



En Tiempo de Brujas

Una Aventura cinematográfica
adaptada para Aquelarre

by: ROL MASTERS





En Tiempo de Brujas

Una Aventura para

Aquelarre

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIEVALIS

Aventura pensada para un grupo de 2 a 5 jugadores y un Dj novicios que quieran iniciarse en Aquelarre con una partida sencilla, de trama lineal, que puedan acabar en una sola sesión de Juego.

La partida esta basada en la película “*En tiempo de brujas (2011)*” y al final, en Dramatis personae, se adjuntan las fichas de los personajes que se pueden usar como PNJ's o como PJs para facilitar la labor del DJ y agilizar la partida y la creación de personajes.

Víctor Jané

ROL MASTERS

Créditos

Auctor

Víctor Jané

Illustrator

GarruLo Rubio Rodríguez

Compositor Texti

Víctor Jané

Emendator

Iago Urruela

Revisor

Luis Gil

Ludo Probat

Dani "Navarra+3", Didac "The bishop",
Marcster "+10 APa" et "Ninja" Jordi !

Grati Animi

Un agradecimiento especial para los que han colaborado. A GarruLo Rubio por sus increíbles mapas. A los Rerum Demonis Iago Urruela y Luis Gil por su colaboración altruista, sus correcciones y sus siempre acertados consejos, tanto a nivel del texto como del diseño, y que sin duda han elevado el resultado final de esta aventura. A los creadores de este Juegazo que tantas horas de diversión nos ha brindado. Y como no, a mi grupo habitual de juego, porque sin ellos nada de esto sería posible.

Esta aventura está dedicada a todos ellos.

¡Ah! ¡y a ti! ... que la estás leyendo.

Esta aventura es una adaptación de la película homónima y ha sido creada por aficionados sin ánimo de lucro. Está prohibida su venta o comercialización en cualquier forma o plataforma.

"Aquelarre" y "En tiempo de brujas" son marcas registradas propiedad de sus respectivos autores y hacemos referencia a ellas con el mayor respeto y las mejores intenciones.



Introducción del Dj

1348, la peste negra avanza inexorable segando las vidas de aquellos que se cruzan en su camino y sembrando el terror y la tristeza en los corazones de los que la padecen, ya sea en sus carnes o en las de sus allegados o familiares. Se extiende por doquier, firme y rauda, arrasando ciudades enteras y asolando toda Europa. En algunos lugares se acusa a mujeres de practicar la magia negra, adorar al demonio y de propagar la epidemia y su devastación. Son juzgadas por brujería como brujas y ajusticiadas sin posibilidad alguna de salvación, acabando normalmente colgadas o quemadas en la hoguera.

Precisamente los personajes deberán custodiar una muchacha, acusada de ser bruja y de ser la causante del contagio de la peste en su ciudad, hasta una abadía a seis días de camino. Allí, los monjes, con sus conocimientos, y mediante un antiguo rito podrán acabar con la maldición y la enfermedad.

El grupo se compone de dos *milit*es cruzados, de la Orden de los Caballeros Teutónicos, curtidos en las duras batallas libradas en Tierra Santa, un reverendo con ciertos conocimientos mágicos, un noble del lugar también cruzado, un buscavidas que ejercerá de guía del grupo y un monaguillo que se unirá a ellos en última instancia.

Los jugadores pueden usar las fichas de los personajes pregenerados (personajes de la película) que encontrarás al final de la partida, o pueden usar las suyas propias, en cuyo caso deberás reemplazar cada actor por el PJ que más se le asemeje.

Es conveniente que mantengas algunos Actores en la partida en forma de PNJs. De esta forma podrás completar el grupo en función al número de jugadores y a como decidas plantear la partida.

Capítulos

1. Llegada a la ciudad 6
2. La misión forzosa 7
3. Los Preparativos del viaje 8
4. Un encuentro inesperado 9
5. La primera noche 10
6. El laberinto rocoso 12
7. El puente colgante 14
8. El bosque de las leyendas 16
9. La abadía de Sévérac 18
10. Conclusión y recompensas 21

Preparando la partida

La partida esta pensada para la última edición de Aquelarre pero podrás adaptarla fácilmente a versiones anteriores.

En primer lugar te recomendamos que mires la película que no te será difícil encontrar en youtube o otras plataformas similares. También puedes usar partes de la película para ambientar la partida con imágenes o fragmentos de la misma. Para ello en el APÉNDICE I encontrarás el timeline de la película por escenas.

La acción de la película sucede entre Polonia, Alemania y Francia pero puedes cambiar la ubicación geográfica de la aventura a la península fácilmente según el APÉNDICE II.

Puedes introducir a los jugadores como en la película o si deciden jugar con sus fichas, y en función a la configuración del grupo (ver APÉNDICE III) saltar directamente al Capítulo 2 - La misión forzosa.

En el APÉNDICE V te proponemos algunas ideas para desarrollar más escenas intermedias y alargar así la partida.

Abreviaturas: Manual Básico (MB), Brevarium (BR), Daemonolatreia (DAE).

Intro de la partida

Si decides mantener la ubicación geográfica y usar los cruzados, ya sea como Pjs o Pnjs, puedes poner los primeros 15:00 minutos de película como introducción.

Si no has visto el film y no quieres verlo a continuación explicamos lo que sucede.

Introducción: Brujas > 1:17-5:35

En un pueblo, un monje acompañado por un grupo de soldados ajustician a tres mujeres acusadas de brujería. El gentío se agrupa a ambos lados del puente donde cuelgan a las tres mujeres. Después de la ejecución los soldados y los pueblerinos regresan al interior del recinto amurallado. El monje se queda solo para descolgar a las mujeres y leer unos versículos de un libro sagrado. De esta forma pretende evitar que estas resuciten convertidas en brujas. Poco después, en el ocaso, cuando los últimos rayos del sol dejan paso a la penumbra solo le falta descolgar a la última de ellas. Esta resucita convertida en una temible bruja, mata al monje y quema el libro.

Los Cruzados > 5:35-12:00

Los dos nobles de la orden de los caballeros teutónicos luchan en varias cruzadas:

- 1332 - Batalla en el Golfo Edremit
- 1334 - Asalto a Tripoli
- 1337 - Batalla en Imbros
- 1339 - Batalla en Artah
- 1344 - Sitio y batalla en Smyrne

En esta última batalla, al entrar en la ciudad, matan a civiles, masacrando mujeres y niños. Tras esto los dos protagonistas se enfrentan a su Comandante y abandonan la orden teutónica acusados por su superior de desertores.

Regreso a Europa > 12:00-15:00

Tras desembarcar, encuentran una casa que parece abandonada. En su interior parece que se ha parado el tiempo. En una habitación, en el lecho, encuentran a la pareja propietaria de la casa. Ambos yacen muertos con los signos evidentes de haber sido víctimas de la peste negra.

Nota DJ: Si la partida es solo de dos jugadores y sus Pjs son los cruzados podéis jugar la introducción.



1. La llegada a la ciudad

Superada la introducción de la película la partida empieza en la escena en que los dos caballeros cruzados llegan a la ciudad infestada por la peste.

Entrada en la ciudad > 15:00-15:50

Los personajes se acercan a una ciudad medieval con un foso al pie de la muralla. Tras cruzar el puente hacia una de las puertas de entrada, los Pjs acceden al interior del recinto amurallado.

Dentro, la suciedad se amontona en la calle embarrada. Los habitantes, tapados con capas y capuchas piden clemencia y socorro a los Pjs. Muchos de ellos rezan a Dios y llevan pequeñas cruces de madera o rosarios en sus manos.

El gentío se mueve lentamente arrastrando los pies en sus quehaceres con una expresión de desolación y muerte en sus rostros.

Un monje, que sostiene un crucifijo con ambas manos, encabeza una procesión que avanza lentamente hacia los Pjs. Diez hombres con el torso desnudo, forman la hilera. Se fustigan con cinturones o tiras de cuero en sus espaldas ya ensangrentadas por los continuos golpes.

Una tirada de **Empatía** con un bonus de +25% revela que la situación no es muy normal y que alguna desgracia está acechando estas gentes.

Cruzado Eckhart > 15:50-16:30

Tras ver la dantesca situación en que se encuentra la ciudad y una vez pasa de largo la procesión, los Pjs ven a un noble ajustando las alforjas y la montura de

su caballo. Con una tirada con éxito de **Descubrir**, nivel fácil, deducen que también pertenece a una orden de cruzados. Parece el hombre más cuerdo de todos los que han visto hasta ahora.

Si los Pjs entablan conversación con él se presentará como Eckhart, noble señor de la zona y les contará lo siguiente:

“La peste, como nunca se había visto, se ha extendido por estas tierras. Pronto hará tres años que empezó y no hay ninguna cura contra la epidemia. Ya han muerto tres cuartas partes de la población. Yo mismo enterré con mis propias manos a dos hijos y a la mujer que les dio a luz.”

Lucha en el establo > 16:30-18:00

Si los Pjs, conversen con Eckhart o no, pasan una tirada de **Descubrir** +25% encontrarán una posada. Tras cruzar una puerta grande de dos alas abierta de par en par acceden a un patio interior. El posadero, un tipo orondo de mirada desconfiada, les acompaña al establo donde el mozo de cuadra se ofrece para desensillar y cepillar a los caballos.

Poco después, ya sea en el comedor tomando algo caliente o en el establo desensillando ellos mismos a sus monturas, los Pjs serán rodeados por un grupo de 4 soldados de la milicia de la ciudad con actitud poco amistosa. El capitán les dirá:

“Señores, depongan sus armas y siganme, están arrestados.”

Si los Pjs se resisten a ser detenidos los soldados lucharán. Y si los Pjs no dan su brazo a torcer aparecerán 10 soldados más, varios de ellos con sus ballestas cargadas, para disuadirlos.

2. La misión forzosa

Reverendo Debelzaz > 18:00-18:25

Despojados de todas sus armas los Pjs son custodiados hasta un palacio anexo a la catedral en el barrio noble de la ciudad. Allí, justo antes de ser encarcelados un monje examina los emblemas inscritos en la empuñadura de sus espadas y les ordena que le sigan. Con una guardia de tres soldados llegan al noble aposento del Cardenal. Rodeado por media docena de médicos vestidos con largas túnicas blancas, su excelencia se encuentra tumbado en su lujoso lecho. Tiene la cara desfigurada por los bulbos y manchas propios de la peste. Los cirujanos, ataviados con sus mascararas le están aplicando todo tipo de sangrías, operaciones y drenajes. En la sala también se encuentra el noble Eckhart, a quien quizás ya conozcan los Pjs, y un joven muchacho observando la escena, con cara de preocupación, desde una esquina de la estancia.

El Cardenal > 18:25-21:00

Tras pedir a los Pjs que se presenten, el cardenal los reconoce inmediatamente. Su posición social y la fama de sus victorias en las cruzadas les precede.

A continuación les dirá en voz pausada:

“He sucumbido; la peste está en todas partes. Es una maldición provocada por la Bruja Negra, debe ser llevada a la abadía de Sévérac donde los monjes poseen el último ejemplar de un antiguo libro de rituales que destruirán los poderes de la bruja y acabarán con la peste.

Nuestro ejército ha sido diezmado; vuestra misión será llevarla a la abadía. Mi mejor caballero y cortesano de esta ciudad, Eckhart, ha prometido sus servicios así como el Padre Debelzak. Pido lo mismo de vosotros, serviréis a la iglesia una vez más?”

