

LAS TRES PRINCESAS

Por Antonio Polo

*“Irme quiero a tornar moro
allende la morería,
cristiano que allá pasare
yo le quitaré la vida.”*
—Romance del *Compañero, compañero*

Esta aventura está basada en la leyenda de “Las Tres Princesas” que aparece en la reimpresión de la primera edición del juego. Usa las reglas de las ediciones primera y segunda, aunque se puede utilizar sin demasiados problemas con la tercera edición de Aquelarre.

Es una aventura corta, para una tarde, en la que pueden participar personajes de todo tipo y condición, pues prima mucho más el ingenio que las competencias, aunque cierta especialización en competencias de sigilo y comunicación pueden ayudar al mejor desarrollo de la partida. Aunque se ambienta en el reino nazarí, con pequeñas modificaciones se puede trasladar a cualquiera de los reinos peninsulares de la época.

El mercado de Salumbinya

Reino de Granada, segunda mitad del siglo XIV.

Los personajes se encuentran en Salumbinya —la actual Salobreña—, un pueblo grande situado al pie de una de las fortalezas costeras del reino nazarí de Granada. Pueden haber llegado por tierra o por mar, lo que nos es indiferente, al igual que el motivo exacto de su viaje (negocios, aventuras, placer, espionaje, etc.); incluso, si se trata de personajes recién creados, pueden pertenecer al mismo pueblo y ser vecinos de toda la vida, aunque deberán crearse los personajes teniendo en cuenta su procedencia granadina (o utilizar las reglas aparecidas en el apéndice de *Al Andalus*). Una vez lo hayan decidido (o se lo hayas impuesto tú como Director de Juego), infórmales que todos ellos andan paseando y admirando los puestos del suq al-kebir —“mercado”— de Salumbinya, un batiburrillo de voces, de colores y especialmente de olores, pues los aromas de los perfumes y las especias son tan intensos, o quizás más, que los colores de las sedas y las alfombras.

La multitud se agrupa como puede entre las estrechas calles de la medina y a los personajes se les hará muy lento y difícil el caminar, empujados en todo momento por el resto de vecinos. Además, recordemos la costumbre de los vendedores de meter casi literalmente sus productos bajo las narices de los posibles compradores, y en cuanto menos se lo esperen, alguno de los personajes tendrá un tarro de canela abierta o una humeante bola de cuz cuz justo enfrente de su cara, mientras el vendedor le pregona las mil y una propiedades de la mercancía que tan orgulloso exhibe.

Deja que tus personajes se entretengan —o se agobien— paseando por el mercado, quizá comprando algo de equipo o simplemente observando las mercancías que se muestran en los puestos. En esas estarán cuando noten que la muchedumbre comienza a agolparse aún más, empujando y apretándose casi hasta la asfixia, pues al comienzo de la calle, un grupo de soldados del al-qasar —“castillo”— está haciendo sitio para que pueda pasar una comitiva a la que parece estar custodiando. Cuando estén cerca de los personajes (que estarán en estos momentos al borde de la lipotimia, entre codazos, pisotones y olor a sudor debido a la concentración de gente), pueden observar que los soldados, unos seis, rodean a un grupo de jóvenes mujeres que, entre risas y comentarios, realizan compras por el mercado. Algunas de ellas son, sin lugar a dudas, hijas de algún potentado del pueblo, como demuestran la calidad de sus ropas y sus adornos; las demás tienen aspecto de sirvientas, pues están atentas en todo momento a la más mínima palabra de las jóvenes. Si los personajes llevan viviendo un tiempo en Salumbinya —o quizá hayan nacido aquí, o puede que directamente decidan preguntar con educación a los pueblerinos que le están clavando sus codos en el costado—, sabrán que las mejor vestidas, tres jóvenes de gran belleza, son Zayda, Zorayda y Zorahayda, las hijas del señor de la fortaleza, Mohamed el Haygari.

Las chicas sonríen encantadas ante las mercancías de los puestos —sonrisas que rivalizan con las que muestran los vendedores que tienen la fortuna de ser los escogidos por las jóvenes—, aunque un personaje perceptivo que haga una tirada de *Psicología* con -30% comprobará que no son muestras de verdadera alegría, pues resultan ser más falsas que un dinar de madera. Muy risueñas se nos aparecen las tres niñas, que parecen estar a

punto de cantar como si esto fuera una película de Disney, aunque en el fondo, no es precisamente alegría lo que inunda su corazón.

