

## Mahrayan

23 de junio de 1356 de la era Cristiana.  
734 de la Hégira.

Los jugadores se hallan en Dar-El-Geuza (casa del Nogal o algo así) una pequeña aldea árabe cercana a Gharnata (Granada) es de anochecida y han decidido quedarse para la fiesta del verano (Mahrayan, que coincide con la noche de San Juan).

No tienen mucha prisa por llegar a la ciudad y la gente de la aldea está animada preparando la leña y los festejos. Lo normal es que el grupo viaje en calidad de sirvientes o guardaespaldas de algún musulmán de bien (un noble o un mercader que se dirige a su almunia a pasar el verano, por ejemplo) de todas formas como es lógico dependerá del trasfondo que quiera usar el Dj de turno, que se encargará de las modificaciones pertinentes.

Sería un buen gesto que dejaran las armas bajo custodia de los ulemas de la aldea. Estos pedirán amablemente a los pjs que se comporten con discreción y que respeten las normas de la comunidad.

Si los personajes son respetuosos y discretos, se ganarán la confianza del pueblo a pesar de haber cristianos en el grupo. Pueden aprovechar para enterarse de algunas leyendas de la zona:

-Algunos campesinos cuentan que cerca de allí en el riachuelo, existen unas ruinas de una torre abandonada donde se cree que hay una guarnición enterrada que fue atacada por sorpresa por un grupo de guerreros cristianos que participaban en una cabalgada o expedición de saqueo. Según se cuenta no descansan en paz porque no fueron enterrados según el rito musulmán. Y en algunas noches, como ésta, sus almas en pena rondan por la tierra.

No todo el mundo cree en esa historia y la prueba está en que las viejas ruinas son visitadas por las parejitas del pueblo, cuando desean cierta intimidad...

Posiblemente el grupo de Pjs busque donde pasar la noche, si siguen siendo merecedores de la confianza de la mayoría de la aldea, no tendrán problema en alojarse en el granero de un campesino llamado Abdallah. Con él viven su mujer Fátima y sus dos preciosas hijas en edad de merecer: Nuba y Rabea. Se mostrarán amables hasta cierto punto e incluso las muchachas les harán preguntas de sus viajes. Siempre bajo la atenta mirada del

padre. En un momento indeterminado, interrumpirá una voz desde la calle que pide entrar. Se trata de Mustafá, un muchacho apuesto, vecino y amigo de la familia. Saludará al grupo con igual amabilidad, y con el permiso de Abdallah, se acomodará para cenar con la modesta familia. Los hombres se sientan a comer primero y las mujeres sirven la cena, luego comerán ellas de las sobras. Si algún pj está presente y saca una tirada de PERX2, no le será difícil darse cuenta de la atracción que sienten las dos hermanas por el joven, se ruborizan cada vez que habla a alguna de ellas y le dirigen miradas furtivas. Mustafá está enamorado de Rabea y hace tiempo que se lo dijo a ésta. Ambos saben lo que siente Nuba. Es por eso que mantienen en secreto su amor mientras deciden el momento oportuno para decírselo a la familia y evitar que Nuba sufra, ya que su hermana Rabea finge ante ella cuando la escucha hablar apasionadamente de Mustafá. Están impacientes por casarse.

Terminada la sencilla cena, todo el mundo acudirá a la plaza del centro del pueblo donde hace rato que se encendieron las hogueras y una buena parte de la aldea baila y canta alrededor de los fuegos al son de axabebas<sup>1</sup> y tambores. Se sirven varias clases de té e incluso vino. A todo esto los más ancianos, todos ulemas, observan apartados desde la mezquita, con evidente gesto de desaprobación. Es de suponer que parte del grupo de pjs se deje llevar por la fiesta. Aunque notarán que son vigilados de cierta manera por si se pasaran con la bebida o con alguien del pueblo. La noche es estrellada y mágica. Se intercambian regalos, se forman grupos junto a oradores de cuentos que narran las más exóticas leyendas.

Una tirada de Escuchar cerca de uno de estos grupos permitirá conocer, entre otras, la historia local de las ruinas de la torre, mencionada más arriba, por si ningún pj la conocía antes. El Dj puede incluir aquí más leyendas de la región o cualquier otra del mundo musulmán (ver suplemento de Al-Andalus)

Omar, el líder de la comunidad y también ulema, no dirigirá palabra alguna a los jugadores. No le gustan los cristianos y los evita con su agria y severa actitud. Se pasa la mayor parte del tiempo en la humilde mezquita de la aldea.

