien tenga Carisma con los animales) es que su caballo parece hiperactivo y sobreexcitado, sin cesar de moverse, aunque no se le ve atemorizado. Si los PJs quieren parar en algún pueblo durante el día a lo largo del camino, no se negará, pero 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 Berdún 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 emboscados 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 con armas de tiro (ballesta y dos arcos cortos) disparando desde un escondite entre unos árboles, a 50m del camino. Los bandidos se retirarán al 30-40% de bajas.

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 superiora del convento, con la que dejarán salir a María (si los PJs la abren y la examinan verán que dice exactamente eso y que está firmada por el señor de Monreal, además de llevar su sello). Él aguardará fuera de la ciudad, y espera que los PJs no se demoren demasiado. Si aún no sospechan algo y miran la carta, deberían empezar a unir cabos rápidamente ante la evidencia.

Esta es la ocasión para que los PJs hagan compras, busquen curanderos (Elocuencia/2 para que alguien les diga donde encontrar a uno o PER*1 para encontrar una pequeña herboristería donde comprar 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 además 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, ordenes del Obispo o lo que el DJ considere apropiado) que María está prometida con el señor de Monreal, así como indicarles donde está la casa familiar de los Ventura.

En casa Ventura solo podrá atenderles un criado (los Ventura están de viaje a Lérida, dice), que ha visto un par de veces a Jose Garcés (podrá describirlo vagamente), siempre que se le convenza de que tiene algo que ver con él o los Ventura (el sello de la carta o algunos dineros harán un buen papel, por ejemplo).

Una vez que los PJs hayan recogido a María, y se reúnan con el caballero, emprenderán de nuevo la marcha. Garcés ordenará que la novia vaya separada de él (no quiere que le pueda reconocer) y entre dos PJs. Si alguien pregunta algo, no contestará. A los pocos minutos podrán observar (Otear -50%) que alguien los sigue. Son cuatro Blemys, enviados por los padrinos 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). Poco después les 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.

En la más estricta intimidad...

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

Si los PJs intentan entrar tras él, dos sátiros con botas de vino en las manos les darán el alto, explicándoles (en verso, por supuesto) que solo les será el paso franqueado si demuestran

que son invitados, cosa fácil de hacer con un Elocuencia crítico, una buena explicación en verso o cantada, o ambas dos cosas. Aunque no pasen, pueden quedarse cerca de los sátiros sin que estos 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, llegarán seis campesinos (andróginos), llevando a un pavo (Andrialfo el demonio menor) y a una oveja (para el 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 dicen algo, e intentará convencerlos para que se pongan a su servicio, si su seguridad se ve amenazada huirá, dejando a los andróginos que se encarguen del problema.

Dentro del bosquecillo hay un claro, de unos 50m de diámetro, en cuyo centro se levanta una vieja ermita, medio derruida y casi sin techo, consagrada al demonio. En la hierba descansan los acompañantes de los padrinos, 6 andróginos y 7 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.

...Los novios se unieron para siempre

Durante la boda, María se resistirá levemente, y será reducida por el fuerte y firme brazo del novio. 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 piénsatelo 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 a donde deben encontrarse con su hermano (para que este realice el hechizo que le devolverá a ella la apariencia de vida de la que Garcés disfrutaba), este estará en una celda en Pamplona esperando su simulacro de juicio y posiblemente la hoguera. Así que María permanecerá muerta por los siglos de los siglos y Jose 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 solo 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 PJs solo 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 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).

Recompensas

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

- 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

PNJs

Jose 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 Pts Yelmo 8 Pts

Armas: Espada ancha 90% 1D8+1+2D6; Escudo 65%

Competencias: Otear 35%, Mando 50%, Cabalgar 75%.

Notas: Dado que Jose 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, solo hacen 1 Pto de daño (siempre que traspasen la armadura).

Todos sus esfuerzos y energías estarán dirigidos de forma obsesiva hacia su boda con María Ventura.

Andrialfo, marques del bosque de los suicidas

Ver Rerum Demoni

Lilith

Ver Rerum Demoni

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%, Esconderse 40%, Rastrear 50%.

Sátiro

FUE 20 AGI 15 HAB 10 RES 25 PER 18 COM 10 CUL 1

Altura: 1'40 **RR 0IRR 160**

Armadura: 1 Pto de pelo.

Armas: Pelea 65% 1D3+1D6

Competencias: Escondarse 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 pts

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

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

Módulo de el Pacificador.

Sir Roger Mercenario, abril de 1999.

Webmaster: Pedro Arnal Puente, srm.webmaster@kobo.es.

<http://www.kobo.es/srm>