El renacer del mal señor

-Una aventura para Aquelarre 3º edición escrita por Pablo Claudio Ganter

Esta aventura, escrita originalmente para la tercera edición de Aquelarre, y tiene como objetivo ofrecer una alternativa a la aventura **Noche de San Juan** del suplemento **Retorno a Rincón** para que los personajes que están jugando la campaña tengan un papel capital en los acontecimientos que purifican el alma del barón de todo legalismo e intransigencia. Estos hechos se desarrollaban en una aventura para un solo jugador (el cual tenía su propia historia y no volvía aparecer), lo que personalmente no deja de parecerme una decisión un poco rara, pues provoca que todo ocurriese fuera de cámara con una solución salida un poco de la nada en la que los personajes de la campaña no tenían nada que ver.

El autor, con toda humildad, busca solucionar este problema con ***El Renacer del mal señor***, integrando a los personajes protagonistas de la campaña en los eventos que transformarán al inflexible barón de Rincón en un buen señor. Se alteran sustancialmente los hechos, aunque la conclusión sigue en lo esencial la misma.

PRIMER ACTO: Malas Nuevas

El día previo a la noche del Solsticio de Verano, esa que los cristianos llaman Noche de San Juan. Los personajes son contactados por el barón de Rincón para que viajen hasta el Valle Umbroso para que descubran cual es la fuente del mal que está agostando las tierras del feudo, consumiendo la vida de los animales y provocando la aparición de toda clase de enfermedades. El viaje es sencillo, teniendo unos cuantos encuentros que les introducen en el tono general de la jornada.

SEGUNDO ACTO: El viejo y el bosque

Una vez en el bosque los personajes, bueno, están bastante perdidos. La aventura les deja a su aire, mientras tienen encuentros con distintos moradores y fenómenos del Valle Umbroso. En un momento dado se encuentran con el Viejo, un hechicero de la región que anda en problemas con un lobisome. El Viejo no tiene ni idea de cual puede ser el origen del problema, pero sabe quien puede tener las respuesta. Por eso pone a los personajes en dirección a una matriarca mandrágora. Esta les hará saber que el origen de toda la entropía que consume Rincón es la ruptura de un pacto ancestral entre el Señor del valle y la tierra por parte del nuevo barón. El pacto debe renovarse, con sangre en ese claro pues es donde se celebrará una la ceremonia a la que debe asistir.

TERCER ACTO: Se derrama la sangre

¡El barón ataca el claro! Los personajes deben decidir como afrontar a su señor, y si quieren salvar el Valle de Rincón. Y de forma rápida, pues la violencia y el fanatismo pueden barrer el futuro de la región de un plumazo.

Sembrando el problema

En ***El renacer del mal señor*** uno de los problemas que los personajes y las buenas gentes de Rincón deben afrontar es la progresiva decadencia de las tierras de Rincón fruto de la ruptura del pacto entre el barón y los seres mágicos vinculados a la naturaleza. Es una problemáticas que funciona mejor como catalizador de la aventura si se introduce con anterioridad. Tal vez Flora y Pedro pueden comentar durante ***El castillo del Llanto*** que las tierras de labranza y las bestias están

sufriendo cierta merma, y temen que la criatura que Flora porta en su vientre pueda verse sufrir ese tipo de afección. Otro buen momento es el mercado que aparece en la aventura **¡Mandragora!**

Introducción

En Rincón reinan dos señores. Uno es el joven barón Pedro, el otro el descontento. El gobierno de Pedro, un muchacho inexperto que aplica la ley creyendo que es justicia, ha provocado un creciente enojo entre sus vasallos. Cada día se escuchan lamentos por la muerte del anterior barón, por el mal gobierno de su hijo y los abusos que quedan sin castigo o que este, con la ley en la mano, permite. Y Pedro, que en público se esfuerza en aparentar más duro y recio de lo que realmente es (o cree ser), desespera pues no es capaz de entender que está haciendo mal en una tierra que le ha tocado gobernar pero que siente extraña. Oye los cuchicheos que se apagan cuando aparece, ve de reojo la desaprobación en el rostro de sus vasallos más fieles cuando dicta sentencia y siente como el propio valle le rechaza, como una incomodidad que le atenaza el corazón.

Hoy es la noche de San Juan. Los vecinos, los plebeyos y los caballeros, se preparan para un festejo pagano del que fue advertido por los clérigos: el solsticio de Verano, la Noche de San Juan. Los curas le hicieron saber que es una noche de conductas licenciosas, incestuosas incluso, y durante la cual los plebeyos se regocijan en el pecado, la bebida y el fornicio. Pedro, cristiano como es, ha perseguido esas prácticas paganas, ha castigado a los blasfemos que caen en la idolatría y la brujería, pero ni el hierro, ni el fuego, ni el cepo parecen haber bastado. E incluso él, inflexible como es, sabe que sería una mala idea tratar de prohibir las celebraciones del solsticio. Nefasta incluso, pero aún cree que es lo necesario. Y hay poderosas voces que le instan a hacerlo.

Así que ora, reza, recuerda.

