

A Q U E L A R R E

Murder Party

Increíble pero verídico módulo de breve título que trata del Señor que fue muerto por sus siete Pecados Capitales, o un "Murder Party" para Aquellarre.

Esta aventura de Aquellarre es muy especial, por varios motivos. En primer lugar, transcurre en una época histórica anterior a la prevista en el manual del juego. En segundo, los Pjs (no más de 4 o 5) deben ser obligatoriamente de posición social baja (villanos o campesinos) ya que deben actuar como comediantes en la corte del Conde de Barcelona. En tercer lugar, es muy fácil jugar esta aventura "en vivo", durante una fiesta de disfraces de ambiente medieval, por ejemplo, siempre que se cuente con suficientes figurantes que hagan de Pnjs.

por Miguel Aceytuno

"Adonai, dame la Soberbia que me recuerde que soy superior.

Dame la Ira. Que me ayude en la venganza. Dame la Avaricia. Que me impulse a obtener mis objetivos.

Dame la Gula. Que me obligue a buscar en los caminos.

Dame la Lujuria. Que haga inmortal a mi estirpe.

Dame la Pereza. Que otros trabajen para mí.

Dame la Envidia. Tengo derecho a ello.

¡Adonai, dame el pecado seré un hombre!

Barcelona, invierno del año de Nuestro Señor de 104 ...

Ramón Berenguer, Conde de Barcelona, ha invitado a una visita "de cortesía" a Bernat, Conde de Besalú. El motivo es bien prosaico. Berenguer sueña con ser el primer gobernante de la Cataluña unida, y

todos los apoyos políticos que pueda conseguir serán pocos para tal tarea. Por esto trata a cuerpo de rey al bárbaro y semicivilizado señor de las montañas... ¿Y qué mejor recibimiento que las delicias de una corte?

Vísperas

Berenguer está ofreciendo una cena a sus "nobles" invitados, amenizada por Juglares y Bufones. (Los Pjs). Y he dicho amenizada. Los Pjs deben salir a la palestra, y divertir mediante actuaciones, trucos de magia o poesías a la concurrencia. Todo vale, vale todo... pero recuerda que Señor aburrido no paga.

Actuar no es tan malo como parece. De hecho, es una buena ocasión para echar un buen vistazo a la mesa principal. En ella se sientan, de derecha a izquierda:

Ermengol: Futuro Conde de Besalú.

Ermengol es un joven perezoso e indolente, y su inmensa barriga ha causado sensación incluso en la cosmopolita corte barcelonesa. No parece que su padre le tenga en mucha estima, como muestra su antiprotocolaria colocación en la mesa.

Adalberto, Abad de Sant Ginés de Besalú: Grave y digno hombre de iglesia, ya muy anciano (cuarenta años.)

Beliardis: Segunda mujer de Bernat, después de que la primera muriera "en un grave accidente". En lo mejor de su madurez (22 años), Beliardis está increíblemente rica, y no pierde ocasión de insinuar sus encantos a todo ser de sangre caliente que pasa por delante suyo... pero con el debido comedimiento.

Su Alteza Ramón Berenguer: Conde de Barcelona, que Dios guarde.

Bernat, Conde de Besalú: Prototipo de señor/bandolero de las montañas. Debe ser fuerte como un oso... ¡Y el parecido no acaba aquí! Lleva toda la cena comiendo a dos carrillos y riéndose a carcajada limpia. No puede decirse lo mismo de algún comensal...