### El triángulo amoroso

Pasadas unas horas en plena fiesta, los jóvenes amantes desaparecerán discretamente para marchar a solas a un rincón solitario, que mejor que a la vieja torre derruida cerca del riachuelo.

Aunque temerosos de Alá, no son nada supersticiosos. Con el deseo ardiente se alejan bajo la mirada de Nuba, que andaba buscando a Mustafá precisamente. Es difícil que algún jugador se dé cuenta de esto como no diga expresamente que quiere ir a la torre de la leyenda. A la muchacha se le encogerá el corazón y seguirá a la pareja hasta el lugar. Allí sufrirá un terrible desengaño viendo como se abrazan y escuchando palabras de amor mutuo. Nuba, dolida, transformará su amor en odio en apenas un instante. Sollozando, maldecirá entre dientes a su propia hermana, ya que escuchará sorprendida los planes de la pareja que por cierto han decidido anunciar su amor esta misma noche, aprovechando que está el pueblo reunido en los festejos.

El lugar, las circunstancias, la rabia de la hermana despechada, la noche mágica... Un cóctel que Frimost, desde el averno, piensa beber. La copa de la venganza está servida. El demonio aparece entre una nube de azufre enterado ya de los motivos de Nuba, gracias a la noche mágica de San Juan, hay fiesta también en el Infierno y los demonios tienen más poder que durante el resto del año. Con un plan trazado en mente, se presentará ante la joven dolida como un viejo peregrino y de esta guisa, le saldrá al paso cuando vuelva por el camino del riachuelo a la aldea, dejando a la pareja de enamorados en las ruinas. Se interesará por la joven y el motivo de su llanto. Nuba confiará en él y a pesar de la sorpresa inicial, aceptará las explicaciones del demonio: está dirigiéndose a La Meca como manda la fe del Islam. Todo buen creyente debe peregrinar a la Ciudad Santa al menos una vez en la vida.

El falso peregrino aconsejará a la muchacha que si su amor es fuerte y decidido todavía es posible lograr que Mustafá cambie de opinión si es capaz de demostrarle sus sentimientos, esta misma noche. La joven preguntará con asombro e interés como podría lograrlo. Con engaños, le mostrará un reflejo del futuro, en el agua del riachuelo. En el reflejo aparece todo el pueblo de día, en fiestas reunido por el enlace de Mustafá y Rabea. Ambos muy felices. La imagen cambia y aparece ella misma convertida en una arrugada y solitaria vieja viviendo en una casa desvencijada. Esta visión resulta insoportable para Nuba y entre nuevas lágrimas, escuchará atenta lo que Frimost tiene preparado:

### **La Tarasca**

En unas cuevas no muy lejos de la aldea existe una monstruosa criatura en forma de serpiente gigante llamada Tarasca, que tiene la facultad

de originar tormentas y dominar los rayos. La criatura tiene especial debilidad por las mujeres hermosas, si alguna lograra penetrar en su madriguera y mirar de fijo al monstruo a los ojos, será capaz de dominarla y obedecerá sus órdenes como un perrillo...

Hace muchos años, Yusuf-el-Hakim, antepasado de Omar, el actual jefe de la aldea, ayudado por algunos fieles tuvo que enfrentarse a la gran serpiente, la cual provocaba la ruina constante en los campos e incluso se alimentaba de campesinos de las alquerías que rodeaban la aldea. El monstruo presentó batalla y se llevó a muchos por delante antes de ser derrotada gracias al poder de Alá y el brazo fuerte de Yusuf que esgrimiendo una cimitarra, hirió gravemente a la criatura, que desapareció en lo más profundo de su madriguera, esperando el momento de contraatacar. Hakim, no quiso entrar en la cueva, cansado y casi sin fuerzas por el duro combate. Pensando que sería presa fácil de la Tarasca si penetraba al interior de sus dominios. Así que usando una alfombra con un triángulo tejido que representaba el poder de Alá selló mágicamente la entrada, evitando la salida del monstruo.

