

Algaida de Mandrás

por Lorena Rela

Existe una leyenda acerca del pueblo llamado Algaida de Mandrás. En realidad hubo dos pueblos con ese nombre. El más antiguo fue fundado por una extraña comunidad compuesta sólo por mujeres y niños. El lugar donde se instalaron era un páramo, pero con gran esfuerzo lograron que, al cabo de medio siglo, creciera un frondoso y fresco bosque. Tenía doscientos años de antigüedad cuando fue arrasado por una alianza de hombres de los tres pueblos más cercanos, que acusaban a las mujeres de ser las responsables, con sus brujerías, de que sus niños desaparecieran y de que sus adultos murieran inexplicablemente. Del pueblo no quedó nada, salvo un claro que nunca fue cubierto por el bosque, como si respetara a sus creadores, y el nombre del pueblo grabado en el tronco de un árbol. El más nuevo de los pueblos aún existe y recién va por la tercera generación de pobladores. Su fundación fue accidental y estuvo a cargo de unas quince personas desterradas de sus pueblos por tener alguna rara peste. Vagaron por los campos buscando cobijo en alguna aldea, pero en ningún lado fueron recibidos. Una tarde los sorprendió una tormenta que oscureció todo el cielo haciéndolos perder el rumbo. Buscaron abrigo en un bosque y durmieron bajo las ramas de los añosos árboles, que paraban el viento y la lluvia. Por la mañana todo había pasado. Al buscar la salida llegaron al claro donde había estado Algaida de Mandrás y lo encontraron perfecto para fundar su aldea. Alguien leyó el grabado del árbol y propuso ese nombre para el pueblo, de modo que fue rebautizado. Algunos murieron por la enfermedad que traían, pero la mayoría sanó.

Y así viven hoy, felices...

Advertencia: Si no sois Director de Juego o no pensáis dirigir esta aventura, no sigas leyendo. Una vez que conozcas la historia, perderá toda gracia jugarla.

La aventura

Recomiendo esta aventura para cuatro personas y no más, ya que de otro modo se perdería la intención de que sea una historia de investigación e intriga. Los PJ pueden tener cualquier profesión y no es necesario que se conozcan, ni que se encuentren cerca uno del otro. Antes que nada, debo contar lo que casi nadie sabe de Algaida de Mandrás: aquella comunidad de mujeres era un grupo de brujas muy sabias, que eligieron un lugar donde poder cultivar un bosque de mandrágoras (hombres-árbol). Para ello fertilizaron aquel páramo con semen de ahorcados que desenterraban en los pueblos cercanos, y poco a poco fueron creciendo. Los pichones de mandrágora se parecen mucho a los bebés de los hombres, y las brujas se encargaban de cambiarlos por los bebés que iban naciendo en los pueblos vecinos para que se alimentaran de la sangre de sus padres adoptivos humanos. Una vez que estos morían de debilidad, escapaban al bosque. Nadie podía explicar de qué morían, ya que las mandrágoras beben la sangre a través de los poros sin dejar m arcas. Los bebés verdaderos los ofrecían las brujas en sacrificios o los usaban para sus pócimas.

Cuando el pueblo fue destruido, las brujas fueron liquidadas, pero el bosque siguió vivo. Ahora que han pasado generaciones suficientes para que haya varias parejas jóvenes en el nuevo pueblo, las mandrágoras del bosque empezaron a reemplazar sus pichones por los bebés. Hasta ahora lo han hecho con cuatro, uno de los cuales ya ha huido al bosque. Los pobladores encontraron a la pareja de padres muerta y no encontraron al hijo (ahora ya de dos años). Sospecharon de alguna enfermedad contagiosa, e incendiaron la casa. Supusieron que el niño había salido de la casa durante la noche y se había perdido en el bosque. No salieron a buscarlo por miedo de que estuviera contagiado de la misma enfermedad de los padres (y vaya, si lo estaba!).

Todos los PJs serán sorprendidos (o no, según qué tan atentos se encuentren), en alguna calle oscura, por unos [tipos con capucha](#) cuya intención será desmayarlos y secuestrarlos. Atacan a razón de tres por cabeza, con garrotes.

