

Fanzine Rolero

<http://www.arcano13.com/fanzine>

Ablaneda: La cueva de la Ayalga

- Módulos & Roleables - Módulos -

Fecha de Publicacion : Miércoles 6 de junio de 2012

Resumen :

Un pequeño módulo introductorio para Ablaneda el JDR con mujeres hermosas, oro y serpientes gigantes.

Fanzine Rolero

Lo que aquí presentamos es un pequeño módulo para [Ablaneda JDR](#) pensado especialmente para servir como primera toma de contacto para jugadores que no sepan mucho de la ambientación del juego, pero puede servir para cualquier grupo de hasta cinco jugadores aproximadamente.

La inspiración del módulo proviene, como a alguno le resultará obvio, de las tradicionales historias de las *ayalgues* asturianas, doncellas encantadas que se hallan prisioneras en cuevas rodeadas de tesoros y vigiladas por un feroz *cuélebre* (o sierpe) esperando a que algún valiente se decida a rescatarlas. Como veremos, hemos decidido no quedarnos ahí y añadirle algo del espíritu oscuro de Ablaneda.

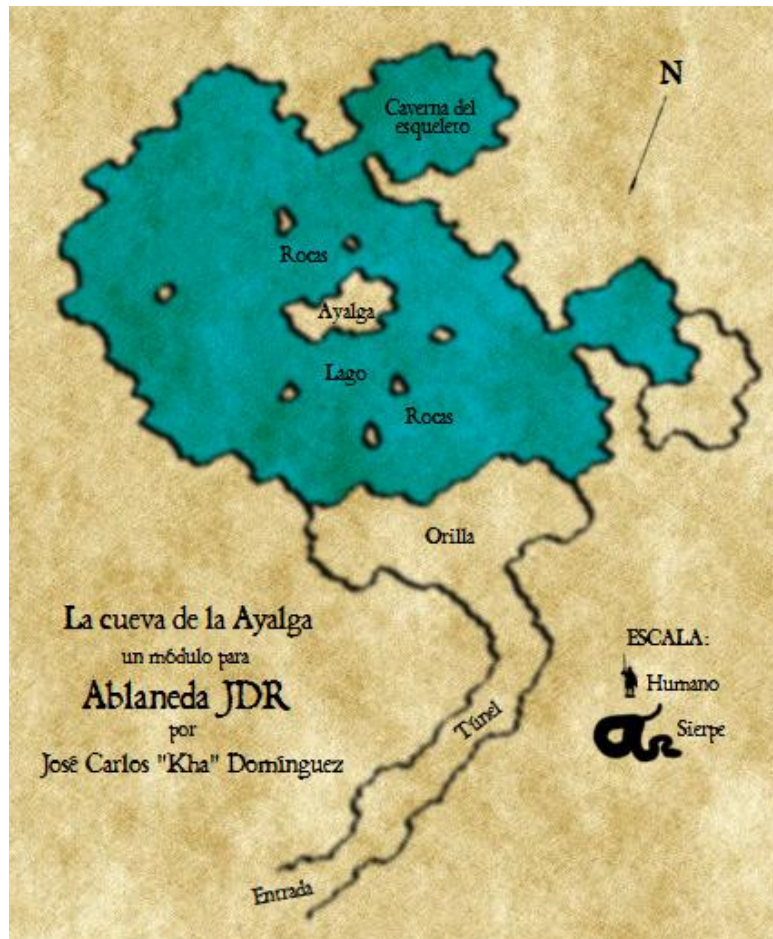
El gancho

Lo más natural es que los personajes formen una patrulla de la Ronda. El módulo puede tener lugar en cualquier momento en el que estén viajando y se vean obligados a parar a descansar. Si esta es la primera partida, tienes la ventaja de poder empezar aquí directamente. Quizá quieras dejar que los personajes interactúen un poco entre ellos antes de que oigan una voz femenina que canta.

La canción llega ahogada por la distancia, pero no es difícil de oír si se guarda un poco de silencio. Por lo tanto no debería resultarles difícil llegar hasta una caverna no muy lejos de donde han decidido detenerse. No tires para ver si oyen la canción o la encuentran, ya que no es realmente importante y las consecuencias de fallar no serían tan interesantes. La boca de la cueva es bastante grande y apenas hay vegetación a su alrededor, como si alguien la retirase consciente aunque bruscamente; no obstante, por su posición resulta muy difícil de ver desde el camino. El interior está oscuro y aun con fuego no se ve nada salvo un túnel que desciende. La música aumenta en intensidad, por lo que inequívocamente proviene del interior.

Si deciden ignorar la canción y seguir a lo suyo o irse de allí, o bien una sierpe los encontrará a ellos o ellos la encontrarán a ella respectivamente. Resuelve el encuentro como prefieras, aunque es probable que la sierpe venga de comer y no persiga a los personajes si huyen de ella. Desde luego no permitirá que permanezcan cerca de la cueva y una vez se haya asegurado (o eso crea, pues puede que logren espiarla desde lejos) de que no se acercarán, irá hacia ella.

