

AMBIENTACIÓN AQUELARRE: EN BUSCA DEL UNICORNIO

Presentamos aquí el esqueleto para jugar una campaña de Aquelarre. Con los acontecimientos aquí narrados, los jugadores se verán sumergidos en un viaje en el que se podrán introducir otra serie de módulos, a modo de pequeñas historias "de camino a".

Por otro lado cabe advertir la introducción de elementos ficticios en el marco global histórico (como por ejemplo el supuesto hermano del rey, Eduardo, "el no deseado" o la enfermedad de Enrique IV que marca el tiempo del que disponen los PJ-s), que harán la partida más "interesante".

Lo que está sucediendo

La campaña, al igual que el libro homónimo de Juan Eslava Galán en el que está basada, se encuentra ambientada a finales del siglo XV. La aventura comienza en el reino de Castilla, al ser llamados los PJs a presencia del rey IV de Castilla, llamado burlescamente el Impotente, por una desgraciada característica del mismo, que será la desencadenante de la historia.

La misión de los personajes, a grandes rasgos, consiste en encontrar a la mítica criatura ecuestre, cuyo cuerno se cree que posee poderes afrodisíacos. El animal en cuestión solo habita en las regiones más inaccesibles del continente africano, por lo que la búsqueda permitirá introducir multitud de pequeñas historias a lo largo de la campaña (que serán la verdadera esencia de la misma). De hecho en cada ciudad marcada en el mapa, así como en el viaje en barco deberían incluirse algunos encuentros. Principalmente, lo que aquí se narra, es un marco global en el que incluir tus propias partidas.

Los personajes

En esta partida pueden introducirse todos (o casi todos) los tipos de personajes de Aquelarre. Serán necesarios los siguientes para el adecuado desarrollo de la trama (cualquiera de ellos sustituible por un PnJ):

Una doncella de alta alcurnia.

Acompañará al grupo por un motivo muy concreto. Los monjes estudiosos que encomendarán la misión al grupo, consideran que solo una mujer puede amansar al unicornio. Para ello, la muchacha tiene que cumplir tres requisitos: ser de la nobleza, poseer una gran belleza y no haber conocido aún hombre alguno (o lo que es lo mismo: que sea noble, guapa y virgen). De los jugadores dependerá que mantenga intacta su virtud al finalizar la campaña.

Algunos caballeros del rey. Tanto guerreros como soldados, ya sean nobles caballeros o miembros de la guardia del rey. El número queda a discreción del master, pero lo mejor sería que no hubiera menos de cinco (incluyendo los PnJs que les acompañen).

Un goliardo o escriba. Alguien que conozca bien la leyenda del unicornio (explicada previamente por el DJ), así como algunas lenguas africanas para actuar como intérprete. Puede tener conocimiento mágico.

Un cazador. Puede ser alguien que se dedique de modo profesional a la caza y que haya sido reclutado para la misión, o alguien que ya conoce las tierras por las que van a deambular los PJs.

Un clérigo. Es imprescindible que algún representante de la iglesia (aunque ya haya un goliardo) acompañe al grupo. Actuará en nombre de la corona y será, en verdad, el encargado de que la muchacha

llegue totalmente pura hasta encontrar el unicornio (probablemente los PJs se encargarán de lo contrario). Puede tener conocimiento mágico.

Otros personajes opcionales. También pueden ir en el grupo un médico (sus cuidados pueden ser necesarios), un marino (que les guíe al cruzar el estrecho, éste personaje puede ser idóneo para el típico jugador que se une a mitad de la partida) y un ladrón. Éste último puede parecer fuera de lugar, pero siempre se le puede incluir alegando que el unicornio necesita además de un sacrificio humano para ser reclamado a presencia del grupo. El infeliz será sacado del calabozo y acompañará al séquito. Probablemente

intentará escaparse (tanto si es un Pj como si el máster decide incluirlo como PnJ) pero es misión del grupo llevarlo hasta el unicornio. Solo el clérigo y el escriba sabrán de la verdadera razón por la que el ladrón les acompaña, y como es obvio, no se le comunicará.