Si los fanáticos logran reducir a los PJs, estos despertarán, todos juntos, en el sótano de algún edificio grande (castillo, iglesia), encadenados, rodeados de algunos de los tipejos de capucha. Ni bien despierten, se irán por unos minutos y volverán con uno al que se le ve la cara, con toda la pinta de [jefe](#). Éste les dirá que han sido acusados de tener negocios con el Demonio y que merecen la muerte por ello. (Por esta razón es interesante que los PJs hayan tenido alguna experiencia comprometedoramente anteriormente, como haber recibido de alguien un objeto maldito, como un relicario, anillo, pero sin saber qué es, o haberse tomado unas copas con un borracho que delirara con que se puede llegar a Oriente por Occidente. Aunque esto no es imprescindible, ya que en la condición en que están los PJs, los pueden liquidar sin más pruebas que la acusación.)

Sin embargo les ofrece un trato: se ha enterado de que en un pueblo llamado Algaida de Mandrás hubo muertes y desapariciones vinculadas con criaturas demoníacas. No sabe más que eso, que le ha llegado por rumores, y desea que se revele el misterio sin arriesgar la vida de sus hombres. Si los PJs viven y traen la información, quedan libres. Si no aceptan el trato, mueren ya.

Antes de dejar ir a los PJs (es obvio que aceptaron, por lo menos de la boca para afuera), marcan a cada uno en la palma de la mano izquierda con un símbolo que ellos no conocen usando un hierro caliente. No se desmayarán los que superen una tirada de RES x 4. Les dirán que esa marca es para poder identificarlos si escapan. Si lo hacen, serán recapturados igual que la primera vez, sin una chance de salir vivos.

Luego de entender todo y llegar a un acuerdo (el tipo les dará unos minutos a solas, pero sin desatarlos), se acercará a cada uno un tipo con una cajita abierta. Dentro hay unos polvos somníferos que echarán a las narices de cada uno de los PJs. Una tirada de RES superada dirá quiénes quedan despiertos, y si son lo suficientemente piolas para hacerse los dormidos

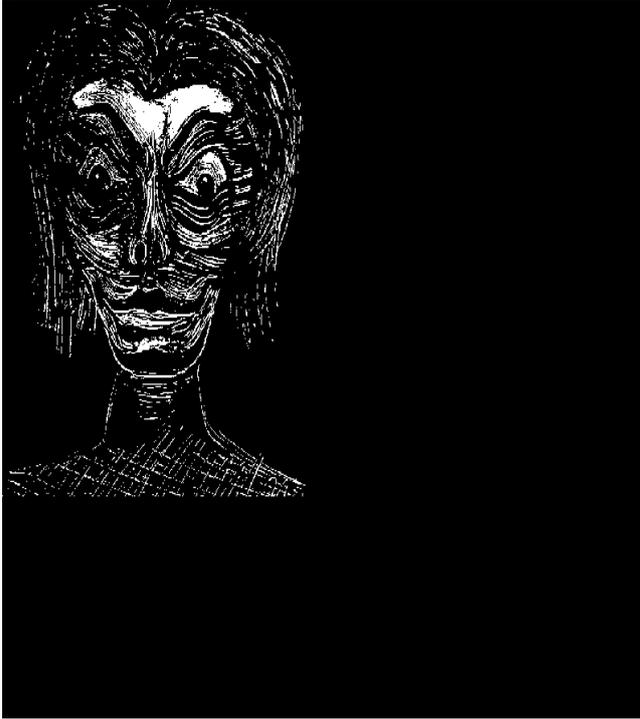


podrán darse cuenta de algunas cosas. Los sacan del lugar por pasillos subterráneos hasta un callejón repleto de fruta podrida donde espera una carreta. Los cargan en ella y los cubren con un poco de paja y trapos. Primero se escucha ruido de mercado; mucho ruido, de ciudad importante. Luego deja de haberlo: han salido de la ciudad. Al parecer, el camino es llano. Durante el camino, les tirarán más polvos cuatro veces. Si resisten, los que ya estaban despiertos, todas las veces, notarán que han viajado dos días. Es de noche cuando los dejan apoyados en árboles y se van por la mañana despertarán y verán que les han dejado provisiones, algo de dinero, una espada corta para cada uno, y algo para encender fuego. Hay también un pequeño mapa donde se señala la ubicación del pueblo con respecto a un río. (no está señalada la posición de ellos, de modo que deberán hallar el pueblo según el ruido del agua que corre, y la posición del sol.) Camino al pueblo, quizá puedan ver entre los árboles (superando una tirada en Escuchar y otra en Otear) a una niña desnuda, de piel muy curtida, pelo bastante pajoso de color sucio, que correrá ni bien los vea y desaparecerá mágicamente detrás de un árbol (evidentemente, un pichón de mandrágora, aunque los PJs no lo sabrán). Además, mientras caminan, sentirán como que los árboles se vuelcan sobre ellos, que se mecen siguiendo sus pasos, y que... los miran...? sí...