Su padre, recuerda sin el más mínimo afecto, solía salir antes de que llegasen las sombras de la noche y no retornaba al castillo hasta bien empezada la jornada ojeroso y cansado, pero lleno de satisfacción. Son memorias lejanas que despiertan ahora. Como un forastero, nota pero no participa de la alegría que hay en el ambiente, de la vibrante anticipación por lo que está por pasar. Con el amanecer el pueblo ha salido a realizar los preparativos para recibir el solsticio con fuego, bailes, saltos y gritos. El barón ha oído como algunos de sus vasallos comentaban en voz baja que ya tenían en su haber las hierbas sagradas, y como otros suspiraban deseando que con la noche llegue la purificación, la renovación, la nueva buena vida. Piensa que es a él a quien se refieren, lo cual le duele, pero el señor de Rincón no es Rincón.

Porque hay algo que el joven barón, preocupado como está en gobernar a los hombres con las leyes de Dios, no ha notado (o mejor dicho, no ha querido notar). El bosque se muere, la tierra sufre, el yermo se expande. Su padre, Dios lo tenga en su Gloria, atendía y permitía las viejas prácticas, participaba de un viejo pacto entre los seres de carne y los seres de magia que por generaciones aseguró la prosperidad del valle. Mas Pedro con tanto orgullo como temor hacia el Altísimo no ha aprendido de los usos y costumbres, y desoye las sutiles señales de sus cercanos para que atienda a las viejas leyes escritas sobre el musgo, la roca y la corteza con sangre entregada libremente. Mientras el señor de Rincón no participe de esta costumbre, no renueve el pacto con el mismo valle que generaciones de barones honraron antes que él, la tierra se irá marchitando como una anciana en sus últimos años hasta quedar seca, mustia. Muerta.

Malas nuevas

Hace ya varias horas que ha amanecido. Los personajes se encuentran el salón. El barón, ojeroso y con rostro preocupado, les ha hecho llamar pues quiere que oigan lo que un mensajero ha venido a decir. Este no tarda en aparecer, es un campesino de apenas 12 años, sucio y agotado tras venir a las carreras desde el caserío de su familia. El barón, que no ofrece ni vino ni pan al muchacho pese a ver que a todas luces se encuentra al borde sus fuerzas, con tono un tono autoritario que no termina de ser convincente le ordena que hable, cosa que hará con un tono débil:

-Mi señor, vengo del Valle Umbroso. Mi padre es Cosme, del caserío que llaman La Brasadera, un leal vasallo y buen cristiano. Las tierras que explotamos siempre han dado buen fruto y las trabajamos con tesón, pero ahora un gran daño las aflige. Los árboles mueren. Las bestias pierden su fuerza. No sabemos que ocurre. Os pedimos auxilio.

El barón con un gesto indicará al joven que se retire. Luego, se dirigirá a los personajes.

-Es el décimo campesino que llega a mi castillo con esta clase de nuevas. Es evidente que hay algo que no marcha como debe en mi feudo. Una enfermedad. Una plaga. Una maldición. Y es obvio que se está expandiendo. Las cosechas son cada vez más exiguas. Los animales salvajes empiezan a escasear, mientras que el ganado se merma. La sarna y otros males azotan a la población. Es notable, se ve a simple vista recorriendo mis dominios. Hay que remediarlo. Viajad al Valle Umbroso, descubrir que está haciendo dañando la tierra y ponedle fin. Prometo que sabré recompensaros por ese servicio.

Hecho esto les ordena partir, pues tiene cuestiones de las que ocuparse. Concretamente, ha de dar audiencia a monseñor Domingo de Córdoba, abad del monasterio de San Gabriel quien viene a aconsejar al joven barón Pedro en la mejor forma de cortar de raíz las horribles prácticas que esta noche tendrán lugar (fuego, predica, confesiones, penitencias y algún castigo ejemplar a los pecadores más eminentes), como podrá averiguar cualquier personaje discreto que supere una prueba de Escuchar Normal (+0%). El barón se muestra partidario. Luego le preguntará al abad por las causas que pueden haber tras la perdida de fertilidad de la tierra, y este le responderá que todo emana de la Altísima Voluntad de Dios y que sin duda es un castigo ante la impiedad de los vecinos. Solo la defensa de la fe por la Cruzada puede remediar este gran mal.

El viaje

El Valle Umbroso se encuentra a unas pocas millas del castillo, pasando la posada del Arriero. Es un a travesía sencilla pero un poco desagradable por la pesada bruma que cubre el valle, durante la cual los personajes podrán ver los preparativos de la Noche de San Juan, como las hogueras que arderán durante la noche, mientras se apilan pellejos viejos que servirán como combustible para el fuego y barricas de vino que será combustible para los vecinos. Algunas mujeres colocan ramas de laurel en los campos, y las menos instalan cruces de madera. Es bastante obvio que las buenas gentes del valle están preocupadas por lo agostada que está la tierra, pero si se les pregunta afirmarán tener esperanzas en una renovación propiciada por el solsticio (aunque disimularán un poco si hay un sacerdote en las cercanías, pues estos son poco amigos de tan bella celebración).

Al poco de salir del castillo verán en la senda a un fraile del monasterio de San Gabriel corriendo como alma que lleva el diablo, cosa realmente admirable dado el natural mantecoso del buen *frater.* En su rostro hay auténtico pavor. Detrás suya hay media docena de individuos menudos que tienen

la cabeza y la espalda cubierta por arpilleras[1], los cuales se divierten arrojando al asustado sacerdote boñigas mientras cantan.

