

Historias secretas: Desembarco en Al-Yazirat

Una aventura para Aquelarre – por orthanc (www.persorol.blogspot.com.es)

Aventura para 1 jugador árabe de profesión Marino, adaptada de "Los Hijos del Sultán", escrito por Diego López, editado por Jesús "Rolero", maquetado por José Francisco Riera e ilustrado por David Sánchez. Esa obra está distribuida por Rolero bajo una licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Introducción para jugadores

El sultán Yusuf I gobierna en el Reino de Granada. La situación política en el reino está bastante revuelta, pues la guerra que se mantiene contra los cristianos ha hecho perder muchas plazas y fortalezas musulmanas. Una de las pérdidas es la ciudad de Al-Yazirat (Algeciras), sitiada desde hace un año, donde algunos nobles leales al sultán resisten a la conquista completa en favor de los cristianos. Su única ruta comercial, de escape y de comunicación es el mar. El PJ está al servicio de Garur ibn-al Tarjel, un noble leal al rey Yusuf (pese a todas las conspiraciones contra él). Garur es el único arif que queda en la ciudad y el que comanda las últimas tropas que defienden Al-Yazirat. El jugador será siervo de Garur, llevará el oficio de marino, y sería conveniente que tuviera un buen porcentaje en el manejo de algún tipo de arma.

I. Un encargo especial

Año para la era cristiana de 1341.

Algeciras. Reino de Granada. Mediodía.

El PJ y un grupo de soldados de la ciudad serán llamados por su amo Garur, hijo de Targul, en la puerta del alcázar de Al-Yazirat. Es mediodía y el ruido de los intentos de asalto por parte de los infieles cristianos habrá dejado al PJ otra noche sin dormir. Una vez en la plaza del alcázar todos formarán junto con el resto de soldados. Garur aún no ha llegado. Es un hombre con mano de hierro y corazón caliente: implacable con el enemigo y justo con los desvalidos. Si supera una tirada de **Escuchar**, el PJ podrá escuchar algún comentario de sus compañeros, tales como "¿qué hacemos aquí?, la ciudad está a punto de caer...". Tras unos minutos de esperas noble arif accederá a la plaza y les hablará con firmeza:

¡Soldados! Los leales al Sultán nos informan desde el reino de los infieles que éstos preparan otra ofensiva inminente contra Al-Yazirat. ¡Vosotros! -dirigiéndose a la mitad de los soldados-, cubrid la puerta de Tarifa, de Xerez y la del Mar. ¡Vosotros! ¡A la defensa del puerto! ¡Tú, tú y tú! -entre los que está el PJ incluido-, ¡venid conmigo!

Seguidamente, el PJ y sus dos compañeros habrán de seguir a Garur por la ciudad. Mientras caminan por las calles podrá divisar el trasiego de vigías y soldados de guardia custodiando murallas, tejados y callejones. Tras detenerse junto a una mezquita, Garur ordenará a los otros dos velar el zoco donde hay un pequeño mercado. Al PJ le ordena seguirle de nuevo.

En pocos segundos, tras volver a caminar, el arif se detendrá al abrigo de un arco de piedra al comienzo de un callejón, y le confesará con discreción que pese al irremediable asedio cristiano a la ciudad no se espera ninguna ofensiva por ahora, y que lo que antes ha comunicado a los soldados es falso. Es normal que el PJ esté sorprendido. Garur asegura que en realidad se respira cierta calma militar, aunque no se sabe por cuánto tiempo. El despliegue de los pocos soldados por la ciudad es en realidad una farsa para ocultar su verdadero propósito:

Quiero que vayas al puerto tú solo. Eres prácticamente el único sirviente en quien confío, pues sospecho que tenemos espías en la ciudad. Recoge allí a mi esposa Maru y a mi hijo y devuélvelos a la alcazaba. Arribarán en una pequeña coca. Vuelven de un viaje de varios días, navegando de incógnito en un barco mercante, y llegarán a media tarde. El sultán me ha llamado a su presencia y sé que sólo bajo tu tutela regresarán seguras. ¡Protégelas!

El jugador tendrá varias horas para visitar la ciudad, o cualquiera de los lugares de la misma. Sería una buena opción que el Director le propusiera adquirir algún producto en el zoco local, hubiera de ser testigo o participe de algún encuentro cotidiano (un robo en ese lugar o sobre los tejados de la ciudad), o bien que pudiera descubrir algún indicio de los supuestos espías que menciona el amo Garur (incluso tal vez atrape alguno antes de perpetrar algún terrible acto o mientras realiza su oficio).

