

Historias secretas:
El agravio de los Maldonado

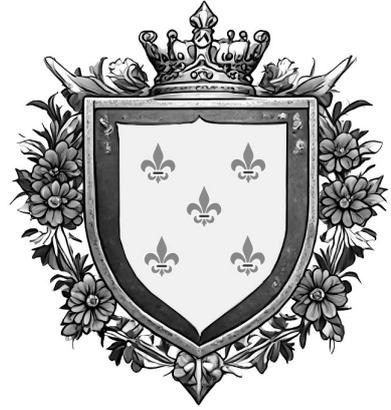
Una aventura para Aquelarre – por orthanc (www.persorof.blogspot.com.es)

Aventura para un Jugador, donde se aconseja que debería contar con una profesión militar o bien tener amplia destreza en alguna competencia de armas.

Antecedentes

Hernán Pérez de Aldana, noble asentado en la ciudad de Cáceres, vio su honor y el de su hija mancillados cuando, tras dar hospitalidad a tres caballeros franceses en su propia casa, éstos la deshonraron en fiero agravio. Tras saber de los hechos, don Hernán enclaustró a su hija en un convento, y luego marchó tras los pasos de los caballeros, que huían ya hacia Francia. Tras alcanzarlos en Perpignán los retó a duelo y les dio muerte sin piedad.

Este acto de justicia llegó a los oídos del Su Majestad Carlos, rey de Francia, el cual mandó a uno de sus súbditos a escarmentar a don Hernán por perjuicio a sus congéneres. De igual manera, el padre furioso le dio muerte en combate. El monarca francés lo hizo arrestar y llevarlo a su presencia para deleitarse con otro duelo en vivo; además, permitió al cacereño escoger el rival a combatir y éste eligió al mismo Rey, quien manejaba con destreza las espadas. En la lucha Hernán Pérez enfiló su arma hacia el cuello del Rey, y éste sólo pudo acatar la rendición. Don Carlos dijo que le concedería la petición que quisiera, y que luego se marchara para siempre de su reino. Hernán pidió cinco flores de lis del escudo real, y éste se las entregó de mala gana. “Os las concedo *mal donadas*”. A partir de entonces, Hernán Pérez de Aldana y su familia tomaron el apellido Maldonado en la ciudad de Cáceres. Ésta aventura trata sobre el viaje de enclaustramiento de la hija de don Hernán antes de cobrarse su venganza.



Prólogo

La ciudad de Cáceres se encuentra dividida por dos bandos: el leonés y el castellano. En él, unas u otras familias nobles del lugar se adscribían en uno u otro, y enfrentaban en esta dicotomía su día a día. Uno de los bandos se asentaban en la parte alta de la ciudad (zona de San Mateo) y otros en la baja (zona de Santa María). El Jugador vive en una casa baja cerca de la plaza de San Mateo, junto a la iglesia homónima. Su buen señor, Hernán Pérez de Aldana habita no muy lejos de él, en un gran palacio fundado por su familia. El noble es, desde hace años, amigo del Jugador, y le considera alguien de confianza.

I. El encargo de don Hernán

Año de 1444. Mes de Junio. En la ciudad de Cáceres hay gran consternación por el episodio sucedido varias semanas atrás, el cual apunta directamente a la familia de Hernán Pérez: tres caballeros franceses provocaron una grave afrenta a la dulce Milagros, hija de don Hernán, cuando éstos se alojaban buscando descanso de peregrino en su palacio. Las malas lenguas decían que había sido forzada sin piedad, y que, tras deshonrarla, los tres huyeron a su lugar de origen como alma que lleva el diablo. Milagros ha estado encerrada en su cuarto, y sólo la han visitado sus criadas y su madre, pues la vergüenza de la mancilla es aún muy grande. Don Hernán convocará al Jugador y a dos sirvientes en el comedor de su palacio, lugar donde acostumbra a recibir visitas.

