

Historias secretas:

La Rica Hembra De Granadilla

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

Aventura para 1-2 Jugadores que estarán al servicio de una mujer noble en su castillo. Las profesiones más adecuadas son las de Soldado y Siervo de corte (aunque cualquier otra que encuentre relación con dicha señora es posible). El módulo está basado en la leyenda que lleva por título el de esta aventura, recogida en la *Revista Alcántara* de Cáceres.

Introducción

Año de 1416. Villa de Granada, Corona de Castilla (la cual se llamaría Granadilla años después, tal y como haremos en estas líneas, para evitar confusiones tras la conquista del Reino de Granada). Los Jugadores son siervos o conocidos de doña Leonor, apodada la *Rica Hembra*, III condesa de Alburquerque (entre otros títulos) así como como reina consorte de Aragón debido a su matrimonio con Fernando I de Aragón, llamado también Fernando de Antequera, en 1412 tras el Compromiso de Caspe.

Mes de enero. En estos momentos los Jugadores se encuentran pasando una temporada en el castillo de la villa, propiedad del matrimonio real, como siervos, soldados o allegados; lugar, por cierto, ubicado en un emplazamiento estratégico y fortificado junto a la antigua vía romana de La Plata, cerca de las vegas del río Alagón. Doña Leonor y su séquito habita el castillo desde hace un mes con una de sus siete hijos: la infanta María, de diecisiete años (en realidad, algunos menos, pues ésto es una licencia histórica). El rey don Fernando se encuentra en Igualada, muy lejos de Granadilla, con graves problemas de salud. El caso es que la Rica Hembra acudió a Granadilla buscando un cambio de aires para su hija María, cuyos extraños comportamientos y manías la mantienen desde hace un tiempo inmersa en una profunda preocupación (pasear desnuda por el castillo de noche o atacar sin previo aviso ni motivo alguno a los criados no es algo muy común).

El harapiento

Media mañana. Una vez que Los Jugadores comiencen con sus tareas dentro del castillo (recordemos, las posibilidades son varias), volverá a llegar a sus oídos un rumor que recorre las bocas de los vecinos de Granadilla: un extraño sonido que alerta a los pastores cerca de las vegas más próximas del río Alagón. Por otro lado, uno de los mozos del castillo llamado Cecilio avisará a los Jugadores sobre una reunión en la plaza que tiene congregados a los vecinos. Sea por iniciativa de los mismos o por mandato de Su Majestad Leonor ante su curiosidad, una vez allí verán que un tipo harapiento, con la única compañía de un saco y un maltrecho cayado, está siendo increpado por los vecinos del pueblo. Con una tirada de **Escuchar** (fácil, +25%) percibirán comentarios cercanos de los vecinos, tales como que “el tipo está maldito” o “que trae nuevas sin sentido alguno”. Mientras algún joven le ofrece agua (pese a las malas formas del resto) los Jugadores podrán hablar con él: se llama Tobías y según él viene “de muy lejos, de tierras de moros”. Por lo visto, en una de las sierras de Granada la peste se ceba con sus gentes sin piedad, y ahora ese mal se propaga hacia esa comarca y otras tantas más al norte. Instará de nuevo a que la población se marche de allí para evitar el mismo destino. Pese a que algunos vecinos de la villa están asustados y otros sorprendidos (y otros molestos, de ahí su rechazo al joven), superar una tirada de **Empatía** hará que los Jugadores duden de sus palabras (un crítico les hará notar dudas en su discurso).

Sin tardar demasiado se presentará allí doña Leonor, y las gentes de Granadilla se apartarán a su paso. Pese a su juventud es una reina con determinación y que infunde respeto en los vecinos. Tobías volverá a relatar su pesar e invitará a marchar de allí a todos cuantos vivan en la zona. Por contra, Leonor no responderá nada, si no más bien le invitará a su castillo con un severo pero eficaz “¡Seguidme!” (tanto para Tobías, cosa que hará, como para los Jugadores). Tras alcanzar la puerta principal y entrar en el castillo, Jugadores y Tobías accederán al fortín y subirán por la escalera de caracol que llega hasta la última planta almenada. Allí, delante de una ventana de arco lobulado, doña Leonor volverá a preguntar a Tobías sobre las intenciones en la villa, pues no es normal alertar de tal manera a los vecinos. La respuesta de éste volverá a ser la misma. Por ello, en ese momento, la reina ordenará con contundencia a los Jugadores llevarle a las celdas del castillo y engrilletarlo hasta que se decida a hablar (además serán ellos los encargados de hacerlo).