Justo cuando la comitiva con las jóvenes y sus sirvientas pasen junto a los personajes, todas ellas se quedarán mirando al extraño grupo que conforman los personajes, con las sonrisas congeladas en el rostro y los ojos abiertos de par en par —hombre, lo habitual es que un grupo de PJs de procedencia media tenga aspecto de forasteros hasta en el patio de su casa; si no es así, invéntate una razón por la que los personajes destaquen por el resto—. Esa muestra de estupor (¿o quizá de esperanza?) durará poco menos que un segundo, y mientras siguen hacia adelante, muchos serán los personajes que piensen que igual se han imaginado esas miradas de las jóvenes, si no fuera porque una de ellas le susurra algo a una de sus sirvientas mientras continúa mirando al grupo. La comitiva se aleja entre la muchedumbre, y poco podrán hacer para seguir a las jóvenes.

La historia de los Hazzani

Deja a continuación que los personajes decidan libremente que quieren hacer con el resto del día en Salumbinya: pueden acudir a la mezquita aljama para orar —si es que son religiosos y además musulmanes—, a darse un baño en un hamman o incluso a alguna tetería de la medina para reposar el cuerpo y beber algo estimulante —el alcohol se consume, pero no está bien visto, ni siquiera aunque lo haga un cristiano—; también pueden averiguar algo sobre las tres jóvenes, pero aparte de su nombre y procedencia, poco más sabrán (y avisamos que el alcázar está bien custodiado por si se lían el turbante a la cabeza y se presentan allí “para ir a verlas”). De todas formas, vayan donde vayan y estén donde estén, a media tarde se presentará ante ellos una joven con un velo que le cubre buena parte de la cara. Responde al nombre de Salma y es, precisamente, la criada a la que cuchicheaba al oído la joven hija del Haygari cuando los vio en el mercado.

Salma es una chica tímida pero hará cualquier cosa por sus señoras, y una de esas cosas es hacer de mensajera para las tres hermanas ante estos rudos cristianos (o moros, que para el caso es lo mismo). Para empezar, una vez les diga su nombre y que es sirvienta “de una muy alta señora” les pedirá a los *dhimmis* —“no creyentes”— que acudan con ella a un lugar más reservado, pues trae noticias de su señora que deberán ser escuchadas lejos de oídos indiscretos. Una vez en algún reservado o rincón alejado de curiosos, Salma se quitará el velo (ahora ya sí que pueden reconocerla sin más problema como criada de las tres jóvenes) y les informará que viene a verlos de parte de sus señoras, las hijas de Mohamed el Haygari, que confían que ellos sean los instrumentos que Allah ha tenido a bien mandar para poner fin a la ansiedad que consume sus corazones.

Y es que las tres chicas andan enamoradas de otros tres jóvenes, tres *hazzani* —“juglares”— que hace una semana actuaron para deleite del señor de la fortaleza y sus hijas; tal fue la delicadeza de sus cantos, la firmeza de sus voces y su maestría con el laúd, que cayeron rendidas en el acto (está visto que las niñas no han tenido muchos tratos con los habitantes que viven fuera de la fortaleza). A su padre, que no tiene un pelo de tonto, le bastó una simple mirada a los ojos encandilados y a las boquitas entreabiertas para olerse el percal, y en cuanto terminó la actuación, mandó despedir a los jóvenes —no sin antes pagarles lo convenido, pues una promesa es una promesa— y a continuación ordenó que las niñas no salieran del alcázar más que con su consentimiento y aún así, siempre escoltadas por al menos seis de sus más leales soldados, confiando en que con unos días de reclusión y vigilancia se les podría curar la tontería. Y claro, las jóvenes son jóvenes y aunque quieren mucho a su padre, la llamada de la naturaleza está llamando a sus puertas y la vena rebelde ha podido con ellas, así que planean escapar como sea del alcázar y acudir al encuentro de los *hazzani*, que se encuentran hospedados en una almunia en las afueras de Salumbinya (Salma consiguió hablar con ellos hace unos días y les convenció para que esperaran a las jóvenes en ese lugar). Y aquí es donde entran los personajes, pues las hermanas necesitan a un grupo de extraños que, a cambio de una generosa recompensa, acepten participar en el plan que han urdido para salir de la fortaleza.