Allí, estando junto a Julián y Gonsalves (uno venido a servir desde la frontera granadina y el otro desde la costa portuguesa, respectivamente), el de Aldana pedirá al Jugador un encargo: llevar a su hija al convento de las Dueñas, en Salamanca, habitado por religiosas dominicas. Para ello irán acompañado de ambos jóvenes presentes, y les entregará monturas (si no la tiene), así como una bolsa con varias doblas de oro (que usarán como pago para los imprevistos del viaje y el resto como donativo al convento). Y es que la

intención de don Hernán es ir tras los pasos de los tres franceses, y mientras está ausente quiere que su hija se encuentre lejos de Cáceres para evitar más problemas y rumores de manos del resto de familias locales (aparte del peligro que supone el afloramiento de la “guerrilla” de bandos en la ciudad).

El Director/a debería dejar que el Jugador preparara su viaje debidamente, dejando que compre las adquisiciones que necesite en el mercado local. No obstante, las monturas estarán repletas de pertrechos para el viaje: comida para una semana y media, odres de agua, vino y aceite (para cocinar si se diera el caso) y atuendos varios para cambiarse (aunque ésto más bien es para el disfrute de la hija de don Hernán durante el viaje). Además, llevarán también la tienda de campaña de Milagros recogida en un gran fardo para que, en momentos de necesidad, ella acampe dentro de ella. Cuando esté preparado, la joven hará acto de presencia junto con algunas sirvientas, y la ayudarán a montar en su caballo. Su padre estará presente. Una tirada de **Descubrir (fácil +25%)** hará que el Jugador se de cuenta de que la joven apenas miraba a su padre en la despedida (y con razón). Milagros llevará como doncella de compañía a Dorotea, una muchacha al servicio de don Hernán desde hace dos años.

II. El viaje hacia las Dueñas

El grupo saldrá de la ciudad y atravesará las llanuras de la comarca durante tres días, donde se cruzarán con peregrinos que van norte a ver al Santo Apóstol de Santiago por el camino romano de la Plata, o bien se dirigen al este, buscando recalar en el monasterio de Guadalupe. Toparse con arrieros, esportilleros y viajeros serán el pan de cada día. Durante el trayecto podrán alojarse en una torre convertida en lugar de descanso para viajeros y también en un solitario caserón propiedad de un matrimonio en medio de una planicie baja. Durante ese tiempo, el Director es libre de incluir algún evento. He aquí un par de ideas:

- 1d4 bandidos atacarán al grupo para robarles, intentando acabar con ellos si es preciso. Si logran derrotar a uno de ellos, el resto intentará huir.
- A media tarde, intentando atajar por un sendero en mal estado, se perderán en una zona boscosa y árida, por lo que tendrán que acampar de noche. Un jabalí les acechará (atacándoles si es preciso) intentando buscar comida en el improvisado campamento.

III. Plasencia

Tras estos encuentros, el grupo llegará a la ciudad de Plasencia por la noche. Tiempo atrás se había llamado Ambroz, o tal vez Ambracia. La ciudad se había construido bajo un poblado árabe. Hacía dos años que rey Juan II de Castilla dio la ciudad a la familia de los Zúñigas, concediendo a Pedro de Zúñiga el título de conde de Plasencia. Llegarán a la ciudad de noche, entrarán por la puerta de muralla llamada de Berrozanas, y tras atravesar la plaza donde se encontraba la catedral, no tardarán en ver una posada de dos plantas iluminada en su interior.

Dorotea recordará que su señora Milagros necesita un lugar seco y limpio para descansar, a ser posible en una habitación individual. Julián y Gonsalves tampoco negarán dormir bajo techo. En el interior de la taberna podrán ofrecerle tal habitación para las doncellas, otra para los hombres y un hueco en el establo trasero para los caballos. Todo por doce maravedíes. Ello incluye el desayuno por la mañana. Si aceptan, podrán quedarse a cenar antes de ir a descansar y el Jugador notará que Milagros está de mal humor, como lo ha estado desde que salió. Si le pregunta el motivo, ésta responderá que *no es plato de buen gusto viajar para luego ser encerrada* (y por eso apenas se despidió de su padre días antes). Acto seguido se irá con su sirvienta a su habitación. Antes o después el Jugador y los dos criados habrán de hacer lo mismo.

