

# La font de la Jana

*Aventura para Aquelarre emplazada en la noche de San Juan y pensada para un solo jugador, aunque puede ser fácilmente ampliable a varios, donde la suerte y la fortuna podrán acompañarle o sumirle en una perdición eterna.*

*Autor: [elguardiandelosarcanos.blogspot.com](http://elguardiandelosarcanos.blogspot.com)*



Esta aventura está inspirada en la leyenda de la “Joanaina”, una hada del agua, una diosa de las fuentes (Ars Maléfica 58) que concede deseos durante la noche de San Juan, la madrugada del 23 a 24 de junio. El requisito es que se cargue con ella, sin darse la vuelta hasta su fuente, la *Font de la Jana*, sin volverse para verla en ningún momento, pues se trata de un ser del mundo feérico. Estamos ante una leyenda localizada en Teulada, Alicante, aunque puedes adaptarla al lugar que más te plazca. Lo interesante de esta aventura es mostrar un aspecto diferente al que todo el mundo presupone. No solo el fuego es característico de esta noche, el agua también adquiere propiedades mágicas y muchos son sus poderes para quien sepa buscarlos.

## Resumen de la aventura

El jugador/es llegará a un pequeño pueblo en la víspera de la noche de San Juan, encontrándose con una pequeña niña acosada por un bandido. Al defenderla se mostrará agradecida prometiendo llevarle ante su madre que le recompensará. En su camino hacia la fuente, a la que le lleva la niña, múltiples sucesos entre el mundo real y el irreal tratarán de retrasarle y alejarle del camino a la fuente. Si consigue superar las pruebas y ser firme en su determinación alcanzando su destino antes del

amanecer, el agua potenciada con las energías mágicas de tal día, le otorgará un justo premio.

## Un encuentro propicio

Como ya he mencionado antes, la localización de la aventura es indiferente, sitúala donde mejor se ajuste a tu campaña. El personaje, agotado y cubierto por el polvo del camino llega a una perdida y remota aldea que no conoce ni de la cuál jamás había llegado conocimiento a sus pobres entendederas. Es la noche del 23 de junio, y el sol comienza a desaparecer por el horizonte. No queda más que buscar un lugar de descanso apropiado para su exangüe bolsillo y curar las ampollas que cubren sus doloridos pies. Pero hete aquí que una desdichada zagala, que cargada con su cesta, intentando vender algunos niscalos que hubiere recogido durante el día, se encuentra amenazada por un gigantesco bruto que con grandes aspavientos de ambos brazos duras palabras la dirige.

---

*Maldita seas y maldita sea tu estampa. Que lo que me debes algún día habré de cobrarme y no seré tan tonto como para que vuelvas a engañarme*

---

Parece fuera de sí, aunque no llegará a tocar a la niña. Cuando el jugador se le acerque podrá ver su expresión cargada de ira, y la furia que pone en tensión todo su cuerpo. No es más que un

## Aquelarre: La font de la Jana

pueblerino cualquiera, aunque parece curtido y experimentado. No lleva ningún arma y en cuanto note otra presencia se dará la vuelta y marchará, murmurando entre dientes y maldiciendo. Desde luego su léxico es rico en improprios.

La muchacha se mostrará agradecida y dedicará a su “salvador” una amplia y cálida sonrisa. Se llama Jana y es una pequeña de grandes hoyuelos y ojos claros, con un alborotado cabello moreno y las ropas sucias con tierra seca. Porta una cesta llena de niscalos que vende por unas pocas monedas. Se muestra asustada y se pegará al jugador, afirmando que ese bruto la asustado. Que no sabe a qué se refería, pues ella solo ofrece lo que recoge de la tierra con sus propias manos. Un loco, nada más. Encantada con su “rescatador” se ofrece a mostrarle el pueblo y a presentarle a su madre, que seguro que lo acogerá en su hogar por esta noche.

**Addenda:** El niscal o rovellón es un tipo de seta que se recoge de octubre a diciembre, especialmente cuando las lluvias han sido generosas en verano, algo que solo debería notar el personaje con una tirada de conocimiento vegetal. Si le pregunta que de donde los ha sacado, se encoge de hombros y dice que siempre hay por estas tierras.

