

Historias secretas:
El puente de las bestias

Una aventura para Aquelarre – por orthanc (www.persorol.blogspot.com.es)

Aventura para 2-4 jugadores con buenas habilidades perceptivas y buen manejo de algún arma. Alguno de ellos debería poseer cierto porcentaje en la competencia de Leer y Escribir.

Parte I: el pago del portazgo

Año del Señor de 1486. Mes de Julio Camino de Monfragüe, tierras de Cáceres. Los PJ forman una pequeña comitiva de peregrinaje que se dirige hacia el monasterio de Guadalupe, cruzando las tierras de Cáceres. Se encuentran atravesando los últimos tramos del camino de Monfragüe, y el calor es sofocante en esta época del año. Es de noche, y antes de finalizar la peregrinación, podrán descansar en Aldearada, una aldea de paso acostumbrada a los viajeros que se dirigen a Guadalupe.

Nada más adentrarse en Aldearada, los PJ verán que la población consta de unas veinte casas de adobe y piedra, dispuestas en dos filas a modo de calle única. Aproximadamente en el centro podrán ver una vivienda un poco más amplia que el resto, sobre cuya entrada cuelga un tosco cartel de madera con una inscripción: El Lobu. Es la taberna del pueblo. Al final de la larga calle, verán un crucero de piedra que indica a los peregrinos el camino hacia Guadalupe.

Si los PJ entran en la taberna para cenar o descansar, el tabernero (un hombre orondo y fuerte), les requerirá antes de nada “el impuesto del señor” (pago de portazgo), consistente en dos maravedíes por cabeza. Les dirá que es el derecho por pisar las tierras de don Isidro y todos los habitantes lo cumplen a rajatabla. En la taberna descansan tres de sus soldados, los cuáles harán entrar en razón a los PJ con las armas en caso de negarse (se limitarán a desarmarlos y echarlos de la aldea). Si alguno de los PJ es noble estará exento del impuesto, pero no así el resto. Cuando los jugadores procuren por un sitio donde pasar la noche el propio tabernero les recomendará visitar a Matilde, una vecina de la aldea, cuya casa se encuentra al comienzo de la calle. La mujer se encarga de alquilar algunas viviendas de la aldea a peregrinos y viajeros. Por supuesto, parte del dinero obtenido por las rentas va a parar a don Isidro, señor del pueblo y las tierras de alrededor. Con una tirada de **Elocuencia** los PJ podrán averiguar alguna cosa más sobre el lugar de boca del tabernero, alguno de sus clientes o incluso Matilde, cuando vayan a visitarla posteriormente; concretamente la historia del puente (ver *Anexos: la historia del puente*).

Es de suponer que los PJ vayan a pedir a Matilde un lugar para descansar. Se trata de una mujer de unos treinta años, y les podrá alquilar una casa en el pueblo por cuatro maravedíes por cabeza y noche. Por la mañana ella misma les traerá el desayuno de la taberna, el cual también está incluido. Es posible conseguir una rebaja con una tirada de **Comerciar** (aunque sólo con un éxito crítico, ya que el precio es cosa de don Isidro). Tras la transacción, Matilde ordenará a su hija Blanca, una joven muy bella y tímida, que les acompañe y le enseñe la casa en cuestión, muy próxima a la suya. Mientras caminan, el DJ puede hacer una tirada oculta de **Descubrir** para cada PJ. Aquel que la supere se dará cuenta de que Blanca mira con discreción las armas o armaduras de aquellos que pudieran llevarlos en la comitiva.

Parte II: una cita en la penumbra

La vivienda en cuestión consta de un sólo espacio y no es muy grande, pero es suficiente para resguardarse. Aquel personaje que tenga un valor mayor en *Escuchar* (o aquel que considere el DJ) se despertará en medio de la noche debido a un ruido de pisadas tras la puerta. Nada más abrir los ojos verá que alguien introduce un papel doblado por debajo de la puerta. Quien posea algún porcentaje en **Leer y Escribir** podrá leer algo escrito en él: *Ayúdenme. Se lo suplico. Espérenme en el crucero de piedra.* Sea por la curiosidad o por afán piadoso, los PJ deberían acudir a la cita. No hay gente en la calle y una vez allí, verán que una figura con un pequeño haz de luz se acerca hacia el crucero.