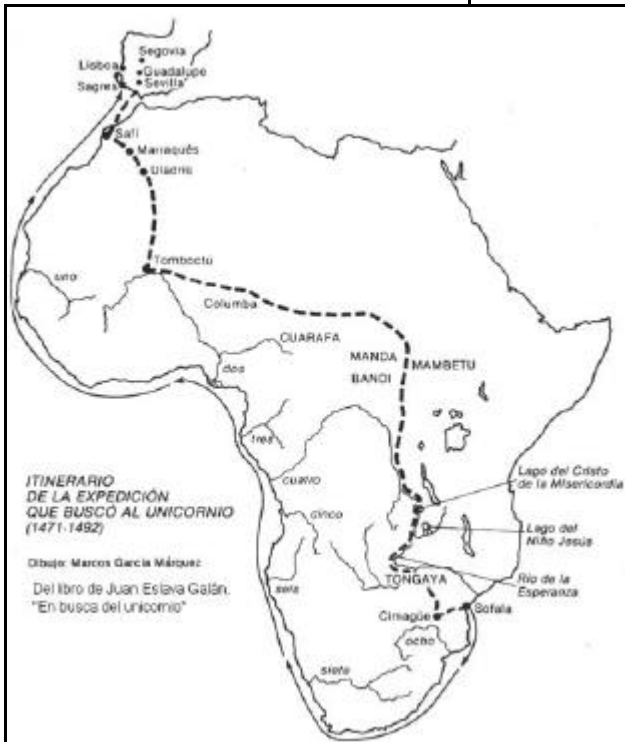
Antes de empezar

Antes de comenzar con la historia, me parece esencial comentar que la lectura del libro en que se basa esta campaña es casi imprescindible, así como altamente recomendable. El libro en cuestión, que para más avales obtuvo el Premio Planeta en 1987, es obra del genial autor Juan Eslava Galán, cuya obra entera retrata magistralmente la Historia sin olvidar la esencia de la buena literatura. Un buen menú para paladares exquisitos.

La lectura de ésta novela ayudará a los DJs a completar los huecos dejados por esta breve reseña, ayudándoles a crear la campaña completa.

Convocando al grupo

Todo comienza el día de Navidad de 1948. El monarca Enrique IV de Castilla cae enfermo sin tener aún hijos. La corte comienza a preocuparse ante la posibilidad de que el rey muera sin dejar descendencia que ostentar el trono, por lo que se recurre a la desesperada sabiduría ancestral recogida en los libros. Hay que hacer que el rey engendre un hijo aunque apenas sea capaz de levantar los párpados,



para lo que es necesario un afrodisíaco tan potente que pueda incluso reanimar a un muerto.

Los encargados de solucionar el futuro problema de sucesión están divididos. Por un lado están los defensores de que ocupe el trono el hermano de Enrique IV, e hijo bastardo, Eduardo, "el no deseado". Éstos, por supuesto, se dedicarán a impedir que los protagonistas de la aventura alcancen sus objetivos, no dudando en enviar tantos saboteadores como resulten necesarios. . En cuanto a los soldados, se incluyen al final las características medias de estos valientes mercenarios.

Sin embargo, los defensores de la actual línea dinástica tienen en su haber un escrito rescatado de la sabiduría musulmana, antes de que los moros fueran invitados a salir de la península.

El escrito, acompañado por la imagen de una mujer amansando al unicornio, cuenta la historia de un antiguo Emir árabe, al que la dicha de Alá privó del placer de las mujeres. El infeliz trabajó día y noche durante años con multitud de ingredientes, en busca de la fórmula que devolviera el vigor a sus debilitadas facultades. Cuenta ese mismo papiro como una noche, desesperado al ver cómo la vejez empezaba a apoderarse de sus muchas mujeres, todas ellas estériles a falta de semilla que las fecundara, se le apareció la mítica criatura en los jardines de palacio.

