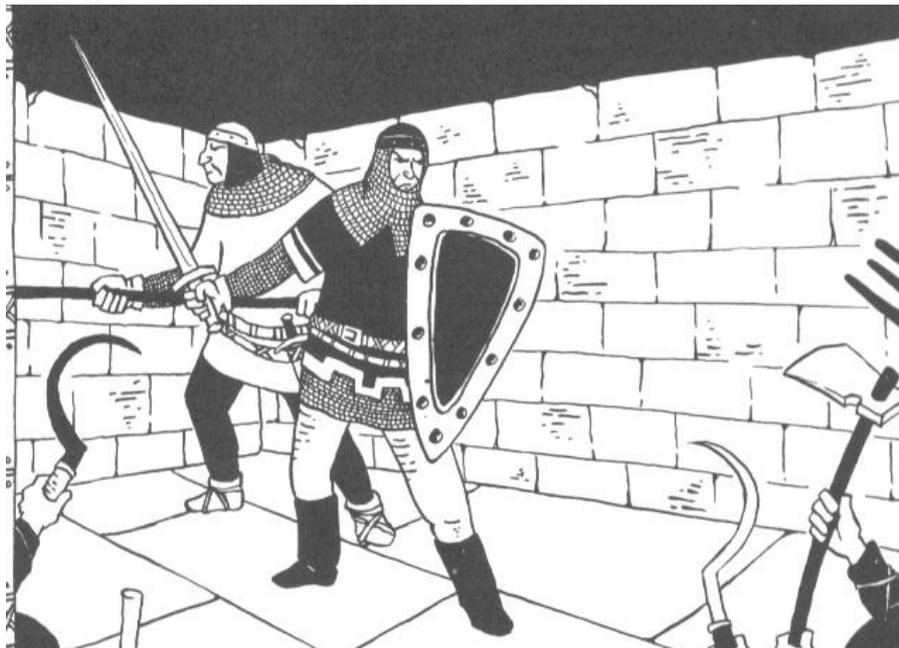


La ratonera

Mini-aventura para AQUELARRE publicada anteriormente en la tercera reimpresión del manual. Está prevista para un grupo de 5/6 Pj, ninguno de los cuales ha de pertenecer a la nobleza o gozar de una posición influyente.



Introducción

Murcia, 18 de Marzo de 135... Los Pj, que pueden haberse conocido perfectamente por el camino, se encuentran de viaje por tierras murcianas, teniendo que hacer noche en la ciudad de Lorca. Sin mayores problemas, se instalan por una cantidad razonable en la posada "El Cuervo borracho", regentada por maese Pedro Giménez.

1. Intrigas

Hay un par de cosas, sin embargo, que los Pj (nuevos en la villa) desconocen:

Acaba de llegar un nuevo Corregidor a la ciudad, llamado Diego de Córdoba. La misión del nuevo Corregidor consiste en investigar los supuestos fraudes que el Concejo de la ciudad viene realizando de un tiempo a esta parte. El Tesorero Real sospecha que la ciudad no paga a la Corona todo lo que le corresponde.

En efecto, varios de los miembros del Concejo, en complicidad con el Merino y el Mayordomo, han estado escatimando fondos, tanto del fondo público como de los impuestos reales. Si el nuevo Corregidor descubre la verdad lo más probable es que acaben todos con sus posesiones confiscadas, y ellos mismos condenados a muerte por traición. Desesperados, los implicados deciden asesinarlo. Debe ser un asesinato en el cual no puedan ser involucrados... quizá llevado a cabo por un grupo de forasteros...

Por otro lado, el Corregidor, que no se fía de nadie, se ha hecho acompañar de tres hombres de confianza, terriblemente fieles a su persona...

2. Abusos

Mientras los Pj cenan sin problemas en la posada, cualquiera de ellos que pase una tirada de Percepción x 3 se dará cuenta de que están siendo observados por un desconocido embozado en una capa, el cual está interrogando a maese Pedro Gimenez. Una tirada de Psicología con un bonus del 25% le confirmará que, en efecto, hablan de ellos.

Nota para el DJ:

El hombre embozado no es otro que Fernando Martínez, jefe de la milicia de la ciudad y mano derecha del Merino. Acaba de encontrar los hombres que necesitaba...

Fernando saldrá a la calle, donde le están esperando quince hombres, volverá a entrar y arrestará a los Pj sin más ceremonias. Si puede improvisar algún motivo en el momento, mejor. Si no, les detendrá de todos modos, acusándoles de robo (no importa qué). Procurará cogerlos vivos, pero de todos modos no vacilará en matar o malherir a alguno para amansar a los demás.

Nota para el DJ:

Si esto último es imposible, porque los Pj están muy armados o son muy brutos, Diego y sus chicos siempre pueden optar por detenerlos de noche, irrumpiendo en su habitación mientras duermen.