El interior de la cueva



Te decimos ahora que es importante que lleves una cuenta aproximada del tiempo que ha transcurrido desde que los personajes oyeron la canción, sobre todo si aún no se han topado con la serpiente.

Si se aventuran en el interior de la cueva, más les vale llevar antorchas u otra fuente de luz. De lo contrario, aunque sí percibirán que el túnel desciende, difícilmente verán nada más allá de sus narices ni que el túnel es bastante ancho y probablemente les pille por sorpresa el desvío a la izquierda cuando haya descendido unos cuantos metros. Si preguntan explícitamente si notan algo extraño, no dudes en decirles que las paredes parecen tener adheridas escamas de buen tamaño.

Como se aprecia en el mapa, casi al final el túnel gira hacia la izquierda y desemboca en una caverna mucho mayor. Lo primero que apreciarán los personajes es que el suelo ha pasado de ser roca viva a grava e incluso arena. Luego, si tienen luz (de lo contrario tendrán que avanzar para apreciarlo) verán que efectivamente la caverna es de buen tamaño y está casi totalmente inundada. Podrán apreciar a poca distancia una luz en la que se recorta una silueta de apariencia humana que es de donde parece proceder la bella canción.

Aunque el agua apenas cubre hasta el pecho de un hombre de altura media (1,4m o 1,5m dependiendo del lugar) sin duda resultará más cómodo para los personajes moverse saltando entre las muchas rocas que sobresalen de las aguas subterráneas. Si tienen alguna fuente de luz, verán estas rocas sin más, de lo contrario deberán dedicar tiempo a buscarlas (si quieres, puedes permitir una tirada con un rasgo apropiado para que las encuentren inmediatamente).

El rasgo del lago que podrá resultar más interesante a los personajes es que su lecho está lleno de oro, joyas y todo tipo de riquezas. Debido a que las aguas están tranquilas, puede verse cómo brillan en el fondo a la luz del fuego.

Además se pueden ver montones dorados sobre alguna de las rocas. Es más, en algunos lugares el oro se amontona tanto que incluso llega a sobresalir. Si un personaje camina por el fondo, debería tener cuidado de que sus pies no se enreden entre las monedas, collares y anillos haciéndolo caer.

Al este de la caverna mayor hay otras dos más pequeñas, cuya entrada es demasiado estrecha para que una sierpe pase por ellas. La de más al norte está también completamente inundada y ya se hablará de ella en la sección de la ayalga. La de más al sur tiene otra especie de playa al fondo, como la de la entrada de la caverna principal. No tiene nada de especial salvo que también tiene un buen montón de tesoro en su interior.

La ayalga

En efecto la fuente de la canción es una bella muchacha rubia que se halla en el centro de una isla de buen tamaño en el centro de la caverna principal. Solo tiene con ella sus finas ropas, un arpa dorada y dos linternas cuya llama arde vigorosamente.



Interrumpirá su canto sobresaltada en cuanto sea consciente de la presencia de los personajes, pero si no se ve amenazada se recuperará rápidamente y les contará que es una ayalga que fue hechizada hace cien años por una bruja celosa de su belleza. No puede abandonar la cueva, pues el encantamiento se lo impide. La única forma de liberarla es acabando con la sierpe que la custodia. De ser interrogada dirá que su plan para que los ronderos lleven tal enorme tarea a efecto es que se escondan en la cueva lateral de más al sur con una de sus lámparas mágicas (brillan con un fuego inextinguible, ni el agua ni el más fuerte viento puede apagarlas y arden sin ningún tipo de combustible), templen sus lanzas al fuego mientras esperan que el monstruo vuelva de su cacería y que entonces, mientras ella lo adormece con su canción, ellos se deslicen silenciosamente y atraviesen su cuerpo con el acero candente. Desde luego esto es más fácil de decir que de hacer, como veremos en la sección siguiente. Por supuesto este plan es solo una sugerencia y los ronderos podrían tomar el curso de acción que encontrasen más oportuno. La ayalga, en cualquier caso, no cesará de rogarles ayuda e instarles a que se apresuren pues la bestia puede volver en cualquier momento.

Por supuesto esta conversación difícilmente podrá tener lugar si la sierpe ya ha llegado a la cueva y está vigilando a la chica.

A pesar de lo que ella cuente, la ayalga en realidad no fue hechizada por una bruja sino que ella misma es una bruja encerrada en la caverna por hechiceros benévolos tiempo atrás. Con los pocos poderes que conserva busca embaucar a algún incauto para que la libere disfrazando su apariencia y su voz. Además todo el tesoro es falso, son alimañas encantadas por ella misma con el mismo objeto: las monedas y anillos son insectos, las piedras como puños son sapos, los collares son culebras...