Salma se negará a continuar con el resto del mensaje —en el que se detalla el plan de fuga— a menos que los personajes prometan ayudar a las hermanas. Si desean saber en que consiste la “generosa recompensa”, Salma les mostrará una maravillosa gargantilla de oro y plata, propiedad de la hija mayor, Zayda, y que puede venderse fácilmente por unos 30 dinares de oro (1080 maravedíes castellanos al cambio), como sabrá cualquiera que le eche un vistazo y haga una tirada de *Conocimiento Mineral* o de *Comerciar*, la competencia que tenga más alta. La verdad es que es un buen pago por una simple fuga, vive Dios.

Si aceptan participar en el plan de las hermanas, Salma proseguirá la historia. Esta noche, las tres hermanas van a vestirse con ropas humildes para hacerse pasar por criadas y durante el cambio del turno de guardia en la fortaleza, se escabullirán hasta un portillo trasero por donde los sirvientes acostumbra a entrar en el alcázar y que no suele estar cerrado durante la noche, pues hay muchos de ellos que duermen con sus familias en el pueblo. El portillo está vigilado por una pareja de guardias a los que los personajes deberán distraer mientras las hermanas salen con los rostros tapados por los velos. Luego, los personajes se reunirán con ellas al pie de la fortaleza y las acompañarán hasta la almunia de Tariq, una villa de recreo abandonada entre los campos de caña de azúcar que rodean Salumbinya, donde esperan los tres *hazzani* a sus amadas. Una vez allí, los personajes son libres de regresar a Salumbinya o irse a donde buenamente quieran, pues habrán realizado su trabajo.

Dicho lo cual, Salma se retirará de nuevo a la fortaleza, informándoles del lugar en el que se localiza el portillo de los sirvientes y a la hora aproximada a la que intentarán salir las tres jóvenes. Les pedirá especial discreción en sus cometidos, pues cualquier paso en falso dará la alerta en el alcázar y las jóvenes serán encerradas de nuevo por

su padre (posiblemente con mayor celo) al tiempo que los personajes recibirán un castigo ejemplar por intentar ayudarlas a espaldas de Mohamed el Haygari.

El Portillo de Salumbinya

Es de esperar que a la hora convenida con Salma, los personajes se dejen caer por el portillo de los sirvientes (si no es así consulta la sección “Consecuencias o Contingencias”). Se trata de una puerta abierta en la muralla de la fortaleza con el tamaño justo para que pase una mula cargada, y que se encuentra vigilada por dos soldados. A estas horas de la noche, la única luz procede de un par de antorchas que iluminan ambos lados del portillo —tenlo en cuenta, porque cualquier tirada que implique el uso de la vista, como *Otear*, *Buscar*, *Psicología* o el combate, tendrá un hermoso -30% de malus—.

Dejamos en manos de los personajes (o del cerebro de los jugadores), la mejor forma de entretener a los dos soldados, aunque las posibilidades son variadas. A continuación te presentamos algunas:

- Pueden invitar a los soldados a una ronda de bebidas, a una partida de algún juego de azar o hacerse pasar por borrachos amigables que molesten a los dos guardias. Teniendo en cuenta el poco tráfico que tiene el portillo a estas horas de la noche, lo más probable es que los dos soldados entren al trapo y permitan la salida de las jóvenes.
- Pueden convencer a los soldados para que acudan a otro lugar por algún motivo “urgente” o por orden directa del Haygari, aunque eso requiere una tirada de *Elocuencia* -25%, pues el señor de la fortaleza acostumbra a castigar muy duramente a quienes incumplen sus obligaciones (y las de estos dos están claras: custodiar el portillo durante la noche y punto).
- También pueden recurrir al montante y al sonante, que es llave de muchas cerraduras y puerta de muchas conciencias. Para que los soldados acepten “mirar para otro lado” durante un rato, los personajes deberán hacer una tirada de *Soborno* con -25% y gastarse 6 dinares (tres para cada guardia), lo que supone al cambio 216 maravedíes de plata.
- Otra opción es utilizar la siempre grata herramienta del sexo: si alguno de los personajes es de sexo femenino puede intentar seducir a los guardias (tirada de *Sedución*, por favor) o, si no es el caso, pueden contratar a una o varias *djarías* (prostitutas) para que hagan el trabajo sucio por ellos.
- Si en el grupo hay algún personaje que tenga conocimientos mágicos puede contar con algún hechizo que le ayude en estos menesteres: *Atracción Sexual*, *Carisma*, *Deseo*, *Dominación*, *Invisibilidad*, *Sumisión* o *Vientos* son apuestas seguras en este caso.
- O finalmente pueden recurrir al uso de competencias más marciales, aunque esta es quizá la menos delicada forma de actuar. Deben hilar muy fino si quieren matar o dejar inconscientes a los guardias sin que den la alarma, pero si esa es la forma en que desean actuar, permíteselo, que le vamos a hacer (si fallan, consulta la sección “Consecuencias o Contingencias”).

