

El Cazador de brujas

El caçador de bruixes

Una aventura para 3-5 personajes, dónde es aconsejable que ninguno de ellos pertenezca al clero ni a la alta nobleza. Y no estaría mal que uno de ellos dominara algo de magia.

INTRODUCCIÓN:

Verano de 1548.

Los personajes están en Reus, un bonito lugar de unos 300 habitantes aproximadamente (en 2016 tiene ya más de 100.000). El verano está siendo más caluroso de lo normal y caminar durante varios largos minutos se hace muy fatigoso. Por suerte hay dos buenas tabernas que servirán vino a todo el que quiera saciar su sed.

Los personajes están en Reus ya sea de paso o porque son de allí, realmente no es relevante. Lo que sí es verdaderamente importante es su amistad con Gemma, la panadera.

GEMMA

Gemma es una joven de 24 años, cabellera rubia, ojos esmeralda, labios carmesí y cuerpo de pecado (no es de extrañar que los PJ sean sus amigos... ¿no?) Ella es la panadera del lugar, aunque también conoce algo de magia (algo que solo debe saber el DJ de momento).

EN CASA DE GEMMA:

Los PJ empezarán la aventura en casa de su amiga, la cual ha preparado succulenta comida para sus invitados. Pan, vino, sopa de ajo y un conejo (o eso dice ella, que a discreción del DJ

podría ser gato y podrán averiguarlo con una tirada exitosa de degustar) asado.

Los personajes disfrutarán de la comida y de la buena compañía de Gemma, mientras hablan de cualquier cosa. Deja unos instantes de narración, que interactúen entre ellos y con Gemma. Pasados unos instantes, hazles tirar a todos por escuchar. Si ninguno pasa la tirada, Gemma lo oirá y les preguntará si han oído eso. Ya no hará falta una nueva tirada de dados, se centrarán en oír y oirán la voz de una mujer que grita con tono de desesperación: ¡No soy bruja, por la fe que tengo en cristo, lo juro!

Si los PJ salen de la casa para ver qué pasa, observarán como 3 guardias con el emblema de la inquisición en el pecho, se llevan a rastras a una mujer de mediana edad, arrancándola de los brazos de su marido que la sostenía para que no se la llevasen. Uno de los guardias golpea con el mango de su alabarda al marido de "la bruja" dejándole en el suelo malherido.

Junto a los guardias, se encuentra un hombre de mediana edad, cojo y de apariencia pobre, que lleva una capa y una espada ropera al cinto.

Mientras se llevan a la mujer entre gritos y las miradas de los vecinos, el cojo alza la voz y grita: Yo, Joan Malet, con el don de la adivinación, he venido a Reus en busca de las adoradoras del

maligno. Todas y cada una de las brujas que se encuentren aquí serán condenadas, ninguna se librará del poder de la santa sede.

TRAS EL ESPECTACULO

Aquí los PJ tendrán varias opciones, déjales libertad, que vayan donde quieran. Podrán hablar con Gemma, con el hombre al que le han arrebatado a su amada o con otros habitantes de Reus. Con buena interpretación y tiradas exitosas de elocuencia podrán descubrir varias cosas, aunque ya sabemos cómo le gusta a la gente inventar, así que no todo lo que averigüen será cierto.

- El cojo es Joan Malet, un carpintero que estuvo con una bruja en Alcañiz y esta le confesó como averiguar qué mujer es bruja y cual no. Y claro, él para librarse de la inquisición, ahora hace de cazador de brujas para ellos. (Verdadero)
- Joan Malet es un poderoso inquisidor que gracias a su fe, sabe quién es bruja y quién no. (Falso)
- La mujer que se han llevado se llama María, siempre sospeche de ella, no tiene hijos pese a llevar casada más de veinte años. Se ha demostrado que hace pactos con el diablo. (Falso).
- María es inocente, ella tiene fe ciega en cristo nuestro señor. (Verdadero)
- Ya han cogido a tres mujeres aquí en Reus, y mañana irá por más. (Verdadero)

Mientras los PJ sacan sus conclusiones y deciden que hacer, caerá la noche y

IMPORTANTE, que no maten a Joan Malet. Si los PJ le quieren atacar para salvar a María (que así se llama la mujer que se llevan) aparecerán 15 soldados más y arrestarán a los PJ a la fuerza.

podrán dormir en casa de Gemma o en una de las posadas.