El pueblo es pequeño aunque rebosa de actividad, todo el mundo se prepara para festejar la fecha y varias parrillas se preparan en la plaza para cocinar sabrosos manjares. La gente baila y se ríe, y con gran confianza piden al jugador que se una. Le ofrecen panes con chorizos que de tanto gordo rebosan y le emplazan a jugar partidas de cartas o de dados

que animan con pequeñas apuestas. Incluso alguna mujer de conducta casquivana placeres y goces con cierta desvergüenza ofrece, a la par que una mano desliza hacia lugares poco frecuentados últimamente. Mientras la niña, agarrada de su brazo le insiste en unirse a su madre, que de seguro algo que ofrecer tendrá. Si el personaje se deja llevar por la algarabía y la fiesta, por la mañana se despertará algo desorientado en medio del pueblo, sin lograr que nadie consiga darle noticias de la niña, la cual los oriundos creían iba con él. Consigue así librarse de la trampa del camino, pero habrá perdido la oportunidad de conseguir su recompensa.

## La búsqueda de la Jana

La pequeña no encuentra a su madre y comenta que debe encontrarse en la fuente donde abrevan los animales, que se halla situada a las afueras, atravesando por el camino que cruza los huertos y sembrados hasta el pinar que cubre una ladera cercana.

La zagala se muestra preocupada por la tardanza de su madre e insta en ir a su encuentro, no fuera que algo la hubiese pasado. Que si se la encuentra seguro que algo tendrá que ofrecer, siendo de naturaleza generosa para con quien tan bien se comporta. Es oriunda de estas tierras y conoce de los grandes tesoros que muy pocos conocen.

Esta es la última oportunidad para el jugador de librarse del hechizo de la ninfa, si acepta ir con la pequeña a la fuente solo tiene dos salidas, el triunfo o la prisión eterna.

## El inicio del camino

La hogueras quedan atrás. Nada mas partir del pueblo, saldrá a su encuentro el bruto que amenazaba a la pequeña al inicio de la noche.

## Aquelarre: La font de la Jana

Esta vez no se va a conformar solo con escupir palabras e insultos, su porte denota la furia que lo domina. Porta en su mano un garrote de buen tamaño y sus ojos inyectados en sangre claman violencia. No se puede razonar con él y no se dignará a hablar con nadie que no sea la niña.

---

*Basta de juegos y de chanzas. No más palabras. Mi paciencia tiene un límite y lo has sobrepasado. Obtendré lo que me merezco o saciaré mi ira con tu vida.*

---

Dicho lo dicho se lanza a por la niña blandiendo su arma y no se detendrá ni atenderá a palabras. Solo el aventurero puede cruzarse en su camino hacia la pequeña, y ha de ser detenido. Peleará con una rabia animal y no parará hasta quedar reducido a 0 puntos de vida. Por más que se le ataque con una arma de filo o punzante, no sangrará, aunque no se lo digas salvo que el jugador expresamente busque algo raro en su adversario.

Una vez derrotado, la nena no le dejará tiempo para recobrase o buscar algo. Se encuentra tirada en el suelo, llorando y quejándose de su tobillo. Ante el susto por lo visto se ha caído hecho daño, entre sollozos pide que la lleven con su madre. A partir de ahora deberá ser llevada a caballito. Si se la dejase en el suelo, o se diera la vuelta, volveremos al comienzo del camino, repitiendo los mismos encuentros una y otra vez, sin importar que nos dirijamos de vuelta al pueblo o de camino a la fuente. Estamos en la espiral de la Jana, y ya no se puede abandonar.

Eso es lo que le ocurrió al pobre desgraciado con el que se ha peleado. Nada más que un simple bandido, que atraído por la *joanaina*, en una figura más adulta y atractiva, accedió a acompañarla pensando en violentarla arropado por las sombras de la noche. Desde entonces se

encuentra encarcelado en el bucle de una noche que no se acaba y se repite sin fin.