II. Más valioso que el oro y la plata

Cuando el PJ acceda a la zona del puerto por la tarde verá que diversos soldados vigilan la costa sobre los adarves y la barbacana de la puerta del Mar , y también desde la Torre del Espolón, en el extremo opuesto. A pie de muelle también hay algo de presencia militar. Una vez en el lugar podrá divisar que a unas quinientas varas mar adentro se aproxima una pequeña coca hacia la costa. Se trata de una embarcación de un sólo mástil con una única vela cuadrada y dos pequeños castillos a proa y popa. El PJ reconocerá enseguida la coca; claro que, en esos momentos, se dará cuenta de cómo la embarcación comienza a virar inesperadamente a estribor. Una tirada con éxito de **Descubrir** le hará ver que hay un gran trasiego de personas aglomeradas en cubierta. En caso de crítico, podrá otear con claridad movimiento de lucha y algunos hombres del cayendo por la borda mientras la embarcación vira irremediabilmente.

Si el PJ da la voz de alarma los soldados éstos dudarán un momento de lo que ocurre en la embarcación, pero en pocos segundos alertarán al personal de guardia del muelle. Gritarán “¡Tarjinis!” antes de corroborar que el barco está siendo capturado. *Nota para el Director: el modus operandus de los Tarjinis es infiltrarse como comerciantes o viajeros y en mitad de la travesía tomar los navíos (como ha ocurrido con la coca).*

Una tirada de **CUL x3** podrá hacerle saber al PJ que los Tarjinis son piratas meriníes que al igual que los cristianos por tierra, hostigan Al-Yazirat y otras enclaves marítimos en la costa en busca de riqueza (pues son producto de la desestabilización interna del sultanato benimerí, cuyo detonante fue su derrota en la batalla del Salado un año atrás).

La única manera de no perder de vista a la coca donde viaja la familia de Garur es perseguirla con alguna embarcación del puerto. Tal vez el PJ disponga remotamente de un navío, aunque en su defecto hay una galera militar del arif de la ciudad atracada y disponible en el muelle llena de remeros. Para hacerse con ella, una contundente explicación o una tirada de **Mando** a los soldados vigías del puerto será suficiente; en caso contrario, la única manera de que los soldados accedan a perseguir a los asaltantes (pues bastante tienen ya con defender su ciudad) es que el PJ revele la identidad de los valiosos viajeros. En ese caso, las autoridades no dudarán a lanzarse al mar en persecución.

La galera es un formidable navío, pero no especialmente rápida. Con respecto a la coca, su navegación en nudos no es comparable a la misma, y por tanto la persecución se prolongará durante varias horas. Puede que sea el PJ quien lleve la capitanía del barco. Sea así o no, no podrá evitar darse cuenta de que su objetivo se aleja cada vez más y más en dirección este , presumiblemente, hacia la Peña de Tariq (el Peñón de Gibraltar)

III. Los peligros del Estrecho

Está cayendo la noche y a lo lejos comienzan a vislumbrarse los primeros nubarrones de una gran tormenta, densa y fría, seguramente. La fuerza de las olas es litigante y comienza a llover sobre cubierta. Si los soldados de Al-Yazirat que navegan con el PJ no saben ya que la familia del arif va en la coca, comenzarán a preguntarse porqué los Tarjinis atacan a un simple buque mercante (cuando suelen dar golpes más grandes...). En algún momento, en medio del vaivén del oleaje, el PJ y sus acompañantes podrá oír claramente el sonido de una gran fractura, y comenzarán a ver que sube una humareda desde alguna zona inferior de la galera. Pronto se darán cuenta de que está ardiendo en algún camarote o estancia.