Utilicen la forma que utilicen, es de esperar que consigan entretener a los soldados el tiempo suficiente para que las jóvenes aprovechen el descuido y salgan del alcázar envueltas en ropajes humildes y con el rostro semioculto con velos. Luego se esperarán en una calleja cercana a que vuelvan los personajes y continuarán su camino hacia la almunia sin más contratiempos.

La Almunia de Tariq

La porción de campo que rodea Salumbinya hacia el norte y el este —o sea, la parte que no da al Mediterráneo— es un manto de color verde formado por cultivos de caña de azúcar que alcanzan una altura superior a la de un hombre. Es una planta introducida en la Península siglos atrás, durante la invasión musulmana, aunque el único lugar de España (y del resto de Europa) donde ha conseguido arraigar es la porción de costa que corre entre Malaqa —Málaga— y Motril, donde se encuentra precisamente Salumbinya. Justo en el centro de uno de estos cañaverales se encuentra la almunia de Tariq, una vieja villa de descanso y cultivo que hace tiempo fue abandonada por sus dueños y donde se encuentran “alojados” los *hazzani* a la espera de las tres hijas del Haygari.

Tras continuar por un camino que corre entre las cañas, los personajes y las jóvenes alcanzarán la almunia después de un par de horas de caminata, muy alejados ya de la medina. Es un edificio viejo al que le faltan buena parte de sus paredes y techo tras haber sido utilizado por los lugareños como cantera de material para sus propias casas y lo poco que queda en pie está invadido por el polvo y las plantas. Allí dentro, alrededor de una fogata, se encuentran los tres juglares, que pasan el tiempo hablando, afinando sus voces o tocando diversos instrumentos. En cuanto lleguen los personajes, los *hazzani* se pondrán de pie y sonreirán al divisar junto a ellos a las tres jóvenes, hacia las que se dirigirán abriendo los brazos; las chicas se lanzan sobre ellos como posesas, ansiosas de abrazar a sus amados.

El aspecto de los juglares —que se llaman por cierto Ahmed, Dawud y Malik—, es francamente regular, pues visten con ropas de muy diferente condición y estado, con un aspecto que deja bastante que desear. Además, en lo que respecta a la belleza de los tres *hazzani*, no es que sean precisamente unos adonis: tienen los largos cabellos enredados y grasientos, rostros no demasiados agraciados, y poseen olores corporales con personalidad propia.

Vamos, entre tu y yo, que los valores de Aspecto de estos jóvenes se encuentran entre 11 y 15, como mucho; dicho lo cual, los personajes pueden empezar a pensar que a las chicas les ha dado muy fuerte el enamoramiento o que los *hazzani* tienen cualidades ocultas que ellos no conocen (y en los que no entraremos ahora a describir). Además, si alguno de los personajes tiene éxito en una tirada de *Otear* se percatará de un hecho cuanto menos curioso, y es que uno de los juglares —el que responde al nombre Ahmed— posee un laúd un tanto especial, pues está decorado con filigranas que —previa tirada de *Comerciar* o *Conocimiento Mineral*, lo que sea mayor— parecen de plata auténtica, un instrumento que parece costar una pequeña fortuna y que resulta extraño que esté en manos de semejante gañán. Pero bueno, hay más cosas entre el cielo y la tierra, querido jugador, de las que sueña tu filosofía, ¿o no? Si le preguntan, Ahmed les informará que se trata del viejo laúd de su padre, también juglar como él, que le legó tras su muerte (una tirada de *Psicología* determinará que dice la verdad, aunque no toda, claro).