La bruja y la cárcel > 21:00-24:30

Si los Pjs rehúsan la misión serán encarcelados. En la celda de enfrente verán a una muchacha tumbada en el suelo con la espalda descubierta y marcas de varios latigazos aún recientes.

Más tarde bajará el noble Eckhart para decirles que si no aceptan la misión serán ejecutados por desertores al alba del día siguiente. Esto debería bastar para que se decidan a ayudar.



3. Los preparativos del viaje

El mapa > 24:30-25:25

Una vez aceptada la misión, Eckhart los acompaña a la biblioteca del castillo donde se reunirán con el reverendo y examinarán el itinerario en los mapas. El recorrido son un total de cuatrocientas leguas, trescientas a través de bosques entre los que deberán atravesar el bosque de Worthwood, famoso por sus leyendas y guarida de bestias temibles. También deberán cruzar un caudaloso río y finalmente subir a través de las montañas hasta llegar a su destino. Seis días de camino los separan de la abadía. Una tirada de **CUL x3** les lleva a concluir que lo más sensato es buscar un guía conocedor del terreno. Si no la pasan será un Pnj (el reverendo o Eckhart) quien lo ponga en evidencia y acto seguido el reverendo dirá que tiene la persona que podría servirles a ese propósito.

El guía Hagamar > 25:25-26:40

El reverendo acompaña al grupo hasta el patio de armas del castillo donde un hombre acusado de estafador cumple condena en un cepo.

Tras negar ser un estafador, si le acusan de ello abiertamente, reconoce ser Hagamar y se presenta como un mercader vendedor de reliquias. Dice conocer el camino a la abadía de Sévérac. Si se le perdona su condena y las acusaciones aceptará acompañar al grupo ejerciendo de guía.

Cargando el carro > 26:40-27:40

Con el grupo ya formado deben organizarse para el viaje. Los nobles cuentan con su propia montura.

El mercader y el reverendo irán en un carro que a su vez servirá de prisión a la bruja. Los Pjs tienen que decidir el material y las provisiones que acarrearán. Seguidamente deberán llevar a la bruja desde su celda, donde se resistirá y peleará contra el primero que entre, hasta el carromato. Un par de tiradas con éxito de **Pelea** bastarán para reducirla.

La Partida > 27:40-28:52

Al traspasar la puerta de la ciudad, mientras el grupo inicia el viaje, el Cardenal muere tumbado en su camastro, aunque los Pjs no se enterarán de ello.



4. Un encuentro inesperado

La charla, la bruja y la peste

A: Eckhart y Hagamar > 28:55 - 29:45

B: Los cruzados > 29:45 - 30:35

Si algunos son Pnj quizás decidas poner estas escenas. Si no, puedes saltarlas.

Ya en marcha, el reverendo, si es un PNJ, puede explicar como encontraron a la bruja:

“Encontramos a la bruja a las afueras de Madburg, parecía poseída, murmuraba cosas extrañas; palabras que nadie entendía. A los quince días de su llegada la peste arrasó la ciudad. Ocurrió lo mismo por donde pasaba.”

Alguien los sigue > 30:35-30:50

El primer día avanzan por la llanura tomando el camino que discurre entre los campos. Una tirada de **Descubrir** revelará que alguien les sigue.

Si se paran o bien deciden preparar una emboscada llegará hasta ellos un joven encapuchado encima de su corcel. Va cubierto con una capa marrón y oculta su rostro bajo la capucha.

Kay “el Chico” > 30:50 - 32:50

Una vez desenmascarado, con una tirada de **Memoria** +15% los Pjs lo reconocerán como el pupilo del Cardenal que observaba en un rincón. Si no será el reverendo quien lo reconozca y este se presentará diciendo:

”Me llamo Kay; mi padre era caballero, Jurad de Volenbad; el también luchó en Imbros; quizás hayáis oído su nombre. Quiero acompañaros a Sévérac. (Dirigiéndose al cruzado Behmen) Me gustaría entrar a vuestro servicio, y a cambio de ello te pido tu palabra de que me recomendarás a nuestro regreso, para ser nombrado caballero.”

Ante su ofrecimiento de acompañar al grupo los cruzados deciden poner a prueba al chico y uno de ellos, Felson, se enfrentará en duelo a este. Tras unos turnos de combate, procurando no herirle, será aceptado en el grupo (puede ser un duelo a primera sangre o simplemente sin daño alguno, solo un intercambio de golpes).



5. La primera noche

Acampar y cenar > 34:00-35:05

Al llegar el ocaso, el grupo busca (tirada de **Descubrir**) un claro en el bosque junto al camino. Encienden una hoguera y preparan la cena, momento que aprovechan para contarse historias y batallas de su pasado (trasfondos de los Pjs).

Behmen y la bruja > 35:05-36:45

Entrada la noche después de cenar es probable que algún Pj lleve comida y ropa de abrigo a la muchacha. Si no, algún Pnj debería advertirlo.

La bruja aprovechará la ocasión para entablar conversación con quien lo haga e intentar ganar su confianza (leer Apéndice IV, sobre la bruja).

La chica, con voz triste y suave, dirá al Pj:

“Tu no eres como los demás, tu eres bueno. Que me ocurrirá en ese lugar al que me llevais?”

Había una joven en mi aldea. Sospechosa de ser bruja le colocaron piedras en los bolsillos y la tiraron al lago, si se ahogaba habrían sabido que era humana, pero no se ahogó; vivió. Dijeron que era una prueba de magia y la quemaron en la hoguera.”

Guardia nocturna > 37:00-39:00

Seguramente el grupo decida montar guardia, ya sea para vigilar a la bruja o para no ser sorprendidos en la noche por las fieras o los bandidos.

Pueden dividir la noche en cuatro turnos. Para no dormirse deben tirar en la siguiente tabla.

Guardias	Tirada
1era	Res x4
2nda	Res x3
3era	Res x2
4ta	Res x3

Ataque y huida > 39:00-40:00

Durante la guardia del reverendo Debelzaq, si este es un Pnj, la bruja lo atraerá con engaños al carromato para atacarle y tratar de clavarle su propio crucifijo en el antebrazo. Si es un Pj confiado, ha de tirar con éxito **Pelea**. Le robará la llave que lleva colgada del cuello para escapar. Los gritos de dolor del reverendo despiertan al grupo que saldrá a la captura de la bruja.

La pequeña aldea > 40:00-41:50

La noche es muy oscura y el grupo necesita encender varias antorchas. Si no las llevan tendrán un malus del -20% en sus tiradas de **Descubrir** o de **Rastrear**. Si pasan la tirada el rastro los conduce a una pequeña aldea formada por no más de siete u ocho casas y una pequeña capilla abandonada.

La aldea está en silencio, la niebla nocturna se mueve empujada por una ligera brisa que resopla de vez en cuando. Dos hombres salen de una de las casas cargando un muerto infectado de peste envuelto en una gran tela y lo depositan en una carretilla de dos ruedas, apilándolo sobre otro cadáver. Los Pjs verán como, a su paso, los aldeanos cierran algunas puertas y contraventanas.

Una tirada de **Descubrir** revelará una silueta de mujer en una plaza, si tiran **Cabargar** o **Correr** podrán alcanzar a la muchacha que huye por una calle lateral. Cuando la cojan resultará ser otra chica, claramente contagiada por la peste su rostro aterrado esta lleno de bulbos y marcas propias de la enfermedad.

Todo el grupo reunido entorno a la chica deberá tirar por **Descubrir** o **Rastrear** nuevamente; de pasar la tirada con éxito verán a la bruja doblar una esquina lejana.

Adaptación para Aquelarre



Ilustración por Garrulo Rubio Rodriguez

6. El laberinto rocoso

El laberinto > 41:50-42:35

El nuevo rastro conduce al grupo a un camino que se aleja de la aldea para internarse en un intrincado laberinto de rocas, por el que deben seguir a pie. La oscuridad se acentúa y el uso de antorchas se vuelve obligatorio si quieren ver algo. Para encontrar a la bruja quizás decidan dividirse y tomar diferentes caminos dentro del laberinto.

La fosa común > 42:35-42:55

El sendero de la derecha lleva a una fosa común llena de aldeanos muertos. Víctimas de la peste negra, flotan en un líquido espeso de color oscuro. El olor que desprende es muy fuerte y los Pjs deben tirar **RES** x3 para no perder 1D6 turnos entre náuseas y vómitos.

El perro infectado > 42:55-44:20

El otro camino conduce a una cavidad sin salida donde un perro, infectado por la peste, esta devorando un cadáver en descomposición. Quien lo encuentre deberá pasar una tirada de **Suerte** o **Templanza** para que el perro solamente ladre y no lo ataque. El perro puede contagiar la peste ver su ficha en la sección dramatis personae.

Ataque de la bruja > 44:20-44:40

La bruja aprovechará la ocasión para enfrentarse a uno de los grupos. Y conseguirá, mediante el hechizo de **Falsas Visiones** (MB 182), confundir a uno de los Pnjs para que muera ensartado por la espada del que haya desenvainado. En la película muere Eckhart.

Leyenda del mapa

E>> Entrada

F>> Fosa común

P>> Perro infectado

El perdón de la muchacha > 44:40-45:00

Cuando el grupo se reúna junto al Pnj muerto una tirada de **Descubrir** revelará la bruja escondida en la penumbra dentro de un hueco de la pared. Esta se abalanzará sobre el Pj que la descubra tirando **Pelea**. Cuando reciba un golpe certero se dejará caer de rodillas en el suelo y acto seguido con la voz temblorosa, claramente asustada dirá:

“Tenía que escapar, no tenía otra opción. Yo no quería que volviera a tocarme... Por favor... por favor... no me llevéis otra vez con él ... por favor... ¡Os lo suplico! ¡por favor!” (haciendo referencia al reverendo).

El entierro y la plegaria > 45:00-45:35

El día amanece gris, con el cielo cubierto por las nubes. Hace un frío húmedo que rápido se cala en los huesos. Con la bruja capturada y encarcelada otra vez en el carro, el grupo enterrará al muerto. Se puede realizar el ritual de fe **Requiem** (MB 249). El reverendo con una voz solemne y segura recitará:

“Dios padre omnipotente, te rogamos que acojas en tu seno a tu siervo Johan Eckhart (nombre del Pnj), era un soldado de la cruz y luchó en tu nombre y en el de tu único hijo Jesucristo, nuestro señor, muriendo por la gloria de Dios; Amén (santiguándose). ¿Alguien desea pronunciar unas palabras?”

Los Pjs pueden decir una plegaria o tirar **Teología** para añadir una cita cristiana que sea adecuada.



