

# In dubio pro reo

*Primera parte*

*Mini-campaña "Surgere et ambulare"  
para el juego de **ADL** Aquelarre*

Por **Adrián Cobos de la Cruz**.



---

## *Introducción para el DJ*

---

**A**hora para el lector: antes de nada tengo que decir que todo este contenido ha sido escrito y compartido por diversión, y que su autor original (yo) no permite su reproducción con ánimo de lucro. Aparte de esto, si cualquier lector considera que se puede hacer alguna modificación o crear contenido adicional que enriquezca la historia o la mejore, por favor que se ponga en contacto conmigo en [kobos69@gmail.com](mailto:kobos69@gmail.com), me encantaría escuchar cualquier idea/sugerencia.

- *Sobre la campaña:*

In dubio pro reo es la primera aventura de los cinco módulos que conforman la mini-campaña titulada "SURGERE ET AMBULARE", para el juego de rol "Aquelarre". Esta aventura sirve de gancho inicial para

que los personajes se decidan a investigar y perseguir las actividades de una secta secreta de nigromantes.

- *Sobre la aventura:*

Los jugadores van a encontrarse por casualidad con una situación injusta (aunque bastante habitual, como nos han hecho creer las películas): una mujer es acusada de ser una bruja maléfica (habitual) y va a ser ejecutada (no tan habitual), aunque la muchacha parece totalmente inocente (habitual) y puede haber sido acusada falsamente (más habitual) por un verdadero brujo maléfico (el gancho para la mini-campaña).

Si este breve resumen te convence, no dudes en leer el resumen, un pelín más detallado, de la sección "*La visión de una diosa*".

*Gracias al rol online de Andrés, Iván, Ernesto, David, Chema y Nacho.  
Lo que el rol ha unido, no lo separe nadie*

*"Xuan, pa lo que has quedao"*

---

## *La visión de una diosa*

---

**U**n perverso nigromante trata de huir de un cazador, que le persigue durante su viaje para reunirse con un gran aquelarre (ver "*Jugando al gato y al ratón*"). El hechicero traza un plan para librarse del cazador utilizando sus malas artes y la inocente intervención de una muchacha, que resulta estar bajo la protección de una antigua deidad pagana.

El nigromante pretende salirse con sus planes al terminar con la vida del perseguidor y, a la vez, acusar

falsamente a la mujer de brujería (ver "*Con la soga al cuello*").

Los jugadores deberán resolver el misterio (ver "*In dubio pro reo o In dubio pro fidei*"), únicamente para encontrarse con una persecución y un misterio aún mayor (ver "*Otro cazador cazado*").

---

## *Jugando al gato y el ratón*

---

**Nota para el DJ:** lo que se narra a continuación son los sucesos "tal y como ocurrieron en realidad", para que el DJ tenga una visión global de todo. Otra cosa muy distinta es hasta donde van a llegar los PJ investigando el asunto.

Al principio se mencionan los NPC's más importantes que aparecen en esta historia.

### *Personajes importantes:*

- Lucas de Villaverde, un nigromante aspirante a "el Círculo de Nain".
- Manuel Tobolosanto, un Caminante rastreando las intrigas del nigromante debido a la desaparición de su sobrina.
- Paula, una joven y pagana gallega adoradora de una Diosa de la Fuente (Ars Maléfica Pág. 53)
- Gonzalo, un joven y pecaminoso observador

### *La historia previa:*

Lucas de Villaverde se encuentra de viaje hacia la ciudad de Orense, camino desde Lugo, para encontrarse con parte de una comunidad hermana que viaja desde Santiago.

El aspirante a nigromante pretende ingresar en la hermandad oscura conocida como "el Círculo de Nain" llevando un diablillo incubado por su (no por causas naturales) difunto maestro; mientras que la otra comunidad transporta una valiosa reliquia robada al Convento de Santa Clara. Ambas impías congregaciones pretenden reunir los ingredientes necesarios para un gran Aquelarre (aunque esto es una historia que detallaremos con el tiempo).

En su última parada Lucas creyó tener la sensación de que alguien lo espiaba desde las esquinas y, gracias a la ayuda del infernal diablillo Herg, descubrió que sus sospechas no eran infundadas: Manuel, un cazador que pretendía vengar la muerte de su sobrina, se ha topado con una intriga mayor al seguir a Lucas.

Fingiéndose ser peregrinos, ambos, nigromante y Caminante, llegaron hace una semana al pueblo de Avímola, donde se han quedado "atrapados" debido a que las fuertes lluvias aumentaron enormemente el cauce del río haciendo intransitable el puente.

En este pequeño pueblo, Lucas pretende librarse de su perseguidor. El brujo ha descubierto que Manuel suele

pecar de lujuria con cualquier muchacha que se le ofrece (o no); valiéndose del tamaño y sigilo de Herg, y los hechizos "Tentación" y "Polvos de Seducción", pretende hacer que Manuel asalte sexualmente a una muchacha del pueblo, para después instigar a sus habitantes en contra del Caminante pecador para que lo linchen hasta la muerte.