AL AMANECER EL NUEVO DÍA

No importa donde hayan dormido los PJ, los soldados de la santa inquisición entrarán o bien en casa de Gemma buscándola a ella o bien en la taberna, preguntado a ellos donde la esconden. Y es que Gemma ha escapado durante la noche. Joan Malet quiere un culpable y como no está Gemma, sus amigos servirán. Los PJ aquí serán detenidos (si no fueron detenidos con anterioridad) o al menos eso intentarán los 3 guardias que han venido a por Gemma. ¿Se dejarán detener los PJ? Si se dejan detener o bien están perdiendo el combate de captura, el marido de María intervendrá ayudándoles y diciéndoles que escapen y ayuden a Gemma que ha huido al bosque. A él le cogerán...

EL BOSQUE Y LA CUEVA

Si los PJ no han sido capturados y deciden ir al bosque a por Gemma, tendrán que hacer tiradas de rastrear para intentar seguir sus pasos y estos le llevarán a una cueva.

Al entrar a la cueva verán que esta se va ensanchando a medida que avanzan, haciéndose bastante amplia al cabo de pocos metros. Una vez dejen la entrada a lo lejos, verán que el camino de dicha cueva se divide en dos. La cueva es

muy húmeda y está mal iluminada (vamos, que no se ven tres en un burro). Así que si los PJ no disponen de antorchas o similares, no podrán ver nada.

El camino de la izquierda lleva a una sala que desprende un desagradable olor a putrefacción. Al entrar, verán diversas estanterías con tarros llenos de sangre. Cuerpos mutilados metidos en barriles y herramientas como hachas y cuchillos repletos de sangre seca.

El camino de la derecha lleva a una sala con un jergón y un arcón. En el jergón se encuentra un hombre moreno, algo pálido y no con muy buen aspecto. Y junto a él, está Gemma cogiéndole la mano. En el arcón hay ropa de varón. Gemma les explicará que es su hermano Jofre, el cual sufre una maldición. Se trata de la maldición del Brucolaco y cada noche, Jofre debe beber sangre o de lo contrario se transforma en una bestia horrible y temible. Gemma informará de que ella bebió del agua de *les set fonts* y para que el hechizo durará no solo un año, sino hasta el día de su muerte sin necesidad de encontrar el amor, hizo un pacto con el maligno, en el que fue engañada, pues mientras ella fuera hermosa, Jofre debería beber sangre o se transformaría en un Brucolaco. Entre confesiones, Gemma reconocerá que practica la magia en busca de algún hechizo que cure a su hermano y que por ello ha huido, para no acabar justificada por la santa sede. Resumiendo, ella es una encantada y él un brucolaco.

ENBOSCADA EN LA CUEVA

Mientras Gemma confiesa a sus amigos quien es en realidad, aparecerán doce soldados de la inquisición, armados con

arcabuces y apuntándoles. Junto a ellos, Joan Malet que ha ido con ellos observará como les detienen y si alguno de los PJ se resiste, usará el hechizo de *alma de estatua*.

Ser testigo del hechizo, supondrá una ganancia de + 5 IRR si se tiene IRR 80 o menos.

LOS CALABOZOS

Cuando los PJ sean arrestados y llevados hacia Reus, serán encerrados en unos calabozos que Joan malet ha tomado prestados para su uso particular. Aquí si algún PJ estaba paralizado mediante la magia de Joan malet, ya podrá moverse. Los PJ están todos juntos en la misma celda, mientras Gemma, María, Jofre y Julián (el marido de María) están en otra. Cabe recordar, que los PJ han sido encerrados sin sus pertenencias. Al rato de estar ahí, Joan malet aparecerá diciendo que se han perdido el espectáculo. Según les dirá, esta mañana a quemado a dos brujas y que mañana al amanecer irá su amiga. Y que a ellos también les llegará la hora, que él no tiene prisa.

