



A Q U E L A R R E

EL REGRESO DEL SEÑOR DEL SEGRE

Aventura para un grupo de 5/6 Personajes, a ser posible hábiles con el uso de las armas. Esta aventura fue jugada durante el Primer Torneo de Aquelarre, realizada en el marco de las JESYR V.

Basada en el relato "La Cruz del Diablo" de Gustavo Adolfo Bécquer.

por Miguel Aceytuno

Introducción para el D.J.

"Hace mucho tiempo, mucho tiempo, yo no se cuanto, pero los moros ocupaban aún la mayor parte de España, se llamaban Condes nuestros Reyes, y las villas a su vez prestaban homenaje a otros más poderosos, cuando acaeció lo que voy a referir a ustedes."

"Pues es el caso que, en aquel tiempo remoto, esta villa y algunas otras formaban parte del patrimonio de un noble barón, cuyo castillo señorial se levantó por muchos siglos sobre la cresta de un peñasco que baña el Segre, del cual toma su nombre."

"No sé si por ventura o desgracia quiso la suerte que este señor, a quién por su crueldad detestaban sus vasallos, y por sus malas cualidades ni el rey admitía en su corte, ni sus vecinos en el hogar, se aburriese de vivir solo con su mal humor y sus ballesteros en lo alto de la roca en que sus antepasados colgaron su nido de piedra."

"Devanábase noche y día los sesos en busca de alguna distracción propia de su carácter, lo cual era bastante difícil después de haberse cansado, como ya lo estaba, de mover guerra a sus vecinos, apalea a sus servidores, y ahorcar a sus súbditos."

"En esta ocasión cuentan las crónicas que se le ocurrió, aunque sin ejemplar, una idea feliz."

"Sabido que los cristianos de otras poderosas naciones se aprestaban a partir juntos en una formidable armada a un país maravilloso, para conquistar el sepulcro de Nuestro Señor Jesucristo, que los moros tenían en su poder, se determinó a marchar en su seguimiento."

"Si realizó esta idea con objeto de purgar sus culpas, que no eran pocas, derramando su sangre en tan justa empresa, o con el de trasplantarse a un punto donde sus malas acciones no se conociesen, se ignora; pero la verdad del caso es que,

con gran contento de grandes y chicos, de vasallos y de iguales, allegó cuanto dinero pudo, redimió a sus pueblos del señorío, mediante una gruesa cantidad, y no conservando de propiedad suya más que el peñón del Segre y las cuatro torres del castillo, herencia de sus padres, desapareció de la noche a la mañana."

"El tiempo pasó; comenzaron los zarzales a rastrear por los desiertos patios, la hiedra a enredarse en los oscuros machones, y las campanillas azules a mecerse colgadas de las mismas almenas. Cuando he aquí que no sé si un día o una noche, si caído del cielo o abortado de los profundos, el temido señor apareció efectivamente, con no más recursos que su despreocupación, su lanza y media docena de aventureros, tan desalmados y perdidos como su jefe, en mitad de sus antiguos vasallos."

1. Bellver

Febrero del año de Nuestro Señor de 13.. Anochece sobre las orillas del Segre. Después de una fría y fatigosa jornada, ya vislumbraís los tejados de Bellver, donde podréis hacer noche y gozar del fuego y del vino. Bellver es una pequeña población situada en la falda de una colina, por detrás de la cual se ven las crestas de los Pirineos. Sobre la colina, una pelada roca, una fortaleza. Un verdadero nido de águilas, marca el fin de los dominios de vuestro muy noble Señor, el Conde de Urgel, a cuyo servicio estáis actualmente como Sobrejunteros, encargados de patrullar por los caminos de su feudo limpiándolo de bandidos y maleantes. En nombre de vuestro Señor lleváis un mensaje al Señor de Balaguer. Misión simple, pues sólo tenéis que seguir las orillas del Segre.

A las puertas del pueblo, una enorme higuera os ofrece un macabro fruto. De sus ramas cuelgan racimos de hombres.

A los pies del árbol, un grupo de niños y ancianos lloran o aprietan sus puños con rabia. "¡Nuestro muy querido señor!" Gritan, recogiendo la amarga vendimia.

Si tratáis de acercaros, aprestarán sus miserables hoces y palos, listos para el combate. Son bastantes en número, y resueltos a luchar hasta la muerte. Pero sus escasas fuerzas no podrían vencerlos. Si os acercáis tratando de tranquilizarlos (tirando por Elocuencia o similar), y explicando que portáis la autoridad del Señor Conde, os invitarán a compartir su pobre pan y sal.

