

R U N E Q U E S T

La Casa de Madame Charstenan

La aventura de Runequest que os presentamos es un poco especial porque está diseñada para un máster y un solo jugador, algo muy apropiado para esas ocasiones en las que es difícil reunir a unos cuantos alrededor de una mesa. El personaje que juegue la historia deberá ser humano y rendir cierto culto a Yelmalio, pero sin llegar a ser iniciado o sacerdote. Debido al cariz de los acontecimientos narrados en el escenario parece poco menos que obligado que el PJ sea un hombre, de preferencia "cachas", tipo Conan; de hecho la historia se basa en un cómic del susodicho. También es recomendable que el máster le dé unas cuantas pociones de curación o las sitúe estratégicamente por la partida, ya que ésta puede ser muy violenta, y lo bonito es sobrevivir.

por Roberto Alhambra

La acción se sitúa cerca de las Montañas del Diamante, en una ciudad (o cerca de ella) donde algunos de sus habitantes rinden culto a Yelmalio. El aventurero cabalga por un bosque de grandes árboles contemplando unos maravillosos contrastes. El camino le lleva hasta un río que termina en una catarata (8 metros) sobre un pequeño lago. El paisaje es hermoso, pero lo que ve en el lago alegra todavía más sus ojos. Siete bellas jóvenes de esculturales cuerpos con el cabello negro como la noche se bañan desnudas. No han advertido su presencia arriba en la catarata, pero el inesperado espectáculo es roto repentinamente por unos gritos aterrados. Una de las jóvenes ha sido capturada por una bestia con mil tentáculos (pulpo). Si el PJ tarda en reaccionar la chica sucumbirá en tres asaltos (la aventura se va al garete así que motívalo). Si el aventurero se lanza al agua la criatura cambiará de objetivo.

El monstruo se encuentra cerca de la orilla, y necesita dar unas cuantas brazadas para llegar hasta él. La lucha se desarrolla bajo el agua (consultar el RQA).

La criatura

FUE	19	CON	12
TAM	21	INT	4
DES	25	PER	10
MDV	4 (nadando)		
PG	17	PF	31

(Localización de golpe como en RQ Avanzado).

ARMA	MR	A%	DAÑO
Tentáculo	4	73	2D3 contricción
Mordisco	7	53	2D6 + veneno (=CON)

Habilidades: Escondarse 104%, Buscar 45%, Otear 45%.
Armadura: 2 puntos de piel.

No dejes que un pulpo te amargue la partida. Si el PJ

acaba con el monstruo se oirá una voz, "gracias sean dadas a Yelm". Por supuesto las miradas de las chicas se clavarán en el aventurero. Si éste es moreno, podrá escuchar algo así como: "¡Mmmm, mirad esa sensual cabellera negra" y si tiene una fuerza de 15 o superior, se oirán otros comentarios como. "que músculos más poderosos". Si tu jugador es más bien un notas y saca a la chica en brazos marcando bíceps todas a coro se lamentarán de no haber sido ellas las atacadas por la bestia. Después de tan calurosa acogida sin duda el PJ entablará diálogo con las jóvenes que están secándose y vistiéndose. A sus preguntas responderán que son jóvenes que viven en la casa de Madame Charstenan. A la lógica pregunta sobre la casa le contestarán: "¿No has oído hablar de Madame? Entonces es que no conoces Goree". La chica que ha sido rescatada le entregará un disco de 4 cm de diámetro explicándole que con él tendrá derecho a una noche de orgías carnales en la casa de Madame sencillamente preguntando por Mónica. Mientras las muchachas se van le prometen la mejor noche de su vida amorosa. Frena al PJ porque está demasiado cansado como para seguir a las mujeres y recibir su premio. La noche cae ya, y la luna brilla por encima de las copas de los árboles, así que lo mejor es buscar un buen sitio para esperar al nuevo día.

En el Dragón Parlanchín

Si el PJ sale tan pronto como despunta el día llegará a Goree bien entrada la mañana. Es una pequeña ciudad como tantas otras, pero le llama la atención la cantidad de prostitutas que ve ofreciendo sus servicios en cualquier esquina. Su estómago le hace recordar que hace ya demasiadas horas que no come nada. Un rápido vistazo a su alrededor y descubre la posada del Dragón Parlanchín. Es un local grande de ambiente cálido y agradable que regenta un tipo llamado Rasman boca de



broo, ayudado por sus nada menos que 23 hermanos. El personal que circula por el establecimiento es más bien poco distinguido, la escoria de la ciudad, pero la cerveza es la mejor que puedes tomar en 50 kilómetros a la redonda, y por tan sólo 1p. El resto de precios es el típico en una ciudad pequeña.