Ilustración por Garrulo Rubio Rodriguez

7. El puente colgante

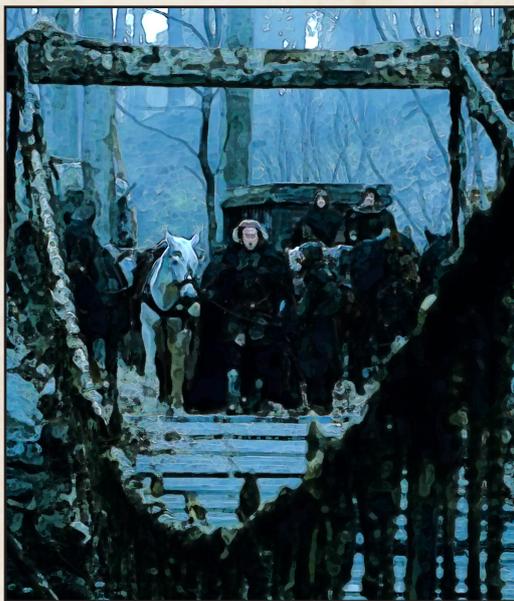
El reverendo habla de la bruja > 45:45-45:50

Al reanudar el viaje, el reverendo revela al resto del grupo la maldad de la bruja avisándoles de que es traicionera, engañosa y juega con ellos. Afirma que ella mató al recién fallecido y que no deben fiarse de su aparente fragilidad.

La bruja habla con el grupo > 45:50-48:05

La bruja intentará convencer a los Pjs que se le acerquen de que no tiene ninguna culpa de lo que ha ocurrido, y cuando nadie más escuche les dirá:

“Cruzado (o nombre del Pj), te estoy agradecida por tu ayuda. Eres muy valiente. Un hombre como tu seguro que no soporta ver como dañan a una joven inocente. ¿Como puedes creer a Debelzaq, después de lo que me hizo?. Yo no tenía nada en contra de Eckhart (o el fallecido). Decía que me parecía a su hija... Veo que su muerte pesa mucho en tu alma; déjame aliviar tu pena. Incluso tras los barrotes se pueden hacer buenas acciones”.



Camino al puente > 48:25-49:00

El camino sinuoso prosigue por la ladera de la montaña en la dirección del río que cruza el valle.

Cruzar el puente > 49:00-53:10

Cuando el grupo llega al puente es evidente que éste se encuentra en un estado lamentable. Está hecho con tablas de madera y cuerdas gruesas que tienen aspecto de caerse a trozos. Es levemente más ancho que el carruaje, que pasará muy justo. Si examinan el puente, con una tirada con éxito **de Descubrir +25%** se darán cuenta de que deben ir con extremado cuidado con el peso y distribuir la carga, o las maderas podrían ceder. Por ello deberán elaborar un plan para cruzar el puente con éxito. En primer lugar, sería aconsejable pasar al otro lado de uno en uno, acompañando a los animales desmontados. Después hacer un par de viajes con el material, equipaje y atuendos varios. Por último y lo más difícil será decidir como cruzar el puente con el carromato.

El puente tiene un forma cóncava que hará que hasta su mitad el carro gane velocidad por la pendiente y después se vaya frenando, en la otra mitad, a medida que suba cuesta arriba. Si intentan cruzar, conduciendo el carro con los caballos, el puente se partirá en dos. Caerán al vacío y morirán consecuencia de la caída.

Un buen plan sería, en primer lugar, deshacerse de todo el peso posible, desenganchar a los caballos y que tiren del carro dos hombres fuertes. En segundo lugar, pueden atar una cuerda a la parte posterior del carruaje para que el resto del grupo, e incluso algún caballo, tiren de él y así frenar el carro en la bajada. Deberán pasar tiradas de fuerza x el número de Pjs/Pnjs para que el carro no se embale demasiado.



El modificador variará en función de quien sujete el otro extremo de la cuerda. Si fallan la tirada la cuerda se les escarpará de las manos provocando heridas por quemadura, debido a la fricción de la cuerda en las palmas de sus manos. Estas heridas provocan un malus de -15% en todas las competencias que dependen de **Habilidad**.

Para encarar la subida pueden empujar o tirar desde el otro lado. Cuantos menos hombres estén encima del puente mientras el carro este cruzando más posibilidades de que este aguante.

Caida del puente > 53:10 - 53:35

Si los Pjs elaboran un buen plan (puedes ayudar mediante un Pnj) podrán cruzar el puente. Para poner más dramatismo a la escena, las cuerdas se irán deshilando, las tablas irán cediendo a medida que avancen y algunas se partirán. Cuando cruce el carro, empujado por los últimos Pjs, el puente caerá al vacío. Sin posibilidad de volver atrás solo les quedará una opción, seguir avanzando.

Nota Dj:

En la película cuando el carro cruza el puente el joven Kay se precipita al abismo y la bruja lo salva cogiéndolo con una mano por el antebrazo. Quizás puedas o quieras incorporar una escena similar en función al grupo que manejes y según como pongan en práctica el plan que elaboren.

Recuperándose > 53:35 - 55:00

Una vez logren pasar, extenuados por el esfuerzo de empujar el carro al cruzar el puente, los Pjs deben tirar por **Resistencia x3**. En caso de fallar la tirada tendrán que parar unas horas para reponerse.

Si han sufrido alguna herida durante el viaje o en esta última parte, ahora es un buen momento para descansar y curarse.

Mediante una tirada de **Medicina** con éxito se aplica un vendaje que eliminará el malus de -15% de las quemaduras provocadas por la cuerda. Si fallan la tirada se aplicará el malus del -15% hasta el día siguiente, momento en que se puede practicar un vendaje nuevo mediante otra tirada de **Medicina**.

Cambiar la venda una vez al día permite hacer una nueva tirada de **Medicina** y las heridas se curan tras tener éxito en dos tiradas, o de forma natural después de 6 días.

Nota al Dj:

Por cierto, un par de pifias en las tiradas de **Medicina** bien podrían provocar una gangrena... nada que no puedan solucionar con un corte limpio, fuego y una nueva tirada de **Medicina**.

8. El bosque de las leyendas

Acampando > 55:00-55:50

El camino se vuelve cada vez más estrecho e irregular; sube y baja por las pendientes montañosas hasta internarse en un denso bosque. Con una tirada con éxito de *Conocimiento de zona*, de *Memoria* o de *Cultura x 2* lo identificarán como el bosque de Wormwood, un lugar habitado por bestias salvajes donde ni los asaltantes de caminos se atreven a adentrarse. Poco a poco una espesa niebla los irá rodeando hasta no dejarles ver ni el sendero. La mejor opción es parar a acampar. Deberán preparar el campamento, encender el fuego y cenar algo para recuperar energías. Tal vez mañana la niebla haya desaparecido.

Behmen y la bruja > 55:50-56:34

Tras la cena, quizás algún Pj decida hablar con la bruja, sobre todo si ha salvado a alguien de forma increíble al cruzar el puente y lo han comentado cenando. Sea como fuere, como la anterior noche, deberán darle ropa de abrigo y algo de comida. Seguramente también decidan montar guardias.

El sueño de Behmen > 56:35-57:00

Los Pjs que duerman deben tirar por IRR y en caso de pasarla tendrán el mismo sueño. Se encontrarán luchando en medio de una batalla. De repente, la bruja aparecerá ante ellos vestida con ropas elegantes, y ellos le atravesarán el estómago de una estocada certera. La chica con cara de dolor se pondrá las manos sobre el vientre ensangrentado y luego se acercará la mano a la boca mientras su cara cambia de expresión lentamente. En ese momento se chupará el dedo y mostrará una enorme sonrisa diabólica con todos sus dientes ensangrentados.

Los Pjs se despertarán sobresaltados y sudorosos, ganando 1D4 puntos de IRR si tienen menos de 50.

Nota al Dj: Puedes hacer creer al Pj afectado, que el sueño es real haciéndole tirar por atacar, y hacerle vivir la escena hasta que despierte.

Hagamar quiere matar a la chica > 57:00-58:00

Durante la noche, ya sea en su turno de guardia o tras despertar súbitamente del extraño sueño de la bruja, quizás algún Pj quiera matar a la chica. Si no, será Hagamar (en caso de ser un Pnj) quien lo intente. Se acercará al carromato con una ballesta cargada para acabar con la muchacha. Quien pase una tirada de *Escuchar* o de *Res x 2* se despertará con los ruidos del guía.

Aullan los lobos > 58:00-59:00

Si Hagamar es un Pnj pueden usar *Elocuencia* o incluso *Mando* para disuadirle. Si se trata de algún Pj que se ha cansado de la chica, cuando estén discutiendo se oirán unos fuertes aullidos que despertarán automáticamente al resto del grupo.

Atacan los lobos > 59:00-59:55

Nuestros héroes tendrán el tiempo justo para desenvainar sus espadas y acercarse a la hoguera, si sigue encendida. Acto seguido una manada de lobos atacará al grupo. Cada personaje (Pj o Pnj) deberá hacer frente a un lobo y estos solo se retirarán cuando pierdan 2/3 de sus puntos de vida. A pesar de ello los aullidos van en aumento. La bruja, mediante el hechizo *Esencia de Hostilidad* (MB 192), aviva la ira de los animales ya hambrientos de por sí.

La huida > 59:55-1:00:35

Cuando hayan hecho frente al primer ataque el grupo verá que han llegado muchos más lobos y se están organizando para atacar de nuevo.

Lo más sensato es huir tirando por **Cabalgar** o **Conducir carro**. Deberán pasar con éxito al menos dos tiradas de tres intentos para no ser alcanzados por los lobos. El que sea alcanzado se encontrará rodeado por 1D4 lobos que atacarán a su caballo. Cada cuatro turnos llega 1D4 lobos de refuerzo, hasta un máximo de 24 lobos. Los lobos se dividirán en tantos grupos como Pjs fallen las tiradas.

Los lobos matan a Hagamar > 1:00:35 - 1:01:30

La intención es que el grupo huya y no se enfrente a toda la manada. Para aumentar el dramatismo, si todos los Pjs pasan sus tiradas de cabalgar, puedes hacer morir otro Pnj, esta vez en las fauces de los lobos hambrientos, tal y como sucede en el film. Si en cambio son varios los que no pasan las tiradas puedes hacer un breve enfrentamiento y que un Pnj quede aun más rezagado y permita al grupo huir nuevamente mientras es devorado.

Siguen el camino > 1:01:30-1:02:00

Los personajes están cansados de la larga huida, se ha hecho de día y prácticamente no han dormido. Todos los Pjs deben tirar **Resistencia** y los que fallen en la tirada tendrán un penalizador a todas sus acciones por cansancio. Este malus se puede calcular e incrementar según la tabla de penalización por acumulación de horas sin dormir de esta página. El penalizador desaparecerá cuando duerman 7 horas seguidas.

Del cielo cae agua nieve y el frío es muy intenso.

Los Pjs deben realizar una tirada de **Resistencia x3** el Pj que no la pase tendrá un penalizador de -10% a todas sus acciones, debido al frío, acumulable con otros penalizadores que pueda tener. Puede recuperarse descansando en un lugar resguardado de la nieve, bien cubierto con ropa seca o cerca de un buen fuego.

Cruzado va a matar a la bruja > 1:02:00-1:03:20

Cuando hayan retomado el camino y tras unas horas de viaje, en un momento propicio, un Pnj (si queda alguno vivo) decide matar a la bruja. Aprovechará una parada para cargar su ballesta y dirigirse a la parte posterior del carro. Los Pjs deberán convencerlo por las buenas mediante una tirada de **Mando** o **Elocuencia**, o bien, pueden pararle por las malas enfrentándose a él.

También puede ser un Pj el que decida matar a la bruja, entonces será el reverendo quien le suelte el sermón. Cuando la discusión suba de tono, una tirada de **Descubrir** revelará, al otro lado del extenso valle, la abadía de Sévérac. Otra tirada, de **Astrología**, les servirá para determinar la hora. Les queda un día y una noche de camino.