Los Pj serán desarmados, atados y escoltados por los soldados hacia el calabozo. Por el camino, dos de los guardias comentarán entre sí que "ya están hartos de hacer lo mismo una y otra vez". Una tirada de Psicología, sin embargo, hará que los Pj se den cuenta de que parece haberlo dicho únicamente para que los Pj lo escucharan...

3. Algunas explicaciones

Los Pj son conducidos, por callejuelas secundarias, a un viejo edificio de aspecto vagamente eclesiástico, y arrojados sobre las frías losas de una especie de bodega, acondicionada como celda, situada en el sótano del mismo, sin que se les den explicaciones ni los traten con miramientos. La única fuente de luz es una estrecha ventana, que da al parecer a un patio interior.

Al cabo de poco, sin embargo, los Pj oirán un susurro que intenta llamar su atención desde el otro lado de la puerta. Les informará que es un amigo, y que pasará a verlos más tarde.

En efecto, una hora después la puerta se abrirá con cuidado, y el carcelero que les instaló en tan confortable lugar entrará en la celda. Se presentará como Iñigo, y explicará a los Pj que han sido víctimas de un complot, el cual ya ha sido llevado a cabo otras veces con éxito.

Según él, el Merino de la ciudad y maese Pedro son viejos amigos, y llevan a medias un lucrativo negocio: cada cierto tiempo, la guardia de la ciudad, por orden del Merino, hace detener a varios forasteros de los que se hospedan en "El Cuervo Borracho". Maese Pedro los acusa formalmente de robo, y el Merino los condena siempre a unas semanas en el cepo y a la expulsión de la ciudad. Las posesiones de los forasteros son repartidas entre ambos amigos. Los forasteros nunca han vuelto a pedir justicia, por lo que el carcelero cree que han sido asesinados fuera de la ciudad por los sicarios del Merino. Iñigo dirá a los Pj que está harto de esta situación, y que ha reunido pruebas que demuestran la culpabilidad de ambos. Si los Pj quisieran, él podría facilitarles los medios para huir. Entonces tendrían que ponerse en contacto con el nuevo Corregidor, que es un hombre justo y que tiene el poder de arrestar a

esos dos malhechores. El se siente vigilado, pues sabe que están empezando a desconfiar de su persona, y no se atreve a hacerlo por sí mismo.

Respecto a cómo llegar hasta el Corregidor, Iñigo parece tenerlo todo previsto: explicará que dicho personaje se encuentra en este momento durmiendo en un palacio cercano al edificio donde se encuentran ahora, que pertenece a la municipalidad. Iñigo propone ayudar al grupo dejándo abiertas las puertas de la celda, del almacén donde están sus posesiones y la de la salida. A partir de ahí, los Pj tendrán que desenvolverse por sí mismos, e intentar llegar hasta el Corregidor antes de que les alcancen los sicarios del Merino. Les suplicará que esperen un poco antes de iniciar la fuga, ya que él va a esconderse en el agujero más profundo que sea capaz de encontrar. Si presiente que algún Pj planea aprovechar la confusión para salir por patas, le recomendará que no lo haga: su cabeza sería puesta a precio por la autoridad, y no tardaría en rodar por el polvo de la plaza...

Esta historia tan bonita se vendrá abajo si un Pj medianamente inteligente pasa una tirada de Psicología, la cual le hará darse cuenta de que el hombre no dice toda la verdad...

4. Otras explicaciones

Los Pj harán muy bien en olerse algo podrido de toda esta historia, ya que es en gran parte falsa. En realidad, como ya dijimos anteriormente, no es más que un montaje para asesinar al nuevo Corregidor. Parte de sus hombres han sido sobornados, y tienen órdenes de matarlo en sus habitaciones nada más se dé la voz de alarma. La guardia del edificio procurará no impedir la fuga de los Pj, antes bien, alentarla atacando a los rezagados.

Salir del edificio es muy difícil, por no decir imposible. Aún a sabiendas de que están siguiendo el juego a sus enemigos, la mejor opción de los Pj es fugarse. En caso contrario se exponen a ser asesinados sin piedad.

5. La huida

Las explicaciones de Iñigo son escuetas y muy claras: el grupo debe avanzar por un pasillo donde se encuentran otras celdas, hasta llegar a una puerta situada justo enfrente de su celda. Allí hay un almacén donde encontrarán algunas herramientas, cuerdas, antorchas, etc. Ningún arma, salvo las de los Pj, las cuales se encuentran junto con el resto de su equipo en un rincón. Más allá se encuentran dos puertas: una conduce a una especie de cuarto de guardia, donde una veintena de soldados esperan pacientemente a que los Pj se decidan a salir. La otra puerta da a un patio interior, que hay que atravesar para entrar en el edificio de enfrente. El Corregidor duerme en una de las habitaciones del primer piso.

