



Impía Renascentía

Una Aventura para

Aquelarre
LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIEVALIS

Por Pablo C. Ganter

Ilustrator: Pablo C. Ganter

Compositor texti : VJ Rolmasters



Kit de maquetación
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

IMPIA RENASCENTIA

Por Pablo C. Ganter

La presente aventura está escrita para un grupo de 3-5 PJ y puede ser jugada en una sesión de 5 horas. No ha sido diseñada pensando en ningún perfil de personaje en específico, aunque sin duda un grupo diverso que combine poderío marcial, social y mágico la tendrán más fácil a la hora de afrontar los peligros que deberán afrontar. Esta es una aventura bastante brutal, con encuentros duros y momentos de cierto terror, así que debería ser jugada con la disposición adecuada y en un espacio adecuado.

Impia renascentia es apta para jugadores novatos que no hayan jugado nunca a Aquelarre y para personajes recién creados. Tiene el potencial de presentar un poco de todo lo que hace especial al juego de rol Demoníaco-Medieval: leyendas, magia, humor negro, leña, hierro y barro. También hay demonios y adoradores de estos, y aunque comienza con una investigación ordinaria al servicio de un barón, pronto los PJ caminarán por la oscuridad que apesta a azufre.

SINOPSIS

Los personajes viajan desde Cazorla hasta la aldea de Peña del Lobo, al este de la plaza, a petición del párroco de iglesia de Santa María. Este, bastante preocupado, les pide que vayan a ver que problemas tiene el cura de la aldea, quien ha escrito ya dos cartas a la abadía pidiendo socorro ya que los sucesos extraños y peligrosos se vienen sucediendo en la iglesia de Peña del Lobo. Movidos por su fe cristiana, su buen ánimo, empatía hacia el prójimo y la nada desdeñable recompensa que el prior les ofrece los PJ viajan durante un día hasta Peña del Lobo. Y es que pese a su cercanía a Cazorla, Peña del Lobo se encuentra no solo en un agreste paisaje de montaña, sino en esa frontera entre moros y cristianos, en una tierra peligrosamente deshabitada y en la que medran toda clase de peligros. A su llegada, con la últimas horas del día, serán asistidos por el cura, un tipo amable pero duro llamado Juan, que les contará lo sucedido estas semanas en el pueblo, narrando como al caer el sol se ha visto toda clase de monstruos rondando por Peña del Lobo que estos a altas horas de la noche intentan entrar en la iglesia, y que algunos vecinos reportan que se han llevado a niños.

Tras la explicación el buen Pedro les indicará que vayan a la casa de unos buenos y fieles vecinos, pasando los PJ una noche tranquila. No así el cura, que verá como en un descuido los monstruos se cueñan en el templo para asesinarle y de paso profanar el lugar. El día siguiente los PJ deberían investigar Peña del Lobo buscando a los causantes, descubriendo que estos llevan meses y no semanas provocando desmanes, y que según testimonios (o rastros) moran en una vieja torre musulmana ya abandonada que se desmorona en un cercano cerro. Es posible que incluso lleguen a descubrir que esos monstruos son tales, sino vecinos que han dado la espalda a Dios para abrazar un nuevo y oscuro señor. Una vez en el cerro se toparán con una extraña y alargada cueva, que a ratos parece natural y a ratos haber sido esculpida por mano humana (o casi) donde afrontarán a la amenaza. De su suerte, ingenio y talentos depende no ya el éxito de su misión, sino su propia supervivencia puesto que ahí abajo no están enteramente en el mundo Racional.



ADVERTENCIA

Esta aventura tiene en su trama elementos pesados clásicos del cine de terror de los años 80's del siglo XX, que es la sensación que el autor intenta transmitir. Bueno, de ese cine y de videojuegos como Dark Souls, Fear & Hunger o Darkwood. Eso incluye canibalismo, mutilación, tortura, horror corporal y sacrificios humanos. Es posible que esos elementos puedan generar malestar a ti, o peor, a alguno de los integrantes de tu mesa de juego. Así que sé responsable si vas a dirigir Impia renascentia, asegúrate de que todo el mundo está conforme y cómodo con ello.



LA VERDAD

En esta historia hay humanos y demonios, todos ellos interconectados por un lugar maldito y un hombre que vendió su alma años atrás. El lugar es, como no, la cueva que hay debajo de la torre, un emplazamiento que existe desde antes del Diluvio y su maldad no pudo ser limpiada por las aguas, pues fuerte era la influencia del Árbol de la Muerte que conocen los cabalistas en aquel malvado lugar de hambre y miedo, de poder y muerte. La parte más exterior aparenta ser un lugar normal, siniestro pero sin trazas de nada sobrenatural, pero cuando uno va avanzando poco a poco lo abominable se hace presente hasta llegar a ser poco menos que una antesala del Infierno en la Tierra. Al final de la cueva, hay una enorme cámara donde las paredes sangran y el suelo brilla con una luz rojiza muy desagradable. Todo el lugar zumba, pero quien escuche bien descubrirá que ese zumbido es solo el amortiguado y lejano pesar de millones de almas condenadas al Infierno. Todo eso hace que la magia oscura sea más poderosa y peor ¡fácil de dominar! en ese lugar. Estuvo oculta durante milenios, hasta que los paganos de antaño la encontraron, antes de enloquecer y perecer. Los últimos que visitaron aquel enclave fueron un grupo de cabalistas, que salieron huyendo no sin antes dejar una serie de advertencias y provocar un derrumbe que bloquease la entrada. En los pocos documentos que escribieron sobre su experiencia le pusieron de nombre Shoresht Qlipot (1). Tiempo después los musulmanes construyeron una torre encima de la cueva, pero abandonaron el lugar a los pocos años, movidos por pesadillas y miedos irracionales.

Y el hombre es Joaquim de Casserres, un segundón catalán de rico abolengo (ahora ya viejo pues ha visto pasar 50 veranos) que se exilió lejos de su tierra de origen debido a la persecución ya que fue descubierto por las autoridades practicando la peor clase de hechicería. Joaquim huyó al sur, pero la autoridad y la Fraternitas Vera Lucis le pisaban los talones, y solo cuando llegó a la Tierra de Nadie que hay entre el moro y el cristiano pudo respirar en paz. Sabiendo que su alma estaba condenada empezó a trabajar para hacerse con un puesto en el Infierno como un demonio de cierto status. O eso le ha hecho creer su oscuro patrón, Agaliareph. Esto le ha llevado 20 años y solo ahora está cerca de su objetivo, pues ha querido la mano del Demonio de la Magia Negra que encuentre el acceso a Shoresht Qlipot. Joaquim no solo se ha instalado en la zona bajo el aspecto de un pobre eremita, sino que ha sabido reunir a una docena de vecinos de Peña del Lobo para conformar su aquelarre y alimentar su inminente descenso a los Infernos. Pero la demonicidad incipiente y los actos atroces cometidos han erosionado la cordura de sus seguidores, los cuales han empezado a disfrutar demasiado de su papel como demonios y agentes del Anticristo, lo que les ha llevado a secuestrar ya no solo a viajeros, mendigos y pastores solitarios, sino a depredar a sus propios semejantes. Esto es lo que sucederá cuando los PJ lleguen al pueblo.

Si no detienen a los miembros del Aquelarre estos terminarán por masacrar a muchos inocentes, y si Joaquim no es confrontado logrará acceder a su ansiada demonicidad dejando a su aquelarre sin el poco control que los retiene. Queda todo en manos de los personajes.

(1) Según mi diccionario de hebreo "Shoresht Qlipot" viene a significar "Raíz de las Cáscaras". Diccionario en mano, "Shoresht" significa "raíz" y "Qlipot" se refiere a las fuerzas impuras o negativas en la Cábala que ocultan la luz divina, es decir, lo maligno e infernal.

EL CURA PREOCUPADO

Es la primavera del año 1349, gobierna Castilla Alfonso XI que se está preparando para retomar Gibraltar y la Peste Negra devastó Europa. Poco importan todas estas cuestiones en lo relativo a esta aventura. Si es importante tener en cuenta que sobre las tierras del Adelantamiento de Cazorla cae una suave lluvia, que no cala pero si empapa. No hace frío, pero tampoco calor, y de tanto en tanto sopla un viento gélido. Cazorla en estos tiempos es una población próspera debido a su naturaleza como enclave fronterizo que debe defender la linde con el reino de Granada. A Cazorla llegan caballeros, pardos, mercenarios, mercaderes y aventureros (que bien es sabido que en la Tierra de Nadie puede haber lucro para quien combina suerte, fuerza y cabeza) por lo que los PJ no deberían tener problemas para encajar. Los PJ se encuentran en Cazorla por motivos que solo a ellos atañen. Tal vez estén de visita a un familiar, quizás su última desventura les llevó al enclave fronterizo o solo quieren abastecerse antes de dirigirse a la Frontera o marchar hacia zonas más pobladas al Sur o al Norte. Déjales que gasten sus dineros en lo que vean necesario, en un momento dado explícales que la lluvia está arreciando y que deben buscar refugio, así que llegado el momento lee o parafrasea el siguiente texto:

“No ha dejado de llover, de modo que seguís cobijados bajo unos arcos. Es entonces cuando veis por la calle a un cura completamente empapado y cubierto por una pesada capa, negra como la brea debido al agua, que se dirige hacia vosotros con paso decidido. Es un tipo de aspecto suave, blando, que os llama con una voz quejumbrosa mientras se instala junto a vosotros en los arcos.

- Saludos hermanos, soy el padre Rufo, párroco de nuestra iglesia de Santa María y me han dicho que son ustedes personas de medios y mañas que pueden ayudar a un amigo... a cambio de un pago.”

Si los personajes aceptan charlar con el religioso la lluvia cesará al poco, casi como si el buen Dios quisiera mandarles una señal. O tal vez tan solo una casualidad, de esas hay muchas en este mundo. El padre Rufo invitará a los PJ a tomar algo en una cercana taberna donde además estarán a salvo de la lluvia, bueno a tomar algo y a comer caliente, que buena falta le hace al religioso. Y una vez sentados, bebidos, calentados y comidos les hablará con voz baja de la propuesta que les trae, pidiendo a los PJ que se lo tomen con la seriedad necesaria pues un amigo suyo es quien le pide auxilio. Eso si, Rufo no dejará de darle al vino, que es bueno para calmar su ánimo dado los graves hechos que relatará a los PJ.

Este es el relato de Rufo. Lee o parafrasea el siguiente texto:

“Tengo un buen amigo, otro siervo de la Santa Madre Iglesia, que vive en la cercana aldea de Peña del Lobo, a una jornada de Cazorla. Un sitio pequeño, miserable y apartado de las montañas, que existe en el borde del mundo cristiano y la tierra sin rey ni ley que nos separa del reino de los moros, pero poblado por buenas y esforzadas gentes. Pedro, mi amigo, lleva seis años ahí arriba y ha visto de todo: saqueos, cabalgadas, ataques de bandidos... Pero nada como lo que me ha contado en sus dos últimas cartas, que tienen menos de dos semanas entre si. Parece ser que desde finales de invierno hay criaturas sin Dios que aparecen por las noches para tratar de profanar la iglesia, y que le atormentan. Dice que hay vecinos asustados, incluso desaparecidos. Afirma que el Infierno parece haber abierto sus puertas en Peña del Lobo. Mi amigo... mi amigo es una persona cabal, un hombre pio y si ha escrito algo así es que algo, algo grave, sucede. Les ruego que viajen hasta el pueblo y ayuden a poner no solo a Pedro a salvo, sino a toda la aldea. Pero sé que en estos tiempos nadie hace nada de buena voluntad, les pagaré bien.”