Penalizadores por no dormir

Si los Pjs o Pnjs se mantienen despiertos durante muchas horas, por la acción de la partida, es conveniente que apliques penalizadores a sus acciones en función a la siguiente tabla.

Tabla de penalización por acumulación de horas sin dormir

Horas	Tirada	Malus
24	Res x4	10%
30	Res x3	15%
36	Res x2	20%
42	Res x1	30%
48	Res x1	45%

9. La abadía de Sévérac

Sévérac > 1:03:20-1:04:20

En el último tramo del camino hacia la abadía, los dos cruzados mantienen una charla mientras avanzan montados a caballo. Felson le recuerda a Behmen las aventuras compartidas y que le gustaría regresar al hogar cuando todo termine.

La puerta > 1:04:20-1:05:25

Finalmente llegan a la puerta de la abadía. No se ve a nadie, ni nadie responde; parece abandonada. Algún jugador deberá tirar **Trepar** para escalar el muro y abrir el portón desde dentro. La entrada da paso al patio principal. Dentro tampoco se ve una alma; todo esta tranquilo y en silencio. El grupo puede buscar por el patio y el reverendo dirá:

“Los monjes estarán en la capilla rezando vísperas”.

Curas muertos en la capilla > 1:05:25 - 1:07:35

Cuando entren en la capilla encontrarán a los monjes, quietos y en silencio, sentados en sus pupitres. Si se acercan un poco verán que están muertos, infectados por la peste.

El reverendo Debelzaq se arrodilla ante el crucifijo de la capilla y empieza a rezar un padre nuestro en voz alta. Una tirada fácil, con éxito, de **Empatía** revelará que esta muy afectado ante la desgracia que ha caído sobre la abadía.

Si los Pjs del grupo pasan una tirada con éxito de **Descubrir**, encontrarán un libro encima del altar. Es un tomo muy grueso, con unas tapas con relieve muy elaboradas con varias gemas de distintos colores incrustadas en ellas.



El libro: La llave de Salomón > 1:07:35-1:08:15

Cuando abran el libro para examinarlo, una tirada con éxito de **Leyendas** o **Conocimiento mágico** junto a otra de **Leer y escribir** en **Latín** bastarán para reconocerlo. El Pj que la pase dirá lo siguiente (si ningún personaje pasa la tirada lo hará el reverendo):

“Clavis Solomonis Regis, la llave de Salomón, el libro del que hablaba el Cardenal. En estas páginas están todos los rituales, plegarias y conjuros usados por los hombres santos a través de los siglos para defenderse de las fuerzas del mal. Con el se podría llevar a cabo el ritual.”

Tomando la iniciativa, el reverendo se dirige al patio, donde han quedado las monturas y el carro con la intención de llevar a cabo el juicio y el ritual para liberar el reino, de una vez por todas, de la maldición y de la peste.

Juicio a la bruja > 1:08:15-1:10:15

Cuando el grupo accede al patio, la muchacha, girándose hacia ellos y cogiendo los barrotes de la jaula con ambas manos pronuncia:

“Que va a ser de mi! Es este el juicio justo que me prometisteis!”

El reverendo con voz firme empieza el juicio:

“Declaro ante todos los aquí presentes y Dios todo poderoso que esta mujer esta acusada de brujería, admitiendo provocar la peste contra toda la humanidad”.

La bruja lo interrumpe:

“Me siento alagada, pero debo confesar que os he engañado.”

Y Debelzaq prosigue:

“¿Crees que te salvarás si te retractas!, ¡pero te equivocas! di la verdad ante Dios...”

La bruja, interrumpiendo de nuevo al reverendo:

“¿La verdad? ¡No me hables a mi de la verdad! ¡Hipócrita!. Durante siglos tu y los de tu calaña habéis quemado, ahorcado, ajusticiado a todo el que se interpusiera en vuestro camino. En realidad debería agradecerlo. La iglesia ha enviado más almas a su perdición que todas las guerras, enfermedades y plagas juntas”.

Los caballos se agitan, inquietos, Debelzaq replica:

“¡Eso es mentira bruja!”.

Mientras, abre el libro sagrado y empieza a leer el ritual. Cuando lo hace la bruja se echa a reír sin que le haga ningún efecto.

Una tirada de **Conocimiento mágico** con éxito revelará que la muchacha no es una bruja sino que está poseída por una entidad deomoníaca. Sólo mediante un **Exorcismo** o una **Expulsión** podrán acabar con el demonio y liberar a la chica (Ver la sección Derrotar al demonio en la página 36).

Expulsar al demonio > 1:10:15-1:11:25

Si el reverendo es informado o nadie pasa la tirada lo hará el mismo, y tras buscar la página adecuada empezará a realizar el **Exorcismo**.

La bruja dará vueltas sobre si misma y, súbitamente, se levantará una brisa que irá en aumento tambaleando el carro (hechizo **Vientos**). El reverendo continúa leyendo y la bruja empieza a transmutar su apariencia de mujer a demonio,. Mientras lo hace, agarrada a los barrotes, va aumentando la temperatura de estos hasta convertirlos en metal fundido que se derrama entre llamas, momento en que se libera. Los Pjs deben tirar por **Templanza**; los que fallen la tirada quedarán atónitos e inmovilizados durante 1D4 turnos.

**El Demonio ataca y se esconde >
1:11:25-1:12:00**

La bruja se dirige entonces con paso firme hacia el reverendo, con la clara intención de atacar. Este, sin dejar de leer el hechizo le arroja un frasco de agua bendita, causando que la muchacha enloquezca de dolor mientras completa la transformación. De su espalda, rasgando sus vestiduras, surgen dos alas enormes con las que vuela a refugiarse dentro de la abadía a través de un ventanal del segundo piso.

**Preparándose para la lucha >
1:12:00-1:12:30**

Es probable que los Pjs quieran acabar lo que han empezado y enfrentarse al demonio alado. Si es así, ahora es el momento de entrar en la abadía, serenarse y prepararse bien para la batalla. Harán bien en ajustarse su mejor armadura, si no la llevan ya puesta, y armarse hasta los dientes. También podría venir bien buscar más frascos de agua bendita visto su resultado.

Nota al Dj: Pueden encontrar hasta 16 frascos, que podrán lanzar al demonio. Por cada tirada con éxito de *Descubrir* encontrarán 1D4 frascos.

El nombramiento a caballero de la orden de Kay > 1:12:30-1:14:17

Cuando están acabando los preparativos Behemen se acerca al joven Kay y le dice:

B - Muy bien Kay pero ya has hecho suficiente. Esta no es tu guerra.

K - Hice la promesa de unirme a tu causa.

B - Te libero de esa promesa no debes avergonzarte.

K - El honor no es algo que pueda ser desestimado ni olvidado, una promesa debe cumplirse o no sería una promesa.

B - ¿Aunque te cueste la vida?

K - Aun así.

Behemen desenfunda su espada y con voz solemne prosigue:

“Arrodíllate Kay, y repite mis palabras. Dame valor señor, pues yo soy tu siervo, y cubreme de coraje durante la batalla, para aniquilar a tus enemigos, como polvo ante el viento.

Amén.

Álzate caballero.”

**El propósito del demonio >
1:14:17 -1:15:10**

Cuando los Pjs acaben los preparativos ya habrá oscurecido y deberán iniciar la búsqueda del demonio por la abadía con antorchas. Mientras recorren pasillos, salas y suben y bajan escaleras, si pasan una tirada de *Memoria*, recordarán que la bruja siempre ha hecho lo posible para llegar a Sévérac, llegando a la conclusión de que ha sido su propósito desde el principio, pero aun desconocen el motivo.

La biblioteca y los curas muertos > 1:15:10-1:16:17

Cuando entren en la biblioteca encontrarán varios monjes muertos sobre sus pupitres, infectados por la peste. Una tirada con éxito de *Descubrir* revela que los monjes están atados con cuerdas al pupitre.

Encima de este tienen varios pasajes del *Libro de Salomón*. Si pasan con éxito una tirada fácil de *Teología* deducirán que los monjes estaban haciendo copias del libro, supuestamente para difundir su mensaje y proteger a la cristiandad.

El plan diabólico > 1:16:20- 1:17:20

Si los Pjs no atan cabos por si solos pueden tirar *Cultura x 3*. Los que tengan éxito entenderán que todo ha sido un plan urdido por el demonio. Transformado en bruja se dejó capturar alegando ser la causante de la peste. Sabía que sería juzgado y ajusticiado en Sévérac y su intención era, una vez allí, destruir los últimos ejemplares del libro y sumergir el mundo en las tinieblas.

Antes de la batalla > 1:17:20-1:18:00

Justo en el centro de la biblioteca, encontrarán una enorme sala abierta. De planta octogonal y con una altura de tres pisos acaba con una bóveda en el techo por la que entra un rayo de luz filtrado por un ventanal que ilumina levemente toda la estancia. Sus paredes están cubiertas de arriba a abajo por estanterías, repletas de valiosos libros. A la altura del segundo piso hay un balcón que rodea todo el perímetro donde se amontonan más tomos en sus estantes, y por encima de estas, dos hileras de ventanales indican la existencia de un tercer piso antes de llegar a la barandilla superior que recorre el octágono. Desde allí aparecerá el demonio que se alzarán posándose en la bóveda mientras dice al grupo:

“Habéis sacrificado mucho para traerme hasta aquí y ahora me entregaréis el libro. ¡Ha llegado vuestra hora! ¡Preparaos para morir!”

Dstrucción del demonio > 1:23:23 - 1:23:45

Si el Reverendo u otro Pj consiguen completar la segunda expulsión o destruirlo, el demonio comenzará a consumirse en forma de una bola de fuego que desaparecerá precipitada hacia el cielo. En su lugar quedará el cuerpo desnudo de la hermosa muchacha que custodiaba el grupo. Lentamente, reincorporándose, mirará a los Pjs (si queda alguien vivo) con un claro gesto de agradecimiento en sus ojos.

10. Conclusión y Recompensas

El entierro y la despedida > 1:25:15 - 1:26:15

Puedes dejar al grupo, o a quienes hayan sobrevivido, hablar con la muchacha, que se mostrará del todo recuperada y como una chica normal. También pueden recoger lo que crean oportuno o incluso buscar algún tesoro que cargar de regreso a casa. No estaría de más que enterrasen a los amigos fallecidos en el combate y oficiasen una pequeña plegaria en su nombre. Si lo hacen la chica añadirá:

“Me llamo Ana, os debo mi vida, que Dios os tenga en su seno.”

Conclusión > 1:26:15-1:27:05

“La epidemia paso y la vida regresó a la

tierra. Muchos dicen que la peste no fue más que una calamidad que finalmente tocó a su fin como si de una fiebre se tratara. Pocos saben de las tinieblas que casi nos invadieron, de los sacrificios que se hicieron, de los héroes que se perdieron. Yo contaré su historia, estaba allí, la conozco.”

Recompensas y experiencia

Por salir vivo de esta aventura 30 puntos.
 Por destruir al demonio 10 puntos.
 Por salvar a la chica (viva) 10 puntos.
 Por interpretar bien el papel del Pj hasta 10 puntos.

No dudes en modificar estos valores a tu propio criterio en función a la dificultad que apliques o de las escenas que puedas añadir a la partida.