Tras los abrazos, besos y carantoñas de rigor, los juglares se desharán en agradecimientos hacia los personajes, besándoles las manos y dando multitud de muestras de cariño para “los salvadores del verdadero amor”, soltando una retahíla de las cursilerías propias de los enamorados en semejante trance. Claro que cualquier personaje que le de por tener éxito en una tirada de *Psicología* con -25% puede detectar cierto matiz sarcástico en tanta profusión de agradecimientos, como si los *hazzani* se estuvieran descojonando por dentro a costa de los personajes (lo que, por cierto, no anda muy alejado de la realidad). Sea como sea, los personajes pueden tomar ahora dos rumbos diferentes: pueden volver a Salumbinya (o a cualquier otro sitio) deseándoles las buenas noches a las tres parejas o pueden hacer como que se van y, escondidos entre los cañaverales, ejercer el viejo oficio de *voyeur*, ya lo hagan por desconfianza, curiosidad o por simple morbo.

Escondidos entre las cañas

Si desean espiar a las tres parejas, los personajes pueden hacer como que se marchan y una vez pierdan de vista la almunia meterse entre los cañaverales y acercarse con todo el sigilo que puedan. Al ser de noche y tratarse de una vegetación tan espesa, las tiradas de *Esconderse* cuentan con un bonificador de +50% (hoy lo estamos regalando, oiga), así que muy mal se les tiene que dar a los personajes la labor de espía para que sean descubiertos. Una vez hayan sacado la tirada, podrán vislumbrar entre los tallos de las cañas de azúcar a los seis jóvenes alrededor de la hoguera, sonriendo como bobas ellas y más felices que tres perdices ellos.

En un momento dado, Ahmed cogerá su laúd y tras rasguear un par de acordes, comenzará a tocar una melodía ligera y muy lenta, que suena con una gran belleza a oídos de los personajes, una melodía que se mete en la cabeza y los dejará embelesados. Tanto, que deberán hacer inmediatamente una tirada de RR: todo aquel que la falle (y las tres hermanas han fallado sin remedio), quedará como petrificado en el acto, incapaz de apartarse del influjo de la música del laúd, aunque consciente en todo momento de lo que está ocurriendo. Los que tengan éxito tendrán sólo un asalto para decidir lo que hacer, pues deberán repetir la tirada de RR cada asalto posterior hasta que fallen (momento en que también quedarán hechizados por la música) o hasta que se alejen lo suficiente para dejar de oír el instrumento (o que consigan de algún modo detener la música o evitar escuchar la tonada). Ha quedado patente que el instrumento de Ahmed es algo más que un simple laúd, y aunque es cierto que perteneció a su padre (que a su vez lo recibió de manos del mismísimo Astaroth, pues el papá era más satanista que un pentáculo invertido), no es cierto que se lo legara en el lecho de muerte, si no que se lo quitó él mismo de sus manos muertas tras apuñalarlo repetidas veces por las espaldas. Cría cuervos y etcétera. Por cierto, todo aquel que tenga una IRR de 65 o menos, ganará automáticamente +5 de IRR; y si alguno de los personajes consigue resistir el tiempo suficiente el hechizo del laúd para escapar, verá aumentado su RR en +5.

Una vez que las tres hermanas han caído bajo el influjo de la música de Ahmed, los otros dos compañeros —que parecen ser inmunes a sus efectos— se arrojarán sobre ellas para despachar su lujuria de las formas más procaces que se les ocurran (y se les ocurren muchas, como verán los personajes, que seguirán paralizados entre los cañaverales el devenir de los funestos acontecimientos). En determinado momento, uno de ellos coge el testigo de la música del laúd, que no se ha detenido en todo este tiempo, permitiéndole a Ahmed unirse a la múltiple violación de hermanas con fuerzas renovadas. Cuando los tres juglares han visto saciados sus más bajos apetitos, uno de ellos sacará una daga y les rebanará el pescuezo a las tres jóvenes sin contemplaciones. Las tres hermanas mueren desangradas con las sonrisas congeladas en sus jóvenes rostros mientras los personajes contemplan lo sucedido petrificados por la maldita música del laúd.