Rufo ofrece al grupo una nada desdeñable cantidad, 200 doblas, pero sobretodo la buena voluntad y agradecimiento de la Madre Iglesia, algo nada desdeñable si tenemos en cuenta que el Adelantamiento de Cazorla pertenece al Arzobispado de Toledo. Si los PJ tienen algún problema con la autoridad, alguna deuda o

necesitan un favor tal vez Rufo pueda ayudarles acudiendo a las autoridades adecuadas. Si los PJ tienen ganas de regatear, y sin duda tendrán ganas de regatear, solo tendrán que superar una prueba de **Comerciar** de dificultad Normal (+0%) para subir el pago a 250 doblas (300 en caso de crítico).

Si los personajes aceptan Pedro podrá compartir con ellos la siguiente información:

- ❖ Peña del Lobo es una aldea que no tendrá ni un siglo. Antiguamente había una pequeña guarnición nazarí, pero para cuando aquellas tierras pasaron a manos cristianas hacía años que los moros las habían abandonado.
- ❖ Peña del Lobo no está lejos, pero el camino es malo y es preciso ascender bastante para llegar. Si salen nada más concluir el trato deberían llegar para la noche, les insta a que se den prisa. Pedro les indicará que camino seguir.
- ❖ La aldea vive de la ganadería y de la tierra, no crecen mal las vides allá arriba. Es un sitio humilde, donde vive gente pobre pero esforzada.
- ❖ En la aldea aparte de Pedro hay un eremita que vive en unas viejas ruinas moras. Se dedica a la oración en solitario, un tipo raro, pero si hay algo que abunda en la frontera son personas extrañas.
- ❖ Pedro es un tipo cabal. Duro. No ha sido monje toda su vida, antes de tomar los hábitos fue un hombre de armas y él mismo pidió ir a la frontera para defender "sea como sea" al rebaño de Cristo.
- ❖ Asistan a la iglesia de la aldea nada más lleguen, y digan a Pedro que van de parte de Rufo. Les recibirá con mucha premura.
- ❖ No hay alojamientos en la aldea, ni posadas ni nada, pero seguramente Pedro les pueda encontrar acomodo y algo de cenar.

Una vez los personajes dejen Cazorla el sacerdote les acompañará hasta la salida del núcleo urbano. El viaje hasta Peña del Lobo será tranquilo. Incómodo, si, pero sin percance alguno.

LA LLEGADA Y EL RELATO DE PEDRO

Vtal y como les dijo Rufo los PJ llegarán a Peña del Lobo, con los pies fríos y mojados debido a los charcos que hay en el camino. Estarán cansados y hambrientos. Lee o parafrasea el siguiente texto:

"Habéis seguido la senda que discurre entre bosques, peñas y barrancos hasta llegar a una aldea pequeña que oléis antes de ver. Al llegar flanqueáis unos discretos campos de cultivo que los campesinos al desaparecer la luz del día abandonan para ir a sus humildes moradas. Campesinos que detienen sus quehaceres un instante para miraros de forma hosca, llevando algunos su mano al cinto en el que cuelga un cuchillo como si os quisieran advertir que en la frontera los labradores tienen dientes. El camino prosigue hasta llegar al corazón de la aldea, una iglesia y un pozo, donde se divide en dos, como la lengua de una serpiente. Por un lado la senda se dirige hacia el sur, hacia el territorio nazarí, y por el otro sigue avanzando, sigue subiendo, hasta un cerro cuya cima está dominada por una torre en ruinas. En la puerta de la iglesia un sacerdote calvo y barbado grande como un oso habla con unos niños, a los que indica que se vayan a casa. Luego, entra en la iglesia. Os dais cuenta de pronto de que la luz del Sol ya no os calienta y que la oscuridad se os echa encima, como un pesado manto."

Los personajes han llegado a Peña del Lobo ¡bienvenidos! La aldea tiene poco que ofrecer, los vecinos son desconfiados, y si los PJ se quedan como pasmarotes ahí se van a poner enfermos, así que más les vale irse a hablar con Pedro, quien les recibirá una vez salga a relucir el nombre de su querido amigo Rufo. El aliviado sacerdote pedirá a los PJ que pasen, sin importar su sexo o religión (ayuda es ayuda venga de quien venga) y de forma un tanto tosca pero acogedora les ofrecerá algo de caldo caliente que estaba preparando en sus dependencias. Superar una prueba de **Descubrir** dificultad Fácil (+25%) permitirá ver la maza que el cura lleva bien a mano en su cinto. Si se le pregunta por ella dirá que es para defenderse.

El interior de la iglesia es austero. Es un edificio sólido pero poco ornamentado, con estrechas ventanas muy altas y un sencillo altar que es tan solo una piedra toscamente tallada sobre la que hay dos cirios. Hay unos pocos bancos, bastante vastos, para que se reúna la comunidad de creyentes. Un crucifijo de madera tallado por un vecino ya fallecido domina el altar. Todo es sencillo, espartano.

Pedro es igualmente un tipo sencillo, un hombre de fe que en su juventud vivió de su espada y mató con ella tanto a cristianos como a musulmanes porque no tenía más Dios que el oro y la plata hasta que se puso malo, tan malo que pensaba que iba a quedarse en el sitio. Solo sobrevivió gracias a los cuidados de unas monjas y sus muchos rezos por su alma pecadora, hecho que le llevó a dedicarse a Dios y a los fieles de la frontera, a los que ha dedicado todos los años de su nueva vida. Contará esta historia si los personajes se interesan por él, como forma de animar el ambiente mientras les sirve el caldo caliente, pero una vez que todos los PJ tengan un cuenco expondrá lo que ha estado sucediendo.

✦ Hace meses, durante el invierno, empezaron a verse cosas raras por el pueblo. Ruidos, pequeñas trastadas, robos menores. Pronto fue a mayores. Cosas extrañas rondando por la aldea al amparo de la oscuridad, gritos por la noche, ganado que desaparecía y días después era encontrado... eviscerado, mutilado.

✦ Él mismo empezó a vivir aquellos fenómenos extraños. Las criaturas, unos seres que ladran y blasfeman con voces guturales, trataron de entrar en su iglesia. Noche tras noche, pero esta es una iglesia de frontera y la puerta es lo bastante robusta como para aguantar un pequeño asedio.

✦ Una casa de la aldea, una situada a las afueras, ardió hace 3 semanas. No hubo supervivientes. O a menos, no se encontraron los cuerpos.

✦ Hay viajeros, los pocos que pasan por la Peña del Lobo, que hablan de extraños rondando en las sombras que rodean el camino. Dicen que hacen ruidos extraños, que ríen de forma espeluznante.


✦ Hace unas semanas desapareció un niño. Hace cinco días una nena. Gregorio y Flora se llaman, dos criaturas de Dios.

Para cuando acabe de explicar todo será ya bastante tarde. El cansado sacerdote aún tiene ganas de hablar con los personajes, pero antes de responder a cualquier duda que tengan saldrá de la iglesia para dirigirse a la casa de una tal Paloma la Coja para pedirle que aloje a los PJ. En la iglesia no tiene sitio para que duerman en condiciones y Paloma tiene espacio de sobra. Pedro estará un poco nervioso y tendrá reparos en salir al exterior solo, como sabrá un PJ que supere una prueba de **Empatía** a dificultad Normal (+0%), y aceptará gustoso que alguien le acompañe. Mientras camina hacia la casa de la Coja, Pedro, un poco avergonzado, admitirá sentir temor de los monstruos y miedo por su vida, pues han sido muy insistentes en sus intentos de violentar la iglesia. Al salir pedirá a los PJ que bloqueen la puerta con una tranca, y les dirá que llamará tres veces muy fuerte cuando vuelva. Y la verdad es que el pueblo bajo la luz de la Luna es bastante siniestro, pues no hay ni un alma, por lo que el ruido de la madera que cruje, del viento que se mueve entre las casas y el ocasional ulular se amplifica. Una vez en la casa de Roi (un edificio sencillo y robusto carente de ventanas justo al sur de la iglesia) hablará con la tal Paloma, quien le dirá a Pedro que sin problema acomodará a los PJ. Paloma le dará al PJ que vaya con Pedro la señal que deberán hacer en la puerta para avisar a la Coja de que están ahí, ya saben *"por los demonios que rondan por la noche"*.

Si hay PJ en la iglesia lee o parafrasea el siguiente texto:

"La iglesia está silenciosa. Solo la luz de las velas la ilumina, mientras que sus gruesos muros os aíslan del exterior. De pronto alguien golpea la puerta con fuerza, como si intentase tirarla abajo. Y otra vez, y otra vez. A la tercera se empiezan a oír risas, risas espantosas, risas llenas de locura y casi animales que se mezclan con gruñidos y aullidos. Golpean una cuarta vez, con fuerza, y luego desaparecen, cortándose de forma abrupta. El silencio es lo único que les sigue."

Si los PJ retiran la tranca, que es muy pesada, para abrir la puerta verán que afuera no hay nada. Encontrarán en la madera de la puerta inscripciones hechas con algo afilado si superan una prueba de **Descubrir** a dificultad Difícil (-25%), las cuales representan a un macho cabrío muy toscamente tallado. Cualquiera que supere una prueba de **Artesanía** a dificultad Fácil (+25%) sabrá que fueron hechas hace tiempo. Si se señalan las marcas a Pedro se llevará las manos a la cabeza, no las había visto. En el suelo que rodea a la iglesia hay manchas de sangre y pisadas de pies descalzos, pero también de manos, que pueden ser descubiertas superando una prueba de **Descubrir** a dificultad Normal (+0%). Se puede determinar que hay una alrededor de media docena de seres superando una prueba de **Rastreo** a dificultad Normal (+0%).



Una vez vuelvan a la Iglesia cruzando la silenciosa aldea, Pedro responderá a sus preguntas:

¿Que sabe de la aldea?

Peña del Lobo es una aldea relativamente joven. Los campesinos son dueños de la tierra y duras gentes de frontera, muy capaces de defenderse a si mismos. El pozo lo construyeron los moros tiempo atrás, y no hay nada de valor en la región, como minas, pero el camino conduce a Huescar y cuando hay paz con los moros los comerciantes pasan camino de Cazorla.

¿Hay algo raro en la historia de la aldea?

¿Aparte de todo lo vivido estos últimos tiempos? Nada. Es un sitio muy normal.

¿Alguna leyenda?

Ah, si. Eso si. Se cuenta que antaño hubo un grupo de judíos que vinieron buscando la madera de un árbol que milagrosamente sobrevivió al Diluvio, y que por su atrevimiento acabaron muertos, sepultados bajo tierra. Pedro cree que en tiempos de los moros había una comunidad judía viviendo en la zona y no debieron acabar bien.

¿Por qué cree que son demonios?

¿Que otra puede ser? Seres de fuego, de muerte y que raptan niños, que tratan de violentar un templo.

¿Que sabe del incendio?

Un asunto horrible. Tuvo lugar en una casa situada en el límite este de la aldea. Aquella noche los demonios estaban muy agitados, hubo muchos gritos en la oscuridad. En fin En aquella vivienda vivían nueve personas, y nadie sobrevivió. Eran buenas personas, fieles cristianos y todos en la aldea los apreciaban. Lo peor es que sus cuerpos no aparecieron, Pedro quiere creer que el fuego fue tan intenso que los redujo a cenizas, la otra alternativa (que los monstruos los arrastrasen a algún sitio espantoso) le aterroriza.

¿Y si son los moros?