THE END

Apéndice I : índice de película

También puedes usar la película para ambientar la aventura. En esta sección te explicamos como. Prepara una pantalla (cuando más grande más espectacular resultará) con la película a punto para proyectar todos los fragmentos que creas oportunos. A continuación adjuntamos el índice por capítulos con los tiempos de todas las escenas en que puedes dividir la película para elegir y marcar en color cuales proyectar.

INTRODUCCIÓN A LA PARTIDA

Introducción: Brujas > 1:17 - 5:35
 Introducción: Los Cruzados > 5:35 - 12:00
 Regreso a Europa > 12:00 - 15:00

Capítulo 1 : Llegada a la ciudad

Entrada en la ciudad > 15:00 - 15:50
 El Cruzado Eckhart > 15:50 - 16:30
 Lucha en el establo > 16:30 - 18:00

Capítulo 2: La misión forzosa

El Reverendo Debelzaq > 18:00 - 18:25
 Discurso del Cardenal (Misión) > 18:25 - 21:00
 Encarcelados con la bruja > 21:00 - 24:30

Capítulo 3: Los Preparativos del viaje

El mapa en la biblioteca > 24:30 - 25:25
 Hagamar, el guía estafador > 25:25 - 26:40
 Cargando a la bruja al carro > 26:40 - 27:40
 Abandonando la ciudad > 27:40 - 28:20
 Muerte del cardenal > 28:20 - 28:52

Capítulo 4: Un encuentro inesperado

Charla sobre la bruja y la peste:
 A: Monje, Eckhart y Hagamar > 28:55 - 29:45
 B: Los cruzados > 29:45 - 30:35
 Alguien los sigue > 30:35 - 30:50
 Presentación de Kay "el Chico" > 30:50 - 32:50
 Combate: 32:50 - 34:00

Capítulo 5: La primera noche y muerte

Acampar y cenar > 34:00 - 35:05
 Charla del cruzado con la bruja > 35:05 - 36:45
 Guardia nocturna > 37:00 - 39:00
 Ataque y huida de la bruja > 39:00 - 40:00
 En la pequeña aldea > 40:00 - 41:50

Capítulo 6: El laberinto rocoso

Entran al laberinto rocoso > 41:50 - 42:35
 Encuentran la fosa común > 42:35 - 42:55
 Ataque perro y muerte de PNJ > 42:55 - 44:20
 Ataque de la bruja > 44:20 - 44:40
 Arrepentimiento de la bruja > 44:40 - 45:00
 El entierro al amanecer > 45:00 - 45:35

Capítulo 7: El puente colgante

El reverendo habla de la bruja > 45:45 - 45:50
 La bruja habla con el cruzado > 45:50 - 48:05
 Camino hasta el puente > 48:25 - 49:00
 Cruzar el puente > 49:00 - 53:10
 Caída del puente > 53:10 - 53:35
 Recuperándose > 53:35 - 55:00

Capítulo 8: El bosque de las leyendas

Acampando en el bosque > 55:00 - 55:50
 Behmen habla con la bruja > 55:50 - 56:34
 El sueño de Behmen o los Pjs > 56:35 - 57:00
 Hagamar quiere matar a la bruja > 57:00 - 58:00
 Aullan los lobos > 58:00 - 59:00
 Atacan los lobos > 58:00 - 59:55
 Más lobos y huida > 59:55 - 1:00:35
 Los lobos matan a Hagamar > 1:00:35 - 1:01:30
 Siguen el camino > 1:01:30 - 1:02:00
 Cruzado va a matar a la bruja > 1:02:00 - 1:03:20

Capítulo 9: La abadía de Sévérac

Llegan a Sévérac > 1:03:20 - 1:04:20
 La puerta de la abadía > 1:04:20 - 1:05:25
 Curas muertos en la capilla > 1:05:25 - 1:07:35
 El libro: La llave de Salomón > 1:07:35 - 1:08:15
 Juicio a la bruja > 1:08:15 - 1:10:15
 Expulsar al demonio > 1:10:15 - 1:11:25
 El demonio ataca y se esconde > 1:11:25 - 1:12:00
 Preparándose para la lucha > 1:12:00 - 1:12:30
 El nombramiento de Kay > 1:12:30 - 1:14:17
 El propósito del demonio > 1:14:17 - 1:15:10
 La biblioteca, curas muertos > 1:15:10 - 1:16:17
 El plan del demonio... > 1:16:20 - 1:17:20
 Antes de la batalla > 1:17:20 - 1:18:00
 Atacan los monjes muertos > 1:18:00 - 1:21:00
 Lucha con el demonio > 1:21:00 - 1:23:15
 Destrucción del demonio > 1:23:23 - 1:23:45

Capítulo 10: Conclusión y recompensas

El entierro y la despedida > 1:25:15 - 1:26:15
 Conclusión y final > 1:26:15 - 1:27:05

LINK DE LA PELÍCULA

<https://www.youtube.com/watch?v=HR3A4UCCsSg>

Apéndice II La ubicación

En ningún momento se aclara la ubicación exacta donde transcurre la película pero parece estar ambientada en algún lugar remoto entre Polonia, Alemania y Francia. Pero eso no quiere decir que la partida tenga que ubicarse allí. Puedes ubicar la partida donde te plazca; simplemente cambia los nombres de los lugares y de los personajes.

La epidemia de peste negra de la mitad del Siglo XIV asoló Europa y en consecuencia también la Península Ibérica.

Por otro lado y por si aun no lo has oído el propio Ricard Ibáñez está preparando un nuevo suplemento para Aquelarre que se llamará *Imago Europe*. Se trata de una trilogía con la que se ampliarán las fronteras del juego a toda Europa. La primera parte abarca Francia e Inglaterra, la segunda entrega trata sobre Italia, el sacro imperio y Escandinavia, y la tercera y última recogerá Constantinopla y las islas del mediterráneo. Así que con un poco de paciencia no hay excusa para no jugar la partida en su ubicación original.

Apéndice III El grupo de Pjs

Debes tener claro qué personajes serán los Pjs y cuales serán los Pnjs. La partida puede ser igual de divertida si dejas a los Pjs ser los Caballeros de la Orden como si son simplemente escuderos o siervos a su servicio. También puedes substituir los Personajes de la película por alguno o varios de los Pjs, con una ficha similar. Te recomiendo que el reverendo Debelzaq sea un Pnj, y si tienes algún Pj monje o goliardo puede ser su aprendiz.

Apéndice IV Sobre la bruja

En la película no queda clara la naturaleza real de la chica ni su profesión. Así que a nivel de juego y para crear más interés, la chica es una simple muchacha que ejercía de curandera a las afueras de un pequeño pueblo. Empezó como aprendiz y acabó por substituir a su mentora cuando esta murió víctima de la peste. Si lo crees conveniente la "bruja" puede conocer algún hechizo de nivel bajo relacionado con curaciones. Lo que si queda claro es que su naturaleza es bondadosa y se dedicaba a hacer el bien.

¿Así pues la chica no es una bruja?

No, no lo es, simplemente está poseída por un demonio. Por ello el personaje de la muchacha será un poco como Gollum en LOTR y tendrá una doble personalidad. Un lado bueno y un malo que se mostrarán indistintamente durante la partida sembrando el caos y el desconcierto de los Pj's hasta que no sepan que pensar sobre ella. En realidad, el demonio deja que la muchacha se muestre tal como es de vez en cuando, para crear mayor confusión.

Cuando tenga ocasión mostrará pánico o temor hacia el reverendo delante de los otros miembros del grupo. Más tarde si consigue intimar con algún Pj intentará convencerle de que teme al reverendo porque fue el quien la torturo.

Nota Dj: Estaría bien conseguir que se encariñen con la chica pero que en algunos momentos duden de su bondad.

Procura que todas las tiradas de *Empatía* que realicen los Pjs sobre la chica sean ocultas. De esta forma solo tu verás el resultado, sembrando aun más la duda en los jugadores.

Apéndice V: Ideas extra

Puedes crear y añadir nuevas escenas al guión de la partida para alargarla y dividirla en varias sesiones de juego.

A continuación te proponemos algunas tramas que puedes desarrollar e incorporar fácilmente a la partida, así como algunas ideas de sus consecuencias o el desenlace de las mismas.

La criatura diabólica

Puedes substituir el perro infectado del laberinto por un ser mitológico o alimaña que se alimente de los cuerpos putrefactos de la fosa común del laberinto.

Opciones:

- Un Brucolaco o un cinocéfalo (MB 293). Este engendro del infierno aprovecha que las gentes de la aldea llevan los cuerpos de los muertos, aun calientes, a la fosa, para alimentarse de ellos.

Ataque en el pueblo

Después del Capítulo 6, El laberinto rocoso, seguramente los Pjs quieran descansar para reponer fuerzas. Las gentes del pueblo están atemorizadas y muchos de sus aldeanos han muerto a causa de la peste. Si se enteran de que los Pjs custodian a la bruja culpable de la plaga pueden montar en cólera e intentar quemarla en una hoguera en medio de la plaza. No dudarán en enfrentarse al grupo si es necesario.

Opciones:

- Cuando los Pjs acaban el entierro y emprenden la marcha encuentran el camino cortado tras una curva y son emboscados por los aldeanos que piden que se les entregue a la bruja para quemarla en el pueblo.

- Los aldeanos invitan al grupo a quedarse y reponer fuerzas. Les ofrecen comida junto a una de las casas del pueblo, que

ha quedado vacía debido a que los propietarios han sucumbido víctimas de la epidemia. Por la noche una docena de aldeanos, armados con palos y horcas, atacarán a la casa para capturar la bruja. Los Pjs deberán resistir en la casa hasta el amanecer.

La Fraternitas Vera Lucis

Clásico entre clásicos. Aparece por casualidad, o no, un grupo de viajeros, realmente miembros de la Fraternitas Vera Lucis (FVL), con intenciones varias.

Opciones:

- Un reducido grupo de tres miembros expertos de La FVL se encuentra en el bosque con la misión de eliminar alguna criatura irracional o de naturaleza mágica. Los Pjs los pueden encontrar en plena batalla o conocerlos previamente y ser invitados a participar en la cacería.

- La FVL conoce la existencia de la bruja y del libro. Pueden unirse al grupo en algún tramo del viaje y bajo el pretexto de ayudarse mutuamente acompañar a los Pjs con intención de acabar con la bruja, el libro mágico y los Pjs si hace falta.

- Las dos opciones anteriores unidas. Los FVL esperaran a llegar a la abadía para destruir a la bruja, el libro y todo lo que pueda recordar o explicar lo sucedido.

Falsas Decisiones

Para que la partida no resulte tan lineal puedes dar opciones a los jugadores para que crean que están tomando sus propias decisiones. Una bifurcación del camino, les obliga a decidir si van por la zona más espesa pero tal vez más segura de bandidos o por el camino, más rápido pero no ajeno de encuentros... Si atravesar un pueblo o no... Si necesitan aprovisionarse de alimento o agua... Si hacen noche en un lugar más adentrado o al borde del camino... En una casa derruida...

Apéndice VI: El Hechizo materializar Zraroth

Gracias al grimorio y las anotaciones personales del demonólogo anónimo, autor del hechizo **Creación de rapiños**, que Zraroth consiguió leer mediante su pacto infernal con Deblos, el hábil **Despojo**, con los apuntes que habían quedado en el tintero por la prematura muerte del demonólogo, logró perfeccionar el hechizo y conseguir materializarse en un cuerpo físico de forma permanente.