Frimost pretende liberar a la terrible serpiente, manipulando a Nuba para que aparte la alfombra de la entrada. Después ella misma “domará” al monstruo con la mirada y bajo consejo del falso peregrino le ordenará que invoque una fuerte tormenta justo encima de la aldea. Le engañará diciendo que la gente malvada morirá víctima de los rayos y no ha de temer por su familia o por sus amigos, incluido Mustafá. Luego aparecerá ella para dominar el monstruo y hacer que cese la tormenta para asombro y admiración de todos y así lograr que el joven cambie de idea.

Nada de esto sucederá realmente. Lo que quiere Frimost es liberar a la Tarasca y que esta arrase la aldea. Mientras él se divierte observando el espectáculo bajo su disfraz de peregrino. Pero Nuba, aunque apartará la alfombra de la entrada, se echará atrás en el último momento. Ella no tiene más maldad en su corazón salvo la rabia y los celos, pero no desea la muerte de nadie. El demonio, que lo tenía previsto, poseerá temporalmente el cuerpo de la joven y con la Tarasca, bajo su control, se encaminará a la aldea para destruirla con una tormenta de rayos.

### **Termina la fiesta**

Volviendo atrás un poco en el tiempo, habíamos dejado a los Pjs en los festejos de la aldea. Todo parecerá normal, en un momento dado vuelven los tortolitos cogidos de la mano y van

directamente a hablar con los padres de ella. Cualquier Pj que saque Otear puede ver la escena, si nadie manifestó que estaba especialmente atento, hazles tirar por PERX2 empezando por la ficha que tenga más percepción.

Al parecer, todos van alegrándose de la noticia. Y alguien pregunta por Nuba. La buscan por la aldea, entre el gentío y la fiesta pero no aparece. También la buscan por los alrededores pero ni rastro. Abdallah, piensa que a lo mejor está con algún joven del pueblo, pero su cara se ensombrece cuando comprueba que su hija no está con ninguno de la aldea. Es de esperar que el grupo de Pjs esté localizable, porque si falta alguno podrían verse en una situación incómoda al pensar los del pueblo que han tenido que ver con la desaparición de Nuba. Antes de que algunas palabras suban de tono, uno de los ulemas que estaban apartados de la plaza, toma la palabra y dice que vio a Nuba dirigirse a la misma dirección de donde volvía Mustafá y Rabea. La gente empezará a preocuparse y los padres de Rabea preguntarán que fueron a hacer allí. Avergonzados los dos jóvenes confesarán que fueron a un lugar tranquilo para hablar y que no han visto a nadie. Si alguno de los jugadores está presente y tira Psicología se dará cuenta de que no lo están contando todo.

Omar organiza una búsqueda entre los hombres de la aldea, dividiéndose en grupos de tres y portando todas las antorchas y lámparas posibles, los campesinos más supersticiosos saben que esta noche es peligrosa para la gente de bien y murmurarán entre dientes sobre criaturas malvadas que recorren los caminos y sobre todo temen a los *shayatín* (los demonios). Los pjs pueden sumarse si resultan libres de toda sospecha. Algún pj puede aprovechar un momento a solas para hablar con Mustafá o Rabea y con un poco de conversación amable (tirada de Elocuencia si procede) escuchar de cualquiera de ambos que fueron exactamente a la vieja torre en ruinas, cerca del riachuelo. Están preocupados por Nuba, pero no dirán nada más.

Precisamente es el único lugar que no va a ser batido por los hombres de la aldea, aunque un pequeño grupo pasará por la zona, sin acercarse demasiado. Los jugadores pueden ir solos o con este grupo de campesinos, que se avendrá a ello.

### Las ruinas

A veinte minutos de allí está la torre en ruinas, cercana a la orilla de un riachuelo. Todo parece en silencio y el conjunto ofrece un aspecto

sinistro, sólo se oirá el discurrir del agua. El lugar está abandonado. Los cardos y matorrales crecen dispersos por la zona. No hay apenas vegetación. Ya es medianoche. Con una tirada de Otear o dando un rodeo a las ruinas, se podrá ver un pequeño fuego entre los arbustos a unos cientos de metros de la torre. No parece haber nadie. Quizá lo encendió la pareja antes. Aunque la temperatura es bastante cálida esa noche y no cae relente.