De madrugada, si el Jugador supera una tirada de **Escuchar**, oirá que la puerta de su habitación se abre. Una figura indeterminada entrará en ella. Julián y Gonsalves siguen durmiendo. Si no lo superan, será la figura la que despertará al Jugador tapándole la boca para que no grite. Se trata de Milagros. Le suplicará en voz baja que la ayude a escapar, pues no quiere estar encerrada en ese convento de por vida. Asegura que ahora, en medio de la noche, es el mejor momento para huir. Tras poner en esta tesitura al Jugador, éste puede decidir ayudarla o no. En caso de hacerlo podrán marcharse bajando al piso de abajo y tomando con cuidado los caballos. Entonces pasarán a la escena *IV: el terror oculto*. En caso contrario, Milagros se marchará a su habitación maldiciendo y despertando a los dos criados, quienes se preguntarán qué ocurre...

Parte III. El paso de las montañas

A la mañana siguiente, después de desayunar, tomar los caballos y salir temprano en dirección norte, el grupo recorrerá durante dos días las primeras estribaciones de un terreno boscoso de montaña. En ese tramo no habrá posadas, sino que tendrán que dormir al raso. Al cuarto día de viaje se adentrarán en la comarca de las Hurdes. Los bosques de álamos, alcornos, chopos y olmos serán imperantes en el paisaje, y también arroyos y ruinas de puentes romanos y molinos antiguos. El grupo tendrá que superar sus inquebrantables montañas para proseguir el viaje.

Al quinto día el Jugador se despertará en medio del campamento de viaje con un terrible dolor de cabeza. Para su sorpresa, Julián no estará en su saco de dormir, y Gonsalves yace muerto en el suyo (sin ningún tipo de herida). Si revisa el cuerpo y supera una tirada de **Medicina** hará sospechar que ha fallecido por envenenamiento. Cuando vaya a mirar a la tienda de Milagros, el Jugador no encontrará a la joven, pero sí el cuerpo de Dorotea, que yace bocarriba con un cuchillo clavado a la altura del corazón. **Nota para el Director/a:** Milagros, al ser rechazada por el Jugador, decidió huir por su cuenta. En su intento de huida, envenenó a Gonsalves y al propio Jugador (a éste, por fortuna no le afectó demasiado el brebaje que utilizó), y acabó con la vida de su sierva, pues creía que todos ellos evitarían que finalmente huyese. Por suerte para ella, Milagros embaucó a Julián tal y como lo intentó con el PJ, y éste ha huido con ella.

Si el Jugador decide ir a buscarla, encontrarán unos evidentes rastros en el terreno. Las pisadas se dirigen al norte. Si marcha en esa dirección encontrará una media hora después una cabaña en la falda de la montaña. El leñador que la habita podrá decirle que vio a dos figuras correr delante de su choza hace unas horas, indicándoles el lugar por el que huyeron. Una tirada con éxito de **Empatía** revelará que su voz tiembla un poco. Tal vez, de una u otra forma, el Jugador descubra qué está pasando: el lugar por donde han subido desemboca en un risco de difícil acceso, el cual además, dicen que está habitado por un mal terrible. Quien marcha por ese camino, jamás regresa. El leñador se negará rotundamente a acompañar al Jugador si éste se lo pide. Además, si se aventura por esa ruta, habrá de subir el risco a pie (un caballo no podría acceder por ese lugar, con las tiradas de **Trepar** pertinentes si el Director/a lo cree necesario). Una vez arriba encontrarán en un trozo de tela de tafetán de uno de los vestidos de Milagros.

IV: El terror oculto

Tal vez Milagros y el Jugador estén huyendo desde Plasencia y ahora se encuentran en este punto, o bien nuestro protagonista siga observando la tela del vestido de la hija de don Hernán. De una manera u otra, aparecerá delante del Jugador una bestia de enormes proporciones, con cabeza de y patas de chivo y un torso humano y velludo, el cual le atacará sin piedad. Una tirada con éxito de **Leyendas** le hará recordar una vieja historia oída tiempo atrás: Se trata del *Seir* (pag 377 del Manual), un ser que habita esta región de las Hurdes y devora viajeros perdidos, especialmente mujeres. **Nota para el Director/a:** En el caso de que Milagros se encuentre con el Jugador, ésta huirá despavorida ante la presencia hostil (mientras se sucede la lucha), y éste la perderá de vista.