Quiera Dios o el Diablo que la elegida como víctima haya sido Paula, una joven que vive sola en una choza del pueblo, y que, siendo adoradora de los antiguos dioses Celtas, guarda con celo su privacidad religiosa. Las noches de luna en cuarto menguante y cuarto creciente se adentra en el bosque hasta las cercanías del pantano, donde realiza una serie de adoraciones a la Diosa de la Fuente creyendo que esta mora en las aguas de una terma cercana.



La noche de la conjura, Paula se ausenta de su morada poco antes de que Manuel acuda "ansioso" a su casa. El cazador rastrea los pasos de la muchacha y la sigue hasta el lago. Lucas, por su parte, ya está maldiciendo su suerte, pues si el Caminante asalta a la muchacha en la soledad del bosque, le será mucho más difícil denunciar su pérfido pecado ante el pueblo.

En un acto de inusitada osadía (y mayor cobardía), decide seguir a la "forzosa" pareja para tratar de sorprender a Manuel por la espalda, en mitad del acto; ya que desprotegido y desarmado debería ser fácil acabar con él.

**Nota para el DJ:** para acrecentar aún más los efectos de ambos lascivos hechizos, la joven Paula realiza parte de las adoraciones sumergiéndose en la cálida agua de las termas... desnuda obviamente.

Mientras Lucas se escabulle entre las sombras tratando de buscar el mejor y más adecuado momento en el cual

intervenir, Manuel llega a las termas con una lujuria desatada. Aunque la joven (y desnuda) Paula se resiste todo lo posible, nada parece poder librarla de un traumático asalto; hasta que de la superficie del pantano se eleva una figura femenina compuesta íntegramente de un agua cristalina y tenuemente iluminada por la luz de la luna: La Diosa de la Fuente ha decidido ayudar a su adoradora.

El Caminante desenfunda inútilmente su bracamante al tiempo que la figura se abalanza sobre él; mientras la joven Paula emprende una desenfrenada huida, el malvado Lucas sonríe desde su escondrijo ante el inesperado devenir de los acontecimientos.

La lucha apenas dura un minuto, y a continuación, el pobre Manuel acaba flotando ahogado en las aguas de la terma. El nigromante no pierde la oportunidad y se acerca al cadáver del cazador-cazado para registrarlo, al mismo tiempo que un pensamiento cruza su vil mente: *“Ahora solo tengo que denunciar como asesina a la*

*pagana muchacha para que la multitud la linche. Y así no dejar cabos sueltos”.*

El único cabo suelto que Lucas desconoce es el pobre Gonzalo, un joven vicioso mirón, tan traumatizado por la mágica escena que acaba de presenciar que ni siquiera se planteará la veracidad de las acusaciones sobre Paula.

Al día siguiente, el nigromante denuncia a la muchacha como si de una pérfida bruja se tratara, acusándola de incitar al buen peregrino de Manuel para luego sacrificarlo ante sus dioses paganos. Por su parte, la pobre Paula defiende su inocencia narrando el intento de asalto de Manuel y como *“la diosa de la terma actuó para protegerla”*, lo que no hace sino reforzar las acusaciones de brujería sobre ella.

Y con esto, llegamos a tener a Paula *“Con la soga al cuello”*.

---

## *Con la soga al cuello*

---

**C**os personajes llegan al pueblo de Avímola de casualidad, quizá como parte de una travesía mayor o sin un rumbo fijo. Al pasar por las cercanías al pueblo escuchan los desesperados gritos y suplicas de una muchacha, la cual está siendo llevada, atada y desnuda, camino a una gran pira incendiaria en la cual se la pretende quemar “como a la bruja que es”.



En la escena encontrarán a un par de decenas de aldeanos del pueblo de Avímola gritando improperios y obscenidades instigados por las plegarias incendiarias

de Lucas, que se hace pasar por un buen y devoto cristiano.

La multitud arroja piedras y alimentos podridos a la muchacha, mientras dos hombres la arrastran camino a un mástil encima de una gran cama de madera y hierba, apilada para la ocasión.

Al ver a los desconocidos, la desesperada muchacha tratará de llamar su atención a gritos, dirigiéndose al grupo en general, y a cualquier figura cuya autoridad parezca sobresalir del resto, como un noble, un soldado o un ilustrado (con personajes religiosos tiene sus reservas debido a sus creencias paganas y que gracias a dos presuntos peregrinos se encuentra en esta situación).

**Nota para el DJ:** *es de esperar que los gritos de la muchacha y la turba enfurecida llamen la atención de tus jugadores, si no es así... bueno, pues la aventura se va a quedar un poco corta.*

En cuanto los jugadores se acerquen a curiosear, la pobre Paula forcejeará con todas sus fuerzas tratando de librarse de sus captores y recibiendo buenos golpes como castigo.

Por su parte, Lucas tratará de disuadir a los jugadores con frases del tipo *“No hagáis caso a sus ladinas palabras, es una bruja, una asesina, y una pagana”*;

palabras apoyadas por los gritos enfurecidos de las gentes del pueblo.