-¡Sarna fuera. El bueno dentro. El malo fuera![2]

Si los personajes les plantan cara, ya sea luciendo la librea del barón, con tiradas de Mando o haciendo gala de sus hierros la cuadrilla de jóvenes se dispersará en el campo para posteriormente volver a reunirse y seguir haciendo trastadas. El monje, que se llama Joanes, agradecerá a los personajes por haberle ayudado, mientras intenta recuperar el aliento. Luego se quejará amargamente.

-Todos los años lo mismo. La gente sale con esa guisa estrafalaria y se dedican a molestar a los viajeros ¡especialmente a los religiosos!

Y bueno, siempre está la opción de que los personajes decidan unirse a la cuadrilla y atormentar al fraile. Si el barón se entera no le hará excesiva gracia, pero bueno, no deja de ser tradición en el valle celebrar con esas bromas pesadas tan señalada fiesta.

Cuando los personajes lleven alrededor de 2 horas en el camino la bruma se empezará a levantar, provocando que el Sol empiece a castigar a los viajeros. Es muy probable que empiecen a estar cansados, hambrientos y sedientos llegarán a un cruce de caminos en el cual hay un roble centenario que ofrece sombra y frescor, un buen sitio para beber lo que sea que lleven en el odre. Desde ese lugar no solo se ve el gran bosque que es su destino, una vieja casa que pareciera haber sido consumida por las llamas, y en el otro lado del camino un bellísimo campo de flores compuesto por lavanda, hibisco, petunias, geranios y gazanias, el cual destaca dado el ambiente seco y progresivamente estéril del campo rinconés.

En un momento dado, uno de los personajes verán como en la casa en ruinas hay una mujer joven, de una belleza extraordinaria y que con movimientos urgentes le indicará que se acerque. Sus gestiones encierran una furia apenas contenida, rabia, furia. Y por el rabillo del ojo verá que en el centro del campo de flores hay una anciana sonriente que viste totalmente en blanco, y que ofrecerá al personaje un ramo de flores recién cortada. En los gestos de la anciana hay sabiduría, una profunda paz. En un momento dado el personaje pestañeará y ambas mujeres se evaporarán. Si se inspecciona la zona no habrá ni rastro de ellas.[3]

Ninguna tirada de Conocimiento de Área (Rincón) permite saber nada sobre la casa en llamas, pasara lo que pasara, fue hace demasiado tiempo. Y por lo que respecta al campo de flores, siempre estuvo ahí.

El camino hasta el bosque proseguirá sin mayores percances.

---

1 En Mendavia era costumbre quemar corambre, la cual sujetaban con cuerdas para posteriormente hacer círculos de fuego protegidos en la cabeza y la espalda con una manta o arpillera. Como los jóvenes solían perseguir con estos fuegos a los vecinos aquel espectáculo acabó prohibido.

2 Antiguamente en Oiz de Santesteban, pueblo de la regata del Bidasoa, las mujeres el día de San Juan llevaban a la iglesia cruces de palo y ramas de laurel. Las primeras se colocaban en los campos y las segundas se arrojaban al fuego, para después saltar gritando "*Kanpoan sarna. Ona barrena. Eta gaiztoa campo*ra". He adaptado un poco la costumbre para que encaje mejor con la temática y tono de la aventura.

3 Este encuentro sobrenatural aparecen en el módulo original. Se ha querido mantener por aportar al tono sobrenatural, extraño y simbólico de la aventura.

El viejo y el bosque

Una vez crucen el límite del bosque no llegarán a un hermoso y bucólico enclave, sino a un territorio desagradable, hostil, en el que la vida empieza a escasear. Ah, y está bastante oscuro ahí dentro, así que más les vale a los jugadores haber pensado en irse de aventuras con una fuente de luz. En caso de que haya un combate en el interior del bosque (aunque los jugadores de Aquelarre son famosos por evitar la violencia), que la zona tiene poca visibilidad (por lo que sufrirán un -50% al ataque y a la defensa). Los árboles muertos son abundantes, y bajo la suciedad es posible ver cuerpos de animalitos que murieron consumidos. Del polvoriento suelo emergen raíces que fácilmente podrían provocar una caída, y las zarzas forman muros espinosos que duelen cruzar. Es posible que un personaje que intente correr (o combatir) en el interior del bosque acabe teniendo que superar una prueba de Agilidad x 3 para no acabar cayendo de bruces (sobre unas zarzas que infligen 1d4 puntos de daño si saca una pifia). Quienes tengan un buen valor de Conocimiento vegetal constatarán sin necesidad de tirada alguna la abundancia de achicoria, corregüela, valeriana, el maléfico eléboro negro, que crecen cerca de los árboles secos. Superando una prueba de Conocimiento Vegetal dificultad Normal (+0%) un personaje sabrá que estos árboles no murieron por ninguna causa aparente, casi parecería que envejecieron a toda velocidad o dejaron de recibir sustento del suelo.

- Explorar el Bosque es, bueno, complicado. Los personajes no saben que están buscando, más allá de que es la fuente del mal que asola el Valle de Rincón.

- Una prueba de Conocimiento Vegetal a dificultad Normal (+0%) permite reconocer la dirección en la que la vegetación está más afectada por el agostamiento.