Cuando el PJ vaya a ver qué ocurre, con una tirada de **Descubrir** o **Escuchar** podrá percibir a una silueta avanzando por los pasillos interiores, muy cerca de unas grandes lenguas de fuego que invaden el barco. Todos los remeros están en sus puestos, por lo que es extraño que sea uno de ellos. Si ha logrado divisarle, el PJ podrá sorprenderle por la espalda mediante una tirada de **Sigilo**. Verá que se trata de un pirata meriní. Si logra sorprenderle, el PJ tendrá la iniciativa ganada y dos acciones gratuitas en ese primer asalto. *Nota para el Director: el tipo se trata de un asesino Tarjini que, desde la coca raptada, se ha dejado caer al agua en la oscuridad y ha esperado el paso de la galera, asíéndose a ella trepando sigiloso hasta el interior. Luego ha prendido fuego al barco para sabotearlo.*

En el caso de que el PJ no le sorprenda por detrás, la intención del Tarjini será huir, y en el último caso enfrentarse al PJ o al resto de soldados que se encuentre en la galera. En la posible huida, el DJ debería realizar tiradas de correr para perseguido y perseguidor. Si logran capturarlo, con una tirada de **Mando** o incluso de **Tormento** lograrán que revele su identidad y sus intenciones. No obstante, ¡cuidado con las llamas!: los navegantes de las galeras habrán de apagar el fuego de una u otra manera, antes de que el navío se parta en dos...

Una vez superado éste suceso (el fuego no habrá dañado demasiado la estructura de la galera), llegará la noche y la tripulación se encontrará inmersa en un fuerte oleaje desesperante. La lluvia es incesante, y los truenos se suceden iluminados por relámpagos poco alentadores. Más adelante apenas se ve la coca, y el temporal se embravecerá cada vez más. El PJ deberá hacer gala de su oficio y manejar la galera con dos tiradas de **Navegar** contra el clima:

- **Dos éxitos:** la galera se mantendrá a flote en medio del temporal, y continuará avanzando en la persecución sin apenas visibilidad.
- **Un éxito:** la galera se mantendrá a flote, aunque toda ella zozobra peligrosamente: unas olas golpearán con fuerza el navío haciendo caer al agua a soldados y remeros, y el PJ tendrá 40% de posibilidades de sufrir la misma suerte. Una tirada de **Suerte** evitará el batacazo en el mar al conseguir sujetarse del un mástil, cuerda o tablón de una de las partes del barco. En caso de caer, puede ser el fin del PJ, y puede que el cansancio se cebe con él bajo las aguas. Una tirada exitosa de **Templanza** le hará recordar bajo las olas que debe rescatar a la familia de Garur y ello hará que se sobreponga y pueda salir a flote en algún resto de galera. Eso sí, habrá perdido 1d2 puntos de vida.
- **Sin éxitos:** el manejo de la galera no será el adecuado, y tras ir irremediamente contra el viento el navío se resquebrajará en dos (también como consecuencia de los daños del fuego anteriores). Las olas le empujarán hacia el fondo. No morirá a no ser que tenga éxito en una tirada de **Suerte**, con lo cual el PJ vivirá para contarlo; eso sí, perderá 1d4 puntos de vida y sufrirá una conmoción hasta el final de la aventura, lo que le provocará un malus del 25% en todas sus tiradas siguientes. Además, después deberá llegar hasta algún resto flotante del navío para no morir ahogado (con una tirada de **Nadar** es suficiente). Si tampoco logra subirse a ningún resto, se aplicarán las reglas de Asfixia (pág. 102 del Manual), aunque entre cada tirada de Resistencia de dichas reglas el DJ puede dejarle realizar más tiradas de **Nadar** para encontrar algún despojo flotante y poder salvarse.

IV. La Bestia

Una vez resuelto en envite de las olas, la tormenta amainará y el PJ (habiendo sobrevivido sobre un madero flotante o bien avanzando a duras penas con la galera), encontrará casi dos horas después la coca donde va la familia de Garur varada en mitad del mar. Carece ya del mástil debido a la tormenta. Al acercarse, verá que alrededor de ésta, sobre las aguas, hay cuerpos inertes flotando.

Una vez accedan a la cubierta, en medio de los destrozos, el PJ se dará cuenta de que hay más cadáveres sobre la madera, aunque todos ellos presentan desgarros y heridas. Se trata de piratas Tarjinis similares al que asaltó la galera en el mar (son sus compañeros). Si por casualidad los inspecciona detenidamente, con una tirada de **Medicina** (+25% de bonus) se dará cuenta de que las lesiones son fruto de enormes zarpazos y dentelladas, y no ahogamiento o fuertes golpes propios de naufragio. En derredor encontrará también armas como teleks, escudos de madera y algún alfanje de su propiedad.