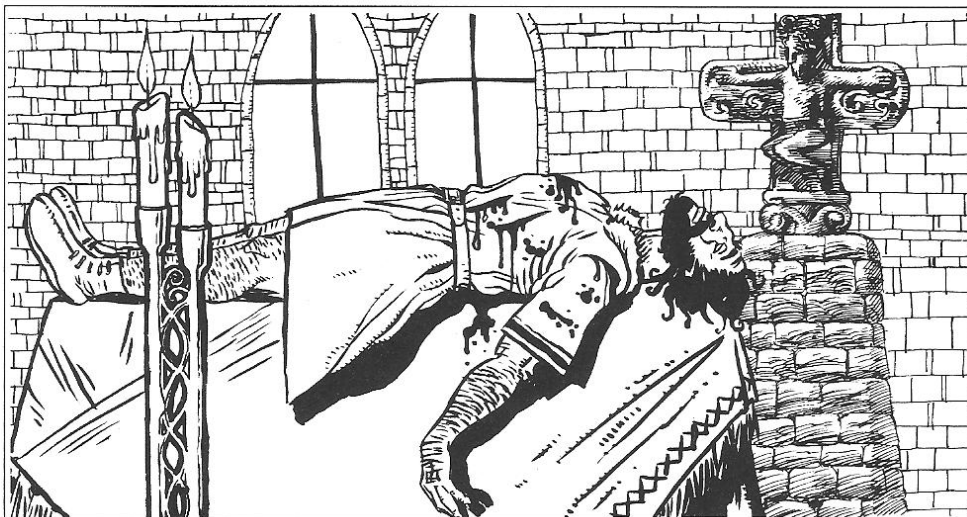
Su Alteza Almodis: Condesa de Barcelona, que Dios guarde.

(Nota: A estos dos que les doy tanta coba es por que son vuestros señores. Al primer Pj que se le escape "el tío ese", como le oiga el Senescal Amat, le va ha hacer arrancar las almorranas a latigazos.)

Iudex: Consejero de Bernat. Hoy le llamaríamos "Asesor fiscal". Hombre frío y de aspecto austero, no parece divertirse demasiado con el espectáculo. (por cierto, conociendo a los Pjs, no me extraña).

Dapifer: Senescal de Bernat. Un hombre joven (18 años) para su cargo, tampoco parece estar pasándoselo en grande.

Además de los sirvientes y cortesanos





varios, tres personas permanecen detrás de la mesa. De derecha a izquierda, son:

Princerna: Copero mayor de Bernat. Hombre que debió ser inmensamente gordo (así como Ermengol), pero que aparece muy delgado ahora, con bolsas de piel colgando de sus mejillas.

Armiger: Guerrero de la edad de Bernat, y muy parecido a él. Jefe de la guardia y guardia de corps personal de Bernat, no es el tipo de persona con la que buscarías pelea. Tan fuerte como su señor, posee, sin embargo, una determinada belleza.

Amat Elderic: Senescal de la casa de Berenguer. Si no fuera un terrible anacronismo histórico, diría que Amat es el perfecto mayordomo inglés de las películas. Pero como no se han inventado ni el cine ni a los mayordomos, diré simplemente que es un hombre de aspecto severo, cuya misión (y máxima preocupación) es cuidar del protocolo. No se por qué, me parece que no está pasando un buen rato. ¿Será por la costumbre de Bernat de tirar los huesos de pollo al suelo, entre eructo y eructo? Por cierto, Amat es el máximo jefe y responsable de los Pjs, digo... Juglares. Y del resto de los servidores.

El banquete sigue y sigue. Pero parece que vuestros trucos no acaban de convenir a nadie. Los Señores se aburren (excepto Bernat, que se lo pasa pipa, y ya casi está como una cuba). El Senescal Amat luce un precioso color púrpura en sus nobles rasgos. Blai, Juglar Mayor de la corte, y vuestro líder y maestro os hace a un lado con un gesto. La atención se centra sobre él, y baja el volumen de las conversaciones. Todos lo conocen.

"Altezas, nobles señores. Permitid a este pobre pecador (aquí una graciosa reverencia) que os narre la increíble y verídica historia de la muerte de un mal Señor que ..."

De repente, se apaga la luz en medio de una terrible humareda. Gritos, confusión. Los lacayos tardan casi medio minuto en llegar con nuevas antorchas. Al encenderse éstas... Bernat yace muerto, sobre la mesa, en un charco de su propia sangre, y Blai se encuentra sobre él. Berenguer salta, fuera de sí: "Tú, Blai, Tú. Mi maestro, mi amigo. ¡Guardias! Llevaoslo. ¡Lo ahorcaremos mañana al mediodía!"