Si se pregunta por Madame la respuesta será unánime. *"Esa es para los ricos"*. Mientras come, una mujer se sienta a su lado y le ofrece libremente sus encantos. La respuesta del PJ es lo de menos porque cuando abre la boca un tipo se acerca a la mesa y agarra a la mujer por los cabellos mientras la insulta. El tipo parece muy cabreado y se dirige al PJ con tono desafiante. *"Has estado con mi chica. Mereces la muerte en una lucha con garras"*. Acto seguido sacará dos garras de lucha y una cuerda que se atará a la mano izquierda. *"Tú átate el otro extremo a la muñeca"*. La gente parece encantada con la posibilidad de presenciar un buen espectáculo y hace un corro exigiendo sangre. ¡Qué empiece la lucha!

Luchador

FUE	15	CON	15
TAM	16	INT	9
PER	10	DES	16
ASP	8	PG	16
PM	10	PF	30-25

ARMA	MR	A%	D%	DAÑO
Garra	7	65	75	1D6+1D4
Lucha	3	70	-	1D6+1D4
No lleva armadura				

Además del ataque de garras intentará uno de lucha después de 4 asaltos o mientras el PJ se desata la cuerda (lo más normal ya que el no está acostumbrado a luchar de este modo). En algún momento del combate una hoja de cimitarra se posará sobre el hombro del PJ. Cuatro guardias han cogido al aventurero y se lo llevan a los calabozos junto con el otro hombre (si está vivo) esté en el estado que esté. No hay mal que por bien no venga, ya que en los calabozos podrá recuperarse de sus heridas a un ritmo de 1D3 PG por semana.

Cuando su estado de salud es ya perfecto, la puerta del calabozo se abre y es conducido a la sala de guardias. *"En Goree no se toleran los duelos a muerte en las tabernas, te esperan largos años en un sucio calabozo. Sin embargo te oímos rezar un salmo a Yelmalio. Elige, una celda húmeda hasta que seas un viejo o la oportunidad de ser lancero de Yelmalio. ¿Qué prefieres bárbaro?"* Si el PJ sabe interpretar dirá sí;

si no, deja que se pudra en la cárcel (hoja nueva). Por la tarde le sacan a un patio lleno de guardias y le visten con una extraña túnica. Después de entregarle una lanza larga y un escudo de diana le dicen que ha de enfrentarse a un hombre. Su contrincante es un tipo alto y fornido con cara

de pocos amigos que recoge su pelo en una larga coleta. Es la prueba para comprobar su valía. Un éxito en una tirada de PERx5 hará que el PJ haya gustado y sea aceptado. También puede conseguirlo si deja al contrincante KO. Las puntas de las lanzas son de piel y hacen un daño de 1D3.



Contrincante

FUE	16	CON	14
TAM	18	INT	12
DES	15	PER	10
ASP	12	PG	16
PM	10	PF	30-24

ARMA	MR	A%	D%	DAÑO
Lanza	5	70	62	1D3+1D6
Escudo	6	29	80	1D6+1D6
Daga	7	20	14	1D4+2+1D6

Magia: no está permitida

Armadura: la túnica no tiene PA

El hombre que está detrás del PJ le dice que es una lucha de prueba y acabará cuando uno reciba dos golpes (obviamente también cuando queda KO). Si el resultado es un fracaso los lanceros acabarán apiadándose de él y lo aceptarán, pero puedes hacerle pasar un mal rato humillado por sus futuros compañeros. También puedes cargarle con días de servicio extra. Después de 1D20 días el aventurero tiene la noche libre (si ha pifiado antes en la pelea puedes aumentarle el número de guardias). Bien, es su noche libre y tiene diferentes opciones para disfrutarla, puede sacar partido al disco de marfil en casa de Madame Charstenan y tal vez después jugarse su paga a Los Puñales (ver LIDER 26) en El Dragón Parlanchín o alguna otra taberna (recibirá un penique por cada día de servicio).

La casa de Madame Charstenan

Escondida entre las grandes mansiones de Goree hay una casa con brillantes cúpulas de marfil y filigrana de oro y plata. Es la casa de Madame Charstenan, pero más parece un palacio que un burdel. En la entrada hay un tipo bajo (1,60) y flaco con cara de malas pulgas. Tan pronto como el bárbaro intente franquear la entrada le recibirá tan desagradablemente como sabe. *"No toleramos la entrada de sirvientes. Tendrás que esperar fuera a tu amo"*. No hay más remedio que darle el disco al portero, si no lo hace no entrará, y si se le ocurre atacarle será juzgado y muerto. La ficha de marfil obrará el milagro.