- Con una prueba de Conocimiento de Area (Rincón) a dificultad Dificil (-25%) es posible conocer que los árboles más viejos del bosque se encuentran en el fondo del mismo, y que hay sendas que conducen hacia ese lugar. Un crítico en esta tirada permite al personaje recordar que algunos vecinos de Rincón gustan de viajar hasta esa zona para realizar los festejos de San Juan lejos de los ojos acusadores de la Iglesia.

- Descubrir la senda hacia el corazón del bosque requiere superar una prueba de Descubrir dificultad Normal (+0%), pero seguirla sin perderse requiere 3 pruebas de Rastrear dificultad Dificil (-25%) y un total de 2 horas. Si se falla una de las pruebas, puede repetirse al cabo de media hora sin perder las tiradas exitosas anteriores, aunque si se saca una pifia habrá que empezar desde el principio. Si se superó la prueba de Conocimiento Vegetal mencionada más arriba, la prueba se realizará a dificultad Normal (+0%).

Cada media hora que los personajes pasen en el bosque, tira 1d6 para ver que encuentro tienen en el interior del mismo.

1d6	Encuentro
1	Un oso emerge de entre las sombras. Es un animal anciano, consumido por el mal que está agostando el Valle de Rincón, hambriento y necesitado de unas cuantas sabrosas calorías, pero sin demasiadas ganas de bronca. Si los personajes le echan algo de comer se dará el gusto, luego les mirará con expresión suplicante y si no cae más comida, se irá. En caso de que los personajes le amenacen, nuestro amigo el oso se defenderá, huyendo una vez quede herido (a ser posible con un personaje muerto entre sus fauces).
2	Un dolmen cuya piedra horizontal está decorado con cráneos de vacas, ciervos, cerdos y ovejas, así como unas manchas viejas de sangre. Un colacho está escondido en las copas de los árboles y atacará a todo personaje tan insensato como para separarse del grupo.

3 El cadáver una mandrágora. La criatura murió afectada por el mismo mal que está consumiendo al bosque, como cualquiera que supere una prueba de Conocimiento Vegetal dificultad Normal (+0%). Su sangre verde se ha tornado marrón, la corteza blanca es quebradiza y se ha tornado gris.
4 Un fuego abandonado. Esa misma mañana el Viejo se preparó una infusión de hierbas para reconfortar sus cansados huesos. Hay un rastro muy sencillo de seguir, que superando una prueba de Rastrear de dificultad Fácil (+25%) conducirá hasta el Viejo.
5 Un caballero montado en un enorme animal de guerra. El guerrero porta una enorme cruz de oro y plata en su mano. La vegetación se consume al paso del caballero, convirtiéndose en cenizas. Al poco de aparecer, y si nadie se interpone en su camino, se perderá en la oscuridad del bosque. El caballero cuenta como una criatura irracional.
6 Una docena de aldeanos de rincón que portan leña, laurel, vino e instrumentos musicales. Entre ellos se encuentra Gorka, el soldado vasco del castillo (página 29 de **Retorno a Rincón**). Si el grupo les preguntan que hacen en el bosque afirmarán “estar solo de paso” o “perdidos”. Si se les persuade, y solo si se les persuade, para hablar explicarán que siempre se realizan los ritos de San Juan en un claro del bosque pero que este año tienen problemas para encontrarlo.

En cuanto se adentren en lo profundo el Valle Umbroso, como se ha indicado más arriba, los personajes no se encontrarán con el Viejo, el cual está huyendo de un lobisome que intenta darse un festín con sus recios huesos y rancia carne. El mago, que se las está apañando bastante bien para ser un carcamal, pedirá a los personajes ayuda a gritos.

-¡Auxilio, merced, ayuda, joder. Espabilad coño, que me mata!

Una vez los personajes se acerquen al Viejo este, dolorosamente, se levantará con una hoz en la mano, abundante sudor en su jeta y una expresión agria.

-Buenos días tengan vuesas mercedes. Soy el Viejo, así me llaman en el valle de Rincón y así me llamo a mi mismo desde hace (suspira) demasiado tiempo ¿no tendrán un poco de vino, verdad?

Si se le pregunta que hace en el Valle Umbroso afirmará estar buscando cincoenrama, pues en esta zona de Rincón es de los pocos lugares en la que se puede encontrar en buena cantidad. Si se le menciona, por la razón que sea, que la cincoenrama se emplea en rituales el Viejo sonreirá, mostrando sus negros dientes (y si encima se comenta que la cincoenrama recogida durante la Noche de San Juan es especialmente potente como componente mágico se echará a aplaudir por encontrar a alguien con cabeza).

-De haber podido, hubiese mandado a un aprendiz o criado a por la cincoenrama, pero no tengo ningún botarate a mi cargo ni dineros para sirvientes obedientes. Pero no soy tan afortunado, así que aquí estoy. Este bosque está lejos de mi casa y encima aquí viven muchos seres poco amistosos como habéis podido comprobar. Estoy viejo, lo cual no está mal, pero también cansado, dolorido y encima fracaso miserablemente en esta sencilla labor.

Si se le pregunta por el agostamiento de la tierra el Viejo asentirá antes de hablar.

-Si, algo ha pasado. Mal asunto, hay una magia poderosa en esta tierra ¿sabéis? Poderosa y antigua, vengativa y sedienta. No es la primera vez que veo algo así, yo era joven por aquel entonces, el viejo barón llevaba poco tiempo al frente del valle. No sé como se solucionó todo, pero sé quien si puede saberlo. Y quizás así todo este desaguisado se arregle, y yo pueda tener mi maldita cincoenrama.