En el patio esperan otros diez soldados, semi ocultos entre las sombras (pero visibles con una tirada de Otear). El plan de los conjurados es muy sencillo. Cuando los Pj salgan al patio dejarán que avancen unos pasos y los atacarán, dando la señal de alarma. Será la señal para que sus compañeros del cuarto de guardia salgan también, atacando a los Pj por la espalda. Entre la confusión varios asesinos irrumpirán en las habitaciones del Corregidor y lo acuchillarán sin piedad. Luego explicarán al rey que su representante fue asesinado por un grupo de individuos desconocidos, los cuales a su vez fueron abatidos por las armas de sus leales servidores del municipio de Lorca.

Si los Pj caen en la trampa, oirán al llegar al patio un grito que dice ¡Alarma, intrusos!, seguido muy poco después por otro que dice ¡Auxilio, están matando al Corregidor!

Si el grupo intenta huir será presa fácil de los ballesteros, que tirarán a matar. Si por el contrario se lanzan hacia donde se oyen los gritos, se encontrarán al Corregidor luchando junto a tres hombres con su librea contra media docena de soldados de la milicia disfrazados.

Uno de ellos es Fernando Martínez. La ayuda de los Pj puede ser decisiva, y ayudará a diferenciar amigos de enemigos.

8. Conclusión

El resultado de esta aventura depende mucho de las acciones del grupo, y puede dar pie a posteriores aventuras: los Pj pueden desde escabullirse de la encerrona (por ejemplo, obligando a Iñigo a que confiese la verdad) hasta abrirse paso luchando y huir de Lorca, desentendiéndose de las intrigas locales: Si los Pj ayudan a Diego de Córdoba éste, agradecido, les recompensará con ricas vestiduras, armas y equipo, así como con una pequeña compensación monetaria. Si se distinguen especialmente en la pelea, incluso es posible que les ofrezca trabajo a su servicio.

Si por el contrario los Pj son atrapados y el Corregidor es asesinado, los Pj serán acusados del hecho, y ejecutados... por el propio Merino de la ciudad. Si los Pj son atrapados pero el Corregidor sale vivo del atentado, escuchará las explicaciones de los Pj, y si se le logra convencer de su inocencia les dejará marchar... Como muestra de clemencia, es posible incluso que cure las heridas de los más graves.

Sea como fuere, los Pj ganarán cada uno 25 P. Ap. por jugar esta pequeña aventurita. Si alguno destaca especialmente en ella, puede ganar hasta 15 P. Ap. más.

P.N.J.

Diego de Córdoba

FUE 20 Altura: 1'82 Peso: 60 kg.

AGI 15 RR: 75% IRR: 25%

HAB 15 Apariencia 15

RES 17

PER 10

COM 5

CUL 5

Armas: Hacha de mano 75% Daño: 1D8 + 1D6 + 2

Escudo: 65%

Armadura: Cota de malla (Prot. 5) Casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 72%, Discreción 45%

Iñigo

FUE 17 Altura: 1'67 Peso: 75 kg

AGI 10 RR: 30% IRR: 70%

HAB 15 Apariencia 2

RES 25

PER 10

COM 15

CUL 5

Armas: Cuchillo 45% Daño 1D6 + 1D4

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Torturar 65%, Elocuencia 65%

Fernando Martínez

FUE 20 Altura: 1'93 Peso: 97 kg.

AGI 15 RR: 85% IRR: 15%

HAB 20 Apariencia 5

RES 20

PER 15

COM 5

CUL 5

Armas: Espadón 80%. Daño 1D10 + 1D6 + 2

Armadura: Cota de malla con refuerzos (Prot. 6)

Casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 65%

Milicia de la ciudad

FUE 12 Altura: 1'65 Peso: 65 kg.

AGI 15 RR: 50% IRR: 50%

HAB 15 Apariencia 12

RES 15

PER 10

COM 5

CUL 5

Armas: Lanza, 45% Daño 1D6 + 1D4 + 1

Armadura: Peto de cuero (P. 2) Casco (P. 2)

Competencias: Esquivar 40%

Ballesteros del Rey

FUE 15 Altura. 1'70 Peso: 65 kg.

AGI 12 RR: 75% IRR: 25%

HAB 15 Apariencia: 10

RES 14

PER 10

COM 10

CUL 5

Armas: Espada 65% Daño 1D8 + 1D4 + 1

Escudo 50%

Ballesta 60% Daño 1D10 + 1D4

Armadura: Cota de Cuero con refuerzos (Prot. 3)

Casco (Prot. 2)

Competencias: Esquivar 40% Otear 45%



[Volver a la página principal](#)