Algaida de Mandrás

Al llegar al pueblo verán la casa quemada, la que está más a las afueras. La aldea tiene unas diez casas; hay una calle con un pequeño mercado donde podrán conseguir fruta, algún chorizo seco, huevos, alguna ropa y elixires para la protección contra enfermedades, para hacerse más fuerte y mejor con las mujeres (cuestan una moneda de plata y que quede claro que su única función es la de ser un excelente laxante). Cerca de la feria, a una tres casas de distancia, hay una capilla.

Debido al destierro que debieron sufrir los fundadores del pueblo, son bastante secos con la gente que llega de afuera, que no es mucha, pero si se muestran amables podrán conseguir cobijo en alguna casa o en la capilla, ya que no hay posada. Deberán tener un buen verso para mantener la confianza de la gente. Si les dicen la verdadera razón, se morirán de risa y no pararán de burlarse, pero los atenderán bien. El vendedor de longanizas y sopresatas se mostrará muy amable, tal vez demasiado dulce al hablar. Su nombre es Felipe Malandar, tipo pálido y flacucho. Sin embargo, parece que la energía le da para hablar sin parar. Contará sobre su familia: sus mujer, Bernardina, y su hija, Felipa, por la que se le cae la baba. Puede que los invite con unos tragos en su casa, al atardecer, cuando levanta su puesto. Estará muy afligido por no poder acogerlos en su casa por falta de espacio. Felipa, ciertamente, es una niña muy inteligente y vivaracha, enorme para su edad, dos años. Es lógico que su padre esté derretido por ella.



Si preguntan por la casa quemada, la gente les dirá todo lo que piensa al respecto, excepto [el cura de la capilla](#) (que todo el pueblo piensa que está un poco loco), que les dirá que lo que está pasando es el destino de l pueblo y que deben irse, que él también se irá en un par de días. Slam! cierra la puerta. Ya es tarde. El cura esta decrepito, casi 65 años. Cuando fue el incendio del antiguo Algaida de Mandrás él tenía diez años y fue detrás de los hombres para ver qué ocurría. Sabe que las brujas tenían un vínculo especial con el bosque, porque protegían los árboles con su cuerpo aquel día. Preferían morir. Pero sólo él se dio cuenta de esto. Cree que el bosque aún está maldito y que es el culpable de lo que

pasa, aunque no sabe cómo. Pasarán la noche en el pueblo, en algún establo que les hayan acomodado para ello. Una tirada en Escuchar superada, a la mitad de la noche, les hará notar que alguien corretea por detrás de la pared del establo. Si se asoman y superan una tirada en Otear verán de nuevo una chiquilla parecida a la del bosque, que al verlos correrá como el Diabolo (literalmente) y desaparecerá rumbo al bosque. A la mañana siguiente los despierta un revuelo de voces, gritos, corridas: - El Feli y la Berna han muerto, por Dios! Qué ha pasado?! Cuando se levantan, están cargando en una carreta un par de fiambres. Están completamente blancos. Si alguien sabe algo de Medicina, sabrá que no les queda una gota de sangre. La gente del pueblo que haya entrado a la casa, dirá que no pueden encontrar a Felipilla, la hija de ambos. (por supuesto, es la que huía al bosque durante la noche). Hay un par de lugares a los que pueden ir:

La capilla

El cura está muy nervioso preparando sus cosas para irse. Les costará convencerlo de que se quede a ayudarlos. Depende de qué tan bien lo hagan (con una tirada en Elocuencia, aunque es preferible que antes hagan un intento sin usar los dados) ,pueden pasar tres cosas: que el cura se vaya sin oír sus súplicas (no pasar la tirada), que les deje un libro de leyendas que tal vez les sirva (pasar la tirada), o que se quede para contarles lo que él cree que sucede (crítico). Si hacen que se quede, contará su historia. Si les da el libro (un diario personal con muchos datos recopilados de todo un poco), ésta figurará contada en él, pero deberán encontrarla y entenderla (una tirada en Buscar para obtener la página, y el entenderla corre por cuenta de los jugadores). No hay mención de las mandrágoras en esta página, pero sí en otra, como algo independiente. Aconsejo contarles dos o tres leyendas además de la página con la historia del viejo y del pueblo: la de las mandrágoras y cómo crían a sus pichones, y por ejemplo, la de los Baharis y la

del lobo de Santiago (ver bestiario en el libro básico), y que ellos encuentren alguna relación, si se dan cuenta.