Si los personajes aceptan la oferta del viejo, este les indicará como llegar a un claro donde seguramente esté la persona que podría ayudarles. El viejo perverso no les dirá nada sobre la naturaleza de ese individuo.

-Tened cabeza, sangre fría y sapiencia. Vais a hablar con una alta dignidad. Habladle con el mismo respeto que tendríais con vuestro señor. No lo olvidéis.

El encuentro

Siguiendo las indicaciones del Viejo los personajes llegarán, tras varias horas de ardua caminata, a un claro en el que hay numerosos árboles muertos. Todos los personajes que pasen una prueba de Percepción x3 notarán que hay algo escondido en la espesura, bien por ellos porque al poco surgirá del bosque una gran mandrágora. Una prueba de Conocimiento Mágico dificultad Difícil (-25%) permite reconocer a la criatura como una matriarca mandrágora. La cual empezará a hablar con una voz iracunda que suena extraña, vibrante.

-¿Que hacéis aquí, humanos? No sois bienvenidos.

Si hay algún personaje religioso (caballero de orden militar, clérigo, monje, etc) la matriarca será aún más hostil.

-¿Que hacéis vosotros aquí?¿Por qué mancilláis este lugar sagrado trayendo con vosotros un siervo del Crucificado?¿Es acaso una ofrenda para las llamas?

Toparse con la criatura supone por un lado una tirada de IRR y la posibilidad de ganar 1d10 puntos de IRR. Por otro lado, atacarla o amenazarla es una idea pésima, pues la mandrágora no está especialmente contenta con los humanos debido a los últimos eventos del valle (para más detalles puedes consultar la aventura **¡Mandragorá!**) y no se andará con tonterías a la hora de, bueno, aniquilarlos si se ponen tontos. Huir tampoco es una buena idea, la mandrágora hoy no hará concesiones. Sin embargo, apreciará a quienes le traten con respeto y no con miedo.

Pasado un rato, cuando los personajes se pongan a sudar y pregunten por lo que está ocurriendo con la tierra, seguirá hablando.

-Humanos, acaso os ha mandado el destino u os habéis respondido al llamado de la venganza.

Sin importar lo que los personajes digan, seguirá hablando.

-¿Habéis visto como sufre la tierra, como se muere? Eso es porque su amo no le quiere. Desde mucho antes de la llegada del Cristo Blanco desde el otro lado del mar y las montañas hombres de la comarca han establecido alianza con la tierra, y la tierra lo ha respetado. Cada año, durante la celebración del solsticio, los fieles de la antigua fe se reúnen en este claro para celebrar la renovación de la vida con fuego y fecundidad. Pero ahora en el valle hay un nuevo señor de los hombres y ha prohibido los ritos, los persigue con fuego, hierro, humillación y destierro. Ahora viene hacia aquí, movido por el odio del Crucificado hasta aquí. Busca acabar con los fieles, mas el joven señor debe unirse a ellos como lo hiciera su padre. Traedlo hasta aquí, pues en este sagrado claro debe derramar su sangre y sellar el pacto. Así la tierra sanará, renovada.

Dicho esto, y si nadie tiene nada que decirle, desaparecerá, fundiéndose con la espesura dejando a los personajes libres para hacer lo que tenga que hacer. Es de suponer que salgan del bosque, cosa que les resultará extremadamente sencillo. Para cuando salgan de la foresta el fin del día estará ya cerca, y aire olerá a madera quemada. El viento traerá consigo la música y la risa de los vecinos que se encuentran festejando.

Se derrama la sangre

Con una prueba de Escuchar dificultad Normal (+0%) los personajes podrán oír a un gran grupo de caballos cabalgando. Es el joven barón Pedro, que se acerca al frente de una docena de soldados a caballo con la muy cristiana intención de aplastar a los paganos, destruir su culto e imponer la amorosa fe en Cristo. Es hora de que los personajes actúen y tomen las riendas de la situación.

Si se acercan al grupo del barón este les reconocerá y ordenará detener la cabalgada en el linde del bosque. El joven Pedro, con su cota de malla y su capa hermosamente bordada, es una visión bastante ridícula debido a su aspecto núbil y evidente escasez de marcialidad. Parece un monaguillo vestido de soldado, más que un señor. Con rostro preocupado preguntará a los personajes si han descubierto cual es la fuente de la ira de Dios, pues ha sido convencido por el abad Domingo de Córdoba del origen divino de la calamidad que ha caído sobre el valle.

Una tirada de Empatía dificultad Fácil (+25%) permite determinar que el barón está borracho de miedo al Altísimo y celo cristiano. Si se le explica el origen del mal y la necesidad de renovar el antiguo pacto, solo superar una prueba de Elocuencia dificultad Muy Difícil (-50%), que pasará a ser Difícil (-25%) si a lo largo de las anteriores sesiones se han labrado una buena confianza con Pedro, para que los tome en serio y valore someterse al ritual. De lo contrario, los acusará de ser paganos vendidos al Demonio y ordenará perseguirlos. Lo bueno es que así podrán conducir al buen barón y sus muchachos al claro, lo malo es que si los pillan les caerá una buena tunda medieval.