Cuando este apunto de amanecer tendrán una visita. En concreto el PJ con mayor puntuación en IRR será el que vea a la *Dama Blanca*, que vendrá a ofrecer ayuda a cambio de que ellos la ayuden a ella.

La *Dama Blanca* les abrirá la celda y les ayudará a escapar asustando a los guardias, dándoles tiempo a que cojan sus pertenencias, pero a cambio, ella quiere que los PJ salven a María. No dirá nada más.

Ser testigos de la presencia de la *Dama blanca* + 1D10 IRR si se falla una tirada de IRR.

LOS PASADIZOS A LA LIBERTAD

Cuando salgan del calabozo, recuperen sus posesiones y eviten a los guardias gracias a la ayuda de la *Dama blanca*, podrán entrar a los pasadizos que unen los sótanos de la posada con los calabozos.

En dichos pasadizos, podrán tener encuentros al azar hasta encontrar la salida, pues son un auténtico laberinto.

La parte positiva es que están iluminados mediante antorchas.

Cada 3 turnos los PJ podrán tirar por suerte para encontrar la salida.

Encuentros en los pasadizos:

Tirada de 1D4.

- 1- Manada de ratas (3d4)
- 2- Un cadáver con un colgante de oro. Si cogen el colgante no pasa nada, ni se levanta ni nada, pero el colgante no es de oro y una tirada de con.mineral lo desvelará.
- 3- 1d3 soldados haciendo guardia.
- 4- Nada.

QUEMA DE BRUJAS

La salida de los calabozos da al sótano de la posada. Si los PJ suben, verán que no hay nadie en ella y que ésta está cerrada. Si van a la plaza, verán que Gemma, Jofre, María y Julián están preparados para ser purificados mediante el castigo del fuego.

Todo el pueblo está aquí, Joan Malet, el párroco y los diez soldados restantes (el resto o ha muerto anteriormente o están en los calabozos y/o pasadizos).

Los PJ podrán decidir si intervenir y salvar a su amiga y a María o si escapar y dejarlas a su suerte. Sea como sea, Joan Malet no puede morir aquí, si está en peligro lanzará el hechizo *alas del maligno* y se irá volando dejando boquiabierto a más de uno y haciendo que se gane + 5 IRR si se tiene IRR 80 o menos.

Si salvan a Gemma o Jofre ve que su hermana está a punto de morir este se liberará transformándose y luchará contra todos. No diferenciará de amigos o enemigos.

CONCLUSIÓN

Si salvan a María y le dicen que una *Dama blanca* se lo pidió, explicará que su madre murió lavando en el río hace unos años cuando ella era aún una niña. Como agradecimiento de haberla salvado y haberle hablado de su madre, otorgará a los PJ un talismán de *bendición de san nuño*.

Gemma si sobrevive se irá con su hermano y continuará la búsqueda de una cura para él. Si Jofre muere, Gemma se quedará bella para siempre (¡Mira que era fácil la solución, eh!). Los PJ están a salvo, pero Joan Malet está vivo y volverá a por ellos.

RECOMPENSAS

Por sobrevivir a la aventura 30 P.Ap.

Si salvan a Gemma 10 P.Ap.

Si consiguen que Jofre no muera a manos de ellos o de los inquisidores 10 P.Ap.

Si salvan a María y/o a Julián 5 P.Ap. por cada uno de ellos.

IDEAS DE CONTINUACIÓN

- Los PJ pueden plantearse seguir a Joan Malet para matarle y

enfrentarse a la santa sede (pobres incautos, no saben con quien se meten).

- Cuando los PJ marchen de Reus, serán emboscados por Joan Malet y 20 soldados armados hasta los dientes. Joan les dirá que está sorprendido por cómo han actuado y les ofrecerá un trabajo: que cacen brujas para él. Si aceptan bien, si no, serán fusilados.
- Los PJ vuelven a su hogar (suponiendo que no era Reus) y se encuentran con que Joan Malet ha pasado por ahí quemando y matando a brujas y brujos, entre ellos familia de los PJ. ¿Buscarán venganza?
- Los PJ son contratados en Junio del año siguiente por la santa sede para que busquen a Joan malet en nombre de la inquisición de Zaragoza, Barcelona y Valencia para que sea juzgado por sus crímenes.