El fuego en realidad es una manifestación de Frimost que marca el lugar exacto donde apareció. Se ha generado espontáneamente, de la nada. Como si tuvieran su origen en las mismas llamas, nacen unas huellas aparentemente humanas, formando un rastro en dirección a la aldea, que es posible seguirlo. Con algunas tiradas de Rastrear, se darán cuenta de que hay mucha separación entre las huellas, es posible que la persona fuera muy alta (unos dos metros) o que fuese corriendo dando zancadas. En un momento indeterminado, encontrarán unas huellas más pequeñas (de la muchacha) que se mantienen cerca de las primeras. Los rastros cambian de dirección y se dirigen campo a través, los jugadores necesitarían superar dos tiradas más de Rastrear para no perder las huellas de vista. Amén de que es de noche y se aplicarán los malus que considere el DJ.

Desafortunadamente se toparán con una pequeña culebra con el cuerpo blanco como un gusano. En realidad se trata de una **bicha** (ver bestiario de Al-andalus para más información) Todo aquel que simplemente la vea, tendrá derecho a una acción antes de tirar por la mitad de RR, si falla o no se protege “contra la malage” será víctima de la mala suerte con un bonito +30% a su porcentaje de pifias en todas sus tiradas, durante 1D4+2 horas. Sirve una tirada de **Leyendas**, con los malus o bonus que el Dj estime oportuno, para recordar la protección (ver ficha de la bicha al final de la aventura).

La bicha se alejará del camino de los personajes reptando con rapidez entre la oscuridad y no volverá a ser vista.

-Las huellas conducen unas horas más tarde, a la entrada de una cueva en la pared rocosa de un monte.

Nota sobre las ruinas: Si alguien se empeña en rebuscar por las piedras de la torre, será asaltado por el Ánima errante de un soldado granadino que fue malvado en vida y descuidaba sus labores de vigilancia.

Hará un solo intento por pj. Si logra poseer el cuerpo del pj, intentará marcharse a la aldea a emborracharse por las buenas o por las malas. Se pondrá de malos modos si alguien se lo impide y murmurará palabras en árabe (una pista para que sus compañeros sospechen) luego se calmará y seguirá como si no hubiese pasado nada. Por supuesto el personaje puede tratar de averiguar que le ocurre.

Si sospechan que está poseído podrían intentar que Omar lo liberarse del Anima Errante con el hechizo de Expulsión o con el ritual de Exorcismo. Lo malo es que repentinamente, se volverá violento y tratará de atacar al que tenga más cerca cuando vayan a llevarlo frente al ulema o empiecen a realizar cualquiera de los dos rituales. Si pasan 8 asaltos en ese estado, se volverá a calmar (momento que deberán aprovechar para expulsarle el Ánima) igualmente si recibiera un solo punto de daño. El problema es que el espíritu del soldado está ligado a la torre y hasta que no se encuentren sus restos (que están por los alrededores de la torre) y se le quite una cajita con una azora del Corán labrada en relieve, el alma no marchará a donde le corresponde. El infierno en este caso.

### **La guarida de la Tarasca**

El agujero de entrada es bastante más grande que el tamaño de una persona normal. De la tierra del suelo se observa un gran surco como de haber arrastrado algo pesado y largo. Con un Buscar en la entrada, entre unos matorrales cercanos aparecerá la vieja alfombra protectora que en su día colocara el antepasado de Omar. Si la examinan detenidamente y sacan una tirada de Teología Islámica con un malus del 50% si no hay ningún musulmán o Idioma Árabe (si esta última la tienen más alta que Teología con el malus) podrán averiguar que significa el símbolo en la alfombra.

No será difícil suponer que guardaba la entrada o salida a esta cueva y alguien la retiró por algún motivo...

Llegados a este punto, si con ellos estaba uno de los grupos de campesinos, se negarán a entrar, temerosos, alegando que no hay más rastros de las huellas y la cueva puede esconder cualquier peligro. Si a pesar de todo alguien quiere entrar, y permanece atento, advertirá con una tirada de Con. Minerales que el techo de la cueva no parece seguro y puede haber desprendimientos, pasará por una zona de estalactitas y estalagmitas, aquí hay un 35% de que se desprenda una parte de las primeras y caigan sobre los jugadores, con ESQUIVAR o

SALTAR, ambas con un malus de -25% (por el suelo abrupto) o parar con escudo o algo similar, se evitará sufrir daños.