Es posible engañar al barón y sus soldados para que se dirijan al claro, y ahí ir improvisando. Es fácil convencer a Pedro de dirigirse a esa zona del bosque, solo hay que superar una prueba de Empatía dificultad Muy Fácil (+50%) si le explican que saben donde se van a reunir los paganos para su festejo impío.

Una vez en el claro, en el que hay una veintena de personas alimentando una gran hoguera con árboles muertos recién talados, pellejos viejos, restos vegetales originarios de la cosecha y distintas hierbas que están empezando a calentar el ambiente antes de la fiesta. También hay largas pértigas (que cuentan como lanzas largas, pero con el daño reducido a la mitad) que se utilizan para remover la hoguera con seguridad, y que, casualidades de la vida, son perfectamente válidas para emplear la maniobra Descabalgar (página 120 del manual básico de la Tercera Edición). Cualquiera al verlos tan animados y felices sentiría ganas de unirse a ellos pero claro, Pedro es un aguafiestas y nada más encontrárselos ordena a sus hombres atacar al grito de “¡Santiago!”. Los asustados vecinos huirán, escondiéndose en el bosque como buenamente puedan. Si los personajes no lo evitan, el barón provocará una matanza y condenará el destino de su feudo al romper el pacto de forma definitiva.

Lo más sencillo, que se dice pronto, es derribar al barón Pedro de su caballo utilizando las maniobras como Descabalgar o empujón. Pedro no es un buen combatiente y está muy nervioso por ser esta la primera vez que combate (si, vale, contra sus propios campesinos desarmados, pero el muchacho es como es), y puede ser sencillo tirarlo al suelo. Otra opción, más brutal y peligrosa, es matar a su caballo para hacerle caer al suelo. También es perfectamente posible que los personajes quieran utilizar magia de algún tipo ¡y están de enhorabuena! Porque al ser este claro un lugar irracional de gran poder y esta la noche del solsticio todo conjuro tiene un bonificador de +20% a la tirada de IRR. Si no hacemos brujerías la noche de San Juan ¿entonces cuando?

Si los personajes consiguen derribar al joven Pedro al suelo podrán córtale la mano y derramar su sangre en el claro sagrado. Pedro les llamará de todos, acusándoles de ser malos vasallos, peores cristianos y abominables paganos. Y gritará cuando le hagan el corte, sin importar lo minúsculo que este sea.

Hecho esto pasaremos al acto final de la aventura.

Opcional: el ataque del bosque

Si el Director de Juego juzga que el grupo es incapaz de afrontar en solitario al barón y su grupo para reducirlo, o si los jugadores fueron listos e intentaron (y más importante ¡lograron!) convencer a la matriarca mandrágora superando una prueba de Elocuencia dificultad Dificil (-25%) para que les ayude, este poderoso ser puede ir en su auxilio[4]. Las ramas derribarán a los soldados a caballo, que asustados y heridos, abandonarán el bosque gritando que está maldito, dejando atrás a Pedro a merced de los personajes.

Un nuevo señor

Al derramarse sobre el suelo de la tierra la sangre de Pedro, todo cambia. La hoguera ganará en intensidad y la tierra empezará a sanar. Los árboles recuperarán su vigor a ojos vista, la tierra empezará a reverdecer y de forma súbita el trino de las aves se escuchará por encima del crepitar del fuego. La luz de la Luna casi parece apartar las tinieblas para que se pueda ver con toda claridad el fenómeno. Lo cual es magnífico, porque aquel que sea espectador de este evento ganará automáticamente 1d10 puntos de IRR.

Las mujeres, los hombres, los niños, todos los presentes empezarán a cantar al sol de flautas y tambores mientras bailan alrededor de las llamas, saltando por encima de estas mientras gritan de júbilo. Cerca hay un gran tonel del que todos los presentes beben con jolgorio sin importar su edad. Si los personajes beben de ese vino, que tal vez y solo tal vez sea levemente intoxicante, se sentirán frescos, renovados y descansados (seguirán estando heridos, pero se sentirán tan bien que ignorarán todos los efectos negativos derivados de su nivel de Salud[5] hasta la mañana siguiente).

Cuando Pedro se levante, que puede llevar un rato pues el muchacho ha pasado por mucho, será atendido por una mujer cubierto con un pesado velo hecho con flores, raíces, hojas y huesos. Según le de la luz parece una niña, una joven, una mujer o una anciana. Esta llenará un cuenco de madera con el vino y se lo ofrecerá al joven barón. Cuando habla el crepitar del fuego y el ruido de la fiesta también confunden al oído, por lo que es imposible determinar su edad.

-Bebe, pequeño señor, bebe para que esta tierra sea tuya como lo fue de tu padre, que bebió y bailó con nosotros durante tantos solsticios como años reinó. Bebe para que la brecha que hay entre tú y el valle se cierre. Bebe para que puedas dejar de ser un extranjero y gobiernes como un señor, no como un tirano. Bebe por tu nueva vida, para renacer como adulto.

Y el barón beberá el vino. Primero con timidez, luego con ansia, como un pecador que comulga por primera vez o un bebe que mama de la teta de su madre nada más nacer. Una vez el barón beba su alma sanará al liberarse de legalismos, intransigencia, miedo, fanatismo y prejuicios. Aprenderá a gobernar con su corazón, y amar a las gentes del valle, a la tierra misma. Gobernará con justicia, castigando el mal, protegiendo al bien, sin importar lo que digan las Leyes de Dios. Y si, se unirá al baile hasta caer desfallecido, como hará durante todos los años que le queden por vivir.