DRAMATIS PERSONAE

Gemma (Encantada)

FUE: 5 **Altura:** 1,60 varas

AGI: 10 **Peso:** 110 libras

HAB: 12 **RR:** 10%

RES: 18 **IRR:** 90%

PER: 15 **Templanza:** 51%

COM: 20 **Aspecto:** 24

CUL: 20

Armas:

Pelea 20% (1d3 -1d6) y Estilete 35% (1d3)

Armadura:

Carece.

Competencias:

Elocuencia 60%, Escuchar 75%, Seducción 98%.

Hechizos:

Atadura de eunuco, demencia y estupidez.

María

FUE: 9 **Altura:** 1,55 varas

AGI: 8 **Peso:** 130 libras

HAB: 14 **RR:** 40%

RES: 14 **IRR:** 60%

PER: 10 **Templanza:** 42%

COM: 15 **Aspecto:** 12

CUL: 10

Armas:

Cuchillo 40% (1d3)

Armadura:

Carece.

Competencias:

Empatía 50%, Teología 35%.

Hechizos:

Carece.

Julián

FUE: 13 **Altura:** 1,64 varas

AGI: 15 **Peso:** 150 libras

HAB: 12 **RR:** 50%

RES: 15 **IRR:** 50%

PER: 10 **Templanza:** 43%

COM: 10 **Aspecto:** 10

CUL: 5

Armas:

Palo 45% (2d4)

Armadura:

Carece.

Competencias:

Conducir carro 60%, descubrir 35%.

Hechizos:

Carece.

Jofre (Brucolaco)

FUE: 20(25) **Altura:** 1,70 varas

AGI: 15(20) **Peso:** 150 libras
HAB: 15 **RR:** 0%
RES: 20(25) **IRR:** 100%
PER: 10(30) **Templanza:** 47%
COM: 10 **Aspecto:** 16
CUL: 5

Entre paréntesis sus Características en forma de Brucolaco.

Armas:

Espada 50% (1d8+1d4) y en forma Brucolaco garras 50% (3d6) y mordisco 75% (1d8+2d6).

Armadura:

Carece en forma humana. 5 puntos de pelaje rojo demoniaco.

Competencias:

Descubrir 75%, escuchar 75% correr 75%. Saltar 75% Esquivar 70% Rastrear 85%.

Hechizos:

Carece. Pero ser testigo de su metamorfosis de humano a demonio, deberá realizar una tirada de Templanza o quedará paralizado por el terror (puede volver a tirar cada asalto).

Soldados Inquisidores

FUE: 15 **Altura:** variable
AGI: 15 **Peso:** variable
HAB: 15 **RR:** 50%
RES: 15 **IRR:** 50%
PER: 10 **Templanza:** 35%
COM: 10 **Aspecto:** variable
CUL: 10

Armas:

Arcabuz 45% (2d6+1d4), Alabardas 40% (1d10+1+1d4) y Daga 60% (2d4+2)

Armadura:

Cuero tachonado (2 puntos).

Competencias:

Cabalgar 55%, descubrir 45%.

Hechizos:

Carecen.

Dama Blanca

RR: 0%
IRR: 150%

Armadura:

Invulnerable a todo tipo de daño, ya sea físico, espiritual o mágico, excepto a aquellos hechizos o rituales creados específicamente para combatir ánimas y seres espirituales.

Armas:

Carece.

Competencias:

Carece.

Hechizos:

Puede conocer 1D4+1 de los siguientes:
Bebedizo de Sueños
Clarividencia
Demencia
Dominación
Espejo de Salomón
Intuir la Magia
Maldición
Maldición de la Bestia
Sombras Fantasmales
Susurro de los Secretos
Visión de Futuro

Poderes especiales:

Forma espectral: La dama blanca puede atravesar paredes y puertas cerradas, así como aparecer o desaparecer a voluntad.

Apariencia humana: Si no hay luz directa, este ser puede adoptar un aspecto más o menos humano, aunque una tirada combinada de RR más Descubrir permitirá darse cuenta de que es levemente translúcido.

Joan Malet.