Durante varios días los Jugadores serán los encargados de vigilar (que no alimentar) a Tobías en las celdas del castillo. Durante ese tiempo el joven tratará de negociar con ellos algún tipo de huida, o bien razonará sobre la veracidad de sus palabras. Tratar de convencerlo para que diga la verdad será casi imposible; tan sólo una tirada de **Elocuencia** (muy difícil, -50%) le hará confesar que no hay tal peste en las sierras de Granada, aunque no mostrará sus verdaderas intenciones. Para averiguarlas, los Jugadores deberán aplicar tiradas de **Tormento** como tortura física para que logre hablar. En caso de superarla, pedirá hablar con Leonor. Cuidado con no matarlo en el acto...

Tobías confesará delante de la reina que en realidad se llama Absalón y que ejerció el oficio de físico en la ciudad de Granada. También que es judío y que, en el lecho de muerte de un famoso boticario musulmán llamado Muza ibn Banu, éste le reveló el emplazamiento de un cofre lleno de alhajas de un antepasado suyo, sumergido concretamente en el río Alagón, junto a la villa (dándole, además, varios detalles exactos de dónde debía estar). Por lo visto, Absalón quería sembrar el terror con la noticia de la peste para dedicarse a buscar el tesoro con total libertad.

Doña Leonor, lejos de enojarse o mandar ajusticiarlo, le responderá con cautela, proponiéndole que dada su profesión podrá buscar con tranquilidad y facilidades tal tesoro con la condición de dar estabilidad a la salud de la infanta María, así como eliminar los terribles comportamientos que sufre. Éste aceptará, y Leonor ordenará a los Jugadores llevarle a la alcoba de su hija de inmediato. Una vez allí, en una de las torres del castillo, Absalón se presentará ante ella y la muchacha huirá del lugar, asustada.

Uniones del Destino

Durante los días siguientes, a Absalón le será entregado un baúl con ropas nuevas, cortará su barba y renovará su apariencia y aspecto físico. A partir de entonces, la joven lo mirará con otros ojos, y ambos comenzará a pasar horas juntos, acompañado por algunas criadas y soldados del castillo. El Director/a puede proponer a los Jugadores, por mandato de doña Leonor, algunas de estas dos tareas durante ese tiempo (o tal vez las dos, separando a los Jugadores), aunque también es posible incluir alguna escena de invención propia:

- Proveer a Absalón de algunos ungüentos e ingredientes que éste necesita para sus remedios: para ello habrán de adquirirlos de mano de Brío, un boticario ambulante que suele detenerse en la pequeña aldea de Zarzales, situada a una hora al este de Granadilla. Claro que, por el camino un par de bandidos tratarán de asaltar y saquear a los Jugadores. Pese a los productos adquiridos, el boticario les dirá que no hay medicina que pueda curar a esa joven, pues él mismo lo intentó no hace mucho sin resultado alguno.
- Enterarse de los rumores que siguen circulando por el pueblo acerca de los ruidos en las vegas del Alagón: por ello habrán de indagar entre los vecinos del pueblo a través de algunas tiradas de **Elocuencia**: por lo visto Jimena y Polonio, un matrimonio de pastores de ovejas de la aldea dicen haber visto a un ser peludo en las orillas del río, y que habita en su interior. Claro que éstos apenas hablarán con ellos por temor a ser tachados de locos.

Tras varios días, el estado de salud será la comidilla en el castillo y la villa de Granadilla. El judío parece haber levantado el ánimo de la joven, quien ahora parece tener mejor color en el rostro, y un comportamiento dentro de lo normal. De hecho, si se interesan por esta relación, los Jugadores podrán saber de boca de cualquier criado del castillo que ambos parecen estar demasiado unidos, cosa extraña y desaconsejable, aunque doña Leonor no lo percibe así (sino que sólo observa la evidencia de salud de María). Superar una tirada de **Empatía** en presencia de la hija confirmará a los Jugadores que ésta se muestra enamorada del judío. Además, como cumplimiento de su palabra, doña Leonor ha mandado preparar aparejos de madera y algunas redes para el día siguiente, concediendo así la merced de la búsqueda del tesoro que pretende hacer Absalón.

Los peligros de la huida

La alegría durará poco. Esa misma noche, poco antes de la cena de la reina, en el castillo de Granadilla se dará la alarma: Absalón y María no han regresado de su paseo vespertino. De hecho, una de sus doncellas informará de la confesión de amor por Absalón que la noche anterior le confió la joven infanta. Doña Leonor ordenará a sus soldados y siervos (Jugadores incluidos) a buscar en la villa y en los alrededores. Si los Jugadores se dirigen a las vegas del Alagón (será mejor que lleven algún tipo de iluminación) encontrarán un par de camisas en la orilla del río. Si superan una tirada de **Descubrir** o **Escuchar** percibirán que una silueta se desvanece y hunde en mitad del cauce (a casi veinte varas de la orilla), cuyo corriente en ese tramo es relativamente fuerte.