El noble musulmán, sorprendido por la visita inesperada de la augusta criatura, no pudo reaccionar ante la virilidad demostrada por el animal, quedándose petrificado por su imponente contemplación. La bestia, encabritada y apunto de embestir al árabe se vio de pronto amansada ante la llegada a los jardines de una de las mujeres del Emir, cuya belleza y juventud, mezcladas con la

sangre real recibida en sus nupcias, la hacían un antídoto natural para la bravura del mítico ecuestre. Así, el unicornio se doblegó bajando la cabeza y dejando acercarse al musulmán, cuya inspiración, atribuida al propio Alá en el escrito, le hizo arrancar de cuajo el cuerno, cayendo muerto en ese mismo instante el animal. Con la fórmula adscrita al papiro y unas limaduras del potente asta del unicornio, salvo su linaje y la honra de su familia.

A partir de esta historia, que le será narrada al grupo por el goliardo (ya sea PJ o PnJ, si se trata de un jugador, deberá de jugarse primero una escena en la que su maestro se la narre a él), los PJs iniciarán su viaje.

En el mapa se presentan varias escalas durante el camino, si bien se pueden introducir nuevos puntos de inflexión en el viaje, aprovechando tanto las criaturas propuestas en el bestiario de Aquelarre, como las elucubradas por la imaginación del propio máster.

Como narrar aquí todo lo acontecido durante una campaña que puede prolongarse durante meses (y quizás más) me parece una tarea infructuosa y más propia de gente que cobrara por ello, me remito al final de la historia, cuando los PJs se encuentren ya en Tomboctú, lugar en que un servidor se permite alojar a la legendaria criatura.

Cogiendo al unicornio por el cuerno

Suponemos que tus PJs ya han llegado y que se encuentran frente al unicornio. La muchacha sigue intacta (quizás no así su "pureza") y ha llegado el momento de dar con el bicho de marras. Para tu partida convendría que el unicornio se hallara en las lejanas tierras de Tomboctú, y que fuera allí donde, hospedados en alguna cabaña indígena, o quizás en un refugio

improvisado en mitad de lo desconocido, aguardaran a la espera del legendario animal.

Quizás los personajes que han llegado a este punto no sean los que habían comenzado en un principio, aunque en el caso de que hayas introducido a un ladrón en el grupo, tal y como se explicó al principio, es posible que las amistades labradas a lo largo de las muchas aventuras vividas provoquen que la infeliz tarea del desdichado resulte desmedida. Tanto si es así y se le comunica al ladrón su original cometido, como si se le prepara para la tarea asignada, el unicornio acudirá en la primera noche que los PJs pasen en Tomboctú.

<<Cae la noche, y el cielo estrellado que cubre la paradisíaca tierra de África os inunda como un dibujo celestial. La luna llena parece enorme desde la explanada en que os encontráis y arranca brillos plateados de vuestras armas oxidadas. En plena noche sólo se oye hablar al crepitar de la hoguera y la continua caída del agua en una pequeña cascada cercana. Parece que los animales de Tomboctú han hecho votos de silencio y toda la naturaleza descansa con el susurro del agua hasta que...>>

Los PJs se encontrarán haciendo guardias. No estarán muy seguros de cuándo aparecerá el animal portador del anhelado cuerno, aunque sí suponen que la dama que les acompaña puede emitir algún tipo de aroma que le provoque atracción.

Si en los pueblos cercanos se han encontrado con algunos indígenas, conviene que les hayan comunicado que muchas mujeres no se atreven a andar solas en la noche por la leyenda existente sobre una fiera salvaje que acecha a las inconscientes que se sumergen en su reino de oscuridad.

Los indígenas pueden explicarles también que la osada bestia no solo las arremete con una afilada garra, que también podría ser un cuerno, sino que viola a las mujeres, que aparecen muertas a la mañana siguiente. Por supuesto, y aunque este acto de salvajismo zoológico pueda parecer exagerado, el unicornio no se dedica a violar muchachas... tampoco es cuestión de restar honorabilidad a la criatura, pero si es cierto que en el mundo de Aquelarre son muchas las criaturas que acechan deseosas de un pequeño capricho carnal. Decisión del DJ decidir si los PJs tendrán encuentros con alguna de las muchas criaturas que pueblan los bestiarios de la obra de Ricard Ibáñez.