2. Ca n'Agnés

El pueblo recogerá a sus muertos, y os acompañará a Ca n'Agnés. N'Agnés es una mujer increíblemente anciana (tiene casi cincuenta años). No ha bajado hasta el río, pues sus piernas ya no son las que la llevaron por tierras de moros. N'Agnés es la abuela del poblado. Es quién enseña a los niños, guía a los mozos y doncellas, aconseja a los hombres, enseña el uso de determinadas hierbas a las mujeres, cura a los enfermos, y conforta a los moribundos. En una palabra: es una bruja.

(Nota para el D.J: No es imprescindible que tus jugadores sepan esto. Y no me malinterpretes. N'Agnés no es una vieja, malévola, malvada e impía bruja, ni tampoco una reluciente, bondadosa, perfecta y pura hada madrina. No es mas que una persona que trata de hacer todo lo que puede por su pueblo).

N'Agnés os contará lo explicado antes: "Y las muchachas del pueblo temen ya salir con su cántaro, para tomar agua de la fuente del camino. Y los pastores llevan sus rebaños al Segre por sendas impracticables y ocultas, temiendo encontrar a cada revuelta a los ballesteros de su "muy amado Señor". Nuestros hombres han muerto, ¡Y dulce ha sido su sino, comparado con el de sus compañeras! Pero

nada hemos de temer ahora, pues nuestro buen señor Conde, que Dios guarde, nos ha enviado a estos hombres valientes.”

Levantáis la vista. A la vacilante luz del fuego, sólo podéis ver un círculo de ojos esperanzados. Los ancianos asienten a las palabras de N'Agnés, y asen con fuerza los mangos de sus aperos de labranza.

De hecho, no tenéis elección. Sois la ley, y si dejáis de investigar lo que parece un claro caso de felonía, sólo con mucha suerte no seréis ahorcados en la Seu. También podéis asesinar a todo el poblado, eliminando los testigos. Por supuesto. Pero quizás sea más sencillo asaltar ese maldito castillo.

Veinte hombres están dispuestos a seguirlos hasta la muerte. En tiempos del padre de vuestro noble señor, sin duda fueron buenos soldados. Hoy no son mas que un grupo de ancianos. Pero están dispuestos a luchar.

3. El Señor del Segre

A la mañana siguiente, os dirigís hacia el castillo. Es una peña inaccesible salvo por un estrecho camino, que cuelga a cientos de metros sobre el río. El castillo está en ruinas. Ya sólo quedan en pie las cuatro paredes y la torre del homenaje. En el patio, se desperezan los rufianes. El señor de Bellver espera, sentado, en el antiguo salón del Castillo. Lleva su armadura completa, y blande un espadón que dos hombres normales apenas podrían levantar.

La disciplina de los rufianes del Conde es prácticamente inexistente. Sin embargo, no dejan de ser hombres de armas. Tendréis que organizar a vuestra triste tropa de la mejor manera posible, e idear un plan para asaltar el castillo, a ser posible por sorpresa.

Nota para el D.J: Cuando oiga ruidos de lucha, el Señor saldrá al patio. Deja que tus PJ traten de matar al Señor. Va a ser difícil. Ya ha muerto. Su cuerpo se ha podrido. Sus cenizas se han esparcido al viento. Pero su alma maldita no ha bajado a los infiernos. Solo su maldad y su sed de venganza mantienen unidas las piezas de la armadura. Nada más. Está vacía.

4. La lucha contra el señor

Espera a que alguno de tus PJ atraviese con su arma la coraza del señor. Y no mane sangre. Y que el Señor ría estrepitosamente. Todos los presentes perderán 5 puntos de Racionalidad al darse cuenta

de lo que quieren destruir. Al ver esto, los campesinos huirán a la desbandada.

Cada vez que deseen atacar al Señor por medios físicos, deberán tirar por Racionalidad. Sólo si pasan la tirada, podrán reunir la presencia de ánimo suficiente para atacar a la armadura maldita. Hay una excepción a esto: El espectro es evidentemente maligno. El destruirlo será una obra buena. Una obra santa. Todo PJ que encomiende su alma a Dios o a sus Santos o Angeles no tendrá que tirar por Racionalidad.