Se trata de Blanca, la hija de Matilde, que porta una vela en su mano y una capa negra sobre sus hombros. Les dará las gracias por acudir y les dirá que notó que eran buenas personas. Enseguida les contará la siguiente historia:

Conocí a Andreu hace unos meses, un día de mercado en esta aldea. Andreu es un comerciante aragonés que vende telas y paños, y cuando llegó aquí, don Isidro le adquirió cuero y fustán para sus prendas. Tan satisfecho quedó que Andreu volvía cada semana con nuevo género para venderle, y así él y yo nos veíamos muy a menudo. Hace un mes ocurrió la matanza del puente -si los PJ aún no saben la historia, Blanca podrá contársela-, y desde entonces no ha vuelto a venir. Quiero a Andreu, pero mi madre no está dispuesta a verme con un buhonero viajando de pueblo en pueblo... Hoy, al ponerse el sol he recibido en casa una nota. Era suya, y decía que me esperaba de madrugada en el otro extremo del puente, avanzando justo por esa senda. Quiero verle, pero no me atrevo a ir sola. ¿Me acompañarán?

Es de suponer que los PJ ayuden a Blanca a reencontrarse con el comerciante. Si no la creen pueden realizar una tirada de **Empatía** para asegurarse de la veracidad de sus palabras. Saldrán de la aldea, y tras unos cinco minutos caminando hacia el puente oirán y el murmullo del arroyo cerca de sus pies. El puente de piedra se encuentra justo sobre él, a unos veinte varas o más de los PJ. *Nota para el director: se debería insistir en que aquel puente transmite una sensación angustiosa, sea por sugestión o no.* Tanto si se disponen a acompañar a la joven hasta el final como si regresan, les saldrán al paso un grupo de hombres con máscaras de lobos (tantos como número de PJ +1), los cuáles intentarán acabar con ellos y desposeerles de las pertenencias que puedan llevar encima.

A Blanca la retendrá uno de ellos con un cuchillo sobre el cuello mientras el resto lucha. Sólo cuando los PJ hayan acabado por completo con los asaltantes, una figura aparecerá de entre la oscuridad, liberará a Blanca y arrojará a su captor por el puente. El hombre mirará al grupo y luego a la joven. Ella lo reconocerá como Andreu, el comerciante. Entonces, tras un abrazo, la chica le preguntará dónde ha estado, y él le contará su historia:

Hace algo menos de un mes que vine como de costumbre a vender género a don Isidro, pero unos hombres con máscaras, cómo éstos que yacen, me asaltaron. Eran bandidos que saqueaban a todo el que cruzaba este puente. Me dejaron sin carro y sin dineros y pretendían acabar conmigo. Pero les dije entonces que solía vender género a don Isidro, señor de estas tierras, y que sacaba mucho beneficio. Les prometí un pago por pasar cada vez por aquí sin que me hicieran nada... Me he acordado mucho de tí, ¡huyamos juntos!

La joven no dudará en aceptar su proposición, aunque una tirada con éxito de **Empatía** hará notar a los PJ que el tono empleado en aquella explicación es cuanto menos extraño. Ambos desaparecerán en la oscuridad por el puente. Antes de irse, Blanca les devolverá en agradecimiento una bolsa de cuero con el pago de la vivienda alquilada.

Parte III: el séquito de Llerena

Es de suponer que los PJ vuelvan a Aldearada para descansar. Pero si por cualquier razón quieren salir del pueblo, observarán sin ser vistos un grupo de hombres a pie y a caballo, ataviados con capas y con antorchas. *Nota para el Director: se trata de un séquito inquisitorial procedente de Llerena que viene a investigar el caso del puente maldito (pues los rumores han trascendido muchas leguas lejos de allí). Lo más sensato es volver al pueblo, o de lo contrario serán avistados y perseguidos.* A la mañana siguiente les despertará el revuelo de una multitud en medio de la calle, junto a la taberna.