Tu objetivo es “picar” la curiosidad de tus jugadores, así que permite que manejen la situación como mejor les parezca, hay cuatro elementos importantes a tener en cuenta:

- **La turba:** gran parte de los aldeanos, decididos a quemar a la muchacha por practicar brujería, no se tomarán demasiado bien la intervención de los personajes. Quizá sea conveniente algunas tiradas de Mando o Elocuencia (para convencer o intimidar) con el objetivo de calmar a la multitud. De todas formas, el pueblo no tiene pensado liberar a la muchacha, aunque no se opondrán a la lógica de “un juicio justo”. Recuerda: ningún aldeano (salvo Gonzalo) presencié los hechos por los que se acusa a Paula.
- **Lucas:** el “peregrino” parece tener un especial interés en que se condene y ejecute a la muchacha lo más rápidamente posible, lo cual, para un ojo avisado (o alguien con una tirada exitosa de Empatía) puede parecer sospechoso. El nigromante tratará de convencer a los jugadores de que la muchacha es culpable, y otro poco de Empatía debería desvelar que algo oculta. Además, el contacto con su diablillo, aunque relativamente reciente, está dejando su marca en el hechicero, por lo que cuando un jugador se encuentre cerca de Lucas tendrá derecho a una tirada difícil de Degustar para detectar un tenue olor a azufre.
- **Paula:** la pobre muchacha es todo lágrimas y gimeos asustados (y quien la puede culpar, es inocente y pretenden quemarla). Hablar con ella sin haberla tranquilizado (y solo se tranquilizará cuando su vida deje de estar en peligro inminente) debería ser casi imposible, solo pudiendo conectar algunas frases sin demasiado sentido tratando de defender su inocencia y acusando a Manuel.

- **La “otra” aldea:** no es demasiado difícil (tirada muy fácil de Descubrir y/o Empatía) darse cuenta de que gran parte del pueblo no asiste al ajusticiamiento, pero observan por los alrededores sin perder detalle de lo que ocurre. Algunos miran apesadumbrados a la pobre Paula, otros sacuden la cabeza, aprietan los puños y tuercen el gesto ante los golpes y torturas que sufre la joven, algún hombre o mujer sujeta a su pareja impidiendo que intervenga...etc. No los culpamos, al fin y al cabo tampoco presenciaron los hechos y aunque muchos pueden dar cuenta de las actitudes “poco caballerescas” de Manuel para con las muchachas del pueblo, ninguno puede poner la mano en el fuego por la inocencia de Paula, más tratándose de una acusación por brujería. Escondido entre toda esta multitud se encuentra Gonzalo, mascando un remordimiento de conciencia tremendo, pero temeroso de su propia actitud pecaminosa (mirón y masturbador... vaya pieza).

Dependiendo de la actuación y el “discurso” de los PJ, alguno de estos aldeanos (o incluso el propio Gonzalo) los podrían secundar en la defensa de Paula y la idea de celebrar algún tipo de juicio

***Nota para el DJ:** incluso puedes utilizar las mecánicas y reglas expuestas en el manual para ello (MB 440/BR233)*

En cualquier caso, esta escena debería terminar con tus jugadores preguntándose el porqué de la división entre las gentes del pueblo, planteándose la culpabilidad de Paula y desconfiando de las acusaciones de Lucas.

Tras esto, solo les queda indagar...

---

### ***“In dubio pro reo” o “In dubio pro fidei”***

---

**L**a mejor forma de llegar hasta el fondo de este turbio asunto es hablar con todos los implicados, contrastar versiones, sucesos y opiniones. En esta sección se detallan algunas de las posibles líneas que podrían seguir los jugadores, aunque claro, su imaginación puede ser infinita (o muy limitada).

El cualquier caso, para el trascurso de esta aventura, es importante que los PJ acaben encontrando el **diario de Lucas**, pues es el enlace con la siguiente aventura y con todos los sucesos que están por llegar.

Las pistas son las siguientes:

- Opiniones sobre Paula: los paisanos de Avímola pueden ser una fuente de información, aunque principalmente se trata de rumores y habladurías. Algunos reprobaran el estilo de vida de Paula, una muchacha solitaria, sin familia ni marido y que vive sola siendo amante de Satanás seguro; otros opinarán que es una mujer normal a la que la vida y el amor le está poniendo a prueba. Ambos coinciden en que la muchacha no suele ir demasiado a los oficios, ni parece una persona demasiado devota.
  - En cuanto a Lucas el peregrino: llegó durante los días de tormenta y pidió refugio en el pueblo hasta librarse del cansancio que le perseguía. Uno de los aldeanos le prestó la cabaña abandonada de su hermano, debido a las reservas de Lucas para instalarse en el salón de la pequeña taberna. En dicha cabaña ha permanecido la mayor parte del tiempo, sin llamar demasiado la atención ni protagonizar actos extraños. Únicamente ha reclamado mayor atención y relevancia a raíz del incidente entre Paula y Manuel, pues asegura haberse cruzado de noche a la joven (y desnuda) Paula huyendo del lugar del crimen, y haber encontrado el cadáver de Manuel ahogado en una terma. El propio Lucas denunció los hechos.
  - Hablando de Manuel: llegó al pueblo el día después de Lucas y, aunque afirmaba ser peregrino, tenía pinta más bien de furtivo. Al principio se dedicó a hablar con las gentes del pueblo de manera bastante insistente, y finalmente decidió hospedarse en el salón de la taberna. Al cabo de un par de días, desistió de sus paseos y preguntas, dedicando el tiempo a beber, jugar, y rondar a las muchachas (jóvenes, viejas, casadas, solteras... le daba igual); todo esto con maneras muy poco gentiles. El cadáver fue encontrado cerca del pantano, ahogado en una terma, con algunos arañazos y signos menores de violencia. Aunque el párroco del pueblo pretendía darle cristiana sepultura, Lucas intervino para evitarlo, argumentando que no sabían si la bruja había corrompido su alma y que lo mejor sería incinerarlo junto a ella (esto puede tener sentido bajo una tirada de Teología, aunque si hablan con el párroco y pasan una tirada de Empatía notarán sus reservas). El cadáver se encuentra en la iglesia a la espera de desenlace.
  - Con un poco de suerte, alguna mujer del pueblo comentará que Paula no es la primera muchacha en ser “molestada” en el pantano, pues el hecho de bañarse en las termas no hace más que atraer miradas lascivas. Aunque Gonzalo considera secretos sus pecados, es más que posible que alguna que otra moza se haya percatado de sus furtivas visitas.
  - Si han conseguido calmar a Paula y llevarla a un lugar seguro (aunque vigilado), ésta no tendrá reparos en contarles su versión de los hechos, que puede ser confirmada con unas tiradas exitosas de Empatía. De todas formas, los PJ tendrán la sensación de que oculta algo, pues de primeras no confesará sus creencias paganas (y menos todavía si hay algún personaje religioso en escena). Aunque si se la presiona/convence lo suficiente, toda la verdad saldrá a la luz y se podría escuchar en la tradición familiar: *“es lo que el padre de mi abuelo le enseñó a mi abuelo, y éste a mi padre, y mi padre a mí”*.
- NOTA para el DJ:** puedes ser un poco malo si al escuchar la narración de Paula y la “figura surgida del agua” tus jugadores piden una tirada de Leyendas/Conocimiento Mágico, pues si no tienen ni idea de la religión pagana de Paula, podrían confundir a la diosa de la terma con una ondina, un elemental del agua directamente relacionado con el demonio Silcharde.
- Si los jugadores se deciden a registrar la casa en la que vive Paula, no conseguirán más que corroborar lo que la chica les ha contado acerca de sus creencias. Aparte de algún que otro medallón o figurita de simbología Celta y una antigua falkata de su abuelo (que guarda con mucho cariño), la chica no tiene productos, componentes o libros que puedan hacer pensar que es una bruja o que tan siquiera sepa nada de la magia.
  - Si a los jugadores les interesa indagar acerca de la muerte de Manuel y deciden visitar las cercanías del pantano y la terma, sería posible que tuvieran un peculiar encuentro con la Diosa de la Fuente, la cual se ha percatado del peligro que corre su adoradora. Dependiendo de la actuación de los personajes, podrían ser considerados enemigos o posibles instrumentos de salvación. Todo esto queda a tu elección poderoso DJ, únicamente hacerte saber que dispones de las características de

dicha entidad en el apartado final correspondiente.

- Lucas tratará de acercarse a los personajes, interrogándolos sutilmente acerca de su procedencia, intenciones y motivaciones; a la vez que trata de convencerlos de la culpabilidad de la bruja. No tiene problemas en responder a las preguntas de los personajes acerca de sí mismo y su viaje (lógicamente, omitiendo los detalles que le interesa ocultar y por los cuales los PJ tendrán derecho a tiradas de Empatía), así como narrar su versión de lo sucedido:

*"[...] pues, importunado por noches de vela nocturna acostumbro a dar paseos para calmar la mente; y aquella noche de luna menguante es que escucho raros ruidos y al acercarme veo a la muchacha, completamente desnuda, sujetando algo en las aguas. Conciencia no tenía tranquila, pues al notar mi presencia saliose huyendo despavorida. Yo, temeroso del señor, que me acerco al agua y al pobre Manuel hayo, muerto y más que ahogado".*

**Nota para el DJ:** aunque los jugadores puedan dudar de la honestidad de Lucas (y sutilmente, en esa dirección deberías guiarles), aparte de alguna que otra inconsistencia, tartamudeo dubitativo, mirada nerviosa y demás... pocas pruebas tienen para demostrar la mentira del peregrino.

- Si los personajes visitan a Lucas en la cabaña en la que reside, este tratará de entretenerlos antes de abrir la puerta, tiempo que aprovecha para esconder sus pertenencias más oscuras y lo que sustrajo del cadáver de Manuel. Si los personajes pasan una tirada de Escuchar, quizá puedan oír cómo le susurra algo a Herg y como revuelve parte de la estancia. Aparte, es fácil notar al nigromante un poco más alterado de lo normal mediante una tirada de Empatía.
- La mirada indiscreta de Gonzalo: además del seguimiento casi constante que reciben por parte de Lucas, los personajes no tardarán en darse cuenta de que se encuentran bajo la vigilancia del joven (que hagan algunas tiradas ocultas de Descubrir, para mosquearles, y progresivamente baja a dificultad con el paso del tiempo; o cuando hablen con alguna mujer del pueblo con respecto a los baños en la

terma, que estas echen la vista alrededor por si ven al muchacho).