Tras cerciorarse que las tres chicas han muerto, Ahmed dejará de tocar el instrumento, liberando del hechizo a los personajes, que pueden continuar ocultos o mostrarse ante los juglares para cantarles las cuarenta y las cincuenta en do mayor por violadores, asesinos e hideputas, aunque deberán hacerlo con tiento, pues si Ahmed se percatara de que su actuación ha tenido público volverá de nuevo a rasguear las cuerdas del laúd, dejando a los personajes a merced de los *hazzani*, que no dudarán en darles matarile al ritmo de una cantiga. Pero si se lo montan bien, pueden acercarse a ellos de forma sigilosa y atacar sin darles la posibilidad de echarle la mano al instrumento infernal, lo que iniciaría un combate normal. Si en vez de todo eso permanecen ocultos, contemplarán como los juglares recogen sus cosas, apagan la hoguera y se marchan riendo de la almunia sin darle mayor importancia a lo que han hecho esta noche.

El Ataque de las Mujeres Serpiente

Sea como sea, ya hayan acabado con los juglares, los hayan atrapado o hayan decidido que era mejor que se fueran, los personajes serán testigos de lo que ocurrirá a continuación. Y es que era tal el amor que las hermanas sentían por los juglares y tan descomunal el castigo sufrido por dicho amor, que alguien de los de arriba —o de los de abajo, vete tú a saber— ha decidido administrar un poco de justicia celestial —o infernal—, encerrando los espíritus de las tres jóvenes en sus cuerpos, que se verán transformados en tragantías (véase *Al Andalus*, pág. 76) con la misión de vengarse de sus asesinos, aunque es tal la sed de carne humana de estas criaturas, que también pagarán justos por pecadores (o, más en concreto, personajes por juglares).

Para empezar, y cuando menos se lo esperen los personajes (y los *hazzani*, si es que todavía están presentes), escucharán un trío de voces femeninas que se elevan de los cuerpos inertes de las muchachas. Si las miran verán como han abierto los ojos y las bocas, de donde sale ese canto melodioso, que al igual que la música del laúd, atraviesa la cabeza de todo aquel que lo escucha, dejándolo conmocionado a la par que sorprendido (a nivel de reglas, los personajes que escuchen este canto tienen un malus de -50% a sus acciones y -20 a sus tiradas de Iniciativa durante todo el tiempo que dure la música). Luego los cadáveres comenzarán a alzarse del suelo al tiempo que las delicadas piernas de las jóvenes se transforman en una larga cola de serpiente y las hermosas bocas cantarinas se llenan de afilados dientes. Ser testigo de toda esta escena de canto y transformación conlleva un aumento de +10 en IRR en todos aquellos que tengan una IRR de 80 o menos.

A continuación —y sin dejar de cantar—, las tres hermanas, convertidas ya en unas hermosas y mortíferas tragantías, se abalanzarán sobre los juglares, si es que siguen presentes (vivos o muertos, da igual). Si no, saciarán su hambre de carne humana con lo que tengan a mano (ergo, los personajes) para luego buscar a los tres *hazzani* y darles una ración de colmillo adolescente de primera categoría. Cuando combaten, las tragantías intentarán entrar en melé para usar con mayor efectividad su ataque de presa y de mordisco, y si alguna de ellas consigue abatir a un personaje dedicará los siguientes 1D10 asaltos a darse un festín con sus entrañas, tiempo en el que no podrá cantar, pues tiene la boca llena de vísceras humanas (lo que puede darle cierto margen al resto de compañeros para huir, aunque recordamos que son tres las tragantías, que mientras una come las demás pueden seguir su canción como si nada pasara).

Si consiguen matar a las tres monstruosas hermanas, ahora si morirán definitivamente, recuperando en poco tiempo el aspecto que tenían antes de su transformación. Una vez conseguido, los personajes serán libres de llevar a los juglares a presencia del Haygari (si es que consiguen apresarlos y mantenerlos con vida), de escapar de Salumbinya (¿cómo pueden explicar lo ocurrido esta noche de una manera más o menos coherente? No creo que el padre de las niñas tenga mucha paciencia con los que ayudaran a sus hijas a escapar de la fortaleza, la verdad) o de volver a la medina y hacer como si nada hubiera pasado. En todo caso, la aventura tocaría a su fin.