Si el exterior era fastuoso, el salón contiguo a la entrada dejará deslumbrado a un bárbaro acostumbrado a la austeridad. Algunas geishas de alucinante belleza exhiben sus cuerpos sobre divanes de terciopelo, otras se dirigen hacia una escalera de mármol del brazo de los clientes. De pronto seis pares de brazos estiran del PJ. *"¿Buscas compañía bárbaro?"* Cuando empiece a hablar con las chicas aparecerá

Mónica. *"Me busca a mí"*. Las mujeres se retirarán de mala gana, pero lo harán, dejándoles solos. Está radiante, con su melena morena y rizada cayendo sobre sus hombros. Con la tela de su vestido apenas se podrían hacer un par de pañuelos. Lo prometido es deuda, y Mónica está dispuesta a complacer todos sus deseos. Y aquí dejamos a cada máster que entre en detalles a su gusto...

A la mañana siguiente el bárbaro recuerda somnoliento su noche de pasión mientras cumple su servicio como parte del cuerpo de guardia que acompaña al sumo sacerdote de Yelmario a una cacería de ciervos en el bosque de Fethlon, con permiso de los embylis. En un momento de la cacería el sacerdote falla un tiro y sale tras el ciervo a galope tendido. Un iniciado grita espoleando a su caballo: *"Maldita sea, no abandonéis al Sumo Sacerdote, debe estar bajo vuestra protección"*. Una tirada de montar hará que el PJ deje atrás a los demás, un fallo que se encuentre solo. De todos modos dará con el Sumo. El hombre está andando con las manos extendidas hacia un abismo mientras habla. *"Ya voy Aida, mi esposa querida"*. Delante suyo sólo hay un barranco y no ninguna mujer. Por mucha prisa que se dé, llegará en el momento en que se precipita al abismo. Lo único que resta hacer es intentar agarrarlo, y enfrentar las dos FUE, la del sumo es de 10. Tanto si lo consigue sujetar como si no, el Sumo salvará el pellejo de alguna manera y se mostrará muy contrariado por el atrevimiento. *"¡Por Yelmario, Aida no está aquí, ha desaparecido...!"* El PJ se puede ir pensando una buena explicación para convencerle de que estaba bajo los efectos de la magia si no quiere morir en la hoguera. Si consigue convencer al Sumo (no lo reduzcas a una simple cuestión de tiradas, haz que el jugador se exprima el cerebro) le quedará muy agradecido y le nombrará su guardaespaldas personal.

Condena a muerte

A partir de ahora el PJ abandona las barracas de los guardias y pasa a dormir en una habitación particular contigua a la del Sumo Sacerdote. En medio de la noche una mano fría le despierta. Es una bella mujer de cabello moreno y liso ataviada con una elegante túnica roja. Es de una belleza tan extraordinaria que es imposible no mirarla con detenimiento. Cuando las miradas se crucen, el aventurero empezará a sentir un irresistible deseo de volver a dormir. Tendrá que hacer una lucha contra la PER

de la mujer, que es de 18, pero con un malus de 30 percentiles debido a que acaba de ser despertado en medio de la noche. Si consigue ganar en la pugna es igual, el proceso se repetirá hasta que sea hipnotizado.

Un buen rato después despierta en la alcoba del Sumo Sacerdote con un hacha sobre su cabeza. Está aturdido y le duele la cabeza terriblemente, pero escuchará perfectamente al Sumo que también acaba de despertar. *"Asesino, querías matarme con ese hacha. Yo que había confiado en ti"*. No pasará mucho tiempo hasta que irrumpen un buen número de guardias en el aposento. Por mucho que luche será reducido en unos cuantos asaltos.

El incidente ha hecho que el bárbaro caiga en desgracia. En una fría y húmeda celda espera el momento de su ejecución. Fuera en el pasillo, que huele peor que el aliento de un broo después de alimentarse con excrementos de apía, se distingue una luz que desciende escaleras abajo. Es Mónica, que le explica que ha sido víctima de un complot entre Madame Charstenan y Arstur, el sacerdote de las luces. No puede explicarle más detalles sobre los planes de traición porque unos guardias se la llevan.