Cuando la armadura pierda 20 puntos de Resistencia caerá al suelo durante unos segundos. Es el momento de intentar capturarla (tratar de desmontarla, o atarla de algún modo). Segundos después, tratará de levantarse, con sus puntos de Resistencia a tope.

Si se la captura, tratará de escapar. Cada vez que los PJ se den la vuelta, se oirá un estrépito de hierros que entrecorren. A no ser que se la ate con cuerdas muy fuertes, o que se la desmonte y que las piezas sean sujetadas fuertemente por hombres de bien, la armadura volverá a formarse y a marchar al monte (y sin abrigar demasiadas buenas intenciones para con los Pj cuando los coja).

5. El ermitaño

No hay manera. Esto no es luchar para vivir, sino vivir para luchar. Cada vez que capturáis la armadura... al cabo de unas horas, escapa andandito, andandito camino del castillo. Y vuelta a empezar.

Puede que se os ocurra buscar ayuda. Si no, puede que se le ocurra a algún hombre del pueblo. A pocos kilómetros del mismo, vive un viejo ermitaño. Un santo hombre, que ha dedicado los últimos años de su vida a la oración. Este ermitaño rezará a San Bartolomé, y ordenará entonces que todo el pueblo haga penitencia. Si se hace así, vuestras plegarias tendrán una respuesta: La armadura debe ser capturada de nuevo, y forjada en forma de cruz. Sólo así el alma del Señor bajará a los Infiernos.

6. Conclusión y recompensas

Si consiguen terminar con el Señor del Segre, los Pj recibirán 45 P. Ap. cada uno, así como el agradecimiento eterno de todos los habitantes de Bellver. Si cuentan la historia a su Señor, éste les recompensará de una manera más sustanciosa: Concretamente con una bolsa llena de Florines de oro.

P.N.J.

Habitante del Poblado: FUE 7: AGI 10: RES 7: RR 30. IRR 70. Armas: Improvisadas (Palos, guadañas, hoces) al 40 % (1d4 daño). Armadura tipo 1.

N'Agnés: FUE 6: AGI 7: RES 8: RR -50. IRR 150: No lleva ni armas ni armaduras:

Hechizos: Atracción Sexual, Lámpara de Búsqueda, Impotencia, Virilidad, Curación de Enfermedades, Curación de Heridas Graves, Hablar mediante Sueños, Sumisión, Protección Mágica, Invocar Animas, Carisma, invisibilidad, Invocación de Incubos y Súcubos, Teletransportación. Aquelarre. Muerte.

(Ninguno de estos hechizos afectará al Señor de Bellver)

El Señor de Bellver: FUE 20: AGI 15: RES 20: RR 0. IRR 100. Armas: Espadón 100 % (1D10 +2) Armadura completa.

Nota: Cuando el Señor de Bellver pierda todos sus puntos de Resistencia, caerá al suelo. Inmediatamente, sus puntos vuelven al máximo. Para levantarse, debe pasar un tiro de FUE/2. Seguirá luchando hasta ser capturado, o huir.

Hechizos: Arma invencible. Arma irrompible. Protección Mágica.

Secuaces del Señor de Bellver: (12 Hombres) FUE 15. AGI 10. RES 15. RR. 30, IRR 70.

Armas: Espada 60 % (1d8 + 1d4 + 1).

Escudo 45%

Ballesta 45%

Armadura: Peto de Cuero con refuerzos, Casco y Escudo.

Ermitaño: FUE 5: AGI 6: RES 5: RR 80. IRR 20. No lleva armas ni armaduras.

La espada: Puede que algún PJ se encapriche del arma del Señor. Es una buena espada. Pero conserva parte del espíritu del Señor de Bellver. Al cabo de unos días, la espada empezará a susurrar a su poseedor historias de gloria y poder, y oscuros secretos para poseer la juventud eterna y montañas de oro. Todo esto es falso. El Señor busca venganza, y la espada, en la cual hay parte de su malignidad, tratará de perder a su portador, dándole consejos útiles en apariencia, pero que esconden trampas mortales. Para ello, la espada posee el hechizo de “Ver el futuro”.

Si la espada es abandonada... seguirá destruyendo a todo aquél que sea lo suficientemente infeliz para poner su mano sobre ella. La Espada debe ser fundida, forjada en forma de Cruz al igual que la armadura, y dedicada a San Bartolomé. Sólo así el Señor de Bellver cederá definitivamente a los Infiernos. ♦