Si la sierpe muere el encantamiento que la mantiene prisionera se romperá y no verá más motivos para seguir ocultando su verdadera forma: sus cabellos se volverán blancos y sucios, su cara se volverá arrugada y deforme, sus dedos se alargarán como garras... Y saldrá de la cueva volando entre una bandada de cuervos, riendo enloquecidamente. De la misma forma, todo el tesoro recuperará su primitiva y repugnante forma, esté donde esté.

Si alguien saca parte del tesoro de la caverna sin que el encantamiento de la ayalga se haya roto, al cabo de tres días el disfraz mágico desaparecerá y volverá a convertirse en la alimaña que fue. Si alguien hace algún mal a la mujer esta no tendrá más forma de defenderse que susurrar un mal de ojo entre dientes que al cabo de tres días llenará de dolorosas pústulas a todo aquel que participase en su maltrato.

En principio, si el encantamiento se rompe, la bruja no tendrá razones para atacar a los ronderos pues los ve como poco más que insectos estúpidos. Sin embargo es rencorosa y tendrá buen cuidado de vengarse de cualquier afrenta contra ella en el momento de su recién recobrada libertad o cuando tenga ocasión.

Dijimos que hablaríamos de la pequeña cueva que está más al norte y este es el momento. La bruja no consiguió su belleza y su voz de cualquier forma. Durante los primeros años que pasó encerrada sus gritos de dolor y auxilio atrajeron a una joven noble que se había despistado durante una cacería, una de las muchachas más bellas del Condado. Bajó hasta la cueva para socorrer a lo que ella creía era una pobre anciana y allí su belleza le fue arrebatada. La bruja la dejó abandonada en la pequeña caverna de donde no podía salir por miedo a la sierpe y acabó muriendo de hambre. Si los ronderos entran en esta estancia verán todas las paredes arañadas y bajo una inscripción cubierta de sangre reseca hallarán el esqueleto putrefacto de la pobre muchacha hundido en el agua. La inscripción solo contiene una palabra: BRUJA.

Si la ayalga es cuestionada sobre este hecho alegará que el cadáver pertenece a la bruja que la encerró, a la que consiguió matar, aunque el encantamiento permaneciera.

La sierpe



La sierpe, efectivamente, está de caza, pero acabará volviendo (por eso te decíamos que tuvieses presente el tiempo) y el módulo puede cambiar sustancialmente si lo hace antes o después de que los personajes hayan tenido contacto con la ayalga.

Como viene de una cacería exitosa, tendrá la tripa llena y no tendrá especial interés en devorar a los personajes

más allá de para proteger la cueva pues, aunque no es realmente inteligente, está encantada para ello. Por otro lado el que venga de comer y los poderes mágicos que aún conserva la ayalga facilitan que la sierpe se quede dormida al escuchar su canto, enroscada alrededor de la isla donde está la encantada.

Pero esto no será suficiente para pillarla desprevenida si el personaje no es cauteloso. Moverse en sus cercanías sin despertarla podría conllevar una tirada de oposición 3, la misma que si se la despierta y el personaje intenta esconderse. Acercarse a ella lo suficiente para golpearla puede ser de dificultad 4 o incluso 5 según las circunstancias. Si más de un personaje lo intenta a la vez, deberán hacer tiradas separadas.

Como ya se dijo antes, si detecta intrusos no se detendrá hasta que considere que la cueva y sus alrededores están seguros. Por lo demás, actuará como una sierpe normal.

Continuando la historia

Es imposible decirte cómo puede continuar este módulo porque el resultado es abierto y tu grupo podría acabar por derroteros que ni se habían pasado por la cabeza de aquel que escribe estas líneas. No obstante podemos dar algunas ideas.

¿Qué pasará si la bruja consigue huir? ¿Tendrá cuentas pendientes que saldar con quien quiera que la encerrara? ¿Se dedicará a extender su dominio de terror sobre el Condado? ¿O tiene planes más sutiles? O quizá solo vuelva a la aldea en la que solía vivir y se dedique a lo suyo sin molestar a nadie... Aunque algunos preferimos disfrutar la vida.

¿Y si los personajes no han liberado a la bruja pero se han llevado inadvertidamente todo el oro encantado que pudieron cargar? Como quiera que se lo gasten, probablemente los comerciantes no estén muy contentos de que al poco las monedas se conviertan en seres asquerosos. Probablemente considerarán que los ronderos han actuado a sabiendas y la brujería de esa clase no está bien vista en el Condado...

¿Y qué hay de la pobre chica muerta? Puede que la casa a la que pertenecía aun sobreviva y esté dispuesta a recompensar a aquellos que lleven sus huesos... Si pueden probar su procedencia.