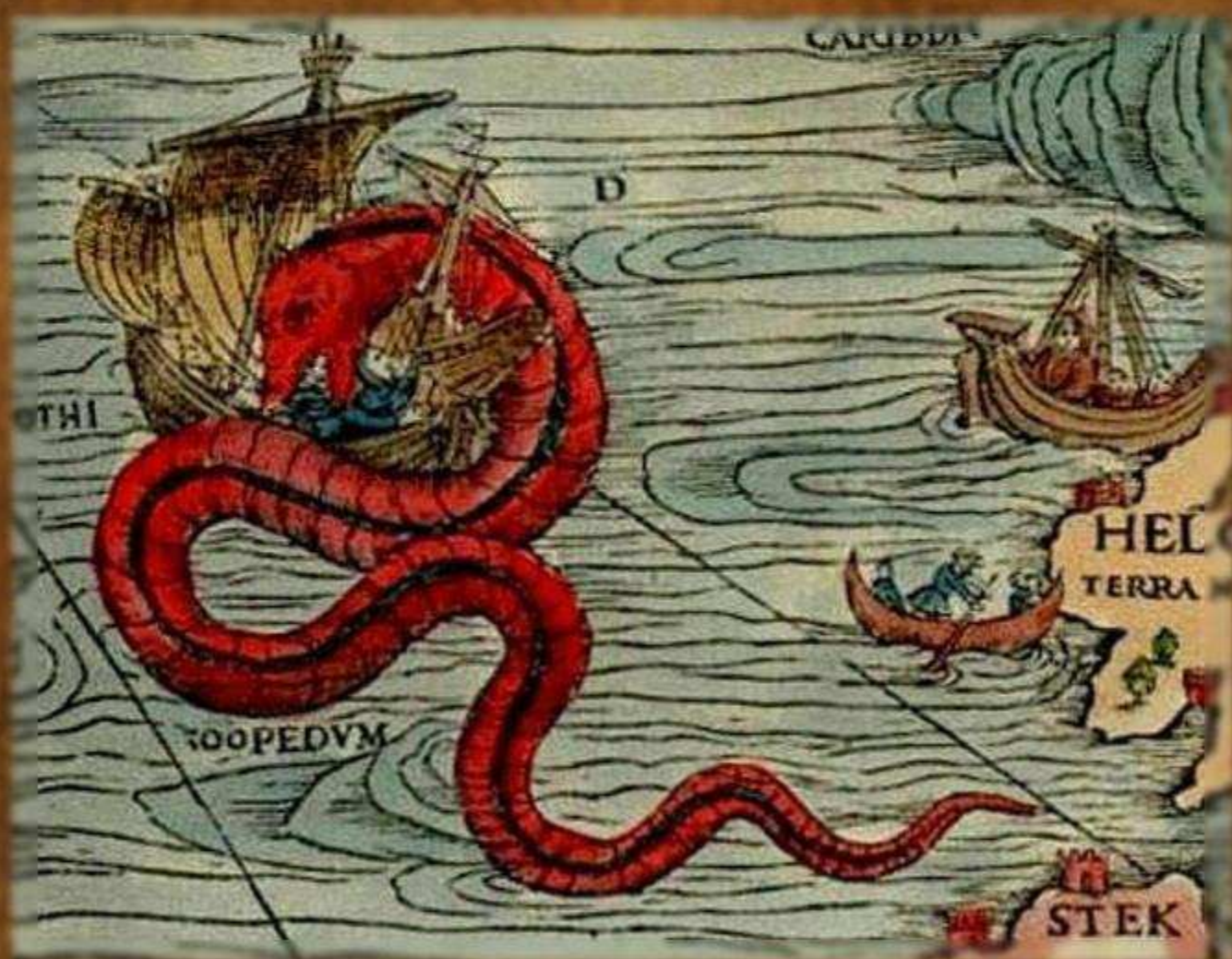


# Via Serpentis

Aquelarre



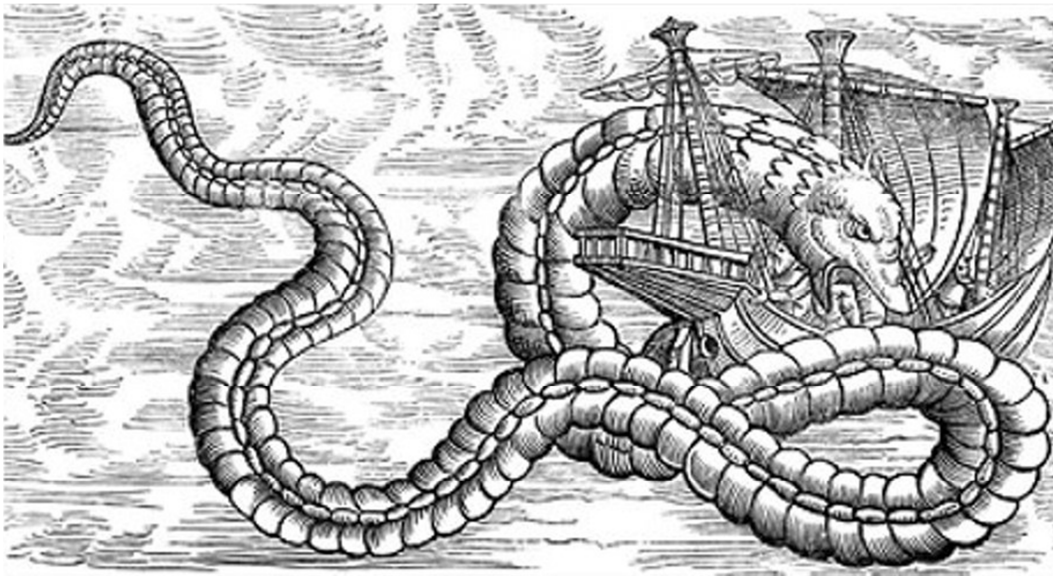
Uma aventura para Aquelarre JdK escrita por Tadeus



# Via Serpentinis

*Por Luis F./Tadevs*

Módulo para Aquelarre JdR basado en una leyenda tradicional del siglo XV que trata sobre el origen del nombre de la famosa “Calle Sierpes” de Sevilla. Ha sido publicada por José María de Mena en su libro “*Tradiciones y leyendas sevillanas*”. El grupo de personajes debe estar formado por tres o cuatro como mínimo, entre los cuales vendría muy bien que hubiera un caballero o alguien de noble cuna, así como gente habituada al combate. También cabe la posibilidad de incluir algún personaje árabe.



*Mezquina Sevilla en la sangre bañada*

*De las tus fijos e tus caballeros...*

*Sevilla. Año 1462. Reina en Castilla Enrique IV, mal llamado “el Impotente”. La guerra contra el moro infiel parece no tener fin y se mantiene una punja constante en sus lindes. La ciudad se enriquece lentamente como lugar de paso habitual de las tropas cristianas que se dirigen al frente para luchar contra el Reino de Granada. Como todas las villas fronterizas, se trata de un sitio poco seguro que permite fácilmente la infiltración de individuos armados y partidas de merodeadores que hostigaban a los castellanos en la retaguardia. Tampoco hay que olvidar que la judería es un