¿Los asaltantes? Podrían ser, pero no se han llevado lo poco de valor que hay en la aldea, ni siquiera tomaron esclavos. Tampoco han dejado rastros de caballos. Son monstruos, créanme.

¿Que gente ha desaparecido?

Dos niños, Flora y Gregorio. Criaturas inocentes, niños obedientes y listos como el hambre.

¿Que sabe de la torre?

Es vieja, anterior al pueblo. Le han dicho los vecinos que la construyeron los musulmanes en tiempos de algún Fernando, pero cuando la región fue conquistada hacía tiempo que fue abandonada. La gente lo tiene como un sitio de malfario.

¿Que sabe del ermitaño?

Un tipo extraño pero inofensivo. Debe ser catalán, baja muy de vez en cuando al pueblo de lo alto de las montañas y algunos vecinos le suelen dar comida, ropa y pieles para que sobreviva. Ha hablado un poco con él, pero nunca sobre nada trascendente. Por lo que sabe, suele recorrer una serie de cuevas que hay por la zona y es difícil de localizar.

Llegado el momento les indicará (en caso de que lo le acompañasen) donde está la casa de Paloma y les pedirá que descansen bien. Pero poco van a descansar esta noche.

El fuego de la primera noche

Los personajes son recibidos por Paloma, quien con una sonrisa cansada les invita a pasar al interior de su morada. La vivienda es demasiado grande para una sola persona, y si se le preguntan a la Coja esta se tocará la pierna que tiene mala, y les dirá que fue cosa de los nazaries, que se llevaron bien lejos a su esposo, hermanos, sobrinos e hijos en una de sus aceifas hace ya un año. Peña del Lobo es un sitio pobre, aislado y de difícil acceso, y Paloma se lamenta por el sino de los suyos y su mala suerte. La campesina, que no sabe gran cosa de los demonios aparte de lo prudente que es no tomarse la noche a la ligera, pues que *"esos malditos rondan en las sombras como lobos al acecho"*. Les instalará en un pequeño cuarto con un cómodo jergón y les dirá que si quieren algo, estará durmiendo justo al lado.

Avanzada la noche los PJ se despertarán debido a los gritos y el olor a humo, así como por una muy preocupada Paloma que les pedirá que se levanten pues una de las casas de la aldea está en llamas. Si los PJ acuden a lugar del incendio verán que la casa que está ardiendo es una situada en el camino que lleva a Huescar. Cuando los PJ se acerquen a la zona, lee o parafrasea el siguiente texto.

"Os cuesta ver entre el humo y las cenizas la casa que las llamas están consumiendo. Los gritos de los vecinos se oyen a duras penas entre el crepitar del fuego, el tronar de las vigas que se desmoronan y los alaridos de quienes no han podido huir por sus vidas, o los de los heridos que son atendidos en el suelo por sus vecinos. Los gritos de los desgraciados atrapados cesan a poco, ahogados por el humo y las cenizas, consumidos como palitos arrojados a una hoguera."

Casi toda la gente de Peña del Lobo está ayudando, incluyendo los autores del fuego (los cuales saben disimular el frenesí demoníaco que los consumen como la activa preocupación de unos buenos vecinos que luchan contra el fuego) pero si habrá una ausencia: Pedro. El incendio ha sido toda una distracción para sacar a la gente de sus casas y alejarlas de la Iglesia para así poder ir a por el cura.

Los PJ pueden realizar varias acciones en el lugar del incendio:

❖ Ayudar a mover cubos de agua. Es posible apagar el fuego en menos de una hora si al menos 2 PJ se unen a las labores de extinción.

❖ Tratar de estabilizar a los vecinos de Peña del Lobo heridos en el incendio. Estos son tres que tienen -1, -3- y -4 PV. El tercero de los supervivientes vio a los "demonios envueltos en llamas" cuando estos empezaron a incendiar la casa, eran seis pero tres de ellos se fueron hacia el pozo, como podrá contar si se le pregunta quien vio algo. El resto estaba dormido cuando pasó todo y a duras penas pudieron escapar.

❖ Buscar rastros superando pruebas de **Rastrear** a dificultad Normal (+0%) permite identificar en los alrededores de la casa pisadas de tres personas distintas, pisadas que no conducen a ningún sitio (ya que los cultistas pirómanos se escondieron entre los vecinos que acudieron a ayudar).

❖ Intentar ver si hay algo raro entre las docenas de lugareños que se han congregado a echar una mano. Para ello el PJ deberá superar una confrontación de tiradas entre la competencia Fingir ser normal de los cultistas (un 70%) y la competencia de **Empatía** del PJ. Un éxito permite identificar a un grupo de tres vecinos que parecen estar disfrutando del fuego (estos son el matrimonio conformado por Segismundo el Pelirrojo y Urraca, así como un niño llamado Julián).

❖ Si se confronta a los cultistas (aludiendo a su extraño estado de ánimo) se harán los locos, y si el PJ insiste tratarán de poner a sus vecinos en contra de ellos.

❖ Si una vez apagado el fuego se comprueban las ruinas humeantes se podrá descubrir que alguien ha tallado un macho cabrío si se supera una prueba de **Descubrir** a dificultad Normal (+0%).

El fuego al final se habrá llevado la vida de siete personas, incluyendo tres niños. A las que se pueden sumar las defunciones de los malheridos si los PJ no los estabilizan.

Sea como sea, en algún momento algún vecino pedirá que alguien vaya a buscar a Pedro. No faltará el que comente con extrañeza que el cura siempre es el primero en aparecer cuando hay problemas. Si los PJ no van no pasa nada, porque uno de los mozos del pueblo llegará aterrado a buscarles al grito de...

¡Pedro ya no está!

Y efectivamente, el cura ha sido raptado por el culto dirigido por Joaquim de Casseres quien tiene la intención de sacrificarlo en el rito final que consumará su demonicidad. Los PJ no lo saben pero tienen un día para salvar a Pedro, y a la niña Flora, evitando también que el aquelarre de Joaquim, ahora sin su amo, se torne contra sus vecinos.

Cuando los personajes se acerquen a la iglesia de Peña del Lobo verán que las puertas del templo han sido derribadas con fuerza. Ha habido mucha violencia aplicada en la operación, como constatará cualquier personaje con una mínima experiencia militar. Una vez que los PJ entren en el interior lee o parafrasea el siguiente texto:

“Un aire fétido, a sangre y carne pútrida, os golpea las fosas nasales como si fuera una coz de mula. El interior de la iglesia es frío, gélido y solo el sonido de vuestras pisadas anima el silente templo. Los bancos están en el suelo, derribados como ganado herido, al igual que el altar. En el suelo podéis ver una maza, justo al lado de los cirios rotos. El crucifijo que dominaba la iglesia ha sido reducido a pedazos y en el espacio que ocupaba hasta hace bien poco ahora hay una horrible pintada, la cual ha sido hecha con una substancia de un color rojo oscuro que ha sido utilizada en abundancia, tanta abundancia que ha ido goteando hasta formar un charco junto a la pared. La pintada representa la cabeza una cabra de largos cuernos, uno mucho más largo que el otro, cuyos ojos vacíos parecen miraros directamente al alma.”



El templo ha sido profanado usando la sangre que mana de las paredes del Shoresh Qlipot, y se considera la Guarida de un Demonio Mayor (IRR de 300) a efectos del ritual de Tertius Ordo Purificación. Los cultistas se han esmerado en dañar el templo aprovechando que los vecinos de Peña del Lobo estaban distraídos con el incendio mortal, movidos no por las órdenes de su amo Joaquim sino por el delirio que les ha llevado a creerse demonios.

Los personajes pueden investigar la iglesia para buscar pistas. A continuación se presentan una serie de cursos de actuación:

✦ Una prueba de **Conocimiento Mágico** a dificultad Normal (+0%) permite identificar la pintada como una tosca representación del Macho Cabrío, quien ocasiones puede ser el demonio Belzebuth, aunque es bien cierto que a Agaliareth (o Flauro) también se le suele representar como un macho cabrío dotado de tres cuernos.

✦ Una prueba de **Descubrir** a dificultad Normal (+0%) permite darse cuenta de que la pintada ha sido realizada usando las manos, pues hay marcas de huellas de dedos en la pared.

✦ La sangre es oscura y espesa, está caliente. Siempre está caliente. Cualquiera que se de cuenta de este hecho deberá realizar una tirada de **IRR** con un penalizador de -25% ganando 1D10+2 IRR si se falla. Si se prueba la sangre el PJ tendrá visiones del infierno, de los condenados siendo torturados de la forma más cruel y atroz por demonios carcajeantes. Adicionalmente deberá superar una tirada de Temple como un penalizador de -30% o tornarse en un loco peligroso durante 1d6 horas, un loco que atacará a todo ser no tenga una puntuación de Irracionalidad superior a 100 o que no haya bebido esa misma sangre maldita.

✦ La maza en el suelo ha sido utilizada recientemente. Cualquier personaje que la inspeccione verá que tiene restos de pelo y sangre, abolladuras en la superficie que muestran un uso reciente y la fuerza de los impactos (Pedro se defendió con uñas y dientes, pero fue superado). Alguien sufrió una fea herida a manos del cura.

✦ Es posible seguir los rastros dejados por los atacantes superando una prueba de **Rastrear** a dificultad Difícil (-25%), la mitad de los cuales conducen hacia la plaza del pueblo donde se mezclan con las pisadas de los campesinos que se dirigen o vuelven del incendio, y la otra mitad se dirigirá hacia el Noreste de la aldea, en el límite del mismo, donde el rastro morirá. Pero puede ser reducida a Normal (+0%) si los personajes inspeccionaron antes la maza y

además de ser superada la prueba permitirá saber que uno de los sujetos rastreados tiene una fea cojera (fruto de un tremendo golpe propinado por Pedro).

En este momento es posible que los PJ decidan abandonar la iglesia y Peña del Lobo, ya que Pedro no está. Si lo hacen al cabo de dos días la aldea será pasada a cuchillo por los seguidores de Joaquim, ahora convertido en un demonio, antes de desbandarse por la Frontera. Los personajes sabrán del triste sino de las gentes de Peña del Lobo unas semanas después. Sino, lo mejor que pueden hacer es irse a dormir.

Importante: Si algún PJ confrontó a los cultistas en el incendio estos querrán acabar con ellos y es posible que intenten colarse en casa de Paloma para darles muerte. Si los PJ consiguen sobrevivir e imponerse a ellos podrán obtener información mediante pruebas de **Tormento**.

Esto es lo que saben:

✦ Son siervos de un poderoso hechicero llamado Joaquim.

✦ El maestro está a punto de concluir su transformación en un poderoso demonio.

✦ Ellos ya no son hijos de Adán, sino demonios encarnados.

✦ El cura y la niña son los corderos que han de ser sacrificados durante el gran renacer del amo.

✦ ¿Cuándo? Pasada la medianoche.

✦ Joaquim vive en un sagrado lugar bajo la torre.

Si los PJ dejan a los cultistas con vida estos tratarán de hacerse las víctimas, pidiendo a gritos ayuda a sus vecinos. Acusarán a los PJ de ser los responsables de todo y reclamarán a las gentes de Peña del Lobo que los liberen de esos locos.

Este curso de acción puede cambiar drásticamente el desarrollo de la aventura.

INVESTIGANDO EL PUEBLO

Los PJ ahora tienen la opción de explorar Peña del Lobo buscando indicios que les lleven hasta la localización de Pedro. No es necesario que lleves un control estricto del tiempo, pero si tener presente que a medianoche los seis cultistas abandonarán el pueblo para irse a la torre, empezando a media noche la misa negra y concluyendo en tres horas con el sacrificio de Pedro y Flora. Los PJ no tienen modo de saberlo de buenas a primeras pero es algo que tu, como DJ, no deberías de olvidar.