---

4 En la aventura original esto era lo que pasaba, lo cual es razonable habiendo sido esta escrita para un solo personaje que además es un aprendiz de mago. En esta aventura alternativa hemos querido dar a los jugadores un papel mucho más activo en este tenso clima, pero es cierto que hay grupos que tal vez lleguen malheridos, sin recursos o mermados por la vida real (ya se sabe, el jugador o jugadora que se va 1 hora antes porque al día siguiente ha de madrugar para currar) y por eso en **El renacer del mal señor** hemos querido mantener la resolución clásica como una alternativa.

5 Salvo el estado de salud muerto, que nos conocemos.

Los personajes son libres para quedarse o unirse a la fiesta. Es una experiencia agotadora pero muy divertida, aunque la resaca del día siguiente puede ser bastante tremenda. O tal vez quieran ir al castillo para informar que todo bien con el barón, y que volverá al día siguiente.

¿Y la mujer? Desaparecerá. Pero si le preguntan a Gorka, este sonreirá antes de susurrarles que esa no era mujer sino Dama y que reside en las cuevas de Amboto. Mari la llaman en su tierra. Luego beberá vino y sin dejar de sonreír empezará a saltar sobre el fuego, retando a los personajes a hacer lo mismo.

Conclusión y recompensas

¡Han salvado Rincón de la catástrofe! Esa debería ser toda recompensa, pero el joven barón no olvida sus palabras entregará 100 monedas a plata a cada uno y les tendrá en la mayor de las estimas, por lo que bien podría hacerles un favor (razonable) en un futuro.

Si defendieron activamente a los asistentes al ritual, Gorka les tendrá por aliados, e incluso amigos.
Si los personajes logran derramar la sangre de Pedro sin causar una carnicería dales 40 Pap (20 si mataron al caballo y 0 si mataron al muchacho).
Si ayudaron al frater Joanes 5 Pap.
Si se unieron a los chavales y atormentaron a Joanes tirándole boñigas, lapos y demás delicias 15 Pap (por haber entrado en el tono de los sanjuanes de Rincón).
Si salvaron al Viejo del Lobisome 5 Pap (y estará disponible como Maestro para los personajes que de algún modo le hayan caído bien).
Si aceptaron saltar sobre el fuego con Gorka 5 Pap.
Como siempre, recompensa las buenas ideas y actuación con 5-15 Pap como mejor te plazca.

Dramatis personae

El Viejo

Un carcamal culto y cascarrabias dedicado al estudio de lo arcano. Odia tener que mancharse las manos con labores serviles que le alejen de sus estudios.

FUE: 12	Altura: 1,85 varas
AGI: 10	Peso: 120 libras
HAB: 20	RR: –75 %
RES: 15	IRR: 175 %
PER: 20	Templanza: 50 %
COM: 10	Aspecto: 10 (mediocre)
CUL: 22	

Protección: Carece.
Armas: Bastón 60 % (1D6).
Competencias: Alquimia 95 %, Astrología 90 %, Conocimiento Animal 75 %, Conocimiento Mágico 110 %, Conocimiento Mineral 85 %, Conocimiento Vegetal 75 %, Enseñar 95 %, Psicología 99 %.
Hechizos: Casi todos.

Matriarca Mandrágora

Una poderosa criatura, muy vieja y rencorosa. Ha visto como el culto del Crucificado arrincona a su gente, como se violan los viejos pactos y se olvidan demasiadas tradiciones.

FUE: 45	Altura: 10 varas
AGI: 3	Peso: 3600 libras
HAB: 10	RR: 0 %
RES: 45	IRR: 250 %
PER: 20	
COM: 3	
CUL: 10	

Protección: Corteza (12 puntos, que se reducen a 9 ante ataques
de fuego).
Armas: Golpear con ramas 45 % (1D8+6D6).
Competencias: Conocimiento Vegetal 99 %, Empatía 75 %, Leyendas 70 %.
Poderes especiales:

*Ramas: Esta mandrágora en concreto puede hacer quince ataques por turno.
*Muerte arbórea: Al llegar a 0 PV, se seca y muere.

Barón Pedro de Rincón

Un joven que no llega a los 15 años, que es señor de una tierra que le es extraña, que no entiende que justicia y ley no son lo mismo, que peca de severo con los fuertes. Es inflexible pero frágil, es posible que se quiebre. Pero también es alguien con el potencial de convertirse en un buen señor para el Valle de Rincón.

FUE: 12 Altura: 1,60 varas
AGI: 12 Peso: 110 libras
HAB: 15 RR: 75 %
RES: 18 IRR: 25 %
PER: 14 Templanza: 55 %
COM: 10 Aspecto: 20 (atractivo)
CUL: 15
Protección: Gambesón reforzado bordado con filigrana de oro (3 puntos), bacinete (4 puntos).
Armas: Espada de mano 45 % (1D8+1+1D4).
Competencias: Cabalgar 60 %, Corte 45 %, Idioma (latín) 70 %, Leer y Escribir 95 %, Mando 35%, Teología 45 %.

Soldados

Son leales pero no idiotas. Ni locos se quedarán en un bosque maldito.