Siendo su intención la lanzarse al río (o de hacer cualquier otra cosa), los Jugadores serán asaltados por una criatura semejante a un gato... o un lince (a excepción del rostro que es humano y muy esperpéntico, por cierto), el cual ha aparecido de entre los árboles de la ribera. Una tirada de **Leyendas** (con un bonus del +25% si el Jugador es Árabe o Mudéjar) les permitirá saber que se trata del *Gailán* (pag. 367 del Manual), un ser con forma de felino dedicado a la caza de ganado, según cuentan las leyendas granadinas sobre su propio reino. Una vez que logren abatirlo o bien mientras luchan contra él, si algún Jugador se lanza a socorrer a la silueta hundida habrá de superar una tirada de **Nadar** (a mitad de porcentaje) para poder salvarla. Se trata de Absalón, quien logrará salvar milagrosamente la vida (podrán reanimarlo mediante un éxito en una tirada de **Sanar**). Por otro lado, la joven María aparecerá semidesnuda y desorientada, dando tumbos entre los árboles de la ribera del río Alagón. Con o sin el médico judío, los Jugadores podrán regresar al castillo.

Conclusión

La joven María regresará al castillo, donde al día siguiente confesará entre balbuceos y un estado fuera de sí (mucho peor que antes de la llegada del judío) su intento de escapada con Absalón, así como “unos ojos que la persiguieron” (se refiere al Gailán). Sin demasiada información añadida, su propia madre la encerrará en su alcoba redoblando fuertemente su vigilancia. En el caso de llevar al fortín a Absalón, ésta mandará cortarle la cabeza y colgarla en las almenas más altas del castillo, para después agradecer a los Jugadores su buen hacer (y recompensarlos, claro).

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 25 p. Ap.
- Por salvar a Absalón de las muerte en el río, 10 p. Ap.

La Verdad sobre los hechos

Tras aquellos días de unión en la villa, María y Absalón quedaron enamorados el uno del otro, y planearon en uno de sus paseos abandonar Granadilla y huir juntos. Siendo así, cuando llegaron a la ribera este del Alagón, brotó de nuevo en el judío el deseo de buscar el tesoro de Muza bajo el agua (pese a las súplicas de María por no hacerlo y huir cuanto antes). Absalón insistió, se metió estrepitosamente en el agua y la fuerte corriente nocturna arruinó sus planes. Mientras tanto, María quedaba angustiada en la ribera, a estuvo a punto de introducirse en el agua para tratar de rescatar al judío cuando el Gailán se le apareció, y ésta huyó entre los árboles cercanos. En ese momento acudieron los Jugadores...

En cuanto a la terrible criatura, ésta no era ni más ni menos que el intento de Muza ibn Banu de perpetuarse con su tesoro. Resultó que el musulmán no era boticario, ni tampoco alquimista... sino un mago de la corte nazarí que antes de su muerte logró transferir su mente, su alma y su rostro al de una criatura árabe legendaria (y muy real, por cierto). Cuando su cuerpo desfalleció, despertó reencarnado en el Gailán, y viajó largo trecho hasta las ribera del Alagón para custodiar su tesoro en tierras cristianas desde entonces. En esta aventura, cuando vio a Absalón en compañía de aquella dama, no dudó en perseguirlo (y el judío se lanzó al agua para tratar de huir), para así desatar su venganza contra él: resulta que Absalón no era sino uno de sus primeros aprendices del poco honesto oficio de la magia, que de manera infructuosa había tratado de acabar con él una vez confesado el paradero de su propio tesoro.

Dramatis Personae

Bandidos (camino de Zarzales)

FUE: 15 **Altura:** 1,65 varas
AGI: 20 **Peso:** 85-95 libras
HAB: 15 **RR:** 70%
RES: 20 **IRR:** 30%
PER: 15 **Templanza:** 50%
COM: 10
CUL: 5
Protección: Brazales (2 p.), Grebas de Cuero (2 p.)
Armas: Almarada (1d4+2)
Competencias: Descubrir 45%, Sigilo 60%, Correr 50%, Escuchar 35%, Rastrear 40%,
Hechizos y Rituales de Fe: Carece.

Muza ibn Banu (en forma de Gailán)

FUE: 16 **Altura:** 1,80 varas
AGI: 35 **Peso:** 600 libras
HAB: 20 **RR:** 0%
RES: 15 **IRR:** 100%
PER: 16
COM: 0
CUL: 0
Protección: Piel Gruesa (3 puntos de Protección)
Armas: Mordisco 75% (1D6+1D6), Garras 50% (1D8+1D6), Cola 25% (1D8)
Competencias: Sigilo 90%, Correr 90%.
Hechizos: Carecen.
Poderes Especiales: Carecen.