Pero en este caso, decimos que los PJs están ya lo suficientemente escarmentados como para organizar guardias en la noche, y es posible que estén recordando viejas hazañas junto a la quejumbrosa hoguera. Es posible incluso también que la muchacha esté despierta, en caso de no estarlo – y de tratarse también de un personaje jugador- soñará que se encuentra sola junto a la cascada que mana junto al campamento. Soñará también que escucha un canto dulce cuya procedencia no podrá distinguir, y mucho menos podrá discernir si la voz celestial



que escucha proviene de un hombre o de una mujer. Tan solo sabrá que los cantos que acuden a su oído provienen de debajo del agua de la cascada, y no tardará en darse cuenta de que está despierta cuando sumerja la mano en las aguas de la cascada. Por su parte, los guardias que podían estar custodiando la puerta de la dama, no la habrán visto salir y seguirán con su conversación o quizás absortos en la estampida que de pronto comienza a bañar el cielo con una lluvia de estrellas.

La dama, como movida por un reflejo involuntario, se llevará el agua a la oreja,

UNICORNIO

FUE	45	Altura: 3'75
AGI	30	Peso: 1000 kilos
RES	40	Armadura Natural:
PER	25	- Su piel es dura como el cuero curtido (3)
RR	0%	Armas:
IRR	150%	- Cuerno 80% (5d10+3)
		- Coz 75% (3d10+3)
		Competencias:
		- Otear 75%
		- Correr 100%
		- Saltar 95%

SOLDADOS/MERCENARIOS/PIRATAS

FUE	15/12/16	Altura: variable
AGI	15/10/18	Peso: variable
HAB	10/13/15	Armadura: variable
RES	15/10/10	Armas: variables
PER	10/12/15	Competencias:
COM	10/5/5	(arma) 0%/40%/50%
CUL	5/5/5	Otear 0%/35%/60%
RR	50%	Correr 0%/35%/30%
IRR	50%	Saltar 25%/30%/40%
		Esquivar 5%/30%/30%
		Escond. 30%/45%/20%

para poder escuchar más nítidamente el sonido que sospecha proviene del corazón mismo de la cascada. En ese momento, dama y guardias serán sorprendidos por un relincho estruendoso que, con el eco de un trueno, alertará a todo el campamento (o al pueblo en que se hayan, según proceda). Si la dama se da la vuelta se encontrará con un portentoso caballo en posición rampante, que por su tamaño y vigor, no parece sino salido de la misma bóveda celestial que acaba de poner fin a su espectáculo de estrellas en movimiento. Sin tener tiempo siquiera de pedir auxilio el caballo la derribará, cayendo ésta al estanque sin recibir daño alguno pero quedando inconsciente.

Aquí será donde los valientes tendrán que conquistar su destino desafiando a la criatura, que, como ro, mide más de tres metros y pesa aproximadamente una tonelada. Por su puesto, en lo alto de su robusta frente surgirá un cuerno afilado como una espada (y no menor que una) y brillante como la luna blanca que será el único testigo, para años posteriores, del combate. Aquí es donde los PJs tendrán que, por un lado salvar a la dama que después de caer al agua no parece salir a flote y por otro, enfrentarse al unicornio. Una vez éste sea vencido, si es lo es, los PJs podrán arrancar el cuerno que dejará de brillar tan pronto sea despojado del animal, que pasará a convertirse en un caballo normal.

Una última medida, si el DJ considera que sus personajes son demasiado poderosos para esta simple criatura, sería hacer que en ese mismo momento los secuaces de Eduardo surgieran en ese momento para intentar capturar a la bestia. Todo queda a discreción del narrador.

SErgio LLAMAS

sergiollamas@terra.es