FUE: 12 Altura: Variable
AGI: 14 Peso: Variable
HAB: 16 RR: 60 %
RES: 15 IRR: 40 %
PER: 10 Templanza: 50 %
COM: 10 Aspecto: 10 (Normal)
CUL: 5
Protección: Gambesón reforzado (3 puntos), capacete (2 puntos).
Armas: Cuchillo 40 % (1D6+1D4), lanza 60 % (1D6+1), ballesta 50 % (1D10+1).
Competencias: Cabalgar 60 %, Conocimiento de Área (valle de Rincón) 45 %, Escudo 50 %.

Colacho

Un ser horrible que disfruta haciendo el mal, pero no tanto de que se lo hagan a él.

FUE: 20 Altura: 1,20 varas
AGI: 20 Peso: 70 libras
HAB: 0 RR: 0%
RES: 15 IRR: 175%
PER: 20
COM: 0
CUL: 0
Protección: Pelaje (1 punto de Protección).
Armas: Garras 75% (1D8+1D6) y Pico 90% (1D6+1D4).
Competencias: Descubrir 90%, Esquivar 75%, Saltar 90%.
Hechizos: Carece.
Poderes Especiales:
*Invisibilidad: El colacho puede volverse invisible si se concentra en ello, volviéndose visible cuando se distrae, se excita o se relaja (es decir, cuando ataca, duerme, come, procrea o simplemente al ser sorprendido o asustado).
*Canto Hipnótico: Cualquiera que escuche el canto del colacho deberá hacer una tirada de RR: si falla, escuchará en su lugar la voz de sus personas queridas, quedando hipnotizado y a merced del colacho.
*Pelo de colacho: Se puede utilizar una prenda tejida con pelo de colacho como componente del hechizo Manto de Sombras (página 196 del manual de Aquelarre) en vez de la figura de cera, con la salvedad de que el manto aunque se desgarre o se destruya no matará automáticamente al mago.

Lobisome/Peio

Aunque los personajes no lo saben, ni tienen forma de saberlo, este lobisome fue como ellos un antiguo hombre del barón de Rincón (del anterior, se entiende) llamado Peio[6], pero en una de sus correrías acabó tocando las narices a quien no debía y fue maldito. Al principio le fue

6 Peio el Lobisome es una referencia a un personaje de mi campaña de Retorno a Rincón, el cual acabó transformándose en PNJ tras lanzarle el personaje de una jugadora una Maldición del Lobisome por razones que no vienen al caso. Luego, cuando apareció como enemigo le dieron una paliza, por eso tiene distintos valores en sus competencias a las del Lobisome del manual.

bien en su nueva etapa como monstruo, pero hace unas semanas metió la pata y fue herido de gravedad, por lo que ya no es buen corredor. Ahora, malvive en los límites del territorio, cazando como un animal salvaje. Odia a los magos de todo pelaje, y cuando reconoció al viejo decidió darle muerte.

FUE: 35 Altura: 1,60 varas
AGI: 40 Peso: 160 libras
HAB: 5 RR: 10%
RES: 35 IRR: 90%
PER: 35
COM: 10
CUL: 5
Protección: Carece.
Armas: Mordisco 65% (1D3+3D6) y Pelea 90% (1D3+3D6). No puede usar otro tipo de armas.
Competencias: Descubrir 90%, Conocimiento Mágico 70%, Correr 40%, Sigilo 85%, Esquivar 70%, Rastrear 100%, Saltar 80%.
Hechizos: No puede usar la magia.
Poderes Especiales:
Crisis de Locura: En ocasiones un lobisome puede sufrir imprevisibles crisis de locura. Para calcular el porcentaje de que eso suceda, suma los siguientes modificadores (son acumulables) y réstale la Templanza. Luego haz una tirada cada vez que ocurra alguno de ellos:

- Si es agredido físicamente: +50%
- Si recibe cualquier tipo de herida: +30%
- Si es una noche de luna: +20%
- Si es atacado con magia: +60%
- Si es insultado o tratado con desprecio: +30%
- Por cada día transcurrido desde su última crisis: +2%
- Si obtienen en cualquier tirada una pifia: +25%.

Una vez haya comenzado la crisis, que suele durar 2D10 asaltos, el lobisome atacará a todo ser vivo que se encuentre en su camino, sea amigo o enemigo. Durante ese tiempo, no podrá perder la consciencia, por muchas que sean sus heridas, hasta que llegue al tope de sus Puntos de Vida negativos, momento en el que caerá al suelo muerto. Al final de cada crisis, el lobisome pierde 5 puntos de RR (si algún PJ se convierte en lobisome y reduce su RR a 0 o menos, pasará a ser controlado por el DJ como si fuera otro PNJ más).
*Eliminar maldición: La única manera de perder la condición de lobisome es recibiendo un hechizo de Expulsión o un ritual de Exorcismo, tras lo cual, el personaje recuperará sus puntos de características iniciales y ganará 50 puntos en RR.

Oso hambriento

Un oso con más hambre que ganas de pelea.
FUE: 30 RR: 50%
AGI: 5 IRR: 50%
RES: 40 Templanza: 50%
PER: 15
Protección: Pelaje y piel pellejuda (2 puntos de Protección).
Armas: Mordisco 45% (1D6+3D6) y Zarpa 45% (1D4+3D6).
Competencias: Sigilo 35%, Rastrear 75%.