Completas

Reunidos en vuestra sala común, a la luz de una vela, los juglares comentáis la jugada. Maravilloso. Vuestro (querido) maestro en la mas profunda mazmorra. Los invitados en sus habitaciones. Y el Conde de Besalú camino de la capilla.

¿Qué hacéis? Obviamente, querido DJ, tienen dos opciones:

1.- Dejar que ahorquen a Blai. Poco elegante, pero ético y razonable. O.K., saca otro módulo.

2.- Saltar al rescate. ¡Olé, éstos son mis niños!

Lo mas razonable es tratar de investigar que ha pasado realmente. Cosas lógicas serían:

Tratar de examinar el cadáver del Conde. El cuerpo será expuesto en la capilla, para celebrar las honras fúnebres al día siguiente. Pero primero debe ser adecentado (recuerda que está lleno de sangre). En estos momentos, varios servidores proceden a limpiar las heridas, bajo la atenta mirada de Dapifer. Dapifer no conoce las costumbres del palacio, y cualquier persona con una excusa mas o menos válida (Vengo a traer el agua caliente/los paños/el vino) podrá acercarse hasta el cuerpo del Conde sin despertar demasiadas sospechas.

La expresión del Conde es de sorpresa. No de miedo, sino casi de incredulidad. En su enorme cuerpo desnudo pueden contarse hasta siete heridas de cuchillo. Curioso. Una tirada de Medicina no demasiado nefasta, o una de percepción indicará que no son todas iguales. Algunas son sólo débiles golpes mal dirigidos, pero otras indican experiencia y habilidad. No parece demasiado difícil pensar que fueron hechas por personas... o espíritus diferentes.

Hablar con los asistentes al banquete. Ni pensarlo. Excepto Dapifer y Amat, enfrascados en preparar las honras fúnebres, el resto está encerrado en sus habitaciones.

Hablar con el cortejo de Bernat. El cortejo (Unas 20 personas) ya ha sido informado, y permanece silencioso en una sala común. Aparentemente, querían a su señor. Va a ser difícil sonsacarles algo, pero un "Oye, siento lo de tu Señor", un trago de vino y algo de elocuencia pueden hacer maravillas.

Cada servidor evitará hablar de su jefe directo. Así pues, los guerreros no hablarán de Armiger, ni los escribanos de Iudex, ni los religiosos de Adalberto. Lógico y excusable. Pero un conversador sagaz, que hable con varios servidores separadamente, y me saque un par de tiros de psicología, puede obtener rumores sobre:

Ermengol: "Mi noble señor, que Dios me perdona, no podía verle. Decía que era vago, vago, vago. ¿Comprendéis?, y ese es un gran vicio." "No sé que será de nosotros. No es que su mano no sepa coger una espada. ¡Es que no vale ni para sacarse a sí mismo de la cama."

Adalberto: "Es un santo hombre, que duda cabe. Su máxima aspiración era conseguir el Obispado de Girona, pero mi noble señor siempre se negó a dárselo. Decía que era demasiado codicioso. No lo digo yo." "Vaya uno. Moneda que ve, moneda que no ves. ¡Así se fuera al Obispado, de una vez!"

Beliardis: "Si yo os contara... Dicen que hechizó al señor para que fuera a su lecho... pero creo que no hace falta, ja ja ja, ya me

JUEGOS PARA TU ORDENADOR

ESTRATEGIA WARGAMES ROL

Los mejores juegos de estrategia, rol y wargames disponibles por fin para tu ordenador.

White Death

Frente ruso. Invierno de 1943. Batalla de Wilikiyi Luki. Controla con tu ratón desde lanzacohetes a unidades de esquidadores. Un verdadero wargames en tu ordenador.

Carriers at War

Precrea en tu ordenador la guerra del Pacífico. Pearl Harbour, Midway, Mar del Coral, Gauadalcana. Disfruta con sus excelentes gráficos.

Utha Beach

Combate en Normandía. Lucha del 7º Cuerpo de Ejército USA desde la playa hasta el asalto a Cherburgo. Lo último en wargame. Unidades nivel batallón.

Space Hulk

Versión para ordenador del conocido juego de tablero. Controla tu escuadra de marines frente a los Genestealers.