Si no se escondieron tras las cañas

Si como dijimos anteriormente, los personajes dejaron a las tres jóvenes con los juglares a sus anchas, sin preocuparse de lo que ocurriera, esa noche podrán ir y venir a donde les plazca sin mayores contratiempos. Pero al día siguiente escucharán el angustioso relato de uno de los campesinos de Salumbinya, que esta misma madrugada, cuando acudía al tajo, encontró en la vieja almunia abandonada entre los cañaverales los cadáveres de tres jóvenes que estaban siendo devorados por tres monstruosidades del infierno, mitad serpientes, mitad demonios. Y algo de cierta debe ser la historia del campesino, pues durante todo el día se escuchan relatos similares por toda la región, e incluso parece que el número de víctimas ha crecido hasta cerca de la decena, tantas que el propio Mohamed el Haygari ha puesto precio a la cabeza de esos demonios, nada más y nada menos que 20 dinares de oro; y son muchos los que afirman que el propio Haygari acudiría a la caza de esas bestias si no fuera porque el dolor y la pena le atenazan el corazón, ya que durante la noche sus hijas han desaparecido de la fortaleza, y teme que hayan sido víctimas de esos monstruos.

Los personajes pueden convertirse entonces en cazadores de monstruos, para lo que deberán iniciar la búsqueda en la almunia de Tariq, desde donde, con varias tiradas de *Rastrear* exitosas, llegar hasta una vieja cueva oculta en las laderas de las montañas en la que se ocultan las tres tragantías con los bellos rostros de las hermanas cubiertos de sangre y sus largas colas de serpiente, bajo las cuales se amontonan los restos de lo que antaño fueran tres juglares junto a un viejo laúd destrozado casi por completo.

Si consiguen acabar con ellas sus cadáveres se volverán a transformar en las jóvenes que antaño fueron. Su padre, quebrado por el dolor y la culpabilidad —pues piensa que todo esto se hubiera podido evitar si él hubiera estado mucho más atento a sus hijas—, les ofrecerá la recompensa prometida y luego se retirará a sus aposentos, convirtiéndose de la noche a la mañana en un anciano quejumbroso y débil, una sombra del poderoso guerrero que antaño dominara la fortaleza de Salumbinya.

Consecuencias o Contingencias

Durante la aventura, las acciones que lleven a cabo los jugadores pueden modificar la línea de eventos de la aventura o producir resultados inesperados. Te detallamos algunos de dichos resultados, para que puedas continuar o ampliar la aventura desde el punto donde se haya visto modificada.

- Los personajes pueden decidir que, una vez recibida la gargantilla de oro de Zayda como pago por ayudarlas a escapar, presentarse ante el señor Mohamed, entregarle la joya e informarle del plan de fuga de sus hijas. El Haygari se mostrará muy agradecido, les hará entrega de 40 dinares por la información (1440 maravedíes) y doblará la vigilancia sobre sus hijas, impidiéndole la fuga. Claro que al final el destino no podrá ser burlado, y una semana después, las tres niñas se arrojarán desde una torre de la fortaleza, enfermas de amor, muriendo en el acto, y convirtiéndose en tragantías, para horror de los personajes, que se convertirán en el blanco de estas tres horribles criaturas.
- También pueden quedarse con la gargantilla y, sin decir nada, huir de Salumbinya dejando a las hermanas sin escolta para esa noche. El resultado será el mismo: tras ser atrapadas por los guardias serán encerradas con mayor celo por su padre y una semana después volarán desde las almenas, transformándose también en tres tragantías.
- Si durante la maniobra de distracción en el portillo los personajes no son lo suficientemente precavidos, alertarán a toda la fortaleza, que pueden llegar a atacarles creyéndoles enemigos del Haygari. Si no consiguen huir de Salumbinya, serán apresados y llevados a presencia del señor de la fortaleza, que mandará que sean encerrados hasta que confiesen para quien trabajan. Si dicen la verdad, Haygari los dejará marchar con una buena tunda de azotes en las espaldas y luego encerrará a sus hijas (provocando su fatídico final, como se ha visto antes); si cuentan alguna mentira —y muy bien lo tienen que hacer: una tirada de *Elocuencia* con -50%, que es el porcentaje que tiene el Haygari en *Psicología*—, el señor les puede dejar marchar con algún castigo menor. Pocos días después, las hijas habrán convencido a otros tres incautos y conseguirán escapar del castillo, provocando el encuentro con los *hazzani* y sus consecuencias.
- También puede ocurrir que, una vez que las chicas han abandonado el alcázar, los personajes cometan algún error y se de la voz de alarma en la fortaleza. En este caso, los personajes pueden huir por su cuenta abandonado a su suerte a las jóvenes, o también pueden continuar con la misión asignada, sirviendo de acompañantes a las tres hermanas hasta la almunia, aunque en este caso deberán recurrir a monturas o ir escondiéndose cada poco tiempo, pues los soldados los buscan por Salumbinya y los alrededores.
- Si una vez en la almunia los personajes deciden no dejar solas a las tres parejas (yo que sé, simplemente por molestar), Ahmed sacará de todas formas su laúd y tocará ante ellos. El resultado será el mismo que si estuvieran escondidos, pero una vez terminen con las chicas, se dedican a jugar al medievo con los personajes (nunca mejor dicho).
- Otra opción es que a los personajes se les meta entre ceja y ceja el quedarse con el laúd de Ahmed. No pasa nada: los *hazzani*, con el estilo de vida que llevan entre vagabundo y aventurero, duermen con ojo abierto y en cuanto los personajes lleven a cabo algún movimiento extraño, Ahmed comenzará a tocar el laúd, con las mismas consecuencias que en el punto anterior.