Encontrando el Pergamino

Quizás a nivel de juego quieras dar la opción a los jugadores de conocer toda la historia sobre Zraroth, su creación, los pactos diabólicos y el hechizo.

Para ello, cuando los Pjs registren la biblioteca, y de superar una tirada difícil de **Descubrir** con éxito, encontrarán, entre las copias que estaban haciendo los monjes de la *Llave de Salomón*, algunos pergaminos con anotaciones sobre todo lo que acontece a Zraroth.

Creación de Zraroth

VIS 6 - Magia negra - Invocación

★ **Caducidad:** No aplicable.

★ **Duración:** Hasta su muerte. Para ello se le debería matar físicamente al demonio en la tierra y privarle del regreso al infierno atando su espíritu de **Despojo** a un objeto sagrado de cualquier religión y, del mismo modo que se creó, sumergiéndolo junto al objeto en el fondo de una poza de agua corrompida. Cuando toda la carne y órganos de su cuerpo se pudran y diluyan por completo se debe recuperar y quemar los huesos en una pira hecha con de madera de haya o roble.

★ **Componentes:** Un humano que no haya sido bautizado ni iniciado en ninguna religión, un demonólogo poseído por el **Despojo** que queremos materializar, una gota de sangre de Silfo, una gota de sangre de Sombra, una gota de sangre de Ondina, una gota de sangre de Ígneo, athema negro, cuerdas, guijarros, aliento del demonólogo.

★ **Preparación:** En una oscura noche sin luna se inicia la invocación hiriendo al humano de forma ritual con una incisión poco profunda en cada una de sus muñecas para que se desangre lentamente. Tumbado en el suelo boca arriba se le unta le ojo izquierdo con la sangre de sombra, el derecho con la de silfo y a continuación se introduce la gota de sangre de la ondina en la oreja izquierda y la del ígneo en la oreja derecha. El demonólogo poseído por el despojo recita la letanía final exhalando su último aliento en la boca del humano mientras se sumergen ambos con sus cuatro extremidades atadas entre si con un enorme guijarro al final de cada uno de los cabos para que se hundan en la profundidad de la charca de agua corrompida.

★ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, en el próximo cambio de luna, el Despojo habrá abandonado el cuerpo inerte del poseído y recobrará la consciencia dentro del cadáver en descomposición adquiriendo una nueva forma física permanente. Tras liberarse fácilmente de sus ataduras emergerá como un nuevo ser al exterior.



El Cruzado Behmen

Posición Social: Baja Nobleza
Profesión: Caballero del la Orden
Profesión paterna: Monje
 FUE: 15 Altura: 1,85 varas
 AGI: 15 Peso: 155 libras
 HAB: 20 Aspecto: Normal 17
 RES: 17 IRR: 40%
 PER: 13 RR: 60%
 COM: 10 Templanza: 80%
 CUL: 10 Suerte: 33

Armas:

Espada 80% (1D8+1+1D6)
 Espadón 60% (1D10+2+1D4)
 Cuchillos (Daga) 45% (2D3+1+1D6)
 Ballesta 60% (1D10+1D6)
 Pelea: 45% (1D4+1D4)

Protección:

Escudo 55%

Competencias:

Cabalgar 60%; Descubrir 35%; Elocuencia 24%; Empatía 30%; Escuchar 30%; Esquivar 65%; Idioma(Latín) 35%; Mando 45%; Leer y escribir 40%; Teología 50%.

Notas carácter:

- (37) Sexto sentido
- (40) Buscado por desertar de la Orden de los Caballeros Teutónicos
- (64) Valiente +25% Templanza



El Cruzado Felson

Posición Social: Baja Nobleza
Profesión: Caballero del la Orden
Profesión paterna: Monje
 FUE: 20 Altura: 1,78 varas
 AGI: 20 Peso: 150 libras
 HAB: 20 Aspecto: Normal 12
 RES: 15 IRR: 40%
 PER: 10 RR: 60%
 COM: 8 Templanza: 65%
 CUL: 7 Suerte: 25

Armas:

Espada 80% (1D8+1+1D6)
 Espadón 70% (1D10+2+1D6)
 Cuchillos (Daga) 50% (2D3+1+1D6)
 Ballesta 65% (1D10+1D6)
 Pelea: 50% (1D4+1D6)

Protección:

Escudo 55%

Competencias:

Cabalgar 70%; Descubrir 40%; Elocuencia 19%; Empatía 25%; Escuchar 35%; Esquivar 65%; Idioma(Latín) 15%; Mando 40%; Leer y escribir 20%; Teología 35%.

Notas carácter:

- (21) Ambidextro (sin penalizadores)
- (40) Buscado por desertar de la Orden de los Caballeros Teutónicos
- (00) Habilidad natural para el combate +10% todas las competencias de armas



El Reverendo Debelzaq

Posición Social: Baja Nobleza

Profesión: Clérigo - Canónigo

Profesión paterna: Monje

FUE: 10 Altura: 1,72 varas
 AGI: 13 Peso: 134 libras
 HAB: 13 Aspecto: Normal 15
 RES: 14 IRR: 30%
 PER: 15 RR: 70%
 COM: 15 Templanza: 50%
 CUL: 20 Suerte: 50

Armas:

Cuchillos (Daga) 40% (2D3)

Protección: Carece.

Competencias:

Corte 40%; Descubrir 40%; Elocuencia 55%; Empatía 38%; Enseñar 30%; Escuchar 57%; Idioma (Griego) 37%; Idioma (Latín) 67%; Leer y Escribir 85%; Leyendas: 45%; Memoria 40%; Teología 85%.

Notas carácter:

- (24) Oído sensible +25% escuchar
- (51) Educado en un convento +25% Leer escribir y teología
- (95) Estudioso de las leyendas +25 Leyendas



El Caballero Eckhart

Posición Social: Baja Nobleza

Profesión: Caballero del la Orden

Profesión paterna: Monje

FUE: 15 Altura: 1,76 varas
 AGI: 20 Peso: 146 libras
 HAB: 15 Aspecto: Normal 16
 RES: 15 IRR: 23%
 PER: 12 RR: 77%
 COM: 8 Templanza: 50%
 CUL: 15 Suerte: 36

Armas:

Espada 70% (1D8+1+1D4)
 Espadón 50% (1D10+2+1D4)
 Cuchillos (Daga) 35% (2D3+1+1D4)
 Ballesta 30% (1D10+1D4)
 Pelea: 30% (1D4+1D6)

Protección:

Escudo 57%

Competencias:

Cabalgar 68%; Descubrir 50%; Degustar 40%; Elocuencia 32%; Empatía 35%; Escuchar 35%; Esquivar 45%; Idioma(Latín) 50%; Mando 40%; Leer y escribir 35%; Teología 55%.

Notas carácter:

- (30) Verdadero Gourmet +25% degustar
- (39) Amistad influyente, el cardenal (poco durará)
- (60) Firmes creencias +15 a RR



El Guia Hagamar

Posición Social: Villano

Profesión: Comerciante

Profesión paterna: Monje

FUE: 10 Altura: 1,65 varas
 AGI: 15 Peso: 129 libras
 HAB: 16 Aspecto: Normal 13
 RES: 14 IRR: 53%
 PER: 15 RR: 47%
 COM: 20 Templanza: 40%
 CUL: 10 Suerte: 45

Armas:

Cuchillos (Cuchillo) 50% (1D6+1D4)
 Ballesta 35% (1D10+1D4)

Protección: Ropa gruesa prot. 1

Competencias: Astrología: 35%; Comerciar 63%; Cond. Carro 45%; Conocimiento de Área (su zona) 50%; Descubrir 55%; Elocuencia 60%; Empatía 55%; Escamotear 41%; Escuchar 27%; Idioma (latín) 38%; Leer y Escribir 22%; Nadar 20%; Ocultar 30%.

Notas carácter:

- (13) Vista excelente +25% Descubrir
- (85) Dedos ligeros + 25 Escamotear
- (92) Sentido de la orientación +25% Astrología



El Joven Aprendiz Kay

Posición Social: Baja Nobleza

Profesión: Aprendiz de Clerigo

Profesión paterna: Caballero de la orden Templaria

FUE: 13 Altura: 1,70 varas
 AGI: 15 Peso: 160 libras
 HAB: 15 Aspecto: Normal 14
 RES: 12 IRR: 35%
 PER: 15 RR: 65%
 COM: 15 Templanza: 40%
 CUL: 20 Suerte: 50

Armas:

Espada 60% (1D8+1+1D4)
 Cuchillos (Daga) 40% (2D3+1D4)
 Escudo 40%

Protección:

Competencias: Cabalgar 30%; Corte 20%; Correr 40 %; Descubrir 20%; Elocuencia 20%; Empatía 20%; Enseñar 15%; Escuchar 20%; Idioma (Griego) 30%; Idioma (Latín) 60% , Leer y Escribir 60%; Memoria 20%; Teología 60%; Tregar 40%.

Notas carácter:

- (5) Entrenado en el combate +25% en un arma
- (59) Ávido en conocimientos +5 en cultura
- (77) Ágil y veloz +25 correr y tregar



El Posadero

Posición Social: Villano

Profesión: Posadero

Profesión paterna:

FUE:	10	Altura:	1,69 varas
AGI:	13	Peso:	143 libras
HAB:	20	Aspecto:	Mediocre 11
RES:	14	IRR:	50%
PER:	16	RR:	50%
COM:	17	Templanza:	35%
CUL:	10	Suerte:	43

Armas:

Cuchillos (Cuchillo) 45% (1D6+1D6)

Protección: Ninguna.

Competencias: Artesanía (Cocinar) 60%; Comerciar 60%; Descubrir 50%; Conducir carro 31%; Conocimiento de Área (la ciudad en la que vive) 33%; El-ocuencia 40%; Empatía 35%; Enseñar 14%; Escuchar 34%; Leer y Escribir 12%; Memoria 50% .

Notas carácter:

- (90) Cabeza dura como la piedra
- (99) Tacaño



Soldados de la Ciudad

Posición Social: Burgués/Villano/
Campesino

Profesión: Soldado

Profesión paterna: Monje

FUE:	15/20	Altura:	1,75/1,79 varas
AGI:	15/20	Peso:	145/155 libras
HAB:	15/20	Aspecto:	Variable
RES:	15/20	IRR:	50%
PER:	10/15	RR:	50%
COM:	5/10	Templanza:	50%
CUL:	5/10	Suerte:	20/35

Armas:

Ballesta 60% (1D10+1D4/1D6)

Mazas (Maza) 65% (1D8+1D4/1D6)

H. de Armas 65% (1D8+2+1D4/1D6)

Cuchillos 40% (1D6 + 1D4)

Protección:

Escudos 45/60%

Competencias:

Cabalgar 60/45%; Descubrir 35%; Escudos 60/45%; Conducir Carro 35%, Esquivar 42%, Pelea 36%, Sanar 20%, Sigilo 22%, Tormento 24%.