barrio plagado de habitantes descontentos que siempre están prestos a fomentar con su dinero el bandidaje y la revuelta. Si la situación no fuera ya lo suficientemente grave, los nobles de la Península se encuentran divididos en constante conflicto de intereses contra el poder Real, que intenta por todos los medios disminuir sus privilegios para fortalecer la autoridad de la Corona.*

## **I. Rumores y certezas**

Los personajes llegan a la ciudad casi al anochecer, buscando cobijo como viajeros provenientes de alguna otra aventura. Encuentran hospedaje en la taberna *de las escobas*, lugar habitual de gentes que vienen y van, que encontrarán no muy lejos de la entrada por la que accedan al recinto amurallado de la villa. Casi rozando la medianoche, mientras nuestros personajes están habituándose a los vinos y viandas del lugar, verán entrar a una mujer desahogada por las puertas del local. La mujer está presa de un ataque de nervios, el pelo alborotado, los ojos desenfocados y nublados por las lágrimas. Con prestarle un mínimo de atención los personajes se darán cuenta de que grita desesperadamente clamando por su hijo. Tras las tiradas pertinentes que sirvan para calmar a la pobre señora, conocerán tanto por ella como por los parroquianos de la taberna los trágicos sucesos que vienen aconteciéndose de un tiempo a esta parte por estas tierras de Dios...

*Desde hace unos meses ocurren siniestros sucesos de los que nadie quiere hablar... últimamente... y con frecuencia... faltan niños. Nadie pide por ellos rescate alguno, y pase el tiempo que pase no aparecen ni vivos ni muertos. Unas veces desaparecen cuando se les manda a buscar agua a la fuente, y ya no vuelven; otras tantas desaparecen al atardecer, sin que las criaturas regresen de sus juegos a sus casas, pero las más de las veces ocurre en la noche, en sus propias casas, robados por algún diablo directamente de la cuna, sin que jamás se vuelva a saber de ellos...*

Tanto si los personajes deciden hablar con los parroquianos como si deciden buscarse las habichuelas en la calle a la mañana siguiente, recibirán toda clase de rumores, como son:

- *Que el pánico ha cundido por la ciudad y las madres llevan a sus niños prendidos de la falda o atados a la muñeca, y que por las noches se acuestan juntos y abrazados por miedo a perderlos.*
- *Que los niños han sido robados por los sucios judíos para realizar con ellos sus sacrílegas parodias de la crucifixión de Cristo, (si los personajes hacen las tiradas adecuadas, sabrán que no es la primera vez que se habla de esto y que ya ha ocurrido otras veces en diversos puntos de Castilla...) y que posteriormente mezclan su sangre con diabólicas mixturas destinadas a la realización de hechizos.*
- *Que los niños son secuestrados por bandidos moros y les llevan a los palacios del rey de Granada con el fin de convertirlos en esclavos.*
- *Que en realidad estas desapariciones son venganzas de los partidarios de los Ponce contra los Guzmanes, y represalias de los partidarios de los Guzmanes contra los Ponce.*
- *Que sin duda los piratas turcos se hallan tras las desapariciones. Remontan el Guadalquivir en luengas barcas, entran en la ciudad disfrazados de mercaderes y se llevan a los niños con promesas de dulces, para luego venderlos como esclavos en los mercados del Gran Sultán que ahora gobierna Constantinopla.*

## **II. El bachiller embozado**

Más tarde o más temprano, nuestros personajes darán con cierto hombre embozado, de gallarda apostura. Las preguntas que han ido haciendo por la villa han llamado la atención de más de un personaje principal y es posible que se hayan ganado algún posible amigo o puede que un enemigo... El caballero embozado se les acercará en cualquier momento que tengan de descanso, posiblemente en la taberna, y tras observarles un rato les dirá:

*Salud caballeros. Vueseñorías perdonarán que no quiera mostrar mi rostro ni decir mi nombre. Pero el asunto que me trae a verlos es cosa que mucho importa al sosiego de esta ciudad. He oído que andáis buscando saber sobre lo que todos piensan y muchos callan, lo que anda en boca de los ciegos y se susurra en las fuentes públicas, donde las mujeres aguardan para llenar sus cántaros. Vengo a hablaros de los robos de niños que tiene acongojada a la ciudad.*

Es de suponer que los personajes mostrarán su interés por conocer dicha información. Si se muestran suspicaces y desean desvelar la identidad del encapuchado, éste se negará en rotundo y en caso extremo, se marchará sin desvelar su identidad. Si todo continúa de forma normal, el embozado continuará:

*A su debido tiempo, cuando sepáis de la identidad del culpable, podréis hacer lo que convenga, si algo de eso os conviene, mis señores; pero acudo a vosotros para preguntaros si podríais servirme de protección e interceder por mí ante don Alonso de Cárdenas, comendador de León y regidor de la ciudad de Sevilla, pues ese es mi deseo. ¿Qué decís?*

*Sabed que no quiero promesas, mis señores, y no es desconfianza. Pero después, ya sabéis, cambian los hombres, cambian las memorias. Yo querría que consiguierais del gobernador, no una promesa, sino un compromiso formal, ante escribano, y con las garantías que es razón en un asunto de tanta monta.*

Es posible que los personajes se encuentren ante un dilema. Desean la ayuda que puede prestarles el desconocido pero tampoco saben sin pueden fiarse del todo de él. Por otro lado también cabe la posibilidad de que deseen saber en qué consiste el “compromiso formal” que pide el embozado. Para sonsacarle esa información tendrán que efectuar una tirada bastante difícil de Elocuencia. En el caso extremo de que obtengan la tirada, el embozado les dirá:

*El premio que pido a don Alonso de Cárdenas es mi libertad, señores, pues soy un preso fugitivo a quien la buena fortuna ha hecho descubrir el misterio del cómo y por dónde desaparecen tantos tiernos niños de esta ciudad. Veréis, hace pocos meses, fui conducido en rebeldía, contra el rey, siguiendo secretas órdenes de mi señor el duque de Arcos. Salieron mal las cosas, y el duque me dejó abandonado a mi destino, y vine a un calabozo de la cárcel. No me resigné a pudrirme en tan húmedo aposento, y di en escarbar bajo el camastro, sacando la tierra escondida en las faltriqueras, cada vez que me llevaba el guardián al patio a trabajar con los otros presos. Al cabo de cierto tiempo, llegué a tener un espacioso agujero por el que ganar la libertad, pues había topado por misericordia de Dios, con la cloaca antigua que va por debajo de la cárcel.*