- El pobre Gonzalo se encuentra en una difícil disyuntiva interna: por una parte, se siente muy avergonzado de sus pecados como masturbador y mirón, y sabe que confesarlo le traerá problemas. Quizá si entre los jugadores se encuentra algún religioso, Gonzalo hable con él, protegido bajo el secreto de confesión. Por otra parte, y aunque no termina de comprender bien lo sucedido (cosas de presenciar hechos fabulosos y tal), fue testigo de cómo Manuel trato de violar a Paula y como el ser de agua la salvo sin que la joven pareciera invocarlo de ninguna forma; cabe destacar que por tanto sabe que Lucas miente en su versión de lo sucedido, pues vio como acechaba a la pareja y como saqueo el cadáver del Caminante, llevándose algo del mismo. El muchacho lleva un tiempo como observador de las escapadas nocturnas de Paula a las termas y los extraños rezos que realiza. Desconocedor de la tradición Celta desconfía de si la muchacha es una verdadera bruja, aunque no está seguro del todo, lo que unido a los sucesos sobrenaturales hace que aún no haya "tirado de la manta" con la versión de Lucas.

- Al contrario que la cabaña de Paula, la residencia de Lucas sí que guarda secretos delatores, aunque claro, si los jugadores han ido antes a visitarlo o éste se da cuenta que pretenden revisar la cabaña, tratará de esconder todo con cuidado (las dificultades y éxito de las tiradas de Descubrir queda a tu elección). Podría ser una gran idea distraer al nigromante de alguna forma, mientras acceden a la morada.

Los objetos que mayor relevancia tienen para esta y futuras aventuras se encuentran ampliamente descritos en el apartado "**La morada del mal**".

**Nota para el DJ:** ya he comentado anteriormente que la continuidad de esta historia depende de que los jugadores encuentren dichos objetos (sobre todo el diario), por lo que, si por un casual no llegan a registrar la casa de Lucas, bien porque consideran a Paula culpable bien porque Lucas consigue huir, te tocará improvisar o hacer que el nigromante emprenda la huida dejando atrás el diario.

---

## *La morada del mal*

---

**C**omo se ha dicho con anterioridad, Lucas lleva unos días asentado en una cabaña en desuso, debido a sus reservas para hospedarse en la sala común de la taberna. Gracias a su labia y a unas cuantas monedas, Juan, un vecino del pueblo, le prestó la cabaña de su hermano que hace unos años se marchó del pueblo buscando una vida mejor.

La cabaña de madera es algo más espaciosa de lo habitual, pero sigue siendo una choza de techo bajo de paja, con piso de madera y paredes de piedra y adobe. De varios ganchos en las paredes cuelgan aperos de labranza, cuerdas y material para las labores campesinas; apoyado en la pared se encuentra un gran tablón de madera que, junto a unos caballetes, hacen las veces de mesa. Distribuidos por la estancia hay tres banquillos de buena calidad y una cómoda mecedora de madera y mimbre. Al otro lado de la pared hay un jergón de paja separado por una pequeña cortina.

Al igual que muchas otras casas del pueblo, dispone de un ingenioso “horno” de piedra y barro en medio de una de las paredes, lo que permite quemar madera para calentar la estancia y cocinar, pero permitiendo que el humo salga por un orificio de la pared.

Un detalle muy importante: dado que Lucas ha dejado libre a Herg numerosas veces dentro de la privacidad de la cabaña, existe un penetrante olor a azufre en la estancia (Tirada muy fácil de Degustar). Aunque podría confundirse con los típicos olores de la combustión del horno.

Dependiendo de cómo de discretos hayan sido los personajes en cuanto a sus intenciones de allanar la morada temporal del nigromante, los objetos de interés deberían estar más o menos a la vista: junto al jergón o la mecedora, extendidos por la mesa, etc.

Por comodidad, cada uno de los objetos de interés se describe añadiendo un posible escondite:

**Nota para el DJ:** *tampoco te me pongas exquisito con los escondites, al fin y al cabo, es una pequeña choza de aldea... no hay mucho de donde rascar.*

- Diario personal.

Escondido entre la paja del jergón.

Se trata de una buena cantidad de cuartillas de papel grueso cosidas con cordel, lo que permite deshacer los nudos para añadir más volumen al cuaderno. Tiene unas toscas pastas de madera fina.

En este cuadernillo el bueno de Lucas da cuenta de sus planes y fazañas pasadas.



**Nota para el DJ:** *al ser un elemento importante para la continuidad de la historia es de especial interés que los personajes encuentren esta pista: pónselo fácil. El contenido del diario se describe en el apartado “Vademécum”.*

- Retrato de Lucas.

Escondido dentro del horno.