Si estamos jugando la aventura con varios personajes, iguala el número de bandidos con los que se enfrenten, y juega de manera separada con los que opten por actuar de forma distinta. Cada uno deberá volver al inicio del camino encontrándose con una representación *ad hoc* de la niña. Si alguno resulta muerto en su enfrentamiento pasará a formar parte del grupo de atrapados para la eternidad en esta charada.

## La lavandera

Desde este momento la niña se duerme y no vuelve a hablar, cualquier intento de comunicación por parte del jugador solo recibirá el silencio o un pequeño murmullo de duermevela diciendo: *mama, donde está mi mama*. Mientras carga con la pequeña a su espalda, tratando de buscar donde poner el pie en una noche donde la luna es generosa en su iluminación, llega a la orilla de un pequeña arroyo donde una mujer se encuentra lavando. Sonríe y se dirige alegremente al recién llegado.

---

*¡Qué buena noche ha quedado!, de verdad que se está a gusto a la fresca, ahora que corre el aire. A ver si acabo de una vez de limpiar estas prendas que me voy a perder las hogueras.*

---

Continuará su tarea, sin decir más, salvo algún canto popular en susurro o silbando alguna baladilla típica de la zona.

Si se gasta algún tiempo observando a la lavandera, uno se da cuenta que la cesta de ropa sucia no acaba de vaciarse nunca, así como la cesta de ropa limpia no alcanza a llenarse, sin importar el tiempo que emplee o la cantidad de ropa que pase por sus manos.

## Aquelarre: La font de la Jana

Al marchar por el camino se volverá a este mismo punto, repitiéndolo exactamente igual. A estas alturas el jugador ya debería haber llegado a la conclusión de que algo raro ocurre. Pero está atrapado en la espiral y no puede salir. Cualquier intento realizado sobre la lavandera tendrá los mismos resultados, esta le ignora y continúa con sus tareas. Incluso si se la atacase, moriría traspasada sin defenderse, y al moverse el personaje volvería al inicio del camino. Lo mismo ocurre con la ninfa, está permanecerá dormida sobre la espalda, si se la abandona, volvemos al inicio del camino y repetimos todos los pasos. Si se atacase a la pequeña esta se revelaría en su auténtica forma y condenaría al desdichado por siempre.

Por más que se trate de ir a norte, sur, este u oeste el resultado siempre es el mismo, volvemos una y otra vez al mismo punto del camino en que está la lavandera en la orilla del arroyo enfrascada en su trabajo. Solo queda una salida, seguir adelante. El jugador debe darse cuenta de que está en algún tipo de ilusión, que no es real y que debe ignorar. Cuando te diga que ignora a la mujer y sigue el camino permítele hacer una tirada de Racionalidad, si la supera se habrá dado cuenta de la charada y seguirá su camino pasando al siguiente encuentro. Si la falla vuelve al inicio del camino. Pero se generoso, y si ha pasado tiempo observando a la mujer y se da cuenta del bucle en el que se halla, dale un bono de +15% para superarla.

### La sombra del miedo

La senda continúa y el personaje sigue atrapado en la ilusión de la Jana. A través de los matojos y arbolejos que tratan de arropar el camino sombras acechantes asoman acompañando al viajero. Cada vez mas y mas cerca, mas y mas claras, la figura de una amenaza se hace mas

real entre la tupida vegetación. Describe una forma imposible, que es más bestia que otra cosa y fija sus ojos rojos en el jugador, al que de manera intimidatoria. Ante cualquier ataque en su contra, el que lo realice lo traspasa y vuelve a encontrarse al inicio del camino. Mientras, el aire comienza a vibrar con energía y pequeñas yescas iluminan la noche. La intensidad de las mismas aumenta y prenden los matojos que se arrollan alrededor del paso. El campo y los pinos parecen sumirse en llamas que rugen y crecen en cuestión de un suspiro. Este fuego es tan real como lo piense el jugador, una ilusión que puede tornarse en una grave amenaza

Esta prueba se supera con una tirada de templanza, pero modificada por las acciones del personaje. Si ha ido superando el resto de pruebas y siempre ha mostrado su voluntad por proteger a la pequeña otórgale un bono de +15%. En cambio, cualquier acción que realice ante la sombra, ya sea soltar a la niña, sacar un arma, buscar un atajo, o intentar apagar el fuego, por cada una réstale un -10%.