*No sé si habréis oído hablar de esas cloacas romanas, o de tiempo de los moros, que en esto nadie ha logrado aclararse. Les llaman El Laberinto de Sevilla, y van por debajo de muchas de estas calles. En efecto, di cierta noche en huir por ese ruin camino, a oscuras, y a tientas procurando orientarme por sus tenebrosas estrechuras para salir de la ciudad. Y en tal sazón, fue cuando encontré a quien robaba los niños. El resto lo contaré ante las atareadas manos de un señor escribano. Si no, por Dios, que calle hasta el fin del mundo.*

### **III. El regidor de la villa**

Llegados a este punto es menester que los personajes lleven al embozado ante el regidor de la ciudad. Una vez se encuentren en presencia de don Alonso de Cárdenas, y si como es lógico pensar, los personajes no han conseguido pasar la difícil tirada de Elocuencia, el desconocido no tendrá problema en relatar toda la historia anterior, empezando por descubrirse y presentarse. A



pesar de que su aspecto es deplorable y sus ropas están ajadas, se advierte de lejos que es un caballero, que dice llamarse *Melchor de Quintana y Argüeso, bachiller en Letras por los estudios de Osuna, y caballero al servicio del Conde de Arcos.*

Tras relatar su historia y hacer sus peticiones, ante la defensa y aval que representan nuestros personajes, don Alonso firmará una carta de libertad que reza lo siguiente:

*... Y por la grande importancia deste negocio, y servicio que presta a la ciudad remediando la aflicción pública por la desaparición de muchos niños... vengo en perdonar y perdono en nombre de Su Alteza el Rey de Castilla, y de León, y del Algarbe... a Melchor de Quintana y Argüeso, del delito de rebelión armada otorgándole su cuerpo libre...*

A continuación, y tras mostrar claramente su firma en el acta que otorga la libertad al caballero, demandará saber qué judíos o turcos han sido los culpables de los secuestros, a lo que él responderá que no son ni unos ni otros, y se prestará a guiar don Alonso y a los personajes hasta donde se encuentra.

Si los personajes se dejan guiar, Melchor les conducirá hasta la calle de *Entrecárceles*, pequeño callejón que se encuentra entre las dos cárceles de la ciudad, y entrarán en el gran caserón que ocupa la Cárcel Real. Bajo petición de Melchor, don Alonso requerirá la asistencia del alcaide que les conduce hasta el calabozo que había ocupado Melchor. En la celda subterránea, mal tapado aun por el camastro, se encuentra el agujero por el que huyó. Todo es tal y como había relatado Melchor, una vieja galería abovedada que data de tiempos de los romanos, labrada quizá para el desagüe en tiempos de inundaciones o para limpieza de la ciudad.

## **IV. El Laberinto de Sevilla**

Los personajes bajarán al laberinto de cloacas (suponemos que con luces) acompañados por Melchor, don Alonso y el alcaide de la Cárcel Real. Los túneles son adintelados, anchurosos y tremendamente oscuros. El silencio domina el recinto solo cortado por la respiración entrecortada del grupo y un ininterrumpido goteo en la lejanía. La luz de las antorchas baila en el entramado de pasillos caminos que constantemente se cruzan, jugando con las sombras tras cada esquina. Delante de todos va, con una antorcha en la mano izquierda y una espada desnuda en la derecha, guiando al grupo, Melchor de Quintana. Tras andar unos cien pasos, llegan a una nueva zona preñada de cruces de galerías. Melchor dirá al resto:

*Estamos justo bajo la calle del gremio de Espaderos, o al menos eso es lo que deduzco por el trecho que llevamos andado. Aprestad vuestras armas pues aquí se guarece el culpable.*



No tendrán que andar mucho más cuándo empezarán a encontrar por el suelo una serie de restos infantiles y huesos de un tamaño muy pequeño. Si preguntan a Melchor, cuyos ojos solo reflejan una clara determinación, dirá que son *“las sobras infantiles de sus horribles comidas”*. Así, siguiéndole, llegarán hasta una zona en la que se produce un notable estrechamiento del túnel, y al cabo de unos metros la ven. Levantando la antorcha para iluminar mejor la galería, muestra a los sorprendidos ojos de la compañía, el cuerpo disforme de una monstruosa criatura que se enrosca sobre sí misma y sisea sonoramente bajo el brillo de la antorcha sobre su piel escamosa. Se trata de una **Serpiente Gigante** de 10 varas de largo que se despertará con la llegada del grupo (alguien usó Sigilo?). Si alguno de los personajes pasa una tirada de Descubrir, verá claramente como la enorme serpiente tiene una daga clavada en su ojo derecho, que rezuma un líquido viscoso y oscuro (*esa daga se la clavó Melchor, por un golpe de suerte en plena oscuridad, al escapar de la cárcel por las cloacas*).