Si no iban demasiado atentos, sólo podrán librarse con una tirada del porcentaje de SUERTE. Los fragmentos de estalactitas hacen 1D6 y se tira por localización. Si se saca una pifia en cualquiera de las tiradas, se recibe el daño completo. Muchas de las estalagmitas están semiderruidas, como si algo las hubiese derribado. Con un Otear, podrán encontrar algunas extrañas láminas semitransparentes con cierto brillo, del tamaño de una moneda. Con Conocimiento de Animales, sabrán lo que son: escamas de serpiente. De una serpiente muy grande o incluso gigantesca.

Pasada la zona, hay una trifurcación. Salvo el camino central, los otros dos se estrechan paulatinamente y se cortan. En el camino central, sus temores se confirmarán al contemplar con horror, una gruta cerrada, y en el suelo, apergaminada y seca una gran muda de la piel de la Tarasca, de unos diez metros de larga. También hay varios huesos y cráneos humanos. Justo en ese punto empieza el rastro del surco, que vieran en la entrada. No hay nada más en la cueva. Con las pertinentes tiradas de Leyendas y/o Conocimiento mágico, con los malus que el Dj, vea oportuno averiguarán el tipo de la criatura y su facultad de provocar tormentas.

Si sacaron la mitad o menos en Leyendas, recordarán que es posible domesticar al monstruo si una mujer hermosa lo mira a los ojos. Si por casualidad alguien tira de nuevo Leyendas o Teología (cristiana) recordarán la hazaña de Santa Marta, que logró dominar a uno de estos seres, en la región de Tarascón, en la Provenza Francesa.

Es de suponer que ya con todos los datos de que dispone el grupo, se imaginen lo que puede estar pasando. Mejor sería volver cuanto antes a la aldea y reunir a los hombres. Hay una serpiente gigante suelta.

Si ningún pj recogió la alfombra de la entrada, lo hará uno de los campesinos, suponiendo que aún estén con ellos.

### **De vuelta a la aldea**

Dependiendo del tiempo que hayan perdido lo pjs, pueden intentar llegar a la aldea antes que Frimost y su nueva mascota, si todo el rato iban a caballo y no tuvieron que retrasarse con el ánima de las ruinas.

No falta mucho para amanecer, si llegan antes que la Tarasca, lo mejor que pueden hacer es hablar directamente con Omar, que está consolando a la familia y esperando noticias. Si se lo cuentan todo y además les enseñan las escamas y la alfombra, el viejo ulema espantado, ordenará a todo el mundo que marche a la pequeña mezquita de la aldea lo antes posible y que recen a Alá. Asustados, los campesinos recogen lo justo y obedecen al jefe de la aldea. En el cielo como de la nada, empiezan a arremolinarse nubes justo encima de las casas. En breves asaltos comenzará un fuerte vendaval, que arrancará puertas y ventanas, arrastrando pequeños y medianos enseres. Algunos tejados saldrán volando.

Sin embargo se puede avanzar con cierta dificultad. Si los jugadores no entraron en la mezquita o en alguna casa, y fallan una tirada de SUERTE, serán golpeados por algún objeto de los que arrastra el viento, provocando 1D6 de daño. El viento ofrece un malus de -25% a todas las competencias, salvo quizá las de Cultura. Un campesino rezagado, morirá golpeado por una puerta. Poco tiempo después, empezarán a caer rayos y truenos. Arrasando casas y campos y originando fuegos. La situación empeora. Omar decide actuar y, removiendo un ladrillo de la mezquita, sacará un objeto envuelto en lona, no le queda más remedio que confiar en los cristianos del grupo. Es la cimitarra de su antepasado. Heredada junto al relato oral de la Tarasca; con ella se ayudó para derrotar a la criatura y obligarla a regresar a su madriguera. Según la historia selló la entrada de la cueva de alguna manera, no sabía que se trataba de la alfombra con el dibujo de Alá. Si examinan la espada, verán que es lo más corriente del mundo, salvo que en el mango hay una cinta de cuero enrollada con una azora del Corán y en el pomo hay engastada una Piedra de Rayo. (Esto último se sabrá con Con. Mágico) Así pues el arma es bendita y protege del rayo. Aunque dicha piedra se puede usar por separado, según convenga a los jugadores.