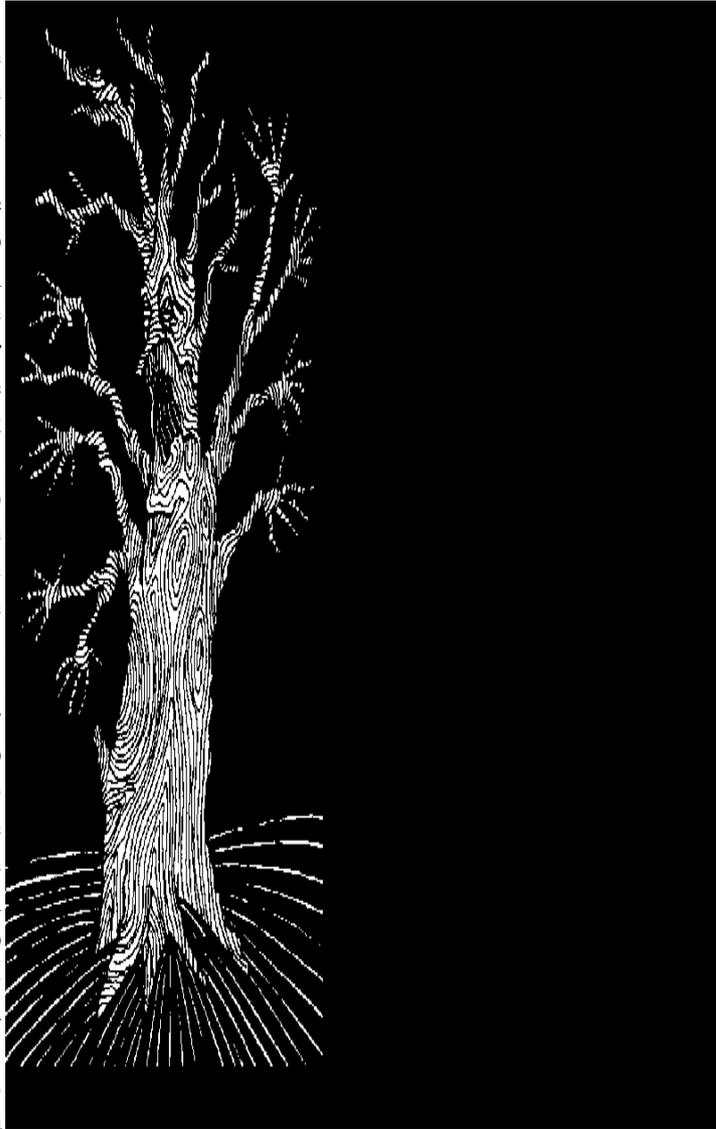
El bosque

Si deciden ir por aquí, deberán internarse bastante para poder ver de nuevo a una chiquilla de pelo pajoso. Esta vez verán que se interna en un agujero de un árbol hueco y, si son bastante rápidos, podrán evitar que se éste cierre (superando una tirada en AGI x 3). También podrán entrar. Si fueron silenciosos y la chica no los vio, tendrán la posibilidad de recorrer un poco las cuevas subterráneas donde viven las [mandrágoras](#) cuando aún no tomaron su forma completa de árboles. Verán algunas en grupos. Harán una tirada en Discreción; si por lo menos uno no la pasa, delatará a todo el grupo y las bichas más viejas (las de piel más gruesa, de más protección) se les tirarán encima (las mandrágoras son carnívoras). No hay nada demasiado interesante abajo, salvo algunos huesos tiernitos y chiquitos. Las mandrágoras son muy groseras y es prácticamente imposible que cuatro hombres solos venzan a un ejército de ellas. La única manera de salir vivo de ésta es escabullirse sin hacer ruido cuando todavía no los han visto, e incendiar las cuevas y el bosque...O tratar de hacerlo cuando ya los han visto. Las bichas arden con mucha facilidad y, mientras están incendiándose, pierden toda su protección por la corteza. Si logran salir, quizá quieran pasar por el pueblo y contar lo que ocurre. Si no lo hacen, las mandrágoras en llamas entrarán y lo quemarán todo.