Si los PJ acuden a investigar verán que un fraile está subido a un pequeño estrado, custodiado por seis soldados y otros tres hombres. *Nota para el director: un notario, un verdugo y un médico, propios del séquito inquisitorial.* Se hace llamar, fray Luis de Soto. Se dispone, entonces, a leer el edicto formal que cualquier séquito de la Inquisición promulga en los pueblos, no sin antes hacerles prometer a los asistentes disponer de toda su ayuda. El edicto se compone de una lista de pecados y herejías denunciables, incluyendo una especie de cláusula acerca de los terribles hechos del puente (por si alguien sabe algo).

Tras la lectura, los PJ ven que Matilde, allí presente, tiene el rostro desencajado. Está desesperada ya que su hija ha desaparecido. Acudirá a Fray Luis y le informará sobre el suceso. En respuesta, otro vecino añade que vio desde la ventana de su casa a varios tipos (con la descripción de los PJ, por cierto) se marcharon con ella la noche anterior. Entonces comenzará la persecución contra los jugadores, pues tal acusación es suficiente como para poder obtener un culpable. En su favor, con una tirada de **Sigilo** tendrán tiempo suficiente como para pasar desapercibidos entre la gente y huir sin persecución del séquito. Si no la pasan tendrán que realizar tiradas enfrentadas de **Correr** contra los soldados del séquito para huir. Si uno o todos los PJ son capturados serán desprovistos de sus armas y pertenencias, y serán llevados a Llerena días después, donde se les abrirá proceso judicial (siendo el asunto del puente relacionado con ellos en vez de los verdaderos bandidos). Quizá el viaje a Llerena y una posible huida sea motivo de otra aventura para ellos.

Mientras crucen el puente, los PJ se darán cuenta de que no han despistado del todo a sus persecutores: tres de los soldados inquisitoriales se lanzarán contra ellos, aunque cuando están a punto de atacarles se detendrán. Detrás de ellos aparecerá una figura con rostro y garras de bestia y cuerpo de hombre. Se aproximará a los soldados y los derribará con facilidad. *Nota para el director: Es un cinocéfalo (pag. 293), concretamente alguien con quien ya se han topado (ver Anexos: sobre Andreu, el comerciante aragonés).* Los otros dos soldados de Llerena cargarán contra la criatura, serán fácilmente abatidos con un zarpazo mortal, y caerán arrojados por el puente. Tras ello atacará a los PJ en un violento combate a muerte. Si los PJ derrotan a la criatura ésta caerá también puente abajo, siendo arrastrada en el arroyo. Si atraviesan el puente, verán el cuerpo sin vida de Blanca a un lado del camino, fruto de visibles heridas y mordiscos profundos. Será mejor que los PJ se alejen de aquel lugar verdaderamente maldito.

Anexos

La historia del puente

en las tierras de Isidro de Torrellano, los impuestos a sus habitantes se fueron agravando desde el último año. Hace un mes, los vecinos de Aldearada, hartos de estos abusos, se rebelaron contra los recaudadores del señor, los cuáles sufrieron un linchamiento en su último intento de cobro. Don Isidro envió como respuesta a parte de sus soldados para evitar posibles sublevaciones y a su vez obligar al pago de los impuestos. Cuando los soldados regresaron al castillo, fueron emboscados y heridos de muerte en el puente que accede a la localidad por unos hombres ataviados con máscaras de lobo. Algunos escaparon y a raíz de ello don Isidro mandó ahorcar cada día a un habitante de Aldearada, hasta que saliera el culpable. El párroco del pueblo pidió ayuda al obispado de Cáceres, el cual medió con éxito entre los habitantes y el señor: el pago a don Isidro se efectuaría, pero con una menor presión. Pese a la mediación, como no se obtuvo un culpable concreto, ha crecido en Aldearada el rumor de que ese puente está infestado de demonios con rostro de animal.