La espada no funcionará si no la empuña un creyente musulmán. Así se lo advertirá Omar. Si no hay ningún siervo de Alá entre el grupo, pueden probar suerte igualmente o bien puede empuñarla Mustafá, que está dentro de la mezquita junto con Rabea y los demás. El muchacho se presentará voluntario. Los demás hombres no han vuelto de la búsqueda y aunque no tardarán en hacerlo, se encontrarán metidos de lleno en la tormenta de rayos. Además, interiormente se siente responsable de la desaparición de la chica. Asimismo piensa Rabea y pedirá ir con él, ante el asombro

general. Por cierto, ningún campesino se atreverá a salir. Como mucho Omar, pero es demasiado viejo. Al grupo de Pjs no le quedan muchas opciones...

Estando en estas disquisiciones, un relámpago iluminará un monte cercano y podrán contemplar todos, a Nuba y al monstruo en la cima de aquel. La muchacha parece observar desde lo alto, con aspecto impasible.

Lo más eficaz que pueden hacer es tratar de salir de la aldea y dar un rodeo para intentar sorprender a la Tarasca. Recordemos los malus por el fuerte viento, tendrán que tirar una tirada de SUERTE cada uno para no ser golpeados (ver más arriba). En principio Frimost no se fijará en ellos y no les caerá ningún rayo encima. Podrán así salir del radio de acción de la tormenta. Desgraciadamente verán a lo lejos, como regresan los hombres cansados de buscar durante la noche, adentrándose en la aldea sin percatarse del peligro. Gritar para avisarles tiene un doble efecto, los hombres se detendrán extrañados y Frimost advertirá esto. Ahora los rayos comenzarán a caer en esa zona, fulminando a varios de ellos. Correrán despavoridos sin entender que ocurre.

Mustafá o el pj en cuestión, si tiene la espada con la piedra y carga contra la criatura o Nuba-Frimost, monte arriba, el demonio reirá a carcajadas y tratará de fulminarlo con los rayos de la criatura. Al ver que no acierta a darle, lanzará un rugido inhumano y la Tarasca lo atacará tratando de envolverlo y constreñirlo con los anillos de su cuerpo.

El demonio que tiene mucho poder esta noche, inmovilizará a todo aquel que se acerque y no pase una tirada por el 20% de su RR(se puede gastar suerte) creando un círculo de fuego a su alrededor que se irá estrechando poco a poco, hasta abrasarlo, salvo al portador de la cimitarra y al que tuviera la alfombra encima si no se quedó en la mezquita con Omar.

**Nota al DJ:** Queda al criterio del Director de Juego, la duración en asaltos del círculo de fuego, antes de que se estreche abrasando a los personajes. También se puede apagar el fuego con la alfombra en pocos asaltos.

Luchar contra Frimost mano a mano es perder el tiempo; no le afecta ningún daño ni la magia, a no ser que acierten un golpe con la cimitarra u otra arma bendecida (las que tuvieran el hechizo de Arma invencible no servirán aquí) sin

embargo, si algún cristiano coge la cimitarra y se encomienda a Dios en el momento que ataque podrá ser beneficiado por los atributos del arma, de lograr darle un golpe, el demonio lanzará un rugido infernal como de varias bestias a la vez y caerá al suelo, abandonando el cuerpo de Nuba y permitiendo que el alma de esta regrese pero inconsciente, está casi amaneciendo y el tiempo se le agotaba al demonio. Los que estaban inmovilizados mágicamente, quedan totalmente libres, y el fuego que los rodeaba irá extinguiéndose poco a poco, podrán cruzarlo sin peligro en cuatro asaltos.

Si alguien remata el cuerpo de la chica, morirá y su alma entrará en el infierno para agrado de Frimost. La Tarasca no cesará de luchar, pero la tormenta amainará poco a poco.

Es de suponer que entre todos acaben de una vez para siempre con la Tarasca.

### Si todo va mal

Rabea no se verá afectada por la magia de ningún tipo, está preocupada por ocultarle el hecho de su amor por Mustafá a su hermana Nuba, y tratará de hacerla volver en sí hablándole dulcemente y diciéndole que la quiere y temía precisamente que sufriera, pues sabía lo que ella también sentía por el muchacho. Con esas palabras y lágrimas en los ojos, le pedirá que renunciará a Mustafá y hará todo lo que ella quiera, si con ello termina de una vez toda esta destrucción. Frimost, horrorizado por la sinceridad y el valor de la joven, liberará su espíritu y se marchará raudo y veloz de allí.