Momentos más tarde es llevado al patio de la fortaleza. El tipo de muerte elegido es tan original como cruel. Será introducido en un barril tan sólo con sus ropas y lanzado colina abajo. El tonel está repleto de pinchos metálicos en su interior. No hay nada que pueda hacer, así que empieza a sentir como el metal desgarrar sus ropas y carne en un frenético torbellino. Los pinchos producen un daño de 2D6 por asalto o de 1D6 si el PJ saca una tirada de DESx3. Esta tirada se hará cada vez que se falle una de suerte (PERx5). Cuando se consiga la tirada de suerte, el barril chocará contra las piedras haciendo que el PJ salga despedido de su interior (otro D6 de daño). Si sobrevive a su ejecución verá que la noche está cayendo ya sobre la región. La vida del Sumo Sacerdote depende de él. Lo más lógico es que vaya al templo para avisar al religioso. Si lo hace llegará a la ciudad cuando las calles ya están vacías. Los habituales lanceros patrullan frente a la puerta del templo; son dos armados con lanzas y escudos de diana, mientras que el bárbaro sólo tiene sus manos para pelear. En este punto sería interesante que el PJ idease algún plan para burlar la vigilancia sin recurrir a la violencia, en la mano del máster está el valorarlo y también el describir el templo con sus posibles puntos débiles. De todos modos aquí va la descripción de los guardias por si la cosa acaba a tortazos.



Guardias

FUE	10	CON	10
TAM	13	INT	14
PER	14	DES	12
ASP	10	PG	12
PF	12	PM	12

ARMAS	MR	A%	D%	DAÑO
Lanza				
corta	7	50	48	1D8+1
Diana	-	26	60	1D6

Armadura: cuero duro.

Una vez dentro lo normal es que intente recuperar su equipo que aún sigue en su cuarto. Si el PJ no llega a esta conclusión por sí mismo, hazle alguna recomendación al respecto. El equipo está al completo.

Una vez armado descubrirá que la puerta de la habitación del Sumo Sacerdote está abierta, pero dentro sólo encontrará a una criada del templo que está haciendo la cama. La mujer tiene tanto miedo que no es capaz de dejar escapar el más mínimo sonido, pero si le amenaza de muerte o consigue una tirada de Habla Fluida, le dirá que el Sumo se ha ido con sus sacerdotes de la luz a pasar una noche de lujuria en casa de la Madame.

De vuelta en la casa del placer

No deberían haber mayores problemas para salir del templo, pero si quieres pueden haberlos. Ahora no dispone de ningún disco de marfil que le ayude a franquear la

entrada, así que tendrá que buscar métodos alternativos para colarse en el burdel. Para acabar de complicar las cosas el portero de esta noche es otro.

Gorila

FUE	16	CON	13
TAM	17	INT	9
DES	8	PER	14
ASP	9	PG	15
PM	14	PF	29-24

ARMA	MR	A%	D%	DAÑO
Cimitarra	7	60	30	1D6+2+1D6

No lleva armadura.

De todos modos no hay nada por lo que preocuparse. El gorila está acostumbrado a

que los pesados salgan por patas a la menor insinuación, así que cuando se enfrenta con un verdadero guerrero y es herido por primera vez, cae al suelo suplicando perdón. Si el PJ es sanguinario puedes dejarle que le masacre a su gusto, total nadie va a echar de menos a un portero.

Terminado el trámite de la puerta el bárbaro llega al salón que ya conoce, allí unos gritos llaman su atención. Es la voz de un hombre suplicando clemencia que proviene de una habitación cercana. La puerta está cerrada (FUE 8 o tirada de Inventar con -10), y da entrada a una sala de castigos donde un sacerdote va a perder su cabeza bajo el hacha de un verdugo. El plan asesino ya se ha puesto en marcha e intentan eliminar a los sacerdotes leales al Sumo. Junto al asesino hay otro compinche armado con una cimitarra. La situación no da demasiado tiempo para pensar, sólo una acción rápida puede hacer que la cabeza del sacerdote siga pegada a sus hombros, ya que hay unos cuantos metros entre el aventurero y la escena. En una de las paredes, al lado de donde está el PJ, hay 6 jabalinas apoyadas. El verdugo dejará para más tarde su trabajo tan pronto como haya sido atacado, a menos que falle el tiro. En ese caso alguien va a dejar de preocuparse por su peinado.

Verdugos

FUE	13	CON	10
TAM	14	INT	12
PER	9	DES	10
ASP	8	PG	12
PM	9	PF	23-19

ARMA	MR	A%	D%	DAÑO
Cimitarra	7	60	52	1D6+2+1D4
Hacha	7	75	60	1D8+2+1D4

Magia: no tienen

Armadura: Cuero blando en cabeza y abdomen.