Así dará comienzo la batalla contra la serpiente gigante. Mientras los personajes se centran en atacar durante el primer y segundo turno a la serpiente gigante, aparecerán por los pasillos aledaños de 2 a 4 **Mujeres Serpiente**, vestidas con restos de ropajes de aspecto árabe, que rodearán a los protagonistas intentando proteger a su *“reina”*. Cuando los personajes les den muerte, Melchor explicará cómo clavó la daga en el ojo de la serpiente al escapar de la Cárcel Real, y cómo cree que las bestias robaban a los niños saliendo por las fuentes y la red de cloacas menores para colarse en el interior de las casas.



## V. Epílogo y recompensas

Días más tarde, don Alonso organizará un banquete en su casa en honor de los valerosos guerreros que le acompañaron en tan peligrosa correría. Con voz alegre les dirá:

*Mis señores, podéis ir libres con mis bendiciones. Marchad donde os plazca, y para que no sintáis necesidad de meteros en rebeldías, pasad por la casa consistorial donde os proveeré de algún empleo que os acomode si queréis quedaros en Sevilla, o de algunos dineros si queréis continuar camino.*



Entregará a cada personaje 90 reales de plata, con todas sus bendiciones. Cada personaje ganará un total de 35 PAp y 20 más por una buena interpretación.

Al poco tiempo don Alonso ordenará que el disforme cuerpo de la Sierpe sea sacado de aquella galería, para que su corrupción pasando unos días no inficionase de pestilencia toda la ciudad. La criatura fue expuesta muerta en el suelo de la misma calle de Espaderos, y el vulgo que venía a verla desde todas las collaciones de Sevilla, a fuerza de repetir el relato de lo sucedido, vino a llamar a esta calle "*la calle de la Sierpe*", nombre que acabó por borrar la memoria del nombre de *Espaderos* que antes tenía.

Y es fama que el bachiller Quintana quedose en Sevilla ocupando un puesto honroso, en el que su valor y juntamente sus letras, le dieron autoridad y provecho. Pasados unos meses vino a casarse con una hija del mismo don Alonso de Cárdenas, porque a las mujeres siempre les ha placido el hombre valeroso, y más si es letrado y con ribetes de poeta como lo era Melchor de Quintana y Argüeso, bachiller en Letras por los estudios de Osuna.

## Dramatis Personae

### Sierpe Gigante

**FUE:** 35                      **Altura:** 10 varas  
**AGI:** 20                      **Peso:** 50.000 libras  
**HAB:** 0                      **RR:** 0%  
**RES:** 35                      **IRR:** 125%  
**PER:** 10  
**COM:** 0  
**CUL:** 0



**Protección:** Escamas (2 puntos de Protección)

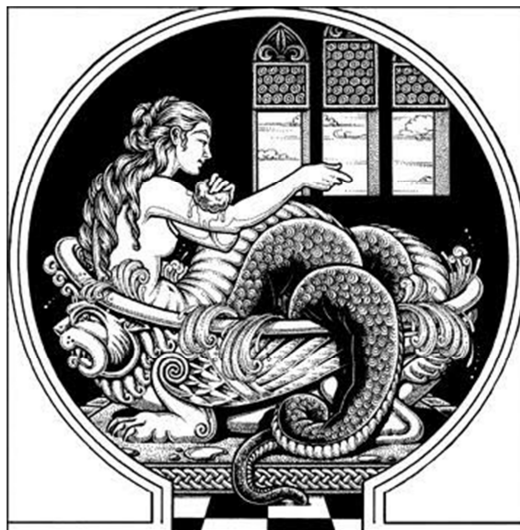
**Armas:** Envolver con los anillos 60% (3D6 PD por asalto)

**Competencias:** Sigilo 95%, Esquivar 70%

**Hechizos:** Carecen.

### Mujeres serpiente

**FUE:** 15/20                      **Altura:** 1,75 varas  
**AGI:** 15/20                      **Peso:** 240 libras  
**HAB:** 5/10                      **RR:** 0%  
**RES:** 20/25                      **IRR:** 150%  
**PER:** 10/15  
**COM:** 15/20  
**CUL:** 25/25



**Protección:** Escamas (1 punto de Protección, pero solo en la cola).

**Armas:** Arco corto 45% (1D6+1)

**Competencias:** Conocimiento mágico 90%, Sigilo 45%, Elocuencia 70%, Seducción 60%.

**Hechizos:** Bálsamo de curación, Expulsar enfermedades, Piedra de sanación.