Dark Sun: Shattered Land

Novedad USA. Nuevo juego de rol en el universo de AD&D. Esta vez en el mundo Dark Sun.

Spelljammer

Otra novedad para los muchos seguidores de AD&D. Spelljammer te sorprende con nuevas aventuras en el espacio.

Megatraveller

La tercera entrega de la saga de este popular juego de rol en su versión para ordenador. Enfrentate a nuevas aventuras en el espacio.

INFORMATE SOBRE OTROS JUEGOS
TODOS LOS TÍTULOS EN VERSIÓN PC
DISPONIBLE TAMBIEN PARA MAC Y AMIGA

LLÁMANOS PARA MÁS INFORMACIÓN

VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA
ENVÍOS CONTRAREEMBOLSO

LUDO Z

Adva. de Goya, 72 (Pasaje)

50005 ZARAGOZA

Te. (976) 23 69 84

entendéis. La señora andaba siempre persiguiendo al Señor... No es malo. Pero también andaba siempre muy cerca Armiger. Y no sólo, creo yo, para proteger al Señor."

Iudex: "Tened cuidado con esa rata. Dicen que trafica con el Diablo, y yo lo creo." "Siempre te miraba por encima del hombro. ¡Como era un mago, Arredro vaya!" "Nadie entraba en su torre". "Iudex estaba amargado. Se sentía muy superior a todo el mundo, y ser un simple servidor de Bernat le pudría."

Dapifer: "Mal negocio hizo Bernat. Mató a su padre por un quítame allá esas pajas, y después se arrepintió. Dio al hijo el cargo del padre, queriendo reparar el error, pero yo no lo hubiera hecho. Conozco a ese hombre, y sé que no perdona ni olvida. ¡Le pierde la ira!

Princerna: "Ja, ja, ja, ja, el viejo Princerna. Vaya un glotón. Llegó a pesar tanto que no podía montar a caballo. Pero Bernat acabó con eso. Le daba muy poca comida, hasta que adelgazó. ¡Con lo que le gustaba comer a Princerna!

Armiger: "Cuando el Conde era un... un jefe de las montañas, vamos, Armiger no era su segundo, sino su igual. Y nunca acabó de asumirlo. Lógico.

Maitines

Los servidores se han acostado, y el cadáver del conde ha sido expuesto en la capilla. Por fin, el castillo duerme. Nada de eso, recuerda que esto es un 'Murder Party'. Un ojo atento que paseara (hábilmente camuflado) por el ala de los invitados, vería que:

— Beliardis va a la habitación de Armiger.
— Princerna se dirige a la cocina, donde arramblará con todo lo que pille. Si se le dirige la palabra, reconocerá que "A mi buen señor, que Dios guarde, no le gustaba que comiera demasiado."

— Muy, muy flojito se oye un cantar que sale de la puerta de Iudex. Ningún tiro de percepción podrá descifrarlo, pero un tiro de Conocimiento mágico revelará que es una invocación (Iudex agradece a los elementales los "servicios" prestados durante la cena). Si se le sorprende, lanzará un hechizo de "Inmovilización", y tratará de degollar a los Pjs... y denunciar a Berenguer que sus juglares han tratado de atacarle mediante magia (mostrando sus propias pociones como prueba).

— Media hora mas tarde, se reúnen todos en el salón, y se dirigen a las habitaciones de Ramón Berenguer. Una hora mas tarde, salen y vuelven a sus habitaciones. Ramón

llama a Amat, y despacha con el cinco minutos. A su salida, su único comentario será "Parece que todo va bien, gracias a Dios".

Los nobles han prometido fidelidad y vasallaje a Ramón, le exculpan de lo pasado ("Sin duda, directa intervención del Maligno", dirá Iudex), y se ofrecen a ser sus servidores. Ni una lágrima. Ramón lamenta lo sucedido, y acepta su promesa. La mayor amenaza, una guerra civil, ha sido conjurada.

Laudes

Empieza a amanecer, como si nada hubiera pasado. Agotados por la noche en vela (tiros de Resistencia, detrás de la pantalla, por favor), los Pjs queman sus últimos cartuchos.