El final

Cuando se alejen de la zona unos cuantos kilómetros y se encuentren solos, aparecerán unos jinetes encapuchados que los invitarán a seguir viaje con ellos (más amablemente que la vez anterior). Si no quieren ir, los dejarán diciendo que se han portado muy bien y que agradecen los servicios (evidentemente sabían perfectamente lo que pasaba en Algaida de Mandrás). Darán vuelta sus caballos y se irán con grandes risotadas. Si van, los conducirán esta vez a una entrada oculta hacia el sótano de un castillo cercano, donde se encontrarán con el chief. Éste los invitará a formar parte de su legión de fanáticos, diciendo que merecen el honor. Si aceptan, los llevarán a una sala donde los vestirán en una ceremonia con las túnicas de capucha, y les aplicarán un ungüento sobre la quemadura de la mano para borrar la marca que les habían hecho. Si no aceptan, esa marca quedará para siempre, pero les dará una buena recompensa (200 monedas de plata para repartir entre todos: a sacarse los ojos!) y agradecerá. En los PJs no quedará más rastro de esta historia más que un profundo asco hacia las ensaladas...y quizás la mano marcada...

Diario del cura de Algaida de Mandrás Noche oscura et Selene enorme su luz derramava sobre la terra. Recordóme el bullicio que padre facía por trovar lo que le era menester. Maguer esto haber oído, permanecí en el lecho por mayor folgura, que non crebderes que habría temor del enemigo. Et yo vos digo que cuidé de que non fiziese algunt ruido que el homne, mi padre, notáelo. Mas entreabrí un ojo desde el mollido lecho et víle salir de la morada et ayuntarse con una muy grant turba de palos y antorchas munidos. Qué podría yo facer?. Semejábame que daño y pesar les podría acometer et cuitado de mí salí tras dellos, empero hube temor de facerles fastidio e la oscura noche estorcíome de sus miradas. Así andudieron lueñe fasta ermar el caserío, do aína ayuntáronse otros dellos de villas aledañas e formaron una muy grant cantidad. Anduvieron, et yo magera que a ciegas andude, non supe en verdat fasta



dó. Mas sin dubda detuvímonos frente a Algaida de Mandrás. Et otrosí vos digo que entonces demandó un religioso que se sinaran et sin roído et en poridat mundificaran con fuego la aldea. Priado el fuego abrasó las chozas. Asoras en verdat vos digo lo que non crebderes, enfestáronse mesnadas de mulleres en llamas, carpíanse como alimañas y maldecíannos.

Et yo, cuitado, aquedado, sin otro acorro nin otro refugio sinon Dios víde aquestas otras mulieres tan blancas como la luz de la luna que salieran e cobijaran con el corpo e los brazos plenas de ira e furor algunos arbores que tartaleaban. Et yo vos digo que hobe de membrar, sin piadat, aqeste poblado estroído, fedroso, lazdrado, e sope en poridat que estudo en malvestad. Et aqeste bosque fizo pleito con Belzebuth. Et yo otrosí sufrí lo que sufrí por la grant venganza que hobimos de nuestros enemigos e que nos veno dello.

FICHAS DE LOS PNJ's ENCAPUCHADOS FUE 18 PER 10 RR 75%

AGI 17 COM 11 IRR 25%

HAB 18 CUL 11

RES 15

Armadura: prot 8 (cuerpo)

prot 5 (cabeza)

Armas: Garrote 60% - Daño: 1D6 + 1D4

Competencias: Cabalgar 60% - Esquivar 40% - Tortura 58%

[Volver al texto.](#)

CHIEF

FUE 10 PER 19 RR 80%

AGI 11 COM 16 IRR 20%

HAB 11 CUL 19

RES 14

Armas: Daga 36% - Daño: 2D3

Competencias: Elocuencia 44% - Psicología 34% - Tortura 26%

[Volver al texto.](#)

CURA

FUE 7 PER 20 RR 10%

AGI 9 COM 20 IRR 90%

HAB 10 CUL 20

RES 14

Competencias: Discreción 24% - Medicina 31% - Con. Mágico 45%

[Volver al texto.](#)