El nigromante pretendía quemarlo antes de ser interrumpido por los eventos que han desembocado los personajes. El objeto sustraído a Manuel tras su muerte: se trata de una hoja de pergamino tremendamente arrugada y con visibles signos de haberse mojado y secado; el pergamino contenía una especie de “retrato robot” de Lucas, pero el dibujo se ha visto seriamente deteriorado por la acción del agua, haciendo que el rostro dibujado sea más difícil de reconocer. (Una tirada de Cultura o Percepción x3 podría hacer que el personaje atara cabos).

En la cara opuesta, aunque también muy deteriorado por la acción del agua puede leerse un mensaje para Manuel:

*“Manuel, realmente apenado estoy por vuestra sobrina, Dios la tenga en su gloria... pero no ha sido la única.*

*El culpable no está solo. Tened cuidado*

*Hasta donde nos lleve el camino”*

- Caja de madera.

En un agujero del suelo, bajo unos tabloncillos levantados.

Una pequeñísima caja de madera de roble, pasada por el fuego para endurecer el material. Tiene un pequeño cierre de metal con un pasador a modo de cerrojo, lo que no supone ningún tipo de seguridad, pero hace imposible abrir la caja desde dentro.

La caja tiene un penetrante olor a azufre, del cual se deduce que proviene el resto de olor de la estancia.

Dentro de la caja se encuentra Herg el diablillo. Si los PJ han sido silenciosos, la criatura estará durmiendo; si no, despierto y preparado para atacarlos nada más salir de su cautiverio.

**Nota para el DJ:** no te olvides de las tiradas para ganancias/perdidas de RR/IRR por ver al bueno de Herg y hacerle frente con o sin magia.



- Grimorio robado

En el mismo agujero del suelo que la caja de madera, pero cubierto delicadamente por una manta de tela tosca.

Se trata de un gran y voluminoso tomo encuadernado en algún tipo de cuero rojizo peludo (Tirada combinada de Conocimiento Mágico/Leyendas y Conocimiento Animal para darse cuenta de que posiblemente se trate de la piel de un Brucolaco).

El libro tiene una ornamentada cubierta decorada con filigranas de pasta de plata y en la portada únicamente reza "Daemonolatreia". Una intrincada cerradura hace imposible abrir el libro sin la llave (afectada por el hechizo "Cerradura Maldita". Para ver la ubicación de la llave revisar la descripción del medallón de bronce).

Detalles adicionales del libro se añaden en el apartado "Vademecum".

**NOTA para el DJ:** como descubrirás en la descripción, el libro puede ser una auténtica trampa mortal para quien intente usarlo: la cerradura trampa, los hechizos escritos entre hechizos de "Trampa Goética". Quizá por eso el pobre Lucas todavía no se ha atrevido a revisarlo en profundidad. El libro debería ser una potentísima fuente de información y conocimiento mágico (oscuro en su mayoría), pero si no consideras oportuno dárselo a tus jugadores, simplemente ignóralo... o coloca una nueva trampa que hace que el libro estalle en llamas o algo similar (be bad baby!!!).

- Materiales y componentes para conjuros.

En algunas bolsas, viales y cajitas entre sus pertenencias.

Para un ojo inexperto podrían pasar por simples hierbas y/o polvos alquímicos o restos de animales, pero una tirada de Conocimiento Mágico debería bastar para saber que algunos son clarísimamente componentes de magia negra y/o nigromántica (ojo de gato negro, sangre humana, restos de un feto, etc.)

- Medallón de bronce y túnica ritual.

Dentro de un saco, colgados simulando ser elementos que ya estaban en la cabaña.

La túnica negra ritual de la congregación. Únicamente como símbolo característico tiene una flecha formando un círculo con borde blanco, para que se vea bien sobre la propia tela negra de la túnica.



Un elegante y pequeño colgante hexagonal de bronce mate. Dentro, estampado, hay la misma figura de flecha circular. El círculo que contiene la flecha circular gira sobre sí mismo para colocarlo en cualquier posición. Si se continúa girando, la parte interior se separa de la cobertura dejando al descubierto un pequeño hueco, donde se encuentra escondida la llave del grimorio.

---

## Otro cazador cazado

---

**D**eterminadamente, el desarrollo final de los acontecimientos dependerá de cómo de exhaustivos y discretos hayan sido los jugadores, y su mano izquierda a la hora de moverse entre los aldeanos y el propio Lucas, para no levantar sospechas y oposición

Está claro que no deberían disponer de más de un par de días para hacer sus pesquisas "inquisitoriales", tras lo cual el veredicto del juicio (que no el juicio en sí) se llevará a cabo.

**Nota para el DJ:** si ves que tu grupo va muy lento, o se lo está tomando con especial calma o duda a la hora de decantarse por alguna opción, siempre puedes hacer que un "enajenado aldeano" decida tratar de tomarse la justicia por su mano e intente asesinar/liberar a la bruja/inocente, y que algún otro aldeano, o los propios PJ, lo eviten por los pelos.