Cuando acabe con los dos verdugos, un tercer esbirro se lanzará sobre él desde el escondite donde presenciaba la pelea. Falla su intento de rebanarle el cuello al bárbaro, y los dos se precipitan contra una pared que se derrumba ante el empuje. El choque hará una daño de 1D6 en la cabeza del PJ. Para el tercer verdugo el resultado ha sido todavía peor, su espina dorsal se ha partido y yace en el suelo incapaz de moverse y dando alaridos de dolor.

En la habitación donde acaba de entrar

hay otro sacerdote. El hombre estaba admirando las evoluciones de 4 luchadores que practicaban su deporte para divertimento de éste. Si el PJ está consciente verá como los hombres se acercan a él con caras de pocos amigos. Si está inconsciente por el golpe con la pared los luchadores pensarán que está muerto y no le atacarán hasta que vuelva en sí. De todos modos uno de ellos aprovechará (después del tercer asalto de inconsciencia) para vaciarle los bolsillos al aventurero.

Luchadores

FUE	15	CON	10
TAM	16	INT	9
PER	11	DES	11
ASP	13	PG	13
PF	25	PM	11

ARMA	MR	A%	DAÑO
1º Puño	3	50	1D3+1D4
Patada	3	30	1D6+1D4
Esquivar	40%		

2º Puño	3	85	1D3+1D4
Patada	3	35	1D6+1D4
Esquivar	50%		

3º Patada	3	70	1D6+1D4
Lucha	3	55	1D6+1D4
Esquivar	45%		

4º Puño	3	26	1D3+1D4
Patada	3	15	1D6+1D4
Esquivar	85%		

No tienen magia ni armadura.

Cuando el PJ mate a los luchadores (si la cosa se pusiera mal para el aventurero puedes hacer huir a los luchadores en cuanto vean morir a alguno de sus compañeros) verá que el sacerdote ha desaparecido escaleras arriba. No es Arstur, pero ésta es la única salida de la habitación. El sumo se halla en la siguiente habitación, haciendo el amor con su favorita. Sólo una puerta de FUE 12 cierra el camino. Dentro puede ver una nueva escena de muerte. En la cama está el cadáver de la prostituta con una daga clavada en su pecho, y el sumo sacerdote pide clemencia de rodillas a un asesino. ¡Es el tipo con el que se tuvo que enfrentar el PJ para ser admitido en los lanceros! Una vez terminado el combate, el sumo se deshará en palabras de agradecimiento hacia el bárbaro que le ha salvado la vida.

Madame Charstenan

Pero la aventura aún no ha acabado. Una humareda empieza a invadir la estancia y dentro de ella se distingue la esbelta figura de la mujer de la túnica roja. De nuevo se tiene que enfrentar a los poderes hipnóticos de Madame Charstenan, luchando PER contra PER (recuerda que la de la mujer es de 18) con un malus de 30%. Si el PJ no consigue vencer la lucha pasa al siguiente párrafo, si no se duerme sigue leyendo éste. Un MR después de la reacción del aventurero, la mujer se transforma en un niño vestido con un saco de patatas. "¿No serás capaz de hacer daño a un pobre niño desvalido?" Otra lucha de PER, pero ahora con 40% de malus. Si sigue resistiendo Madame se convertirá en Mónica, e intentará convencer al PJ para que descanse entre sus brazos. Esta vez el malus es de 50. Que el PJ sigue sin conciliar el sueño, su propia madre se aparece ante sus atónitos ojos. Es imposible luchar contra este conjuro (malus del 100%).

Despierta en la habitación recordando aún los dulces sueños que le han acompañado hasta hace un momento. A sus pies está el cuerpo muerto de Madame Charstenan con un puñal clavado en su espalda. De repente Mónica se lanza a sus brazos. "Bárbaro, llévame donde puedas amarme apasionadamente". La forma en que Mónica ha conseguido acabar con la bruja es todo un misterio que tal vez ella le cuente más adelante (inventatelo tú que yo no quiero).

Mónica

FUE	10	CON	15
TAM	10	INT	16
PER	15	DES	15
ASP	17	PG	13
PF	25	PM	15

Habilidades: Habla Fluida 69%, Con. Humano 69%, Todas las habilidades de sigilo 69%.

Magia: Glamour 75% (6p).

Por supuesto los sacerdotes de Yelmario están eternamente agradecidos al hombre que salvó a su líder y le hacen ofrenda de 1D100 p así como del 5% de los tesoros del Sumo (1d100x10 p en joyas). Lleno de dinero, con la chica y su cabeza aún sobre los hombros, el héroe se aleja del lugar a lomos de un blanco corcel. Y fueron felices y comieron perdices. ♦