Nacido en Flix y de origen morisco. Joan sufría de cojera, no era muy agraciado en belleza ni en riquezas. Afirmó estar en contacto con una bruja de Alcañiz (no se sabe si en relación carnal o solo de amistad) que le enseñó el arte de la adivinación para encontrar así a las adoradoras del maligno. Malet fue el causante de un buen número procesos en el sur de Cataluña. Iba casa por casa buscando marcas en las mujeres, mirándoles la espalda y el pecho. Cuando encontraba la marca las condenaba y algunas que no tenían marca, eran marcadas por él. Según los archivos que se conservan, también condenó algún hombre, pero normalmente siempre eran brujas. Fue detenido y acusado por las inquisiciones de Barcelona, Valencia y Zaragoza. Finalmente condenado a muerte y ejecutado en la hoguera el 2 de julio del 1549.

FUE: 12 **Altura:** 1,68 varas

AGI: 12 **Peso:** 136 libras

HAB: 20 **RR:** 40%

RES: 15 **IRR:** 60%

PER: 10 **Templanza:** 54%

COM: 13 **Aspecto:** 9

CUL: 20

Armas:

Espada ropera 45% (1d6+1d8+1),
Estilete 38% (1d6+1d3) y Pistola de
silla 25% (1d6+1d10)

Armadura:

Ropa gruesa (1 punto).

Competencias:

Artesanía 65% Cabalgar 45%, descubrir
85%, con.Mágico 80%, Leyendas 75%
y Teología 85%.

Hechizos:

Alma de estatua

Alas del maligno
Sangre de dragón
Vino de la verdad

[Mientras la inquisición en tiempos pasados había entendido en estas brujas no había esta plaga si no en las montañas, y pocas. Y así como se había alzado la mano de ellas, se había bajado al plano y las ciudades.]

Nueva profesión

Cazador de brujas

Esta profesión representa a personajes como *Joan Malet*, *Diego sarmiento de Sotomayor* y *Fernando de valdés* entre otros. Personas que eran capaces (o eso decían) de detectar quien era bruja y quien no. Normalmente era gente de la plebe que había tenido algún trato con la magia y que para evitar acabar en la hoguera, hacía de “chivato” para la inquisición. El jugador y el Director de juego son libres de interpretarlos de otra manera más “épica”, haciendo que van en busca de verdaderas brujas en nombre de dios nuestro señor. Al fin y al cabo esto es un juego de rol y en la variedad está el gusto.

***Mínimos en características:** Cultura 10 y Comunicación 15.

***Competencias primarias:** Conocimiento mágico, Teología, Tormento y competencia de arma a elegir.

***Competencias secundarias:** Descubrir, Elocuencia, Empatía, Leyendas, Leer y escribir, Memoria, Ocultar y competencia de arma a elegir.

***Ingresos mensuales:** Tantos como su porcentaje en suerte.

Nuevo orgullo y nueva vergüenza (secretas y prohibidas)

Orgullo:

Encantada (solo PJ femeninos)

Coste: 3 puntos.

Requisito: Ser mujer.

La PJ hizo el ritual de les set fons para convertirse en una encantada y tener una belleza de Aspecto 24. Ahora sí, tiene que encontrar a su verdadero amor y casarse con él antes de un año o su apariencia bajará a 1. Al ser una encantada, a parte de la apariencia, la competencia seducción gana 50 P.Ap. Y a más a más la PJ obtiene uno de estos hechizos que podrá lanzar sin necesidad de componentes: Polvos de Seducción, Medalla de Virilidad, Atadura de Eunuco, Dominación, Filtro Amoroso, Incienso de Cópula, Fidelidad, Virtud de Doncella y Deseo Carnal.

Vergüenza:

Brucolaco

Coste: 3 puntos.

Requisito: Ser de profesión soldado o similar.

El PJ debe beber sangre humana cada día para no transformarse durante la noche en Brucolaco. Si se transforma, pasa a ser un PNJ temporalmente. En forma Brucolaco: +5 FUE +5 RES y +15 PER. Sus armas son sus garras y dientes al mismo porcentaje que su habilidad en arma primaria.

Una aventura para Aquelarre de Manel Gómez Estruch.