MANDRÁGORAS

FUE 44 PER 15 RR 0%

AGI 3 COM 2 IRR 200%

HAB 5 CUL 5

RES 45

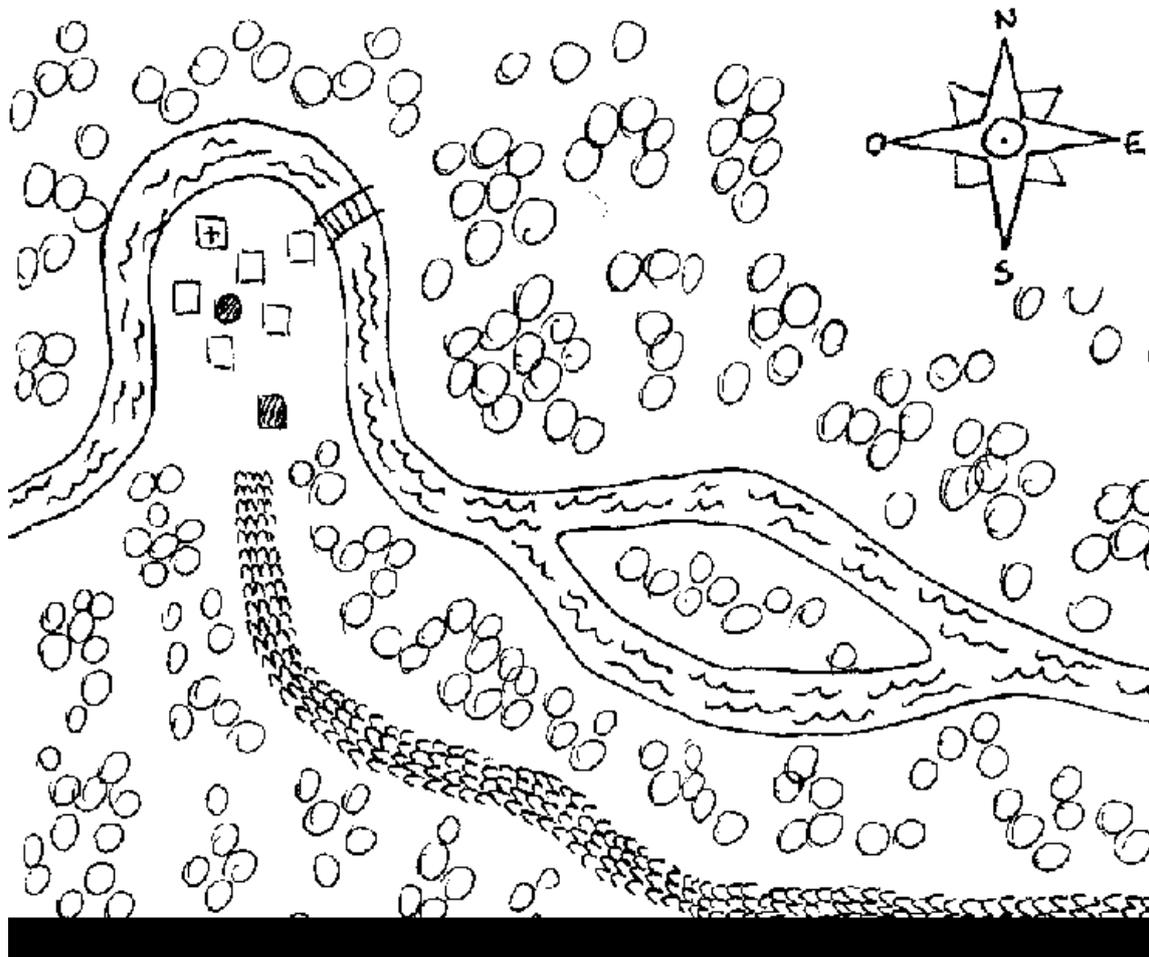
Armas: Ramas (golpe) 25% - Daño: 1D8 + 6D6

(un ataque por rama por asalto)

Competencias: Con. Vegetal 98%

Poder especial: Se desmaya a RES 0 y muere.

[Volver al texto.](#)



El dibujo de la mandrágora que aparece en este módulo pertenece al libro del juego de rol de Aquelarre. Los otros son obra de Alejandro Gimena.