



La Jambiya de Almanzor

por Ángel de Jesús Ugarte Ballesteros

Esta aventura está pensada para un grupo de entre 3 y 5 aventureros de niveles bajos (1 ó 2), pero la puedes adaptar a niveles superiores aumentando la cantidad de enemigos o cambiando el tipo del demonio final.

CONTEXTO HISTÓRICO

Esta aventura tiene lugar en el año 1020 d.C. (20 años después del Cataclismo) en la serranía del sur de Albacete. Antes del Cataclismo, aquellas tierras pertenecían todavía al Califato de Córdoba, por lo que la mayor parte de la población pertenece a uno de estos tres grupos: árabes (musulmanes originales, conforman la élite gobernante), muladíes (musulmanes pertenecientes a familias cristianas que se convirtieron al Islam tras la invasión) y mozárabes (cristianos que mantuvieron su religión durante la invasión). Los PJs son originarios de esta zona, deberán pertenecer a uno de estos tres grupos; por contra, si vienen de otro lugar, podrán ser cristianos, pero serán considerados extranjeros por los PNJs.

EL PROBLEMA DE AYNA

Ahmed ibn Siham es el valí (gobernador) de Ayna, una comunidad de agricultores muladíes y mozárabes afincados en la escarpada ladera de un monte a orillas del río Misunis (actual río Mundo). Desde hace unas semanas, las aguas del río bajan turbias, lo que ha provocado que los cultivos se corrompan y que las gentes enfermen. Además, varios aldeanos (12 en total), todos hombres jóvenes, han desaparecido sin dejar ningún rastro. Los exploradores enviados por Ahmed afirman que los responsables son un grupo de adoradores del mal que se han asentado cerca del nacimiento del río. Como Ahmed no tiene fuerzas suficientes para un enfrentamiento frontal, ha reclutado a los PJs para que eliminen al líder de la secta.

Para ello les recomienda que primero viajen hasta Iyyuh (actual Hellín), un pueblo mayor que Ayna situado en una llanura a medio día a pie. Allí se guarda la jambiya de Almanzor, una daga con la que, según la leyenda, el famoso general musulmán se enfrentó y venció a un demonio convocado por hechiceros infieles para acabar con su vida. Iyyuh está gobernada por el hermano de Ahmen, Ozman, pero la relación de los dos hermanos no es demasiado buena desde la muerte de su padre y los PJs no deberían esperar una cálida bienvenida si se identifican como embajadores de Ahmen.

ENTRANDO EN IYYUH

Iyyuh es una población altamente fortificada, rodeada por una sólida empalizada que la protege de las oleadas de Condenados y otras bestias que habitan en la zona. Entrar en la ciudad no será sencillo y así deberá transmitirlo el DM con sus descripciones.

1. Si los PJs intentan entrar por la puerta principal y engañar a los guardias fingiendo ser mercaderes o algo así, deberán superar una de Interpretación Dificultad 15 (si los PJs son mozárabes o cristianos extranjeros, la dificultad subirá a 18). Otra opción es intentar sobornar a los guardias, en cuyo caso la tirada será de Persuadir (con las mismas dificultades, 15 para PJs árabes o muladíes, 18 para mozárabes y extranjeros); en este caso, los PJs ganarán 1 punto de Maldad. Una vez dentro de la ciudad, podrán ir a palacio y solicitar una audiencia ante Ozman.
2. Si los PJs intentan colarse en mitad de la noche, deberán realizar una tirada de Sigilo Dificultad 15 para poder entrar y varias tiradas complicadas (Dificultad 10) más para no ser descubiertos (queda a discreción del DM decidir la cantidad exacta para transmitir la sensación de tensión constante). Si los guardias los encuentran, serán apresados hasta el día siguiente, que serán llevados al palacio donde serán juzgados por Ozman, lo que les permitirá hablar con él.

3. Alrededor de la ciudad hay numerosas granjas y campos de cultivo (sobre todo, trigo y cebada). Si los PJs deciden acercarse a una de ellas, los trabajadores del campo serán atacados por 2D4 de Ratas del Apocalipsis (MO 141). Si los PJs ayudan a los agricultores, ganarán 2D4 puntos de Bondad y serán llevados ante la presencia de Ozman, que les agradecerá su ayuda para defender a sus ciudadanos.

De una forma u otra, los PJs acabarán en presencia de Ozman en la sala de audiencias, donde verán la jambiya de Almanzor colgada en la pared, tras el trono del valí. Ozman no se la dará por voluntad propia, por lo que los PJs tendrán que robarla. Si han dado muestra de ser gente de confianza (por salvar a los agricultores o no haber sido detectados al sobornar a los guardias o al colarse en la ciudad), Ozman les ofrecerá pasar la noche en su palacio; esto les permitirá robar la jambiya y huir en la oscuridad. Por contra, si los PJs han cometido algún crimen y acaban en los calabozos del palacio, tendrán que escapar de su celda cuando uno de los guardias vaya a llevarles la cena (pan duro y sopa aguada) y aprovechar la ocasión para robar la jambiya y huir.

La jambiya posee un zafiro engarzado en su pomo, así que provocará daño adicional al demonio que pretenden invocar los sectarios (ver gemas en MO 46). El robo causará que cada PJ gane 2 puntos de Maldad.