Un grito de niño sorprenderá al PJ. Procede de los estamentos interiores de la coca. Éste podrá atravesar sin problemas la cubierta y atravesar un acceso a los pasillos internos y bodegas. El grito, convertido ahora en llantos, guiará hasta el PJ hasta un pequeño camarote: allí se encuentra el hijo menor de Garur, al que tantas veces lo ha visto recorrer su palacio en la ciudad. Éste no parará de llorar, y el PJ se dará cuenta que, en un lateral, al fondo del camarote, hay alguien más; de espaldas a la puerta, una figura femenina vestida con caftán rojo de cabeza a tobillos, permanece de pie. Claro que, esa prenda está completamente ensangrentada y desgarrada.

Al girarse, el PJ se dará cuenta de que es Maru, la esposa de Garur. Sus ojos ahora son completamente negros, y en su rostro hay esparcido gotas de sangre, al igual que en sus manos. La mujer no reaccionará a las palabras del PJ, y acto seguido, colocándose en posición de ataque, se lanzará al PJ con sus enormes uñas afiladas, impropias de cualquier mujer y hombre. Además, parece tener una fuerza sobrehumana. *Nota para el Director: Maru se encuentra en trance y es la responsable de las muertes de los secuestradores Tarjinis.*

En mitad de la lucha, y antes de que la mujer muera a manos del PJ (a no ser que ocurra lo contrario), se oirán voces y pasos procedentes de la cubierta. Segundos después cuatro soldados de Al-Yazirat accederán al camarote, verán al hijo de Garur y la encarnizada lucha del PJ y Maru, envuelta de sangre. Confusos los soldados, intentarán detener al marino tras reconocer a la mujer; sin embargo, si nadie lo impide, ésta se abalanzará al cuello de uno de ellos para moderle. Los otros tres, finalmente, la reducirán mientras intenta desesperadamente liberarse.

En esos momentos aparecerá Garur. Ha navegado en uno de sus navíos al enterarse del rapto de la coca donde venía su familia. Ordenará al PJ a llevar a su hija a la galeota que espera fuera. Hará marcharse también a sus soldados, quedándose a solas con la indómita mujer, la cual, por cierto, nada más verle, se habrá calmado.

Una vez fuera, el PJ verá una decena de soldados sobre una galeota. Éste y el muchacho embarcarán y mientras esperan a su señor. Oirán gritos desesperantes de Maru desde el interior de la coca. Minutos después el matrimonio saldrá a cubierta, y el PJ podrá fijarse que aquellos ojos ya no presentan la negrura en su interior. Sin mediar palabra, la galeota virará hacia Al-Yazirat. En el puerto, los soldados se dispersarán por la ciudad y al arif Garur mandará al PJ acompañarles a la alcazaba.

Estando en el interior de ésta, Garur le pedirá al PJ que le cuente que ocurrió allí dentro. Éste es libre de explicarle todo lo sucedido en desde que partió del puerto. No obstante, el arif no soltará prenda acerca de cómo “calmó” a su esposa, ser inhumano por momentos, a no ser que el PJ le pida hacerlo, cosa que conseguirá si además tiene éxito una tirada de **Elocuencia**. En ese caso logrará contarle todo o parte (a discreción del Director) de la explicación de la historia de Garur de los Apéndices.

Apéndices

La ciudad de Algeciras

El siguiente extracto está sacado del suplemento "Aker Codex: Al-Andalus", de Aquelarre 2ª Edición, de Ricard Ibáñez. Podéis encontrarlo junto con el mapa de la ciudad en su página 58.

Algeciras es la derivación del árabe "Al-Yazirat", que significa "Isla Verde". Dicha isla se encontraba delante de la Villa Vieja (fundada por los meriníes en el 1285) y los árabes habían construido en ella una especie de palacete. La ciudad estaba rodeada por una muralla de ocho metros de altura y cinco y medio de ancho, con torres de planta cuadrada cada 25 metros. A unos once metros se levantaba una barbacana y después un famoso foso aprovechando el desnivel de la loma donde se situaba. Por eso la ciudad siempre debía de ser tomada mediante sitio. Si un observador atento se fijaba bien, descubriría que también tenía torres que se levantaban en el mar a pocos metros de la orilla, con una muralla para evitar el acceso por la orilla de la plana. En la Villa Nueva se hizo delante del foro un parapeto. Las entradas a la ciudad eran de tipo acodado, para impedir las entradas a mansalva. El estuario del Río de la Miel servía de puerto natural.