Acto seguido, mirará a la Tarasca y logrará que esta suelte a su presa y cesará inmediatamente el viento y los rayos. Con el ser, completamente inofensivo, podrán matarlo a placer.

Omar quedará muy agradecido al grupo por todo lo que han hecho, pese a que tienen que enterrar a algunos vecinos víctimas de los estragos de la Tarasca.

Mustafá perderá a su padre y en silencio con lágrimas en los ojos acudirá a enterrarlo, pero Abdallah, el padre de las dos hermanas y que ha sobrevivido, culpará de todas las desgracias a la pobre Nuba y la echará de su casa renegando de ella, pese a llantos y a los ruegos de Rabea y de algunos de la aldea, entre ellos Omar, que comprende que la muchacha está muy arrepentida y todo ha sido un engaño de Asmoug (Frimost) La mayoría de los ulemas pedirá el destierro "para seguridad de la comunidad". Y así se hará. Cuando el grupo de

personajes parta, se encontrarán con Nuba, muy abatida, que portando un hatillo con las pocas cosas que posee, pedirá marchar con ellos. No le importa a donde, no hará preguntas y tratará de ser útil. A los jugadores les toca decidir, como siempre...

### Final y recompensas

Más o menos se espera que los jugadores resuelvan en problema de la Tarasca. Todos los que permanecieron dentro de la mezquita con Omar se salvarán. Pero si nadie fue a hacerle frente al demonio y al monstruo, no podrán evitar que la aldea quede totalmente arrasada y mueran todos los campesinos que volvían de buscar a la chica.

-Si ocurre esto, y/o pudieron avisar a Omar, ganarán 25 p.ap por salvar parte de la aldea y sobrevivir a la tormenta.

-Si se entretuvieron demasiado, llegarán tarde con la tormenta en pleno apogeo, ya casi no podrán hacer nada salvo alejarse de allí. 10 p.ap. Si a pesar de lo arriesgado de la empresa, le presentan combate sin tener la cimitarra, podrán valerse de la alfombra, si aguantan vivos 12 asaltos, el demonio dejará libre a Nuba igualmente, pero tendrán que matar a la Tarasca para hacer que acabe el temporal. +30 p.ap.

-Si además de avisar a Omar terminan con el problema de Frimost y la Tarasca +25 p.ap.

- Si tuvo que intervenir Rabea serán 15 p.ap.

1. Axabeba=especie de flauta árabe

### Campesinos de Dar-El-Geuza

FUE	12	Peso y altura variables	
AGI	14		
HAB	14	RR: 50%	IRR:50%
RES	15		
PER	12		
COM	8		
CUL	7		

*Armas:* Aperos de labranza 45% 1D4+1, cuchillo 35% 1D6

*Armadura:* Carece

*Competencias:* Con. Vegetal 35%, Cond carro 25%,

Con. Animal 25%, Otear 25% Castellano 15%

### Ulemas

FUE	10	Peso y altura variables	
AGI	12		
HAB	14	RR: 50%	IRR:50%
RES	12		

PER 10  
COM 12  
CUL 13

Armas: Palo 45% 1D4+1, cuchillo 35% 1D6

Armadura: Carece

Competencias: Leer y escribir 45%, Teología 40%,

Con. Animal 25%, Otear 25% Castellano 30%

#### Omar

FUE 8                      Peso: 67kg  
AGI 12                      Altura: 1'68m edad:58  
HAB 12                      RR: 60%    IRR:40%  
RES 12                      Apa: 13  
PER 10  
COM 12  
CUL 15

Armas: Palo 35% 1D4+1

Armadura: Carece

Competencias: Leer y escribir 65%, Teología 60%,

Con. Animal 25%, Otear 25% Leyendas 40% Castellano 50%

Hechizos: Expulsión. Poderes de la fe Islámica (ver sup. Al-andalus)

#### Nuba, la mayor

FUE 9                      Peso:52 kg Altura: 1'64  
AGI 15                      Edad:18 años.  
HAB 15                      RR: 40%    IRR:50%  
RES 15                      Apa: 20  
PER 10  
COM 10  
CUL 8

Armas: Pelea 45% 1D3

Armadura: tiene una ropa gruesa pero no la lleva

Puesta.