JAMBIYA DE ALMANZOR

Daga de origen árabe, forjada especialmente para el mismísimo Almanzor, con la que derrotó a un demonio en el pasado. Destaca por su elaborada artesanía y una gema de Zafiro engarzada en su pomo.

Daño de la Jambiya: 1D6 + (zafiro) 1D8 a seres de agua.

EXPERIENCIA Y BONDAD

- Por sobrevivir: 20 PE
- Por robar la jambiya sin pasar por el calabozo: 20 PE
- Por robar la jambiya siendo apresados: 10 PE
- Por vencer a los sectarios del puesto de guardia: 10 PE
- Por salvar al menos a un aldeano: 20 PE
- Por derrotar a Kaleeysar 20 PE
- Por una buena interpretación del trasfondo del PJ hasta 10 PE

El DM puede otorgar a los PJs más puntos de Bondad y Maldad o de experiencia si cometen acciones que no están contempladas en la aventura.

CONTRA LOS SECTARIOS

Una vez hayan conseguido la jambiya, los PJs podrán dirigirse al campamento de los sectarios, ubicado cerca del nacimiento del río Misinus, en los restos de una alquería (actual aldea de Mesones) destruida durante el Cataclismo. La distancia entre Iyyuh y el campamento puede recorrerse en un día a pie (día y medio si deciden volver a Ayna a descansar e informar a Ahmed de sus progresos). Si los PJs pasan una noche al raso, si el DM lo considera oportuno puede realizar una tirada en la tabla de sucesos nocturnos (MO 163) o, directamente, describir cómo una horda de Condenados, atraídos por las acciones de los sectarios, deambula sin rumbo fijo, obligando a los PJs a esconderse para salvar la vida.

Cerca del campamento hay tres sectarios (MO 141) actuando como centinelas. Los PJs deberán hacer una tirada de Descubrir Dificultad 10 con desventaja. En el caso de que superen la tirada, descubrirán a los sectarios y podrán atacarles por sorpresa (o tratar de esquivarlos); en caso contrario, serán los sectarios los que ataquen por sorpresa. Si consiguen derrotarlos, descubrirán que uno de ellos lleva un amuleto de Ojos de búho (MO 45), lo que explica que la tirada de Descubrir fuese con desventaja.

Cuando lleguen al campamento, los sectarios estarán entonando un cántico tras las ruinas de la alquería, formando un círculo con los doce aldeanos secuestrados, que están con los ojos vendados y las manos atadas a la espalda. Uno por uno, los sectarios llevan a sus víctimas hasta la orilla del río, donde el líder utiliza una daga ceremonial para degollarlos y verter su sangre al río. El objetivo de este ritual es invocar a su señor, Kaleeysar, un safo infernal (MO 135).

Si los PJs deciden no hacer nada y huir, todos los aldeanos serán sacrificados (cada PJ ganará 3D6 puntos de Maldad) y Kaleeysar será invocado, que dirigirá a los sectarios en un ataque sin cuartel contra Ayna y desatan el mal sobre la ya devastada región.

Si los PJs atacan para interrumpir el ritual, los sectarios se enfrentarán a ellos mientras su líder continúa con los sacrificios. Este permitirá a algunos aldeanos liberarse y unirse a la refriega, lo que equilibrará las fuerzas. Viendo el peligro de no poder cumplir su objetivo, el líder sectario practicará una versión distinta del ritual y se clavará la daga a sí mismo en el corazón, lo que provocará la aparición de Kaleeysar. Desde ese momento, los aldeanos supervivientes se enfrentarán al resto de sectarios mientras los PJs luchan contra Kaleeysar.

Si los PJs consiguen derrotar a Kaleeysar y salvar a los aldeanos, regresarán a Ayna convertidos en héroes y ganarán 2D10 + 2 puntos de Bondad.

PERSONAJES

RATA DEL APOCALIPSIS				Niv 1
ATAQUE / REF:+7	DEF	PP	M	PV
MORDISCO+1 (1D3)*	13	-	+1	1D4 (3)

Ataque: Su mordedura infecta a su víctima con la peste (ver página 81 MO). Si causan crítico o matan a su víctima, esta se transformará en condenado.

LOS GUARDIAS DE LA CIUDAD				Niv 1
ATAQUE / REF:+2	DEF	PP	M	PV
ARMA+1 (D.A.)	12	-	+1	4

SECTARIOS DEL KALEEYSAR				Niv 1
ATAQUE / REF:+3	DEF	PP	M	PV
ARMA+1 (D.A.)	13	-	+1	3

KALEEYSAR, EL SAPO INFERNAL				Niv 3
ATAQUE / REF:+2	DEF	PP	M	PV
MORDISCO +2 (2D6)				
ARMA +2 (D.A.+2)	10	14	+1	3D8 (16)
LENGUA +3 (1D6)*				

* Su lengua extensible puede llegar a medir hasta un metro. Con ella, si tiene éxito en su ataque, puede estrangular a su víctima y asfixiarla en 5 asaltos. La víctima puede intentar liberarse, cada asalto que esté presa, con una tirada de Cuerpo o de Agilidad Dificultad 12. Sino la pasa perderá 1D6 PV por asalto hasta morir asfixiada al finalizar el quinto asalto. Descripción en MO135.