En el momento que la criatura sea mínimamente herida, tratará de desaparecer por los abundantes matorrales cercanos. Tras el lance, el Jugador se dará cuenta de que a unas cincuenta varas de su posición, en plena falda de montaña, se ve la entrada de una cueva en la parte baja de un risco. La voz de Milagros resuena en el interior de la misma...

Explorar la cueva requiere de ir acompañado de algún tipo de iluminación (aunque no es muy profunda), y una vez dentro el Jugador verá cráneos y huesos por doquier, comprendiendo que aquello es una especie de fosa. Milagros seguirá gritando y a través de su voz podrá llegar a una sala natural circular

Dependiendo del caso, si Milagros escapó con Julián, el Jugador verá en la pared del fondo a la joven aprisionada por cuerdas en pies y manos; en el caso de que ésta se resguardara aquí tras encontrarse con el *Seir*, estará tendida en el suelo, pues se ha lastimado el tobillo en su intento de refugiarse de aquel ser. En ambas situaciones, cuando el Jugador acuda para socorrerla, la criatura volverá a aparecer y tratará de sorprender a la pareja en el interior (volviendo a atacar al Jugador). Ésta vez será un combate a muerte.

Conclusión

Cuando el Seir sea derrotado podrán salir de allí. Si procede, Milagros confesará que la noche anterior envenenó con un brebaje preparado a todo el grupo excepto a Julián, su cómplice, al cual convenció para que ambos huyeran de su destino. Dorotea se percató de las intenciones de su señora, y Julián le clavó el cuchillo para evitar que alertara al resto. Después confirmará que aquel ser tomó al criado de don Hernán y lo devoró en esa cueva, delante de ella. Finalmente Milagros volverá a pedirle al Jugador que la deje huir, pues aún cuando su padre de caza a los tres franceses, ella seguirá recluida en el convento. Ahora queda en manos del Jugador compadecerse o no de las palabras de la joven. Al salir de la cueva la noche habrá caído y ambos habrán de llegar hasta el lugar donde quedaron la montura, para luego avanzar hacia el convento de las Dueñas o tal vez hacer un alto en el camino para volver al campamento y dar entierro a Gonsalves y Dorotea. De Julián no habrá ni rastro.

Recompensas

- 25 p.Ap por sobrevivir a la aventura.
- +10 p. Ap por superar el evento de los bandidos o el jabalí.

Dramatis Personae

Seir

FUE: 20 **Altura:** 1,55 varas
AGI: 12 **Peso:** 120 libras
HAB: 10 **RR:** 0%
RES: 20 **IRR:** 150%
PER: 20
COM: 0
CUL: 0
Protección: Pelaje (1 pto.).
Armas: Garras 45% (1d8+2d6).
Competencias: Escuchar 75%,
Esquivar 90%, Descubrir 75%,
Rastrear 95%.
Hechizos: carece.
Poderes Especiales: carece.

Bandidos

FUE: 15 **Altura:** 1,65 varas
AGI: 14 **Peso:** 92 libras
HAB: 18 **RR:** 65%
RES: 12 **IRR:** 35%
PER: 15 **Templanza:** 50%
COM: 10
CUL: 6
Protección: Ropas gruesas (1 pto.),
Brazales (2 ptos.)
Armas: Cuchillos 55% (1d6)
Competencias: Conoc. Área: 50%,
Correr 45%, Sigilo 55%, Tregar 35%,
Escuchar 40%
Hechizos: Carecen.

Jabalí

FUE: 25 **RR:** 50%
AGI: 12 **IRR:** 50%
RES: 25 **Templanza:** 50%
PER: 10
Protección: Carece.
Armas: Mordisco 45% (1d6+2d6).
Competencias: Sigilo 45%,
Escuchar 40%.