La Bruja - Curandera

Posición Social: Campesina

Profesión: Curandera

Profesión paterna: Monje

FUE: 8 Altura: 1,68 varas
 AGI: 16 Peso: 130 libras
 HAB: 16 Aspecto: Hermosa 21
 RES: 12 IRR: 70%
 PER: 15 RR: 30%
 COM: 15 Templanza: 45%
 CUL: 18 Suerte: 48

Armas: Palo 25% (1D4+1+1D4)

Protección: Ninguna.

Competencias: Alquimia 69%; Astrología 30%; Cantar: 40; Conocimiento Animal 35%; Conocimiento Mágico 60%; Conocimiento Mineral 45%; Conocimiento Vegetal 40%; Descubrir 20%; Empatía 50%; Leyendas 30%; Medicina 79%; Sanar 73%.

Notas carácter:

- (11) Educación Alquímica +15% Alquimia y Con.min
- (43) Voz prodigiosa +25% Cantar
- (98) Sanadora nata +25% en Medicina y Sanar

Hechizos: Bálsamo de Curación, Expulsar Enfermedades, Licor Sedante, Piedra de Sanación, Purificar Ponzñas, Revocar Maldición, Saber de Partera.

Nota Dj: Cuando se mueste el demonio usa la ficha de este.



El Perro Infectado

FUE: 10/15 IRR: 50%
 AGI: 15/20 RR: 50%
 RES: 15 Templanza: 50%
 PER: 15/20

Armas:

Mordisco 60% (1D4)

Protección: Ninguna.

Competencias: Rastrear 75%; Escuchar 50%.

Poder especial: El perro está infectado por la peste y tiene pulgas infectadas. Por ello, si los Pjs o Pnjs son mordidos, atacados o mantienen contacto con el animal durante varios turnos y siempre que el maligno Dj lo desee, puede transmitir la enfermedad.

En la sección **Enfermedad**, página 103 del Manual Básico (MB) o en la página 92 del Brevarium (BR), se describe como pueden contraer la enfermedad y el grado de convalecencia que reciben.

A continuación, en la sección **Peste bubónica**, página 105 del Manual Básico (MB) o en la página 93 del Brevarium (BR), se detalla la enfermedad en cuestión así como los efectos de todas sus posibles convalecencias.



Los Lobos

FUE: 10/15 IRR: 50%
 AGI: 15/20 RR: 50%
 RES: 15 Templanza: 50%
 PER: 15/20

Armas:

Mordisco 60% (1D6)

Protección: Ninguna.

Competencias: Rastrear 75%; Escuchar 50%.

Manada y Líder: Los lobos atacan en manada guiados habitualmente por su líder, así que si este resulta muerto o herido de gravedad o bien la manada pierde más de la mitad de sus efectivos en combate, los lobos vacilarán y se retirarán temporalmente hasta que puedan reorganizarse.

Ya puestos a tener un líder hazlo más fuerte que el resto de sus congéneres. Si algún Pj pasa una tirada de **Descubrir** y otra de **Conocimiento animal** con éxito en ambas, puede identificar el macho alfa del resto de la manada y sabrá que les conviene derrotarlo. A pesar de esto debido al hechizo de la bruja (demonio) y a la hostilidad y el hambre que pasan estos "preciosos animalitos del bosque", no tardarán mucho en volver a perseguir o atacar al grupo.



Curas Resucitados

Posición Social: Villano

Profesión: Ex-monjes

FUE: 5/15 Altura: 1,69/1,75 varas
 AGI: 5/10 Peso: 80/100 libras
 HAB: 5/10 IRR: 100/110%
 RES: 12/15 RR: 0%
 PER: 5/7
 COM: 1/3
 CUL: 5/10

Armas: Un muerto puede manejar las armas que usaba habitualmente cuando aun estaba vivo.

Cuchillos (cuchillo) 40% (1D6)

Pelea 35% (1D4)

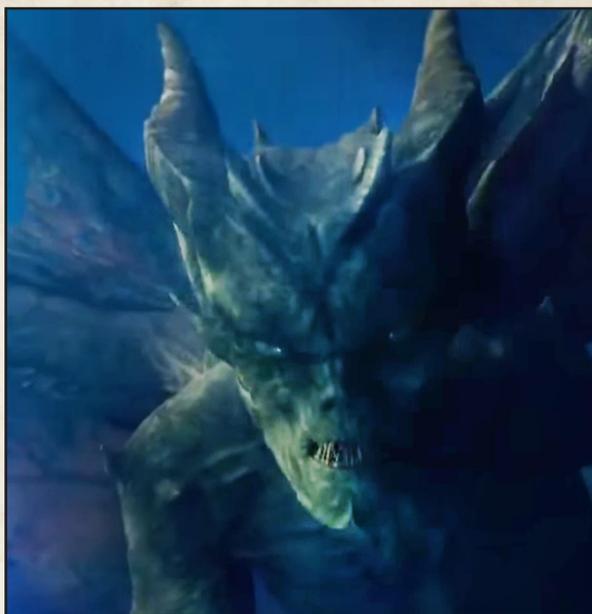
Protección: Carece.

Competencias: Posee todas sus competencias a su porcentaje básico.

Conocimiento animal, Leer y escribir, Enseñar, Idioma (Latín), Idioma (Zona), Seducción, Mando, Teología, Tormento.

Poderes Especiales:

Resistencia al Daño: Un muerto nunca queda inconsciente por efecto de sus heridas ni recibe tampoco ningún penalizador al bonificador de daño.



Zrarothe "El Demonio Alado"

FUE:	22	Altura:	1,70 varas
AGI:	18	Peso:	160 libras
HAB:	20	IRR:	150%
RES:	18	RR:	0%
PER:	23	Templanza:	45%
COM:	21		
CUL:	20		

Armas:

- Mordisco 60% (2D4+1D6)
- Garras 55% (1D6+2D6)
- Agujones en las alas 40% (1D4+2D6)

Protección: Ninguna.

Competencias:

Alquimia 85%; Astrología 99%; Conocimiento Animal 60%; Conocimiento Mágico 99%; Conocimiento Mineral 60%; Conocimiento Vegetal 60%; Disfrazarse 99%; Elocuencia 75 %; Empatía 70%; Enseñar 60%; Idioma (Griego) 55%; Idioma (Latín) 65%; Leer y Escribir 85%; Sanar 60%; Teología 80%.

Nota Dj: Puedes añadir cualquier habilidad que creas oportuna.

Zrarothe era un antiguo Despojo que consiguió, mediante pactos infernales, convertirse en un demonio servidor bajo las ordenes de Deblos. A cambio del cuerpo material que le fué otorgado, su superior le asignó la tarea de recuperar un libro sagrado, la *Llave de Salomón*, así como de destruir todas las copias de este en la tierra. De conseguirlo, la humanidad perderá una de sus armas más efectivas para combatir el mal. Este logro lo están esperando algunos demonios mayores para abrir una portal de entrada desde el Averno y subyugar a los hombres en una etapa de oscuridad y tinieblas.

DESCRIPCIÓN FÍSICA

La forma adoptada es similar a la de los Rapiños pero más grande y sin cola. Tiene el aspecto de demonio clásico con dos cuernos que emergen de su frente hacia la parte posterior de su cráneo. En su boca, multitud de largos dientes tremendamente afilados. Su cuerpo decrepito parece estar en descomposición y en su espalda sobresalen dos enormes alas de murciélago que puede replegar hasta hacerlas desaparecer prácticamente por completo. En lugar de manos está dotado de unas potentes garras, pero a pesar de ello puede usar todo tipo de utensilios. A modo de piernas tiene dos patas de machocabrio. Su voz es grave y profunda, y su apariencia realmente terrorífica. Al verlo por primera vez se debe superar una tirada de **Templanza** para no quedar paralizado 1D4 asaltos, y una de IRR que, de fallarla, supondrá la pérdida de 1D8 puntos de RR.



Adaptación para Aquelarre

MANUAL	VIS	HECHIZOS
MB 161	1	Alivio del Esclavo (Liberación)
MB 168	1	Discordia
DAE 136	1	Engaño de Deblos
MB 177	1	Travesura
MB 169	1	Lámpara de búsqueda
MB 172	2	Don de Tritón
MB 174	2	Estupidez
MB 175	2	Mal del Tullido (Parálisis)
MB 176	2	Manto de salamandra (Inmunidad al fuego)
DAE 143	2	Olfato Bibliotecario
MB 180	3	Clarividencia
MB 181	3	Cuerda de Cridavents (Vientos)
MB 182	3	Falsas visiones
MB 182	3	Furia
MB 184	3	Mensaje Onírico (Hablar mediante sueños)
MB 187	4	Alas del maligno (Vuelo)
MB 192	4	Esencia de hostilidad
MB 195	4	Mano de gloria
MB 196	4	Manto de Sombras (Invisibilidad)
MB 198	4	Sangre de Dragón (Explosión)
MB 199	4	Tormento
MB 201	5	Alma de Estatua (Inmovilización)
DAE 173	5	Audiencia de Deblos
MB 202	5	Dominio del fuego
MB 207	5	Maldición del Gul (Conmoción)
MB 208	5	Maldición del hierro
MB 209	5	Presteza (Aceleración)
DAE 183	5	Invocar a Deblos
MB 211	6	Aceite de usurpación
MB 214	6	Aquelarre Menor Baalberith

Nota Dj: A Zraroht le gusta usar estos hechizos pero puede conocer cualquier otro que creas oportuno.

Poderes especiales de Zraroth

A lo largo de los años y en sus diferentes etapas, Zraroth ha logrado aunar varios poderes especiales.

PODERES ESPECIALES (DESPOJO)

★ **Aumento físico:** Aquellos a quien posee aumentan su FUE, AGI y RES en +2D6 (+4 como Mínimo), aunque dicho incremento no es visible a simple vista (por ejemplo, no se incrementa la musculatura), aparentando sus características valores ordinarios (solo en el cuerpo del poseso, sino usar sus características físicas).

★ **Cambio de Aspecto:** La apariencia física puede cambiar a voluntad. El cuerpo de los posesos puede llenarse de cicatrices, pústulas, heridas o estigmas, que se abren o cierran (-2D6 Aspecto). El poseso no siente dolor, ni pierde bonificador por características altas y no se desmaya por puntos negativos.

★ **Expresión aterradora:** La voz y expresión del poseso es aterradora, reflejo del demonio que lleva dentro. Sus tiradas relacionadas con asustar o intimidar tienen un bonificador de +30 %. Algunas personas especialmente impresionables deberán realizar una tirada de **Templanza** o huir ante el macabro espectáculo. Usa la expresión aterradora a voluntad.

★ **Telequinesis:** Los posesos pueden mover objetos sin tocarlos, de un peso máximo al que pueden manipular manualmente, incluso levitar ellos mismos. La mayoría de Despojos no saben utilizar este poder de forma consciente, manifestándolo cuando se enojan o se sienten amenazados.

★ **Empatía:** Los posesos pueden leer en el rostro de los mortales los pecados que han cometido, así como los detalles de los mismos, si estos no superan una tirada de RR.

★ **Vulnerables a la imaginaria:** Los posesos son especialmente sensibles a los iconos sagrados, sintiendo un intenso odio y dolor en su presencia. Pueden intuir a los clérigos, monjes y aquellos con fe; descubrir iconos sagrados, aun cuando estén ocultos; e identificar el suelo sagrado de forma automática. Cuando son enfrentados a un ritual de exorcismo en toda regla, su IRR puede reducirse en 2D6 por día ininterrumpido que se continúe el ritual, recuperándose la pérdida si se interrumpe (los exorcistas pueden hacer descansos de algunas horas, pero en esos descansos, otros clérigos no pararán de rezar en presencia del poseso, para seguir debilitándolo).