Tarjini de origen Meriní

Benimerines o Meriníes (1244-1465) son algunos de los nombres castellanizados que reciben los Banu Marin, miembros de un Imperio de origen bereber Zenata, cuyo núcleo fundamental estaba en el norte del actual Marruecos. Durante los siglos XIII y XIV, los Benimerines también controlaban, brevemente, algunas partes de Andalucía y de la zona este del Magreb. Surgieron tras la caída del Imperio almohade y fueron reemplazados por la dinastía Wattásida. Fueron fundadores del barrio Jdid en Fez, que convirtieron en su capital y donde también construyeron muchos monumentos. En la época de esta partida, fueron aliados de los sultanes de Granada en sus luchas en el sur de dicho reino, apoyándolos con tropas de asalto y navíos por mar.

La historia del arif Garur

Garur-ibn-al-Tarjel era un gran místico. Su favor en la guerra y su resistencia en Al-Yazirat no era sólo fruto de su buen hacer para el sultán. Se rodeó tiempo atrás en la corte del Emir Yusuf I con algunos de los mejores magos de la época. Uno de ellos, llamado Khaled-ibn-Mubarak, hizo amistad profunda con él, y logró confiarle algunos de sus secretos y enseñanzas: herramientas prácticas para hacer perjurar a los cristianos contra su propio dios y otras artes mágicas para luchar contra ellos. De esta manera podría combatir el hostigamiento contra Al-Yazirat.

El caso es que una de las mujeres de Garur, Maru, era hija de una buena familia. Hasta mucho tiempo después de su matrimonio ella no supo de las cualidades mágicas que su esposo había adquirido de Khaled. Tal vez ni tan siquiera Garur fuera consciente de ello. Durante un tiempo, cuando consiguió cierto rango militar, decidió preparar en el alcázar de la ciudad algunos nuevos hechizos para la guerra. Aquellas artes parecían enfrascar su conciencia en un estado de lucidez, pero a la vez de una gran falta de remordimiento: utilizó a Maru como conejillo de indias para sus experimentos, y en repetidas ocasiones la hizo entrar en un trance sin igual, convirtiéndola por momentos en una bestia embrujada y fatídica: un arma perfecta para matar.

Tras esas prácticas, ese trance se manifestó por sí solo varias veces, protagonizando fatídicos episodios. Ese fue el punto de inflexión para Garur: no hace mucho marchó al reino benimerí con su familia para encontrar a Khaled y suplicarle una cura definitiva para su mujer que, en la actualidad, aún no ha conseguido. Durante su viaje llegó a sus oídos que la situación de guerra en Al-Yazirat era un caos, y decidió volver antes de lo establecido para ayudar al Sultán. Su mujer e hijo volverían días después.

Recompensas

Por finalizar la aventura 15 p.Ap.

Por rescatar a capturar al Tarjini, 5 p.Ap.

Dramatis Personae

Tarjini merinies

FUE: 15 **Altura:** 1,75 m.

AGI: 20 **Peso:** 75 kg.

HAB: 20 **RR:** 75%

RES: 15 **IRR:** 25%

PER: 15 **Templanza:** 50%

COM: 5

CUL: 10

Protección: Ropas Gruesas (1 pto.)

Armas: Telek 55% (1d3+2)

Competencias: Descubrir 60%, Nadar 65%,
Navegar 70%, Tregar 40% Correr 40% Esquivar 35%.

Rituales de Fe: Carece

Hechizos: Carece.

Maru en estado de trance

FUE: 20 **Altura:** 1,65 m.

AGI: 20 **Peso:** 70 kg.

HAB: 20 **RR:** 20%

RES: 25 **IRR:** 80%

PER: 20 **Templanza:** 50%

COM: 5

CUL: 10

Protección: Sin protección

Armas: Arañazo 65% (1d8+1d6), Mordisco 40% (3d6)

Competencias: Correr 40%, Escuchar 50%, Esquivar 45%, Saltar 55 % Descubrir 35%,

Rituales de Fe: Carece

Hechizos: Carece.

Poderes especiales:

Mordisco: Aquel que sea mordido por Maru, aparte del daño ocasionado, tendrá un 20% de posibilidad de contagiarse con la infección que ésta posee durante 1d10 días. Si es infectado, cada uno de esos días obtenidos el PJ caerá en estado de trance si se topa con una situación violenta, impactante o de terror (a determinar por el DJ).

Sus Características de FUE, AGI, HAB y RES aumentarán durante el momentáneo episodio en 5 puntos, volviendo luego a su valor original. Al volver en sí, el PJ no recordará nada.