En cualquier caso, varias cosas deberías tener claras a estas alturas:

- El pueblo está indeciso y dividido, pero a menos que los PJ presenten pruebas de la inocencia de Paula, otro culpable, o una duda razonable sólida y muy bien fundamentada... la ejecución se llevará a cabo y la joven Paula arderá en la hoguera.
- Cuando Lucas se vea al descubierto (aunque los PJ todavía no tengan pruebas sólidas para acusarlo), precavido, tratará de recoger sus pertenencias y marcharse discretamente del pueblo.
- Si se ve un poco más acorralado, se marchará sin sus objetos personales, pero nunca sin recoger el grimorio robado a su maestro y la caja con Herg, ya que los considera su "pasaporte" para convertirse en miembro por derecho de la orden. Por estos objetos, trazará una huida parcial para más tarde volver a recuperarlos; o bien luchará hasta la muerte.
- Si los PJ retienen a Lucas por su culpabilidad y tratan de hacerlo hablar de cualquier forma: el nigromante confesará su engaño para culpar a la muchacha del asesinato del Caminante; no obstante, luchará hasta la muerte sin tan siquiera confesar una palabra del "plan futuro" (le tiene más miedo a las repercusiones cuando muera, que a la propia muerte).
- El testigo y pilar más importante de la defensa es, sin duda, Gonzalo: si los PJ son buenos con él y se llegan a ganar su confianza, el muchacho no dudará en ayudarlos a tratar de demostrar la inocencia de Paula, aunque no se expondrá a un escarnio público confesando sus perversiones a no ser que le demuestren que su silencio puede dejar escapar a un "mal mayor".
- De todas formas, sería muy recomendable que la pobre Paula saliera de ese pueblo, bien para exiliarse en su querido bosque, bien para acompañar a los PJ... ¡Ay! El precio de la verdad.

---

## Conclusión y recompensas

---

**L**o único importante es que los jugadores hayan obtenido el diario de Lucas y se decidan a perseguir los tejemanejes del aquelarre para continuar con la historia completa.

Pero claro, si llegaron al final de esta aventura querrán conseguir alguna recompensa ¿no?

Al tratarse de una aventura relativamente fácil y tranquila, solamente por jugarla deberían ganar

**+20PAp.** Si llegaron hasta el fondo del asunto, liberando a la pobre Paula e impidiendo que Lucas escapara, podrías darles otro **+10PAp.**

También depende de ti si permitir que se queden con el **grimorio** o no, lo cual no es una recompensa pero si una gran ayuda.

Como siempre, puede dar algunos puntos adicionales por aquellas ideas o interpretaciones sobresalientes.

---

---

## *Dramatis personae*

---

---

### *Lucas, el nigromante*

Lucas era un niño de la calle. Su maestro Dawud Darr lo sacó de una vida de pobreza y desdicha, para instruirlo en la vida de magia negra, muerte... y desdicha.

Lo que el viejo árabe no esperaba es que el “bueno” de Lucas tuviera ciertas aspiraciones y decidiera matarlo, confabulándose con Herg, para tratar de quedarse con su poder y su lugar en la congregación del Círculo de Nain.

Una relación maestro-aprendiz muy habitual en círculos oscuros.

<b>FUE:</b>	8	Altura:	1,70 varas
<b>AGI:</b>	10	Peso:	140 libras
<b>HAB:</b>	15	RR:	10%
<b>RES:</b>	10	IRR:	90%
<b>PER:</b>	15	Templanza:	70%
<b>COM:</b>	15	Aspecto:	13
<b>CUL:</b>	18	Edad:	26 años

Protecciones: Carece.

Armas: Cuchillo 40% (2D4)

Competencias: Alquimia 40%, Conocimiento Mágico 60%, Conocimiento Vegetal 60%, Elocuencia 70%, Empatía 40%, Idioma (castellano) 90%, Idioma (latín) 60%, Leer y escribir 60%, Leyendas 70%, Teología (Demonología) 15%.

Hechizos: Estupidez (V2), Maldición (V1), Oración oscura (V3), Travesura (V1), Veneno de escorpión (V3).

**Nota para el DJ:** Lucas es un aprendiz relativamente joven, por lo que no conocerá más que un puñado de hechizos que no pasen de vis tertia, junto con alguno que haya podido sacar del grimorio de su maestro. Los hechizos arriba expuestos son los maleficios que tiene memorizados y podría usar, llegado el momento, si se enfrenta con los PJ.

### *Gonzalo*

Un muchacho joven e inexperto en la vida, con mucha curiosidad por la naturaleza humana, además de unas vividas y poderosas ganas de autodescubrimiento.

<b>FUE:</b>	10	Altura:	1,57 varas
<b>AGI:</b>	10	Peso:	120 libras
<b>HAB:</b>	15	RR:	35%
<b>RES:</b>	12	IRR:	65%
<b>PER:</b>	20	Templanza:	45%
<b>COM:</b>	20	Aspecto:	13
<b>CUL:</b>	10	Edad:	11 años

Protecciones: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Descubrir 70%, Elocuencia 30%, Escamotear 50%, Sigilo 70%, Teología 30%

Vergüenzas:

- **Voyeur y masturbador.**

### *Paula, una pagana inocente*

Una joven muchacha bajita y delgada, de sonrisa vergonzosa (totalmente ausente por los trágicos eventos que le toca vivir). Desde pequeña la criaron entre su abuelo y su padre, enseñándola los peligros y bondades de la naturaleza y las tradiciones Celtas. Se quedó totalmente sola al morir su padre de unas fiebres.