Si falla la tirada logrará avanzar por el trecho en llamas sufriendo el daño por fuego como si estuviese en una hoguera, pues su temor lo ha convertido en tangible, aunque solo para volver a verse al inicio del camino. Si llegase a sucumbir a las llamas pasaría a formar parte de la ilusión del hada para siempre.

Sin embargo, si logra superar la tirada de templanza, las llamas no afectarán al personaje, que avanzando determinado observará a la temible sombra tornarse cada vez más pequeña, hasta desaparecer completamente.

### La diosa de la fuente

Por fin logra atravesar el pinar que ocupa la colina y consigue alcanzar la fuente que riega la



## Aquelarre: La font de la Jana

naturaleza de los alrededores. No se trata de una fuente majestuosa o de imponente presencia. Un simple caño que sale de la roca, del que fluye un generoso chorro de agua que cae en un largo rectángulo hecho de piedra y adobe, lleno en sus bordes de un musgo de vivo color verdoso.

En este momento la muchacha se despierta y baja de la espalda del jugador avanzando hacia el agua ensimismada. Como si de un sueño se tratase a cada paso que da su piel se vuelve más y más transparente hasta parecer hecha de agua en movimiento. Mostrando su verdadera forma se dirige a su portador de la siguiente manera.

---

*Agradecida estoy por haber encontrado a alguien que hasta aquí me trajese. Y aunque un premio esperases recibir, recuerda que la naturaleza devuelve en la medida que uno mismo se ofrece.*

---

Tras esto se funde con el agua de la fuente y desaparece.

El sentido de las palabras de la *joanaina* está en que toda diosa del lugar que se precie, exige una ofrenda antes de otorgar sus dones. Pero debe ser algún bien que el personaje aprecie y lo haya llevado durante algún tiempo. Si se decide por echar a la fuente simplemente dinero, logrará salir de la espiral, despertando al día siguiente desorientado y libre, pero sin recompensa alguna. Mas si un preciado bien o utensilio, querido y cuya pertenencia retrocediese muy atrás en el tiempo, arrojarle al agua, la Jana agradecida estaría y muchos serían los dones que al personaje otorgare.

## Conclusión

Tras diversos vericuetos el jugador habrá logrado demostrar su bondad al ayudar a una pequeña niña desvalida, su valía al derrotar a un

poderoso enemigo, su determinación al ignorar a la lavandera y seguir por la senda, su templanza al no caer derrotado ante la sombra del miedo, y por último, su generosidad al ofrecer a la diosa de la fuente su bien más preciado. Todo esto se verá premiado por la poderosa hada que lo colmará con 35 puntos de aprendizaje a gastar en competencias de medicina o de conocimiento sobre la naturaleza, según los deseos del personaje. Además, al día siguiente se despertará completamente restablecido de toda herida que sufriese durante la noche, o con anterioridad, fuera la que fuera. En el pueblo nadie conoce a la niña ni a su madre y son incapaces de recordar alguna fuente más allá del pinar. Por más que se esfuerce, jamás logrará volver a encontrarla, y es que en algunas noches se abren puertas a un mundo en el que algunos no creen.

## Dramatis personae

### El bandido

|     |    |             |      |       |        |
|-----|----|-------------|------|-------|--------|
| FUE | 18 | Alt:        | 1,82 | Peso: | 75 kg. |
| AGI | 15 | RR:         | 60%  | IRR:  | 40%    |
| HAB | 16 | Apariencia: | 8    |       |        |
| RES | 15 |             |      |       |        |
| PER | 12 |             |      |       |        |
| COM | 5  |             |      |       |        |
| CUL | 5  |             |      |       |        |

**Armas:** Garrote 75% (1D6+1D4)

Pelea 65% (1D3+1D4)

**Armadura:** Ropa gruesa (Prot. 1)

**Competencias:** Robar 60%, Esconderse 75%, Esquivar 35%

### La diosa de la fuente

Sus estadísticas no son relevantes para el módulo, pero para más información ver Ars Maléfica página 58.

Madrid, 20 de junio de 2015

*Stultus qui legerit eum*