PODERES ESPECIALES (RAPIÑO)

★ **Viento:** Al volar, genera el equivalente al viento de una Cuerda de Cridavents de un nudo. El viento generado no es controlado, solo acompaña a Zraroth en vuelo.

★ **Visión en la oscuridad:** Zraroth ve perfectamente en la oscuridad y se podrán ocultar perfectamente en ella, siempre que cierren sus ojos, ya que su fulgor los delata.

PODERES ESPECIALES AÑADIDOS

★ **Recuerdo Mágico:** Su parte de Sombra le permite aprender fácilmente y memorizar los hechizos de la gente que posee reteniéndolos incluso después de abandonar su cuerpo.

Adaptación para Aquelarre

★ **Abrazo Ígneo:** A Zraroth le gusta usar este poder, adquirido de sus rasgos de naturaleza ígnea, como una habilidad de ataque. Con él puede crear fuego en su interior, elevando la temperatura de su cuerpo.

En primer lugar el demonio debe abrazar e inmovilizar a su víctima mediante la competencia **Pelea**.

Por cada nuevo turno que la víctima siga retenida entre las llamas del abrazo ígneo, la temperatura aumenta y el Pj recibe un daño de $x D_4$ siendo x el número de turnos que lleve inmovilizado.

Son puntos directos consecuencia del fuego que el demonio genera en sus entrañas y por ello se ignora cualquier armadura que lleve puesta el Pj.

La víctima puede intentar liberarse una vez cada turno mediante una tirada de **Fuerza** básica ($x1$) o con la ayuda de algún compañero que ataque al demonio desde el exterior.

Si no es atacado, Zraroth no soltará a su presa hasta que esta supere su límite de puntos negativos y muera, literalmente, reducida a cenizas.



Zraroth usando su poder para incinerar humanos.

Derrotar al demonio Zraroth

Para derrotar al demonio y enviarlo de nuevo al infierno de forma que se ajuste a la película, los Pjs deben expulsarlo del cuerpo de la chica, momento en que el demonio adoptará su propia forma material. Seguidamente podrán expulsar al demonio devolviéndolo al averno.

PRIMERA EXPULSIÓN

La primera expulsión se produce en el patio de la abadía, momento en el que consiguen que el demonio adopte su verdadera apariencia física y corra a refugiarse en el interior del recinto.

Para realizar la expulsión pueden hacerlo mediante la fe con el **Ritual de fe de ordo 3 Exorcismo** (MB 255 - BR 177) o bien mediante la magia. Con ésta tienen dos opciones; el hechizo de vis tertia **Polvos Elementales** (MB 185) o el hechizo de vis quinta **Expulsión** (MB 203 - BR 156).

SEGUNDA EXPULSIÓN

Para devolver al demonio al infierno, durante la batalla final de la biblioteca, los Pjs deberán realizar la segunda expulsión o bien destruir el demonio mediante la fuerza bruta, quitándole todos sus puntos de vida. Cuando llegue a 0 puntos, el demonio será destruido y la chica deberá pasar una tirada de **Suerte** para no morir. Si realizan una segunda expulsión conseguirán salvar la chica sin necesidad de tirada.

Para la segunda expulsión podrán emplear nuevamente, como hemos visto en el apartado anterior, el ritual de fe **Exorcismo** o el hechizo **Expulsión**.

Nota Dj: En versiones anteriores de **Aquelarre** el hechizo **Expulsión** se llamaba **Exorcismo** (Nivel 5).

El libro Clavis Salomonis Regis

El libro es un aliado imprescindible y necesario y así se lo tienes que hacer constar a los jugadores. La **Llave de Salomón** contiene varios hechizos de invocación a seres infernales y celestiales, así como rituales de fe y conjuros contra criaturas irracionales, demonios, maldiciones, entidades malignas o mágicas...

Entre ellos, los tres citados anteriormente, **Exorcismo**, **Expulsión** y **Polvos elementales**. Como hemos visto en el apartado anterior permitirán a los jugadores vencer a Zraroth.

El manual concede un bonificador de +35% en **Conocimiento mágico**, con lo que permite a todos aquellos que tengan

15% en **Cultura** lanzar los hechizos que contiene, y concede otro bonificador de +45% en la tirada de IRR para activarlos. También concede un bonificador de +45% a la RR en los **Rituales de fe** que incluye.



Clavis Solomonis Regis
La Llave de Salomón



La Historia y Creación de Zraroth

A continuación presentamos la historia de como se creó este demonio. Y digo creó porque en sus inicios era simplemente un Despojo. Aunque no sea necesario para la aventura, para entender mejor la siguiente página se recomienda la lectura de los conceptos propuestos a continuación y que encontraréis en *Daemonolatreia*, el suplemento para *Aquelarre* editado por Nosolorol.

- Despojos (DAE 58)
- Rapiños (DAE 104)
- Creación de Rapiños (DAE 206)

SUS INICIOS

En un principio Zraroth era un Despojo (DAE 58) seguidor y amigo cercano de Burdracas, con quien, al no estar al servicio ni tutela de ningún demonio concreto, congeniaba en su obsesión de ir contra la religión, la Iglesia cristiana y sus componentes en particular.

Como el primero, también fue víctima de varios exorcismos. Cuando Burdracas fue confinado en una pila bautismal durante tres siglos, emprendió su propio camino, dedicando todos sus esfuerzos a materializar un cuerpo permanente, deseo de cualquier Despojo.

Pasado un tiempo consiguió poseer a un poderoso demonólogo y después de desahogarse haciendo multitud de fechorías, se obsesionó con incrementar el poder y los conocimientos mágicos del humano al que poseía. Pero a pesar de ello seguía sin hallar ninguna fórmula para su verdadero propósito.

Su dedicación y los numerosos años que poseyó al demonólogo, a quien su ente de despojo alargó la vida muy por encima de lo habitual en humanos lo transformaron en un ser más templado y discreto.

Esas cualidades, sumadas a los conocimientos y hechizos adquiridos de su víctima así como sus poderes y habilidades propias de su naturaleza como Despojo, lo convirtieron en un ser bastante especial y muy por encima, en poder, a la mayoría de los de su especie.

Aprendió el hechizo de vis sexta **Creación de rapiños** (DAE 206), pero no le resultó suficiente, pues él quería un cuerpo permanente y no estar ligado a nadie.

EL PRIMER PACTO, BAALBERITH

Pero la muerte del humano se acercaba inexorablemente y Zraroht, que no quería perder ni sus poderes ni sus habilidades, aun estaba más aterrizado con la idea de perder el cuerpo y volver al infierno en su forma etérea.

Por ello llegó a un pacto con Baalberith, Archivero Mayor y Bibliotecario del Infierno, en el que le pedía disponer de todo el conocimiento del Mago anónimo que creó el primer Rapiño con la esperanza de poder mejorar el hechizo. Baalberith accedió a cambio de una parte de su conocimiento, pero en lugar de darle el saber del mago como habían pactado, le enseñó a invocar a Deblos afirmando que era él quien podía ayudarlo. Como ya había obtenido del despojo todo el conocimiento posible se desentendió de este totalmente.

EL SEGUNDO PACTO, DEBLOS

Deblos, demonio de los secretos, que ya había sido cuidadosamente informado del caso por su superior Baalberith, accedió a su vez a pactar con el Despojo. Una vez invocado, invitó a Zraroht a visitar el Círculo de Cenizas, donde le enseñó los apuntes y las anotaciones personales del mago, que allí tienen guardadas como oro en paño.

A cambio le pidió dos cosas. En primer lugar no podía revelar jamás ni su secreto, ni la existencia de dichos documentos.

Esto se debe a que muchos demonios importantes en la escala infernal temen que si todos los despojos recuperasen una forma física ganarían poder y podría modificarse el orden en la jerarquía infernal. En segundo lugar le impuso la misión de recuperar un tomo concreto de la tierra así como destruir todas sus copias.

Zraroht estaba tan emocionado con la idea de conseguir su propósito que accedió de inmediato, sin preguntar siquiera de qué libro se trataba. Efectivamente, el tomo en cuestión era la *Llave de Salomón*. Deblos lo necesita para satisfacer otro pacto, que acordó con uno de los demonios mayores y que no desvelaremos ya que, no tiene más trascendencia en esta aventura.

Así fue como finalmente, tras esta complicada maniobra a tres bandas, y con los conocimientos adquiridos, Zraroht consiguió completar el nuevo hechizo, que dista levemente del de **Creación de Rapiños** puesto que el mago, nunca logró acabar las pruebas, siendo aniquilado por la sombra y el silfo, consiguiendo al fin su ansiado cuerpo material.

DESTINO INFERNAL

Después de conseguir una forma física material y definida, Zraroht, con el paso del tiempo, se dio cuenta de la envergadura de la tarea impuesta por Deblos. Durante siglos, se ha dedicado a ella combatiendo a los que protegen el manuscrito original o las copias del libro.

Tiene gracia que hasta en el infierno los pactos entre demonios salgan caros, y este es un ejemplo de ello. Ahora que el despojo había conseguido materializarse y dejar de ser un espíritu sin cuerpo resulta que debido a sus tareas contraídas en su pacto demoníaco tiene que seguir una vida parecida a la que llevaba hasta ese momento. Para poder realizar su búsqueda en la tierra posee cuerpos de humanos para pasar desapercibido.

Creación de Ziaroth

Vis 6 - Magia negra-Invocación

★ *Caducidad* : No aplicable.

★ *Duración* : Hasta su muerte. Para ello se debe matar físicamente al demonio en la tierra y privarle del regreso al infierno del mismo modo que se creó, sumergiéndolo en el fondo de una poza de agua corrompida, con sus extremidades atadas a respectivos guijarros. Cuando toda la carne y órganos de su cuerpo se pudra y diluyan por completo recuperar y quemar los huesos en una pira hecha con de madera de haya o roble.

★ *Componentes* : Un humano que no haya sido bautizado ni iniciado en ninguna religión, un demonólogo poseído por el despojo que queremos materializar, una gota de sangre de silfo, una gota de sangre de sombra, una gota de sangre de ondina, una gota de sangre de igneo, athema negro, cuerdas, guijarros, aliento del demonólogo.

★ *Preparación* : En una oscura noche sin luna se inicia la invocación hiriendo al humano de forma ritual con una incisión poco profunda en cada una de sus muñecas para que se desangre lentamente. Tumbado en el suelo boca arriba se le unta le ojo izquierdo con la sangre de sombra, el derecho con la de silfo y a continuación se introduce la gota de sangre de la ondina en la oreja izquierda y la del igneo en la oreja derecha.

El demonólogo recita la letanía final exhalándole su aliento a la boca del humano mientras sumerge su cuerpo atando cada una de sus extremidades a un enorme guijarro que introduciremos en la profundidad de la charca de agua corrompida.

★ *Descripción* : Si el hechizo tiene éxito, en el próximo cambio de luna, el despojo recobrará la consciencia dentro del cadáver en descomposición adquiriendo una forma física permanente. Tras liberarse fácilmente de sus ataduras emergerá como un nuevo ser al exterior.



Aventura adaptada para Aquelarre por

ROL MASTERS