— Los miembros de la corte de Bernat salen de la capilla, de orar ante el cuerpo. Una tirada de psicología revelará que no hay demasiada pena en sus caras...

— Si antes no lo han hecho, podrán hablar con los servidores de la corte de Besalú. Y si tienen la suficiente cara (y pasan un montón de tiros de elocuencia y psicología) quizás puedan hablar con los mismísimos miembros de la corte.





Es difícil, y será necesario que inventen una buena excusa. Ofrecerán la misma información que la que antes dieron los servidores, tratando cada uno de ellos de desviar las sospechas hacia otro. Ni Beliardis ni Iudex ni Ermengol se rebajarán a hablar con la plebe bajo ningún concepto.

— Si los jugadores se ven muy perdidos... recurramos a la ayuda divina. Siempre viene de gusto. Si los Pjs consiguen hablar con Blai, éste les revelará sus sospechas (no en vano estaba en primer plano en el momento de autos), que serán más o menos acertadas según sea menester para el desarrollo del módulo.

Prima

Por si aún no lo has adivinado, Máster, ahí va la solución. Bernat fue asesinado por los pecados de su Corte. Bernat mató a su primera mujer por la lujuria de Beliardis, puso en peligro su reino por la pereza de Ermengol, hizo un simple guardia de Armiger, creando su envidia, causo la ira de Dapifer matando a su padre, y no debió emplear a un hombre que se creía mas listo que él de secretario, un hombre tan soberbio como Iudex. Adalberto estaba avaro del Obispado de Gerona, y no se lo dio, e

incluso alguien tan patético como Princerna tenía su corazoncito y su vicio, la gula.

Por artes mágicas, Iudex apagó las antorchas, y despistó a los condes y a Amat. Entonces, todos y cada uno de ellos mataron a Bernat. De ahí, su sorpresa.

O.K., supongamos que los Pjs lo han pillado. Que saben quienes fueron los siete asesinos. ¿Qué vais a hacer? ¿Informar al Conde, que ya ha suscrito un firme tratado de amistad con Ermengol, Beliardis y Armiger? ¿Decir a los servidores que sus jefes son unos felones? ¿Dejar morir a Blai? Mal rollo. Pensad rápido, queda poco tiempo.

Ramón y Almodis, los condes, no son ningunos idiotas. Si un valiente Pj consigue convencerlos (con una historia más o menos coherente), le creerán. Blai era un buen amigo y, a pesar de todo, no le creen culpable. Pero no pueden hacer nada contra los asesinos. Es muy dura la vida en la frontera... y un buen aliado puede hacer maravillas. Aceptarán, sin embargo, cualquier idea razonable que propongan los Pjs. A mí se me ocurre una. Puede "hacerse desaparecer" a Blai, y enviarle a una Corte lejana, haciendo correr el rumor de que "El Diablo vino a completar su obra, y se llevó a los infiernos a su brazo ejecutor". No veo

por que no puede colar... nadie estará muy interesado en esclarecer los hechos.

También podrían haber intentado asaltar las mazmorras. Nadie encontrará extraño que bajen a despedirse de su amigo... Pero puede que la salida sea complicada, si el guardia da la voz de alarma. Blai está guardado únicamente por un soldado, a la puerta de su celda. Este conoce a los Pjs, pero no los dejará entrar, y mucho menos que se lleven a Blai. Si se ponen muy pelmas, llamará a la guardia... y en menos de veinte segundos aparecerán cinco soldados más armados.

Si los Pjs escapan del castillo... el Conde los hará perseguir y pondrá precio a sus cabezas. Nada personal, pero es su trabajo. Miradlo por el lado bueno, puede ser el comienzo de otra divertida aventura.

Conclusión

Y esto es todo, amigos. "A rey muerto, rey puesto" (recuerda esto el día que te hagan rey). Ah, casi se me olvida. Si los Pjs descubren el embrollo al Conde de Barcelona, éste quedará muy impresionado por su buen juicio. Digamos que "les deberá un favor". Y un favor real... es un real favor. ♦