Por lo demás, como Peña del Lobo es una aldea pequeña supón que en menos de un cuarto de hora los PJ pueden llegar a cualquier lugar del pueblo con tres salvedades que pasamos a enumerar ahora:

- ✦ La torre: el ascenso hasta la torre toma 45 minutos por el camino.
- ✦ La casa abandonada: llegar hasta ella lleva 25 minutos.
- ✦ Las viejas piedras: llegar a ese lugar precisa de media hora.

Las buenas gentes de Peña del Lobo

Los vecinos de la aldea son buena gente, pero la vida en la frontera es dura y ellos han decidido ser más duros aún por lo que aunque agradecen la ayuda de los foráneos no están para bromas ni faltas de respeto. Seis adultos ofrecerán su ayuda a los PJ en la medida de lo posible, incluyendo el ataque a la torre en caso de que les ofrezcan argumentos y pruebas que sostengan la petición.

Pero hay seis vecinos que son cultistas pertenecientes al aquelarre de Joaquín. Estos vecinos seguirán disimulo a los PJ, esto se traduce en una confrontación de tiradas entre la competencia **Fingir ser normal** de los cultistas (un 70%) y la competencia de **Empatía** de los

PJ, y harán lo que sea para evitar que descubran la verdad sobre lo que está sucediendo en el pueblo, incluyendo emboscarles cuando estén en el bosque (si fueron o van de las viejas piedras), si están rondando por la casa abandonada o si se dirigen a la torre. Si los PJ intentan obtener información de ellos mentirán o tratarán de conducirlos a una emboscada en la casa abandonada.

Si los PJ buscan en las viviendas donde moran los cultistas, con pruebas de **Descubrir** a dificultad Normal (+0%) encontrarán material incendiario.

Los cultistas además se hacen, en la nalga derecha una herida que al cicatrizar recuerda a la cabeza de un carnero.

Los siguientes vecinos son miembros del aquelarre de Joaquín:

- ✦ El matrimonio compuesto por Segismundo el Pelirrojo y Urraca. Muy queridos en la aldea por su buena disposición a ayudar a todo el mundo. Viven al sur de la aldea.
- ✦ Margarita, la esposa del herrero de la aldea, y su hijo Julián. Su marido no tiene ni idea de lo que se cuece en su casa.
- ✦ Lázaro, un anciano gruñón que trabaja el campo y con poca disposición a ayudar a los demás. Vive con su familia en una de las casas al oeste de la aldea.
- ✦ Petra, una moza muy hermosa (la más hermosa de hecho) de la aldea que vive al sur de Peña del Lobo.

Por lo demás, en Peña del Lobo viven treinta y cuatro vecinos totalmente normales. Diez son niños, veinte son adultos en edad de trabajar y cuatro son ancianos que ayudan en lo que pueden.

PEÑA DEL LOBO



Aquí tienes un mapa de Peña del Lobo que puede ayudarte a dirigir esta aventura. Las localizaciones de interés están marcadas con un número romano. Cuando los PJ se acerquen a cada zona, lee o parafrasea el texto correspondiente.



- I. Centro de la aldea
- II. La casa del herrero
- III. La casa quemada
- IV. Las casas del sur
- V. La casa abandonada

- VI. Las casas del oeste
- VII. El camino a la vieja torre
- VIII. La torre
- IX. Las viejas piedras

I. Centro de la aldea

"Una iglesia sencilla y de reciente construcción, pequeña pero resistente y más que suficiente para satisfacer las necesidades de los vecinos de Peña del Lobo. Impresionan sus gruesos muros y la recia puerta que custodia el interior. Frente a ella está el pozo, del que cada poco un vecino aparece para recoger algo de agua. Al norte de la Iglesia hay dos casas humildes pero bien construidas y otra al este, lo que conforma una suerte de plaza en la que las gentes del lugar charlan cuando sus labores diarias les dejan un respiro."

En la plaza del pueblo los PJ pueden tratar de hablar con los vecinos que van y vienen para obtener nuevas o viejas relativas a la aldea. Cada hora cada PJ tiene derecho a una tirada de las competencias **Elocuencia** o **Mando** para sacar información (o Dios no lo quiera **Tormento**), porque de ser así los vecinos de la aldea se organizarán en contra de ellos). La información que puede obtener es la siguiente:

✦ **Sobre la aldea:** Peña del Lobo se construyó sobre un despoblado de los moros, en los que debió de haber una comunidad de judíos porque de tanto en tanto se encuentran restos de artesanías hebreas. Pero esa gente se fue hace mucho, y nadie queda que les recuerde. Ellos llegaron hace unas décadas, y aunque esta tierra es dura lo cierto es que las vides crecen bien por aquí y el comercio no falta, pues los de Huescar pasan por aquí camino de las grandes ciudades.

✦ **Sobre Pedro:** El cura es un tipo duro y no se anda con historias. Ayuda siempre que puede, y siempre puede, y más de una vez ha salido a defender a los vecinos de bandidos, moros o cristianos díscolos. La gente le tiene aprecio, y él parece sentir lo mismo por los vecinos. Es muy protector con los críos y más de uno se ha llevado una fea reprimenda por no tratar bien a sus hijos.

✦ **Sobre Flora y Gregorio:** Dos buenos niños, obedientes y espabilados, hijos de esforzados labriegos. Gregorio es hijo de Honesto y Orosia, los cuales están desconsolados puesto

que era su primogénito. Flora es la hija de Alvar y Dorotea, es más pequeña que Gregorio y es algo rarita pues le gusta pasar su tiempo libre en las viejas piedras.

✦ **Sobre los incendios:** Una cosa horrible, ya van dos en muy poco tiempo. En el primero murieron nueve personas, una familia entera de la que solo quedó cenizas, pues ni huesos calcinados quedaron para ser enterrados en cristiana sepultura ¡así de fuerte fue el fuego! Hay vecinos que aún van ahí a rendir memoria a los muertos. Y el segundo... pues ya ven, ustedes lo vieron. Una cosa espantosa. Todo es obra de los demonios.

✦ **Sobre los demonios:** Los han debido de invocar los brujos moros para castigarnos por osar vivir en la frontera de su reino sin más protección que la que nos dan nuestros brazos. Son seres horribles, que caminan como hombres que ladran como perros. Gustan de provocar incendios.

✦ **Sobre las piedras viejas:** Un lugar extraño que hay en el bosque, seguramente construidas por los moros hace mucho. A la niña Flora le gustaba ir, y de hecho la capturaron ahí los demonios.

✦ **Sobre la torre:** Piedras viejas que se desmoronan. Tan solo vive ahí el ermitaño. Mal sitio para vivir, pero supongo que Dios nuestro Señor le protege.

✦ **Sobre el ermitaño:** Un catalán algo místico y buen cristiano que vive en la torre desde hace 20 años. Sabe mucho de Dios y sus planes pero que baja poco a la aldea y vive de lo que consigue en los montes o lo que los vecinos le llevan. Hay que cuidar a la gente así, da mala suerte hacer lo contrario ¿saben? Su nombre es Joaquim, debe ser aragonés o algo así.

Además en una de las casas de la plaza los PJ pueden pagar para comer.

Los heridos en el incendio están tendidos en el interior de la iglesia, y les atienden dos mujeres, una de ellas Paloma.

II. La casa del herrero

"Junto al camino hay una herrería en la que un delgado artesano golpea con su martillo unos aperos de labranza que precisan de cuidados. El ruido es incesante y fuerte, pero el herrero no parece estar demasiado cansado. De tanto en tanto le visita algún vecino a pedirle consejo."

Fransec de Montserrat, el herrero de Peña del Lobo es junto a Pedro una de las personas más respetadas de la aldea. La gente valora sus consejos y siempre está dispuesto a echar una mano. Fransec es dentro de lo posible una buena persona, un buen padre y un devoto cristiano pero no sabe que en su casa se esconden dos de los cultistas que forman parte del Aquelarre. Esto es lo que sabe Fransec:

✦ **Los demonios:** Quiere creer que no hay tales demonios, pues eso podría significar que la aldea está maldita por Dios debido a algún pecado terrible. Quiere creer que son solo bandidos, pero ¿que bandidos queman sin saquear nada, secuestran niños y se dedican a atormentar a los pueblos?

✦ **Flora:** Una niña muy dulce, pero algo imprudente. Le gusta ir a las piedras que hay al este, un lugar en el que se han visto seres que no son de Dios desde los primeros tiempos de la Peña del Lobo.

✦ **Gregorio:** Un niño, casi un hombrecito, el orgullo de sus padre Honesto y Orosia. La familia vive al oeste de la aldea, en el camino que lleva a la torre.

✦ **El cura:** Pedro fue soldado antes de ser un hombre de Dios y se nota. Estos años ha solido acudir a los pedidos de auxilio de los vecinos, pero con todo el asunto de los...demonios ha estado más asustadizo. Temeroso como un niño. Mal asunto.

✦ **La torre:** Viejas piedras donde vive un ermitaño. Igual es menester ir a pedirle consejo ahora que nos hemos quedado sin Pedro.

Si los PJ le piden ayuda para reunir a los vecinos para ir a por los cultistas lo mejor que pueden hacer es hablar con Fransec, que puede ser fácilmente convencido para ello una vez le demuestren que hay adoradores del maligno en la torre y que estos tienen a los niños así como a Pedro. Tristemente si los PJ le piden ayuda y le dejan solo tanto su mujer como su hijo lo asesinarán, para luego acusarles de ser unos asesinos.

III. La casa quemada

"La vivienda que ardió durante la noche aún humea. Los restos calcinados, la piedra y la madera ennegrecida están silentes, pero casi podéis seguir oyendo el crepitar y los gritos."

Si los PJ inspeccionan las ruinas calcinadas los personajes podrán descubrir que alguien ha tallado un macho cabrío si se supera una prueba de **Descubrir** a dificultad Normal (+0%).

Si se busca el origen del incendio y superan una prueba de **Rastrear** o **Degustar** (Olfato) a dificultad Normal (+0%) los PJ descubrirán que fue provocado en dos sitios (el tejado y la puerta principal). En esos lugares hay un olor muy penetrante y acre que puede ser identificado como pez quemada superando una prueba de **Conocimiento Vegetal** a dificultad Fácil (+25%).

IV. Las casas del sur

"Al sur de la aldea, junto al camino que dirige a Huescar hay dos casas rodeadas por viñedos y campos de cultivo. Una tercera situada más al este está en ruinas y la vegetación la recubre."

Los vecinos que viven aquí están trabajando de forma fatigosa, pues durmieron más bien poco la pasada noche debido al fuego. Pueden dar a los PJ la misma información que se contempla en la **I- El centro de la aldea**, pero con dos añadidos:

✦ **La noche del fuego:** Esa noche hubo mucho tumulto nocturno. Pero no fueron los demonios, sino vecinos que estaban de jarana. Se les mandó callar y estos obedecieron. Pero sorprende que nadie viera nada.

✦ **El olor a pez quemada:** Durante los primeros instantes del fuego toda la zona olía, pero no a azufre infernal sino a resina ardiente.

¿Y la casa en ruinas? Nada de demonios. Fueron los moros, la misma noche que raptaron a los familiares de Paloma. Si los PJ se acercan a inspeccionar las ruinas verán que en su interior la basura se ha acumulado. Una prueba de **Descubrir** a dificultad Normal (+0%) permite encontrar un garabato infantil que representa a seres humanos bailando entorno a una figura oscura más grande, sobre ellos hay una tosca torre. Una prueba de **Conocimiento Mágico** a dificultad Normal (+0%) sirve para identificar la escena un aquelarre.

La cultista Petra puede tratar de engañar a los PJ para conducirles a una emboscada, contando que la noche pasada vio como el fuego venía del noreste, de los restos de la casa abandonada, portado por horribles demonios. Petra miente bastante bien, pero si los PJ le pillan saldrá corriendo hacia el pueblo, gritando a los cuatro vientos que están intentando forzarla.

V. La casa abandonada

"Una vivienda en ruinas, que ha sido pasto de las llamas. Lo rodea un paisaje natural de enorme belleza."

Los nueve miembros de la familia que aquí vivían son cultistas seguidores de Joaquim. Por ello fingieron su muerte para poder vivir y servir de forma permanente en la torre. Iniciaron el fuego en el interior de su casa, algo extraño, tal y como sabrá cualquier PJ que supere una prueba de **Descubrir** a dificultad Difícil (-25%).

Las vigas de la casa aún permiten ver las tallas que los cultistas hicieron en su día. Representan

a un macho cabrío y un ser con una cabeza situada sobre cuatro pies. Este ser puede ser reconocido como un Bafomet superando una prueba de **Conocimiento Mágico** a dificultad Normal (+0%).

Los cultistas suelen arrastrar a sus presas desde los caminos hasta la torre por esta zona, y es posible encontrar un rastro claro de una docena larga de persona arrastrando fardos u prisioneros superando una prueba de **Rastrear** a dificultad Normal (+0%). Si se sigue el rastro este conducirá hasta la torre.

Los cultistas tratarán de acabar con los PJ en este sitio, que consideran muy favorecido por sus señores demoníacos. Si los PJ están dentro de las ruinas buscarán acabar con la salida, y si se ven superados buscarán provocar un derumbe sobre ellos con unas pruebas de **Característica Fuerza X3** para ello. Los PJ deben superar una prueba de **Esquivar** a dificultad Normal (+0%) para intentar librarse de los daños, o perder 1d8 PV.

VI. Las casas del oeste

"Junto al camino que lleva a los cerros dominados por la ruinoso torre hay dos granjas en las que trabajan los labriegos. Hay un fuerte hedor a bestias y heces."

Los vecinos de la zona tienen poco que contar. Pero si se le pregunta por el ermitaño de la torre dirán que no le ven demasiado a menudo, pero que con cierta asiduidad hay vecinos que suben a llevarle de comer. Y que algunas noches los jóvenes (o eso suponen) del pueblo suben al cerro a hacer el café lejos de las miradas de los adultos.

El viejo Lázaro, un carcamal desagradable, dirá a los PJ que él si tiene algo que contar, pero que solo lo hará si comparten con él una bebida, pues ya no tiene amigos y sus familiares no le aguantan. Lázaro les contará una historia horrible sobre los demonios que arrasaron la casa abandonada, y como estos emergieron de la tierra para castigar a los malos cristianos.

La bebida que servirá a los PJ es un aguardiente casero más fuerte de lo normal que ha mezclado con un Bebedizo de Sueños (página 167 del manual de juego de Aquelarre tercera edición), que será detectable por el sabor de la valeriana, la amapola y la manzanilla si los personajes superaron una prueba de **Degustar** a dificultad Normal (+0%). Una prueba de **Descubrir** a dificultad Normal (+0%) permite darse cuenta de que Lázaro no está bebiendo. Si algún PJ se queda roque Lázaro se echará a reír, diciendo que los jóvenes de hoy en día no saben beber y les dirá a los demás que se vayan tranquilos, que él le cuida y ya se lo mandarán cuando despierte, aunque en realidad lo esconderá en la cuadra y hará que sus compañeros lo suban a la torre una vez caiga la noche. Los PJ capturados acabarán en **XI-La celda** presos con Pedro.

Si los PJ confrontan al viejo este saldrá corriendo y gritando que le están intentando robar.

VII. El camino a la vieja torre

“Una senda de tierra conduce por una cuesta muy fuerte a lo alto del cerro. La vegetación es espesa y abundante en los márgenes de la senda.”

Este es el camino hacia la torre. Hay un rastro muy reciente de casi una docena de personas que sube y baja por ese camino que un PJ que supere una prueba de Rastrear a dificultad Difícil (-25%) podrá detectar. Los cultistas que intenten matar a los PJ pueden emboscarlos en este camino, utilizando la vegetación a su favor.

VIII. La torre

“Una vieja torre cuadrangular derruida y en buena medida tomada por la vegetación. Alguien ha aprovechado lo poco que queda de la estructura para construir un sencillo refugio en el interior.”

En este lugar es donde, supuestamente, vive Joaquim. Lo cierto es que el brujo pasa más bien poco tiempo dentro y ha dejado un homúnculo de forma humana cubierto de la cabeza a los pies con una pesada túnica de monje vigilando.

Si los PJ buscan rastros verán sin necesidad de prueba alguna que hay una pequeña multitud se que se ha metido dentro del refugio del eremita. Una vez entren en ese emplazamiento lee o parafrasea el siguiente texto:

“Un ermitaño vestido como un fraile se encuentra encapuchado y de rodillas sobre una extensa piel de cabra, rezando ante un sencillo crucifijo. Totalmente en silencio.”

El falso Joaquim no hace nada, no responde ni habla, solo finge rezar de rodillas delante del crucifijo. Si los PJ insisten en hablar con él o se ponen a rebuscar por la torre atacará. Los personajes pueden darse cuenta de que hay algo raro en el ermitaño superando una prueba de **Empatía** a dificultad Fácil (+25%).

La entrada al Shoresh Qlipot está oculta bajo la piel de cabra.

XI. Las viejas piedras

“Un conjunto de piedras que forman una suerte de mesa de enorme tamaño. La vegetación crece con fuerza por esta zona. Sobre las piedras alguien ha dejado colgando pequeñas ofrendas florales y un cuenco con algo que parece vino.”

Este conjunto megalítico es más viejo que el cristianismo y lleva en estas tierras muchísimo tiempo. Es el hogar de un grupo de duendes de buen corazón que se han hechos amigos de la pequeña Flora. Los PJ pueden darse cuenta de su presencia superando una prueba de **Descubrir** a dificultad Normal (+0%) o reconociendo las flores y el vino como una ofrenda para los duendes con una prueba de **Conocimiento Mágico** a dificultad Normal (+0%).

Los duendes desconfían de los adultos y de los cristianos, pero si los PJ declaran estar buscando a Flora se mostrarán dispuestos a compartir su saber con ellos.

❖ Hay un lugar maldito muy viejo y muy malvado bajo la torre.

❖ Un grupo de judíos exploró aquel lugar hace mucho mucho tiempo y luego lo sellaron.

❖ Otros humanos, con los que los seguidores del crucificado parecen estar todo el día a tortas y que no beben vino, construyeron la torre sobre ese lugar malvado. Pero se volvieron locos y la abandonaron.

❖ Hace tiempo, era joven el más viejo de ellos (recordemos que los duendes viven 30 años) un humano entró ahí y se instaló.

❖ Hay otros humanos ahora. Están locos, son violentos. Queman casas. Matan viajeros. Comen carne de otros humanos.

❖ ¿Han secuestrado ellos a Flora? Hay que salvarla. La niña es buena y pura de corazón.

❖ Ahí abajo también otros seres, gnomos, que son crueles y viciosos.

Un duende especialmente valiente llamado Genaro el Bravo podría querer unirse a los PJ si estos se lo piden.



SHORESH QLIPOT

Los personajes al final han llegado al lugar en el que Joaquim de Casserres lleva años trabajando en su renacimiento impuro como demonio, asistido por un Aquelarre de vecinos del que ha perdido todo el control.

El Shoresht Qlipot es un lugar maldito, maléfico e inmundto en el que no se aplican todas las reglas del mundo de los mortales, o al menos no en todos los sitios, y que está muy cerca del Infierno. A continuación se detallarán todas las cuestiones que han de ser tomadas en cuenta a la hora de dirigir el tramo final de esta maléfica aventura.

❖ **Cultistas:** Joaquim tiene a su servicio a un total de quince cultistas, todos ellos vecinos del pueblo. Nueve de ellos viven permanentemente en el Shoresht Qlipot aunque salen cada tres noches para cazar, alimentándose de la carne de los viajeros, pastores y vagabundos a los que depredan en los caminos así como el ocasional animal de granja que roban. Los otros seis miembros del culto son vecinos que aún viven entre la gente de Peña del Lobo y solo acuden al Shoresht Qlipot cuando es noche cerrada (a las diez de la noche).

❖ **Misas negras de medianoche:** Joaquim reúne a sus seguidores a medianoche usando una campana que se escucha por todo el Shoresht Qlipot. Los cultistas dejarán lo que estén haciendo, salvo luchar, para acudir a la ceremonia. Aunque usualmente la misa negra dura unas dos horas, en la noche del sacrificio que convertirá a Joaquim en un demonio se prolongará una hora más, al final de la cual el brujo desollará a Pedro y Flora.

❖ **Zonas oscuras:** La oscuridad es total en las zonas que aparecen como I, II, III, IV, V y VI en el mapa. Los PJ necesitarán llevar con ellos una fuente de luz para poder ver algo.

❖ **Zonas luminosas:** El suelo brilla con una luz rojiza muy desagradable en las zonas que aparecen como VII, VIII, IX, X, XI, XII y XIII en el mapa. Es una luz que surge del suelo pero que deja esas localizaciones en penumbra.

❖ **Magia oscura:** El Shoresht Qlipot es un lugar en el que las peores formas de magia se ven reforzadas pues su naturaleza a medio camino entre el mundo de los humanos y el mundo infernal parece nutrir las peores formas de hechicería. Por ello siempre que se vaya a lanzar un hechizo de Magia negra o Magia Infernal dentro del Shoresht Qlipot la Irracionalidad del hechicero se multiplicará por dos (cambio que también afectará a los PC del lanzador).

❖ **El zumbido:** En las zonas más cercanas al Infierno, marcadas en rojo en el mapa, hay un persistente y desagradable sonido, similar a un zumbido pero que en realidad son los lejanos alaridos de los Condenados. Todas las pruebas dependientes del sentido del oído, como la Competencia Escuchar, sufrirán un penalizador de -20% a la tirada.

❖ **Sangre en las paredes y el suelo:** En las zonas que aparecen como VII, VIII, IX, X, XI, XII y XIII en el mapa del suelo y las paredes mana sangre. Una sangre roja, desagradable y pegajosa que se filtra de los Infiernos. Esa sangre puede servir para sustituir la que muchos hechizos necesitan (a discrección del Director de Juego). Cualquiera que beba esa sangre sin tratar tendrá visiones horribles del Infierno y deberá superar una tirada de Temple como un penalizador de -30% o tornarse en un loco peligroso durante 1D6 horas, un loco que atacará a todo ser no tenga una puntuación de Irracionalidad superior a 100 o que no haya bebido esa misma sangre maldita. Derramar esta sangre encima de cualquier suelo sagrado lo desacraliza y profana como si fuera la Guarida de un Demonio Mayor (IRR de 300) a efectos del ritual de Tertius Ordo Purificación.

❖ **Eventos extraños:** En todo el Shoresh Qlipot se suceden eventos extraños y perturbadores debido a su naturaleza fronteriza. En algunos lugares la temperatura puede bajar o subir de golpe, surgir sombras que suplican por su salvación desde el infierno antes de desaparecer, o tal vez los PJ oigan los gritos desesperados de alguien de su pasado que les llama desde el Infierno. Estos encuentros pueden ser susceptibles de provocar chequeos de Irracionalidad.

LOCALIZACIONES

A continuación tienes un mapa que representa el interior del Shoresh Qlipot. Cada estancia tiene un número romano asignado con su descripción, así como un texto descriptivo que puedes leer o parafrasear.

I. La entrada

“Descendéis por la trampilla hasta unas escaleras esculpidas en la roca de la montaña, las cuales parecen penetrar profundamente. Vuestras antorchas iluminan unas paredes que tienen un aspecto extraño, casi orgánico. En algunas partes se intuyen formas de escritura cinceladas. El aire de la cueva es fétido, húmedo y tiene un desagradable aroma a hierro que se os queda pegado en el paladar y de vez en cuando os llega algo parecido a una risa, un llanto, un alarido de terror o todo a la vez.”

Las escaleras conducen de forma abrupta a las entrañas del Shoresh Qlipot. Bajarlas no es difícil pero sí bastante fatigoso. En el suelo hay manchas de sangre bastante reciente, y uno de los zapatos de Pedro, que puede ser descubierto superando una prueba de **Descubrir** a dificultad Fácil (+25%).

Hace muchos años el grupo de cabalistas que cerró el acceso dejó advertencias en hebreo, bueno advertencias y avisos sobre el lugar. Los personajes que quieran leerlas necesitan pasar una prueba de **Idioma (Hebreo)** a dificultad Difícil (-25%). Las escrituras dicen lo siguiente:

❖ Os advertimos, no sigáis adelante. Estáis dejando atrás el reino que florece y se nutre del Árbol de la Vida.

❖ En estas vastas oscuridades, el Infinito ocultó la frontera entre todo lo bueno y los reinos malvados. Fronteras frágiles que pueden ser atravesadas.

❖ Os encontráis en el Shoresh Qlipot, donde la maldad y la oscuridad alimentan a los malvados como el pecho de una nodriza nutre a su hijo.

❖ No bebáis del líquido impuro del sacrificio de los condenados.

❖ Retornad al exterior. Sellamos este lugar con gran aflicción; honrad el sacrificio.

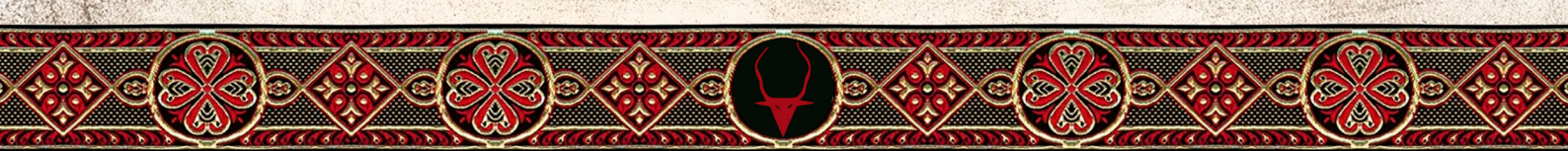
No hay nada más de interés.

II. La cámara de entrada

“Una pequeña cámara se encuentra a los pies de las escaleras, conduciendo por túneles cortos y anchos a otras estancias subterráneas. Encima de una mesa se acumulan ropas y zapatos. Las paredes están ligeramente húmedas.”

En esta estancia los cultistas dejan su ropa y calzado. Si se inspecciona los PJ descubrirán que hay nueve prendas bastante ajadas y sucias, y (en caso de que los seis cultistas del pueblo estén en Shoresh Qlipot) otras seis más limpias. Superar una prueba de **Descubrir** a dificultad Normal (+0%) permite encontrar en seis de esas prendas rastros de ceniza y hollín, bastante recientes. Todas estas ropas son propias de campesinos, y es probable incluso que reconozcan la prenda de alguno de los vecinos que participaron en la extinción del incendio (o al menos que estuvieron presentes) si superan una prueba de **Memoria** a dificultad Difícil (-25%).

A partir de la medianoche es posible encontrar en esta cámara a los seis miembros del culto que aún viven en la aldea, cambiándose de ropa mientras charlan excitadamente de lo sucedido en la aldea estos días y de las ganas que tienen de sacrificar al “cerdo de Cristo” en honor del “maestro Joaquim”. Si los PJ son detectados cinco de los cultistas agarrarán sus mazas para atacarlos con una enorme sonrisa



Shresh
QLIPOT



en sus labios mientras que el sexto, el niño Julián, saldrá corriendo hacia la localización **VI-El matadero** para buscar ayuda de los cultistas que suelen rondar por ahí. Estos re-fuerzos llegarán en 1D8 asaltos. Los cultistas que se queden tratarán de dejar a los PJ fuera de juego con la maniobra Aturdir para convertirlos en presas fáciles de los carniceros.

Si los PJ derrotan a los cultistas y desean interrogarlos serán necesarias pruebas de **Tormento** para hacerles hablar. Esto es lo que pueden decir a los PJ:

- ✦ Son siervos de un poderoso hechicero llamado Joaquim.
- ✦ El maestro está a punto de concluir su transformación en un poderoso demonio.
- ✦ Ellos ya no son hijos de Adán, sino demonios encarnados.
- ✦ El cura y la niña son los corderos que han de ser sacrificados durante el gran renacer del amo.
- ✦ La carne para el sacrificio está a salvo en la celda.
- ✦ Hay seres bendecidos que rondan por este sagrado lugar.

Si los PJ no se aseguran de inmovilizar de forma temporal (o permanente, ya saben ustedes) a los cultistas estos tratarán de escapar.

Si los cultistas carniceros de VI-El matadero no han sido alertados es posible oír los aullidos de dolor del desgraciado al que están fileteando desde esta sala.

III. El almacén

“Una pila de objetos se acumula sin orden ni concierto en esta estancia. Ropa, herramientas, barriles, cajas y armas como dagas. Todo esta desordenado, sucio y revuelto. Hay un fuerte olor a resina en el almacén.”

En este lugar el culto acumula todo lo que rapiñan durante sus incursiones y que no sea comida. No hay nada de orden en este almacén improvisado, todo se tira encima de un montón y si surge la necesidad alguno de los cultistas rebusca a ver si hay algo útil. Y los PJ pueden hacer lo mismo.

Rebuscar en el montón precisa de 10 minutos y superar una prueba de **Descubrir** cuya dificultad variará de lo que estén buscando. Una herramienta común (un martillo) o una prenda (como un par de zuecos o unas calzas sucias) tendría una dificultad Fácil (+25%) mientras que un arma de campesino precisaría superar una dificultad Normal (+0%). Si los PJ son codiciosos y quieren algo especialmente caro como un arma de noble, una ballesta o una armadura la dificultad ascenderá a Difícil (-25%) o Muy Difícil (-50%). Un crítico en la prueba reduce el tiempo de búsqueda a la mitad (de 10 a 5 minutos).

Hay un barril lleno de pez.

¿Y si sacan una pifia? La pila de material se derrumbará encima del PJ y este perderá 1D4 PV.

IV. El matadero

“En toscas mesas de madera y sobre losas de piedra empapadas en sangre se exhiben carcacas, piernas y vísceras humanas junto a toscos instrumentos de cocinero. La sangre brilla a la luz de las antorchas, mientras que el hedor proveniente de cuerpos abiertos en descomposición es agitado por el aleteo de una legión de moscas que se dan un festín.”

Como hemos mencionado, los cultistas son devoradores de carne humana y es aquí donde arrastran a sus prisioneros para degollarlos, y luego (con mucha fuerza y poca maña) procesan los cadáveres para su consumo. Siempre y cuando no estén adorando a su señor tres cultistas armados con pesados cuchillos (bracamantes a efectos de reglas) se encuentran aquí. De ser así lee o parafrasea el siguiente texto:

“Tres enormes y gordos tipejos vestidos con harapos y que esconden sus rostros dentro de capuchas mal cosidas cortan con duros golpes a un pobre desgraciado que debió de dejar de gritar hace horas pero que aún sobrevive. Se ríen a carcajadas mientras su víctima grita y suplica ya no por su vida, sino por el fin de su tormento. Podéis ver incluso como uno se mete lo que parece ser unos dedos en su boca, dedos que mastica de forma desagradable y sonora.”

Los carniceros lucharán hasta el final y morirán entre risas pues están convencidos de que en realidad son demonios encarnados. No tienen intención de dejar que los PJ se escapen, puesto que son carne fresca para el aquelarre y siempre están dispuestos a trinchar a alguien, por lo que perseguirán de forma incansable a los PJ que huyan.

Si los PJ se imponen a ellos podrán oír como el desgraciado de la mesa está mutilado y desangrándose de mala manera. Es un pastor nazarí llamado Yusuf que fue capturado dos días atrás y ha estado en la celda hasta hace unas horas. Suplica en un castellano bastante decente, o en andalusí si reconoce a algún paisano entre los PJ, que le den muerte. Al pobre Yusuf le faltan las dos piernas y los dedos su mano izquierda, además de tener una hemorragia. Si los PJ no le ponen fin a su dolor, morirá al cabo de 1d2 horas entre terribles sufrimientos.

Si algún PJ inspecciona los restos humanos que los carniceros han troceado en la mesa verá entre estos la cabeza de un niño. Es el pequeño Gregorio, hace tres días que le dieron muerte.

V. El vertedero

“Vuestras antorchas iluminan un pestilente lugar en el que las osamentas humanas y animales se mezclan con basura, detritos y heces.

El suelo es pegajoso.”

En esta cámara los cultistas hacen sus necesidades, tiran la basura y los restos de sus carnicerías. No hay nada de interés pero, y esto es algo que los PJ pueden descubrir de la peor de las maneras si no se andan con cuidado. Durmiendo bajo esa capa de mugre, sangre,

huesos, carne masticada, basura y heces hay un bafomet durmiendo. Si los PJ pasan mucho rato en el vertedero, rebuscan en él o hacen ruido el demonio se despertará y empezará a seguirles para ejecutar una emboscada cuando más dañina pueda ser su intervención.

VI. El descenso

“Una cuesta de piedra pulida conduce a profundidades aún más siniestras. En los laterales hay unas pocas estatuas situadas en nichos, que presentan grandes cabezas humanas. Una luz rojiza parece emanar del final del descenso.”

Los PJ se están adentrando en las profundidades del Shoresh Qliplot, y las cosas se van a poner realmente horribles a partir de ahora. Las estatuas (tres en total) no son tal cosa, sino un grupo de bafometos que custodian el acceso al nivel inferior, antes eran cuatro pero uno de ellos se fue al vertedero a dormir entre la mugre. Fingirán ser objetos inertes, atacando o bien cuando los PJ estén desprevenidos o bien cuando se acerquen a estudiarlos. Si este último supuesto sucede lee o parafrasea el siguiente texto:

“La estatua representa a una fea cabezota desproporcionadamente grande con enormes ojos y una boca de la que sobresalen unos afilados dientes. No es un busto, pues la cabeza está apoyada directamente sobre cuatro pies orientados en direcciones opuestas.

Y tampoco es una estatua, pues de pronto abre sus ojos y su enorme boca, dejándote ver tres filas de dientes afilados como navajas al mismo tiempo que usa sus pies para impulsarse hacia ti.”

Los bafomets lucharán con saña, pues son fieles guardianes, hasta ser destruidos.

VII. La antesala sangrienta

“Una cámara sumida en una ligera tiniebla debido a una luz rojiza que es emitida por el suelo, luz que os deja en una desagradable penumbra. Tanto el suelo como las paredes de este horrible lugar están empapados en una sangre de un rojo oscuro que parece emanar de la roca misma. A un lado de la estancia una piedra divide un pasillo en dos, mientras que otro camino parece estar bloqueado por unas piedras.”

Desde aquí los PJ pueden llegar a la sección **VIII-La sala de los fieles** y si quieren abrirse paso por el camino bloqueado tan solo deberán superar una tirada de característica Fuerza X2. Si se pifia en la tirada la piedra caerá al suelo con gran estruendo, alertando a los cultistas que aguardan en **VIII-La sala de los fieles**.

Los cabalistas escribieron en las rocas una suerte de Círculo de Protección utilizando el Shem Hameforash, es decir, el nombre de Dios compuesto por 72 letras. Según la cábala, tiene un poder inmenso para combatir fuerzas demoníacas. De ese modo contuvieron a los peligrosos gnomos que viven en ese túnel.

VIII. La sala de los fieles

“Una cámara que huele a sangre y sudor. En el suelo hay jergones hechos polvo, y las paredes tienen toscas cruces invertidas y cabezas de cabra esculpidas. Un pasillo conduce a las profundidades, mientras que otro corredor lleva a una tosca puerta de madera.”

En esta estancia suelen pasar las horas muertas los cultistas que viven de forma permanente en el Shoresh Qlipot, incluyendo los carniceros. Si no están adorando a su señor en **XIII-El santuario oscuro** hay siempre tres cultistas aquí, vigilando y charlando sobre sus próximas atrocidades. En caso de que los PJ vayan a encontrarse con un grupo de cultistas, añade este texto al anterior texto ambiental:

“Cuatro seres vestidos con harapos y que ocultan sus rostros bajo capuchas que dejan ver sus barbillas ensangrentadas se encuentran de cuclillas alrededor de un plato de estaño en el que podéis ver vísceras y una mano humana. Charlan sobre la ascensión de su amo, sobre lo deliciosa que es la carne de los mortales y se ríen de forma descontrolada. Beben en cuencos de barro la sangre que mana de las paredes. Os dais cuenta que son seres humanos.”

Los cultistas están a lo suyo, pero si los PJ no son cuidadosos se levantarán del suelo entre risotadas maníacas mientras empuñan sus mazas, y con ellas tratarán de dejar a los PJ fuera de juego con la maniobra Aturdir para arrastrarlos como piezas de sacrificio.

En el momento en que uno de los cultistas caiga al suelo pedirán a gritos ayuda, llegando en 1d3 asaltos los guardias de la **IX-La cámara de experimentación**.

Los cultistas tienen pocas cosas de valor. Lo más destacable son sus flautas hechas con tibias y los tambores cuyas pieles son pellejos humanos tensados.

La puerta que lleva a **IX-La cámara de experimentación** está abierta.

IX. La cámara de experimentación

“La puerta de madera ocultaba una cámara que parece salida de una pesadilla. Las paredes sanguinolentas están recubiertas de pellejos humanos estirados, como los cueros sobre un escudo o un tambor, y en ellos alguien ha escrito. En una losa un ser humano sin piel es pasto de las moscas, y en otra descansan los huesos de una cosa enorme, de una bestia cuya forma recuerda demasiado a la de un ser humano pero su cráneo es de una suerte de reptil con cuernos. En una masa hay algo que parece un grimorio, rodeado de cráneos humanos.”

Este lugar es el laboratorio en el que Joaquim realiza sus experimentos y estudios. Los últimos años los ha pasado obsesionado con su ascensión como demonio, pero es un tipo de naturaleza curiosa y ha proseguido con algunos de sus estudios incluso ahora que (supuestamente) está cerca de poder alcanzar la demonicidad. El endriago de la mesa fue asesinado meses atrás para que el demonólogo pueda comprender su naturaleza, y las mantecas, músculos y vísceras del ser han sido empleadas en la creación de un poderoso homúnculo que utiliza como guardián del santuario oscuro.

El grimorio que descansa encima de la mesa es un regalo (envenenado) de Agaliarethph, escrito de su puño infernal y letra escarlata. Explica no solo como llegar al Shoresh Qlipot, sino todo el largo y terrible proceso que debe el demonólogo superar para poder convertirse en un demonio. El libro está escrito en latín, y es francamente tedioso porque básicamente consiste en describir una rutina de atrocidades,

en describir una rutina de atrocidades, sacrificios humanos, blasfemias y actos de autodegradación explícitamente descritos que permitirán a quien cumpla con ella convertirse en un demonio si culmina el proceso sacrificando a un inocente y a un hombre de Dios de una forma especialmente desagradable. No es un grimorio muy largo ni complicado de leer. Pero si se lee con cuidado la descripción del demonio se puede descubrir que en realidad describe a un lutín, como sabrá cualquier personaje que supere una prueba de **Conocimiento Mágico** a dificultad Difícil (-25%). ¿Cómo es posible que Joaquim no se haya dando cuenta de este hecho? Bueno, está muy movido por su ambición y necesita creer que el conjuro da lo que él cree que ofrece.

Las pieles humanas que cuelgan de las paredes tienen notas de importancia que Joaquim gusta de tener siempre visibles. Están escritas en latín y hacen referencia a los hechos que ya ha hecho. Es una lista bastante larga, horrible y tediosa de leer.

Dos cultistas suelen hacer de guardias en este lugar, ejerciendo a la vez labores de control de los prisioneros de la celda contigua. Solo abandonan su labor para acudir al Santuario oscuro para las misas negras.

En caso de que los PJ vayan a encontrarse con un grupo de cultistas, añade este texto al anterior texto ambiental:

“De pie junto a una puerta hay situada al fondo hay un hombre y una mujer de pie, vigilando la sala. Visten harapos y ocultan sus rostros usando feas capuchas toscamente cosidas. Al veros gritan blasfemias y describen los actos horribles que van a realizar con vuestros cuerpos inertes.”

Los cultistas combatirán con sus mazas, y con ellas tratarán de dejar a los PJ fuera de juego con la maniobra Aturdir para arrastrarlos a la celda. Ni dan ni esperan cuartel, pues en su locura creen que son en realidad demonios y que custodian a las almas que han de ser ofrecidas al Demonio.

X. El camino bloqueado

“Una puerta de madera con remaches de hierro de sólida construcción y que cuenta con una cerradura.”

Si los PJ quieren entrar en la celda deberán superar una tirada de **Forzar Mecanismos** a dificultad Normal (+0%), o superar una tirada de **Fuerza X3**. Otra opción es usar la llave, pero la tiene Joaquim.

Si los personajes golpean la puerta oirán como Pedro maldice a los cultistas y les reclama que liberen a la niña.

XI. La celda

“La celda huele a orines y miedo, a sangre y hierro de grilletes oxidados. La sangre de los prisioneros se mezcla con la que mana de las paredes, aunque el único prisionero que hay ahora mismo es un cansado Pedro que os sonríe esperanzado al veros. -Mis oraciones han sido escuchadas- su rostro se torna sombrío de pronto- pero esos malditos tienen a Flora, la van a sacrificar.”

Pedro está atado de manos y pies con viejos grilletes a la pared de la celda. La llave la tiene Joaquim, que se la da a uno de sus cultistas cuando es tiempo de sacar algún prisionero de la celda. Es posible romper los grilletes superando una prueba de **Fuerza X2**, o abrirlos con una prueba de **Forzar Mecanismos** a dificultad Difícil (-25%). El cura está cansado, pero puede asistir a los PJ con una maza si se la dan. Está más que dispuesto a dar su vida para salvar a la niña.

XII. El camino de los Gnomos

“Un túnel sangriento y angosto de aspecto orgánico, como si fuera un intestino o una vena. La penumbra os permite ver que el suelo es una fuerte pendiente por la que la sangre se desliza como si fuera una hedionda fuente carmesí. Hay cosas moviéndose por el túnel, como si fueran sabuesos.”

Este túnel permite llegar a la localización XIII- **El santuario oscuro** sin excesivas dificultades,

siempre y cuando sean capaces de defenestrar a los dos gnomos que viven en esa zona. Son seres especialmente malvados, crueles y ladinos que han enloquecido debido a la sangre y que fueron contenidos por los cabalistas tiempo atrás. Los gnomos de sangre odian a todo lo que no sea uno de ellos (es decir, al resto de la creación) y perseguirán con ira homicida a todo intruso que vean. Lo bueno es que los PJ pueden aprovechar su furia indiscriminada para lanzar a estos pequeños asesinos a los cultistas.

En el suelo del túnel hay otros cuatro gnomos de sangre pero están muertos. Los dos supervivientes les pusieron fin en una cañita lucha hace ya unas décadas.

Al final del túnel está el santuario oscuro. Los gnomos no pueden entrar porque le tienen, por alguna razón, un miedo espantoso.

XIII. El santuario oscuro

“Un enorme santuario dedicado a una fuerza malvada, intensa y antigua. La sangre que mana de las paredes lo hace con fuerza, casi como si fueran fuentes de líquido vital, y la luz del suelo es muy intensa. El zumbido que hay en toda la cueva es mucho más fuerte, podéis oír sin problemas los gritos desesperados de aquellos que penan en los Infiernos. En el extremo contrario de la sala en la que estáis podéis ver a una niña vestida con harapos dentro de una jaula, que llora desconsoladamente junto a un anciano que parece deleitarse presentando ante la asustada niña toda clase de horribles utensilios. Junto al viejo hay un enorme ser enuelto en una capa, que espera quieto como una gárgola y que sujeta una pesada campana.”

Si los PJ han llegado con el Aquelarre reunido añade lo siguiente:

“Una multitud de maníacos ríe, baila, fornicación y come al son de toscos tambores y flautas tibiales. Disfrutan del éxtasis, casi parecen más demonios que endemoniados. La música es atroz, sus bailes casi animalescos y aúllan de placer cuando las víctimas del sacrificio se retuercen de miedo.”

Este es el santuario en el que Joaquim va a realizar el sacrificio de Flora y Pedro. Si el demonólogo detecta a los PJ mandará a su homúnculo a matarlos, mientras pide a gritos que acudan sus cultistas. No puede acelerar el ritual y necesita seguir los pasos precisos que el grimorio le indica para poder alcanzar su nueva condición demoníaca. En caso de que los PJ se impongan a sus guardianes el catalán entrará en pánico, se sabe condenado al Infierno y lo único que le puede salvar del sufrimiento eterno es convertirse en un demonio. De modo que negociará con los PJ de forma desesperada para que le dejen poner fin de forma cruel y muy dolorosa a una niña inocente y a un simpático cura y así salvarse de la condenación.

Si Pedro está presente ni discutirá. Le abrirá la cabeza de un mazazo. Cuando muera Joaquim oirán por toda la sala un horrible grito, mitad llanto mitad maldición, es el primero de los muchos, de los infinitos alaridos que lanzará su alma inmortal ahora que está en el infierno.

Y si por alguna razón le dejan completar el ritual, condenándose ellos mismos ya de paso si lo hacen porque han llegado a un acuerdo con ellos, verán como el demonólogo se convierte en un pequeño lutín nada más completar el atroz ritual. Y luego unas manos sangrientas lo arrastrarán al Infierno para que conozca su nuevo lugar en la jerarquía infernal.

XIV. El cuarto de Joaquim

“Un sencillo cuarto, con un jergón situado sobre una estructura de madera, un bacinete y algo de cecina seca. Hay un pequeño cofre al fondo. Es un lugar acogedor si se compara con el resto de la cueva.”

No hay mucho de interés en esta triste alcoba. En el arcón Joaquim guarda 500 doblas, algo de ropa de buena calidad y poco más.

CONCLUSIÓN

Si los personajes no detienen a Joaquim de Casserres este sacrificará de forma atroz a la niña Flora y a Pedro, convirtiéndose en un demonio. En un lutín, un demonio pero no uno poderoso ni con capacidad real de medrar en el infierno. Joaquim ha sido engañado como tantos otros en el pasado por Agaliareph, que ha conseguido con nulo esfuerzo un nuevo siervo y de paso ha corrompido a unos mortales. Joaquim será arrastrado por manos sangrientas que emergen del propio suelo al Infierno, mientras intenta gritar pero como es un lutín ya no tiene boca. Su Aquelarre, exultante por la demonicidad de su señor y ansioso de ganarse ellos su lugar en la jerarquía infernal, pues no han entendido lo que ha sucedido, saldrán en tropel hacia Peña del Lobo para masacrar de las peores formas a sus vecinos y luego perderse en la Frontera.

Si los personajes matan a Joaquim y evitan que complete el sacrificio, este caerá al suelo. Si sus adoradores siguen vivos entrarán en un ciclo de locura autodestructiva, tornándose los unos contra los otros. El alma de Joaquim será arrastrada a lo más profundo del Infierno, acompañado por las de sus seguidores que encuentren la muerte después de su derrota. Si Joaquim es capturado por los PJ y los cultistas siguen vivos, se echarán sobre ellos. Lo que hagan con él es cosa de ellos, pero si lo dejan en manos de los vecinos será apaleado hasta la muerte, quemando luego su cuerpo inerte en una hoguera. Mientras que si lo conducen a la justicia (llevándolo a Cazorla) la Fraternitas Vera Lucis de dará muerte de forma fría y eficiente, pues aparecerá degollado.

Joaquim intentará comerciar por su vida. Ofrecerá sus servicios y amplios conocimientos a los PJ, suplicando que le dejen irse para completar el ritual. Les dirá donde encontrar oro (mentira, claro), y que puede acabar con sus enemigos usando sus conocimientos de hechicería. Está en manos de los personajes crearle.

Pero tristemente hagan lo que hagan Peña del Lobo será una aldea que pronto desaparecerá de la historia. Las gentes que ahí moran terminarán por cansarse de la dura vida que llevan en aquella región, buscándose el sustento en otras tierras. Pedro viajará con Paloma a Cazorla, planeando un curso de acción para rescatar a su familia de manos nazaríes. Tal vez en un futuro contacten con los personajes para tal misión, pero esa historia no se contará aquí. Pero Peña del Lobo en unas generaciones caerá en el olvido. Lo mismo que el lugar maldito que ahí hay.



RECOMPENSAS

Y se acabó esta oscura aventura ¿y fue un buen o un mal final?
Eso queda en manos de los PJ.
Veamos que recompensas pueden recibir.

- ✦ Si mataron a Joaquim 10 Pap
- ✦ Si salvaron a Pedro 5 Pap.
- ✦ Si salvaron a Flora 10 Pap.
- ✦ Si se hicieron amigos de los duendes 5 Pap.
- ✦ Si acabaron con todos los cultistas 15 Pap.
- ✦ Si llevaron los restos de Gregorio con sus padres 5 Pap.
- ✦ Si dieron una muerte indolora a Yusuf 5 Pap.
- ✦ Si bloquearon el acceso al Shores Qlipot 20 Pap.

DRAMATIS PERSONAE

Bafomet

Demonio guardián, no muy listo pero si leal.

FUE: 20 **Altura:** 0,5 varas
AGI: 10 **Peso:** 10 libras
HAB: 0 **RR:** 0% **IRR:** 125%
RES: 20 **Aspecto:** -
PER: 13 **Templanza:** -
COM: 0 **Edad:** -
CUL: 7 **Suerte:** 20

Protección: Piel gruesa (5).

Armas: Mordisco 65% (1D10+2D6).

Competencias: Sigilo 60%, Escuchar 35%,
Correr 25%.

Duende

Pequeños vecinos de Peña del Lobo.

FUE: 5 **Altura:** 0,1/0,5 pies
AGI: 25 **Peso:** 10 libras
HAB: 25 **RR:** 0% **IRR:** 100%/150%
RES: 15 **Aspecto:** -
PER: 20 **Templanza:** -
COM: 20 **Edad:** -
CUL: 15 **Suerte:** 55

Protección: Carece.

Armas: -Espada diminuta 45% (1PD).

Competencias: Sigilo 95%, Elocuencia 75%,
Escamotear 95%.

Hechizos: Cualquier conjuro de hasta Vis Cu-
arta que no sea magia negra.

Poderes Especiales

Modificar tamaño: Un duende tiene la facultad de variar de tamaño a voluntad, hasta adquirir, como máximo, un tamaño de 1,20 varas. En ocasiones se confunde esta facultad con la invisibilidad, ya que reducen hasta tal punto su tamaño que dejan de ser visibles a simple vista.

Gnomos de sangre

Sierros de Surgat que han perdido la demoníaca razón.

FUE: 35 **Altura:** 0,8/1 vara
AGI: 3 **Peso:** 160/180 libras
HAB: 25 **RR:** 0% **IRR:** 250%/300%
RES: 20 **Aspecto:** -
PER: 5 **Templanza:** -
COM: 0 **Edad:** -
CUL: 20 **Suerte:** 25

Protección: Costras de piedra y sangre en la piel (2 puntos de Protección).

Armas: Maza Pesada 90% (1D6+5D6).

Competencias: Artesanía 125%, Conocimiento Mineral 95%.

Hechizos: Pueden conocer y usar cualquier hechizo desde vis prima a tertia, además del hechizo Transmutación de Metales.

Poderes Especiales

Control de la Tierra: Un gnomo tiene el poder de controlar una vara cúbica de tierra o piedra, haciendo que se abra o se cierre, o que caiga si está en equilibrio o sujeta a la pared. Este poder es acumulable: es decir, 10 gnomos pueden controlar rodas de hasta 10 varas cúbicas.

Homúnculo

Falso eremita creado con la más negra de las magias.

FUE: 25 **Altura:** 1,40 varas
AGI: 10 **Peso:** 60 libras
HAB: 10 **RR:** 0% **IRR:** 99%
RES: 15 **Aspecto:** -
PER: 12 **Templanza:** -
COM: 0 **Edad:** -
CUL: 0 **Suerte:** 12

Protección: Carece.

Armas: Pelea 60 % (1D3+2D6).

Competencias: Descubrir 50%, Escuchar 60%, Esquivar 40 %.

Homúnculo gigante

Servidor artificial hecho con los restos de un endriago.

FUE: 30 **Altura:** 2 varas
AGI: 10 **Peso:** 90 libras
HAB: 10 **RR:** 0% **IRR:** 99%
RES: 25 **Aspecto:** -
PER: 12 **Templanza:** -
COM: 0 **Edad:** -
CUL: 0 **Suerte:** 12

Protección: Remaches y conjuros (3 puntos de Protección).

Armas: Pelea 55 % (1D3+3D6).

Competencias: Esquivar 40%.

Cultista

Vecino de día, demonio de noche.

FUE: 16 **Altura:** 1,65 varas
AGI: 10 **Peso:** 120 libras
HAB: 10 **RR:** 1% **IRR:** 99%
RES: 12 **Aspecto:** -
PER: 10 **Templanza:** 40%
COM: 5 **Edad:** -
CUL: 5 **Suerte:** 20

Protección: Pelliza de piel (1 en el pecho y el abdomen).

Armas: Cuchillo 70% (1d6)

Maza 65 % (1D6+1d8)

Competencias: Correr 70%, Conocimiento de Area (Peña del Lobo) 75%, Descubrir 45%, Fingir ser normal 70%, Incendiar 80%, Sigilo 60%, Tormento 65%, Vandalizar 60%, Cualquier habilidad correspondiente a su profesión al 40%.

Cultista camicero

Vecino de día, demonio de noche y trabajador en el sector cárnico.

FUE: 16 **Altura:** 1,80 varas
AGI: 10 **Peso:** 140 libras
HAB: 10 **RR:** 1% **IRR:** 99%
RES: 15 **Aspecto:** -
PER: 10 **Templanza:** 50%
COM: 5 **Edad:** -
CUL: 5 **Suerte:** 20

Protección: Pelliza de piel (1 en el pecho y el abdomen).

Armas: Bracamante 60% (2d6+2).

Competencias: Carnicería 30%, Correr 70%, Conocimiento de Area (Peña del Lobo) 75%, Descubrir 45%, Fingir ser normal 70%, Incendiar 80%, Sigilo 70 %, Tormento 65%, Vandalizar 60%.

Vecino de la Peña del Lobo

Esforzado habitante de la frontera.

FUE: 10 **Altura:** 1,60 varas
AGI: 12 **Peso:** 110 libras
HAB: 12 **RR:** 1% **IRR:** 99%
RES: 15 **Aspecto:** -
PER: 10 **Templanza:** 45%
COM: 10 **Edad:** -
CUL: 10 **Suerte:** 30

Protección: Carecen.

Armas: Cuchillo 60% (1D6)
Pelea 40 % (1D3)

Competencias: Correr 40%, Conocimiento de Area (Peña del Lobo) 60%, Descubrir 50%, Esquivar 50%, Cualquier habilidad correspondiente a su profesión al 40%.

Joaquím de Casserres

Brujo con aspiraciones demoníacas que acabará engañado y transformado, o condenado en las llamas del Infierno.

FUE: 13 **Altura:** 1,61 varas
AGI: 14 **Peso:** 127 libras
HAB: 14 **RR:** -20% **IRR:** 120%
RES: 15 **Aspecto:** 10
PER: 17 **Templanza:** 60%
COM: 16 **Edad:** 50 años
CUL: 18 **Suerte:** 51

Protección: Ropa gruesa (1).

Armas: Cuchillo 90 % (1D6)
Pelea 66 % (1D3)

Competencias: Alquimia 40%, Correr 70%, Descubrir 75%, Demonología 99%, Elocuencia 80%, Empatía 80%, Esquivar 60%, Escuchar 50%, Mando 60%, Sigilo 75%, Teología 80%, Tormento 60%, Conocimiento Mágico 99 %, Astrología 80%, Leyendas 99%.

Idiomas: Catalán 100%, Castellano 100%, Latín 100%, Ladino 80%, Hebreo 45%.

Hechizos: Aliento del Diablo, Alma de Estatua, Bebedizo de Sueños, Expulsar Enfermedades, Hechizo Rojo, Homúnculo, Inocencia Fingida, Maldición de Gul, Maldición del Hierro, Mal de Ojo, Mal del Tullido, Manto de Sombras, Misa Negra, Piel de Lobo, Piedra de Sanación, Polvos de Hechicerías, Renacimiento Demoníaco, Talismán de Protección, Ungüento de Bruja, Sombras Fantasmales.

Pedro camicero

Antiguo soldado convertido en cura de una pequeña aldea.

FUE: 15 **Altura:** 1,60 varas
AGI: 12 **Peso:** 110 libras
HAB: 12 **RR:** 90% **IRR:** 10%
RES: 15 **Aspecto:** -
PER: 12 **Templanza:** 60%
COM: 10 **Edad:** -
CUL: 15 **Suerte:** 20

Protección: Carece.

Armas: Maza 75 % (1D6+1d8).

Competencias: Elocuencia 50%, Idioma (Latín) 55 %, Leer y Escribir 40%, Memoria 45%, Teología 65%, Conocimiento de Área (Peña del Lobo) 70%, Descubrir 40%, Esquivar 40%.



Aguelane

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MÆDIEVALIS