Competencias: Escuchar 25%, Con. Animal 35%

Con. Vegetal 35%, Otear 30% Cocinar 50% Artesanía (mimbre y costura) 40%

Como Frimost: Invulnerable a todo que no sea un golpe de un arma bendita usada con fe y a los ruegos de Rabea

#### Rabea, la hermana menor y afortunada

FUE 8                      Peso:50 kg Altura: 1'62  
AGI 15                      Edad:17 años.  
HAB 14                      RR: 60%    IRR:40%  
RES 15                      Apa: 20  
PER 12  
COM 12  
CUL 8

Armas: Pelea 45% 1D3

Armadura: Carece

Competencias: Escuchar 25% Con Animal 35%  
Con. Vegetal 25% Otear 40%, Cocinar 40%

#### Mustafá, el afortunado y valiente enamorado

FUE 12                      Peso:74 kg Altura: 1'73  
AGI 15                      Edad:20 años.  
HAB 15                      RR: 60%    IRR:40%  
RES 18                      Apa: 18  
PER 10  
COM 11  
CUL 9

Armas: Pelea 45% 1D3, Aperos del campo 45% 2D4+1, Cuchillo 35% 1D6+1D4

Armadura: Carece

Competencias: Escuchar 45% Con Animal 45%  
Con. Vegetal 25% Otear 40%, Artesanía 25%

#### ANIMA ERRANTE: VER BESTIARIO AQUELARRE.

**Nota:** Esta ánima tiene IRR: 75%

#### La Tarasca

FUE 30                      tamaño: 10 metros  
AGI 10                      peso: 15 toneladas  
RES 30                      RR: 0%    IRR: 125%  
PER 10

Armas: Envolver 55% en melé (3D6 por asalto ignora armadura si no son placas)

Armadura: Escamas (prot. 1)

Competencias: Discreción 50%

PODERES ESPECIALES:

Invocar el mal tiempo y rayo.- la criatura puede Generar una tormenta que tardará 1D4 asaltos en alcanzar su apogeo, entonces puede hacer que caiga un rayo por asalto encima de una víctima elegida previamente. El porcentaje de impacto es del 35% y el daño 5D6. Para más información, consultar el suplemento Al-Andalus

#### La Bicha inoportuna

FUE 1                      tamaño: 50 cm peso: 1kg  
AGI 10                      RR: 10%    IRR:90%  
RES 3

Armas: Mala Suerte (Especial)

Armadura: Carece

Competencias: Dicción 80%, Escondarse 65%

**Protegerse contra la "malage":** Para conjurarlos, se extenderán los dedos índice y meñique de la mano izquierda, se flexionarán los otros dedos y se tocará el pedazo de madera más cercano.

Manuel Romero Ocaña, a 24 de septiembre del 2006.  
[mromotril@gmail.com](mailto:mromotril@gmail.com)

## APENDICE Y NOTAS:

Aventura revisada en diciembre de 2019.

*El motivo de la “revisión” ha sido la inminente desaparición de la Lista de Correo de Aquelarre de yahoo@groups. Único lugar al parecer, donde mi aventura estaba alojada. Para que no se pierda en el olvido, la he enviado a la web de La Sinergia para uso y disfrute (espero) de cualquiera.*

*He decidido dejarla en el formato original y con la compatibilidad a las antiguas ediciones de Aquelarre. Ya no es estrictamente necesario usar el viejo suplemento de Al-Andalus para esta aventura. Tan sólo he retocado algunas frases y he añadido otras pocas aclaraciones.*

*Tampoco debería ser especial problema readaptarla a la 3ª edición del juego, sin embargo, téngase en cuenta el uso de la característica de **Templanza** y las estadísticas revisadas de La Tarasca y la Bicha (que ya aparecen en el bestiario de la tercera edición) El Director de Juego debe tenerlo esto en cuenta por un posible incremento/disminución no deseado de la dificultad original, que ya de por sí es significativa...*

*Y como siempre, el DJ es libre de hacer cualquier cambio oportuno al respecto.*

*Felices fiestas a todos.*