La identidad de los lobos

Algunos habitantes de Aldearada, con el dinero incautado en el linchamiento a los recaudadores de don Íñigo, contrataron unos bandidos para que asustaran a cuantos pasaran por el puente, con el fin de que ni los recaudadores ni los soldados del señor regresaran. El suculento pago estaba acompañado de lo que pudieran saquear a cuantos atravesasen el puente (excepto a los propios aldeanos). Cuando efectivamente regresaron los soldados de Isidro, los bandidos acabaron con ellos. En cuanto al obispo de Cáceres, tras ser informado por el párroco del pueblo, comunicó el detalle de los asaltantes con rostros de animal al Tribunal Inquisitorial de Llerena, recién constituido. Este tribunal ha mandado un séquito oficial al terreno para investigar acerca de tales demonios, si es que lo son.

Sobre Andreu, el comerciante aragonés

Tras el asalto en el puente Andreu fue hecho prisionero por los bandidos. Durante su corto cautiverio, tan fuerte era el afecto que tenía por Blanca que aún malherido no perdió su esperanza de volver a verla. Belzebuth, señor de la guerra, se dio cuenta de esto y aprovechó una vez más para impregnar de maldad el mundo. Se apareció a Andreu en forma de macho cabrío y le propuso un trato: lo liberaría a cambio de transformarlo a su antojo en un cinocéfalo durante un mes, un ser con cabeza de lobo y cuerpo de hombre. Tras aceptar Belzebuth lo liberó. Ahora que ha pasado el plazo del pacto, Andreu ha decidido citarse con Blanca. Claro que, Belzebuth es mentiroso, y ha seguido transformando al comerciante a su antojo, incluso delante de su amada (lo que le ha llevado a la joven a la muerte).

Recompensas

- Por finalizar la aventura, 20 p.Ap.

Dramatis personae

Bandidos con máscara de lobo

FUE: 20 **Altura:** 1,71 m.
AGI: 15 **Peso:** 75 Kg.
HAB: 15 **RR:** 70%
RES: 20 **IRR:** 30%
PER: 15 **Templanza:** 50%
COM: 10
CUL: 5

Protección: Pelliza de piel (1 pto).
Armas: Terciado 65% (daño 1d6+1+1d4)
Competencias: Descubrir 45%, Sigilo 70%, Tormento 45%, Correr 50%, Escuchar 35%,
Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Andreu (en su forma cinocéfala con cabeza de lobo)

FUE: 25 **Altura:** 1,68 varas
AGI: 25 **Peso:** 143 libras
HAB: 11 **RR:** 0%
RES: 25 **IRR:** 150%
PER: 30
COM: 1
CUL: 1

Protección: Piel gruesa (1 punto)
Armas: Garras 65% (1D8+2D6)
Competencias: Trepar 90%, Saltar 75%, Esquivar 80%, Sigilo 50%
Hechizos: Carecen.
Poderes Especiales:

Furia: En determinadas circunstancias, especialmente si se les enfurece, entran en un estado de furia y arremeten contra cualquier criatura que se encuentre cerca de ellos, ya sea amigo o enemigo. El arrebató les dura hasta que mueran, no quede nadie vivo cerca de ellos o se calmen (véase más abajo), y mientras dure no sentirán dolor alguno (no podrán quedar inconscientes debido a las heridas ni tampoco perderán su bonificador al daño).

Vulnerable al Alcohol y al Sexo: Si se consigue que beba algún licor o que se acueste con alguna mujer, el cinocéfalo quedará calmado al instante, incluso aunque estuviera en estado de furia.

Soldados del séquito de fray Luis

FUE: 15 **Altura:** 1,75 m.
AGI: 15 **Peso:** 85 Kg.
HAB: 15 **RR:** 75%
RES: 15 **IRR:** 25%
PER: 15 **Templanza:** 55%
COM: 7
CUL: 7

Protección: Gambesón ref. (3 ptos),Capacete (2 ptos)
Armas: Hacha de armas 65% (1d8+2+1d6)
Competencias: Descubrir 40%, Correr 40%, Escuchar 42%, Rastrear 50%, Lanzar 45%
Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece