



A Q U E L A R R E

El Romance de Diego León

Esta aventura para Aquelarre merece un saludo especial a la simpática gente de Ashe's Club-91, que con el módulo nos adjuntaron una cinta donde estaba grabada la romanza que da pie a la historia. Es una lástima, pero LIDER no puede permitirse ser con sus lectores tan generoso como vosotros lo habéis sido con la revista.

por Daniel ben Judas
con la colaboración de Quique "Ben-Hur" y Níko Askarbalafaba



(extraída del compacto "Todas las voces de Sefarad") de SAGA, es la siguiente:

*En la ciudad de Toledo.
En la ciudad de Granada,
ahí se criara un mancebo
que Diego León se llama.*

*Era alto de cuerpo,
morenito de su cara,
delgadito de cintura,
mozo criado entre damas.*

*De una tal se enamoró,
de una muy hermosa dama.
Se miran por la verja
también por una ventana.*

*Y el día que no se ven
no les aprovecha nada,
ni les aprovecha el pan
ni el agua de la mañana.*

*Un día que estaban juntos
dijo León a su dama:
"Mañana te he de pedir,
no sé si es cosa acertada"*

*"Aunque mi padre no quiera,
eso negociado estaba".
Lo que la dama responde
al mozo le agradaba.*

*Otro día en la mañana
con Don Pedro se encontrara
De rodillas en el suelo
los buenos días le daba.*

*"Don Pedro daime a tu hija
a tu hija Doña Juana"
"Mi hija no es de casar
que aún es niña y muchacha".*

*Por hacer burla del caso
a su hija lo contara:
"Hija, León te ha pedido,
váyase en hora mala".*

*"Ese sobrete no tiene
de caudal para una capa,
y el que mi yerno ha de ser
ha de menester que traiga
de caudal cien mil ducados
y otros tantos de oro y plata*

Aventura para un grupo de tres a cinco Pj, que en un principio no hace falta que se conozcan.

La introducción transcurre en Málaga, en dónde los Pj se encuentran por motivos diversos. Si la mayoría de ellos son de clases bajas la escena inicial ocurrirá en la calle o en una taberna. Si por el contrario son nobles, la escena tendrá lugar en una fiesta palaciega.

Málaga. Tocaban completas. Los Pj se encuentran reunidos (aunque no necesariamente juntos) en un lugar de los señalados anteriormente. En ese lugar actúa un trovador que dice llamarse Aristarco de Alora, un hombre de unos treinta años con una poblada barba castaña. Presenta a los espectadores su siguiente pieza: *El Romance de Diego León*, y empieza a cantar acompañándose de su laúd. La letra de la canción



*y otros tantos te daré
hija mi ¡ay! de mi alma".*

*"Padre casaime con él
y aunque nunca me deis nada
que los bienes de este mundo
Dios los daba y los quitaba"*

*Ahí conoció don Pedro
que de amores se trataba
Alquiló cuatro valientes,
los mayores de la playa*

*Que se encontraran a León,
que le sacaran el alma.*

*A la subida de un monte
con los cuatro se encontrara
a los tres dejara muertos
y el otro malherido estaba.*

*León que se vió sin armas
a la mar se tira y nada.
Unos dicen que murió
Dios le perdone su alma*

*Otros dicen que le vieron
a la otra parte del agua*

NOTA PARA EL D.J.: En realidad, Diego todavía no ha pedido la mano de Juana (ver más adelante)

Finalizada su actuación, algunos espectadores lanzarán monedas en su gorro conmovidos por la historia. Aristarco revelará entonces al público que la narración es cierta y que concretamente ocurrió la mañana del día anterior en Pizarra, un pueblecito a cinco leguas de Málaga. Explicará también que Diego León es su primo y que corren rumores de que tras lanzarse al río Guadalhorce (a todo lo llamaban mar en aquella época), se dejó arrastrar por la corriente y se adentró en el bosque del viejo torreón, (Tras pronunciar este nombre se oirán murmullos y exclamaciones de sorpresa y temor entre el público), en la otra orilla del río.

Aristarco ofrece 120 maravedíes de plata a todo aquél que le acompañe para rescatar a su primo en vida. Está claro que los "primos" que aceptarán la misión serán los Pj. Los de clases más bajas tendrán como incentivo el dinero, mientras que los de status elevado irán por sed de aventuras o por amistad hacia Aris (amistad que no será respetada, cómo veremos más adelante). Si los Pj piden dinero por adelantado para equiparse, Aristarco accederá de muy mala gana y tras regatear les dará no más del 25% de la cifra estipulada.

La verdad, sólo la verdad y nada más que la verdad

Aunque la historia de Aristarco es en parte cierta, (los datos falsos de la canción

están marcados en negrita), los fines para los cuales necesita la ayuda de los Pj son otros muy diferentes a los explicados:

Como buen hijo bastardo de un Goliardo, Aristarco practica la magia. Secretamente enamorado de la dama de su primo, empezó a practicar la magia negra para conseguirla. Sin embargo, las negras artes perturbaron su mente y ennegrecieron su corazón. Consiguió invocar a Agaliarethp, poniéndose a su servicio. Este, sin embargo, le exigió que sacrificara a quien más amara, a cambio de lo cual tendría una Sombra (un elemental de la oscuridad) a su servicio. A estas alturas, Aristarco ya no puede echarse atrás. El fue quien contrató los servicios de cuatro matones para que mataran a Diego simulando un accidente y poder así desembarazarse de su rival. El plan no salió bien y Diego, aunque herido, consiguió esconderse en el bosque. En él viven varios Baharis (ver Bestiario). Cuando eran adolescentes, Aris y su primo se adentraron por error en el siniestro bosque, y dos de estos seres se les aparecieron. Debido a su alta RR, Diego no sólo repelió todos sus hechizos sino que les devolvió sus bromas, y consiguió encerrar a uno de ellos en una botella. A partir de entonces los dos primos pasearon muchas veces por el bosque, sin que (por miedo a Diego) se les acercara ningún Bahari. Aris sabe que el bosque es el bastión de su primo ya que allí nadie irá a buscarle, y que cuando se recupere de sus heridas volverá al pueblo para averiguar quién ordenó su muerte y reclamar venganza. El trovador quiere evitar eso asesinando a su primo en el bosque, huyendo después por un pasadizo subterráneo que descubrió casualmente durante una de sus visitas al bosque y que nunca reveló a su primo. Este pasaje conduce a las montañas y le permitirá evitar a los Baharis dejando a los Pj perdidos entre los árboles y con los acechantes seres tras los talones.

El viaje

Partirán por la mañana y llegarán al bosque avanzada la tarde. Cruzarán el río por el puente de Campanillas, una aldea en donde pueden almorzar.

Durante el viaje, el trovador explicará a los Pj el transcurso de los hechos para hacer la historia más veraz:

"Hace una semana, volviendo de una actuación en Almería, vine a visitar a mi primo que estaba en Pizarra. Lo encontré algo extraño y él me contó que había pedido la mano de Juana y que don Pedro se la había negado. Me dijo que de todas maneras, Juana estaba de acuerdo con el matrimonio. Para animarle prometí componerle un romance. Cuando anteayer me

enteré de lo sucedido supe enseguida de quién había sido obra, ¡y juro por Dios y por mi primo que si este romance no tiene un final feliz don Pedro pagará las consecuencias!"

Este discurso tiene un detalle importante como más tarde veremos.

Si los Pj preguntan sobre el bosque, Aristarco les contará las leyendas que hablan sobre seres invisibles que lo habitan, pero nunca revelará su estancia anterior ni el poder de Diego sobre los Baharis.

Lo que nadie sabe

El bosque es muy siniestro y silencioso: Una densa niebla lo cubre y los sonidos se extinguen como absorbidos por los árboles. NOTA PARA EL D.J.: si se desea animar (o desanimar) a los jugadores, puede hacerse aparecer algún que otro Bahari en las ruinas del viejo torreón mientras el grupo busca a Diego. De todos modos soy partidario de reservarlos para el final.

Una vez en su interior y tras casi dos horas de infructuosa búsqueda (habrá anochecido), los Pj oirán gritos de dolor. Al dirigirse hacia ellos (proviene de una pequeña caverna en la base de una colina), Aris reconocerá la voz de su primo.

Lo que nadie sabe es que Diego ha sido torturado por un grupo de Guls (número a escoger según la calidad de los Pj) que lo están atormentando con la intención de que se desangre y así esté bien "curadito" para el ágape de medianoche.

Si el grupo se acerca verá a Diego atado en una pared chorreando sangre y medio inconsciente. Aristarco para disimular participará en la lucha aunque no arriesgará su vida. Ni él ni su primo deben morir en la batalla.

Una vez vencidos los Guls y enterrados los Pj fallecidos, Aristarco se dirigirá a su primo y le hablará:

El detalle

"Diego, ¿cómo te encuentras? ¡Diego!"

"Ay... ¿Quién sois?..."

"Soy yo, Aris".

"Ah, querido primo... cuánto tiempo sin verte... con esa barba no te había reconocido..."

"Escucha, hemos venido a sacarte de aquí"

"Gracias a Dios..."

Acto seguido, Diego se desmaya.

Esta es la conversación que entablarán los dos primos. El DJ no la debe leer con demasiada solemnidad ni debe remarcar nada de ella, si no, los jugadores intuirán que algo importante encierra. Si prestan un poco de atención a tus palabras descubrirán

que algo no encaja: Aristarco les había dicho anteriormente que hacía una semana había hablado con Diego y ahora éste no le reconoce por su poblada barba. Si el jugador listillo no descubre el detalle, el DJ puede permitir una tirada de Memoria para recordar el dato anterior, o de Psicología, que permitirá descubrir que Aristarco está nervioso por algo (ya que se ha dado cuenta de la incongruencia producida).

En realidad los primos hace más de tres meses que no se ven ya que Aris tenía un espía infiltrado en el pueblo para evitar levantar sospechas. Sólo después de enterarse del fracaso del asesinato se presentó en Pizarra.

Si los Pj le piden una explicación Aris responderá que el dolor debe hacer desvariar a Diego. Tirada de Psicología con un malus de -25% (ya que el trovador es un buen actor).

El plan se consuma

Lógicamente los Pj pueden a partir de entonces desconfiar de Aristarco. El intentará disimular sus intenciones lo mejor que pueda y les invitará a acampar en un claro (cercano al túnel). Diego estará incons-

ciente hasta la mañana siguiente. En su turno de guardia, Aristarco intentará asesinar a su primo cuando todos duerman y luego huirá por el pasadizo secreto hacia las montañas. Si los Pj lo vigilan o si por cualquier otra razón su plan no es viable, intentará envenenarlo a la mañana siguiente, antes de partir. Caso de conseguirlo huirá intentando no ser visto.

Si Diego muere y los Pj no descubren por dónde ha huido el trovador aparecerá durante el viaje de regreso una horda de Baharis que no les dejará tranquilos.

Si Aristarco huye, pero Diego se salva, entre todos podrán reconstruir la verdadera historia y descubrirán los mezquinos planes del trovador. Naturalmente si viajan con Diego no aparecerán los Baharis.

Después de huir por el pasadizo Aris intentará llegar hasta Pizarra para pedir lo más pronto posible la mano de Juana tras confirmar la muerte de su primo. Está seguro de que don Pedro se la concederá ya que tiene dinero más que suficiente para la dote.

Si Aristarco sabe (o cree) que Diego ha muerto, llevará a Juana a los montes con la excusa de dar un paseo. Una vez allí la conducirá hasta la vieja ermita abandonada donde la sacrificará.

Si el trovador sabe que su primo aún vive raptará a Juana y huirá con ella hacia las montañas para hacer la invocación. Cuando Diego y los Pj lleguen al pueblo, encontrarán a don Pedro desesperado tratando de descubrir con la ayuda de sus vecinos por dónde ha huido Aristarco. Finalmente, una vieja les comunicará que los vio correr hacia las montañas. Entonces se organizará una batida para capturar al raptor y rescatar a la muchacha.

Recompensas

El único dinero que pueden recibir los Pj será de don Pedro en agradecimiento por haber salvado a su hija de las garras de Aris: 200 monedas por cabeza y su amistad.

Si sobreviven a la trampa del trovador pero mueren Diego y su amada: 10 P.Ap.

Si salvan sólo a Diego: 20 P.Ap.

Si salvan sólo a Juana: 0 P.Ap.

Si salvan a los dos: 45 P.Ap.

Si salvan a los dos y capturan a Aristarco: 50 P.Ap.

De -10 a +25 P.Ap. por representación rolera.





P.N.J.

Diego León

FUE 15 Altura: 1'78 Peso: 75 kg.
 AGI 10 RR: 90% IRR: 10%
 HAB 20 Apariencia: 19. Edad: 21
 RES 20 (cuando le encuentren 5)
 PER 10
 COM 15
 CUL 10

Armas: Espada 70%, Cuchillo 40%
Armadura: Cota de malla, regalo de su padre. Se encuentra en Pizarra.
Competencias: Esquivar 45%, Seducción 65%, Prim. Auxilios 40%
Pequeña historia: Séptimo hijo de un noble arruinado. Tras la muerte de su padre se fue a vivir a Granada, al servicio de un Wali amigo de la familia. Más adelante se desplazó a Alora donde vivió con su tía y su primo. Actualmente reside en Pizarra.

Aristarco de Alora

FUE 10 Altura: 1'65 Peso: 65 kg.
 AGI 15 RR: -15% IRR: 115%
 HAB 10 Apariencia: 17 Edad: 27
 RES 10
 PER 15
 COM 20
 CUL 20

Armas: Cuchillo 35%, Pelea 25%
Armadura: Ropa gruesa.
Competencias: Alquimia 30%, Cantar 35%, Con. Mágico 65%, Elocuencia 70%, Esquivar 30%, Juegos de manos 50%, Leyendas 75%, Música 85%
Hechizos: Invocar Sombras, Sumisión, Virilidad, Memoria.

Juana

FUE 10 Altura: 1'60 Peso: 55 kg.
 AGI 10 RR: 60% IRR: 40%
 HAB 15 Apariencia: 21 Edad: 15
 RES 12
 PER 15
 COM 20
 CUL 18

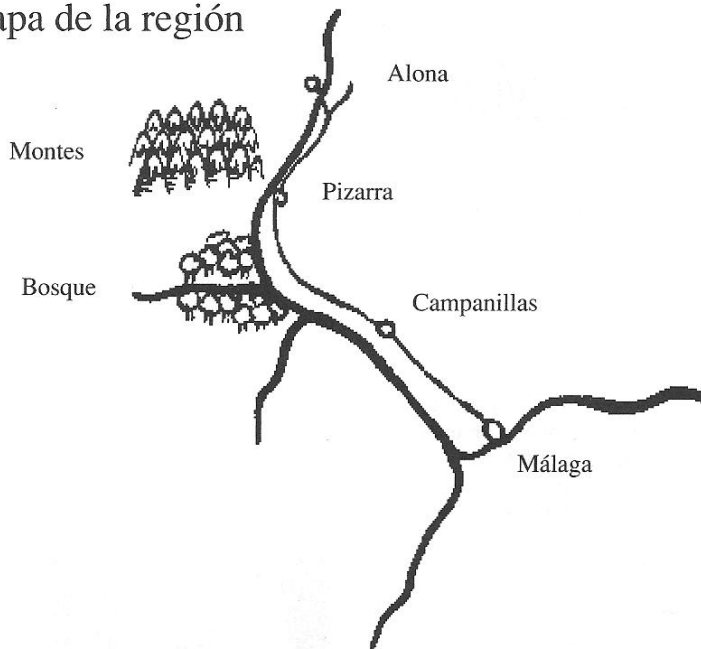
Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Comerciar 30%, Música 50%, Escuchar 45%

Don Pedro

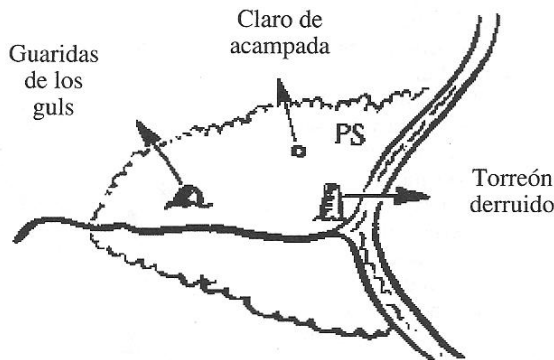
FUE 9 Altura: 1'72 Peso: 80 kg.
 AGI 9 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 10 Apariencia: 14 Edad: 42
 RES 13
 PER 19
 COM 20
 CUL 15

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Comerciar 85%, Soborno 90%, Elocuencia 70%

Mapa de la región



Mapa del bosque



Guls

FUE 15 Altura: 1'40 Peso: 45 kg.
 AGI 30 RR: 0% IRR: 110%
 HAB 10
 RES 15
 PER 20
 COM 5
 CUL 5

Armas: Mordisco 65% (1D4+1D6)
Armadura: Carece
Poderes Especiales: Ver manual.
 NOTA: Con una tirada de Con. Mágico (con un malus de -25% al que no sea musulmán), el DJ informará al que pase la tirada de que los ojos de estos seres sirven para la magia (ver hechizo Visión de Futuro).

Baharis

FUE 10 Altura: 1'50 Peso: 55 kg.
 AGI 5 RR: 0% IRR: 130%
 HAB 30
 RES 10
 PER 40
 COM 15
 CUL 25

Armadura: Inmune a armas no mágicas.
Competencias: Robar 100%, Esquivar 15%, Con. Mágico 90%, Alquimia 115%
Hechizos: Atracción sexual, Discordia, Impotencia, Sumisión, Filtro amoroso, Inmovilización. ◆