Epílogo y Recompensas

Además de las posibles recompensas monetarias que los personajes hayan podido recibir a lo largo de la aventura, también ganarán los siguientes Puntos de Aprendizaje:

- 20 P.Ap. si consiguen acabar con las tragantías.
- +10 P.Ap. si llevan a los juglares ante la justicia del Haygari para ser culpados de la muerte de las niñas.
- +10 P.Ap. si consiguen no caer bajo los efectos del laúd de Ahmed.
- +10 P.Ap. por una buena interpretación o por urdir algún buen plan.

Dramatis Personae

Zayda, Zorayda y Zorahayda

Tres eran tres las hijas del Haygari.

FUE:	5	RR:	40%
AGI:	10	IRR:	60%
HAB:	12		
RES:	10		
PER:	12		
COM:	15		
CUL:	10		

Armas: Pelea 25% (1D3).

Competencias: Discreción 30%, Escuchar 35%.

Ahmed, Dawud y Malik

Los muy listos hazzani.

FUE:	10	RR:	20%
AGI:	15	IRR:	80%
HAB:	15		

RES: 15
PER: 10
COM: 20
CUL: 15

Armas: Daga 45% (2D3+1D4), Espada Corta 55% (1D6+1+1D4).

Competencias: Cantar 55%, Música 70%, Leyendas 45%, Conocimiento Mágico 25%, Escuchar 40%, Otear 45%, Elocuencia 50%.

Salma

Criada tímida

FUE: 8 **RR:** 50%
AGI: 10 **IRR:** 50%
HAB: 12
RES: 10
PER: 15
COM: 10
CUL: 12

Armas: -

Competencias: Escuchar 45%, Discreción 45%, Otear 45%.

Mohamed el Haygari

El padre.

FUE: 15 **RR:** 70%
AGI: 15 **IRR:** 30%
HAB: 20
RES: 20
PER: 15
COM: 15
CUL: 15

Armas: Cimitarra 70% (1D6+2+1D6), Arco Corto 65% (1D6+1D6), Daga 55% (2D3+1D6).

Protección: Cota de Malla (5 pts), Yelmo (8 pts).

Competencias: Mando 70%.

Soldados

Profesionales de las guardias nocturnas.

FUE: 15 **RR:** 60%
AGI: 10 **IRR:** 40%
HAB: 15
RES: 15
PER: 15
COM: 10
CUL: 10

Armas: Cimitarra 50% (1D6+2+1D4).

Competencias: Escuchar 50%, Otear 50%.

Tragantías

Hermanas en la vida y en la semi-muerte.

FUE: 25 **RR:** 0%
AGI: 25 **IRR:** 135%
HAB: 5
RES: 25
PER: 20
COM: 25
CUL: 15

Armadura Natural: Escamas (2 pts).

Armas: Mordisco 45% (1D6+3), Presa con los anillos del cuerpo 45% (2D6 por asalto)*

Competencias: Cantar 95%, Discreción 80%, Elocuencia 95%.

Poderes Especiales:

- *Canto:* Todo aquel que escuche su canto sufrirá los efectos del hechizo *Conmoción* (pág. 86 del manual de juego).

(*: Para usar este poder, la tragantía debe haber entrado en melé con su víctima y luego inmovilizarlo —véase las reglas de inmovilizar del manual de juego, pág. 65—. Si lo consigue, causará 2D6 puntos de daño por asalto de forma automática, ignorando toda armadura que no sea de placas).