Vive humildemente de su pequeño huerto y aquello que recolecta y caza del bosque.

<b>FUE:</b>	8	Altura:	1,6 varas
<b>AGI:</b>	15	Peso:	90 libras
<b>HAB:</b>	15	RR:	40%
<b>RES:</b>	10	IRR:	60%
<b>PER:</b>	15	Templanza:	40%
<b>COM:</b>	10	Aspecto:	18 (Atractiva)
<b>CUL:</b>	10	Edad:	16 años

Protecciones: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Artesanía (decoraciones y joyas) 50%, Bailar 60%, Conocimiento Vegetal 50%, Conocimiento Animal 50%, Elocuencia 40%, Nadar 40%, Teología (pagana) 40%, Arco 30%

Poderes especiales:

- **Protegida del bosque:** la muchacha lo desconoce. Algo en la naturaleza cuida de ella siempre que se encuentre entre sus dominios: los depredadores no la atacan, siempre recolecta buenas frutas, raíces, o incluso hierbas medicinales cuando se encuentra enferma. A menudo descubre animales sanos, pero gravemente heridos, que puede aprovechar. Mientras Paula siga cumpliendo con sus “citas” espirituales (bañarse y rezar en luna creciente y menguante) gozara de este favor.

**Nota para el DJ:** si por un casual quisieras hacer que Paula se uniera a los jugadores (como NPC o llevado por un jugador), dales otra vuelta a sus características. Aunque conserva el poder especial si quieres, creo que “le da un toque”.

## Herg, el diablillo

El alma de Ramón Echevarría, un hechicero enemigo de Dawud Darr, muerto hace años a manos de este y encadenado al servicio del mago oscuro.

No ha perdido la oportunidad de aliarse con Lucas para vencer a su antiguo enemigo mediante la traición. Pretende permanecer con Lucas el tiempo mínimo e indispensable para después traicionarlo también.

<b>FUE:</b>	1	Altura:	0,1 pie
<b>AGI:</b>	15	Peso:	1 onza
<b>HAB:</b>	13	RR:	-25%
<b>RES:</b>	4	IRR:	125%
<b>PER:</b>	20		
<b>COM:</b>	0		
<b>CUL:</b>	6		

Protecciones: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Dormir 100%, Traicionar 200%.

Hechizos: Discordia (V1), Bebedizo de sueños (V1), Estupidez (V2), Mal del tullido (V2), Velo de temor (V3), Danza (V4), Alma de Estatua (V5), Maldición de Gul (V5), Saco de quebradura (V5), Maldición de la herida (V5), Maldición de la bestia (V6)

Poderes especiales:

- **Los mismos que un diablillo:** pág. 295 del manual básico.
- **Aprendizaje de otra vida:** Ramón recuerda vagamente algún que otro hechizo de su vida pasada como hechicero, y ahora, al tratarse de un ser irracional, puede ejecutarlos sin depender de componentes físicos.

**Nota para el DJ:** dependiendo de cómo quieras hacer de difícil el encuentro entre tus jugadores y Herg, deberías utilizar hechizos más o menos poderosos. Divertido (VIS 1-2), Interesante (VIS 3-4), Peligroso (VIS 5 o superior)

## Herg, el diablillo

El alma de Ramón Echevarría, un hechicero enemigo de Dawud Darr, muerto hace años a manos de este y encadenado al servicio del mago oscuro.

No ha perdido la oportunidad de aliarse con Lucas para vencer a su antiguo enemigo mediante la traición. Pretende permanecer con Lucas el tiempo mínimo e indispensable para después traicionarlo también.

<b>FUE:</b>	20/35	Altura:	Variable
<b>AGI:</b>	30/35	Peso:	Variable
<b>HAB:</b>	15/25	RR:	225/375%
<b>RES:</b>	20/35	IRR:	22/28%
<b>PER:</b>	15/25	Aspecto:	22/28
<b>COM:</b>	15/25		
<b>CUL:</b>	15/25		

Protecciones: Sólo pueden ser dañadas por magia y armas benditas

Armas: Pelea 75% (1D3+bonificador al daño)

Competencias: Las competencias de conocimiento sobre la naturaleza, Medicina y todas las relacionadas directa o indirectamente con la fuente o manantial o lo que suceda cerca de ésta a más de 100%, más otras a discreción del DJ.

Hechizos: Según su poder puede conocer más o menos hechizos, a determinar por el DJ. Los más comunes serán los de tipo curativo.

Poderes especiales:

Además de estos dos poderes pueden presentar otros poderes a discreción del DJ, como los relacionados con la curación.

- **Control del Agua:** las diosas de las fuentes pueden manejar el agua de sus ríos como las ondinas (ver pág. 303/210) controlan el agua. En el hipotético caso de un enfrentamiento entre una diosa y una o varias ondinas, la diosa siempre vencería en su fuente.
- **Regeneración:** las diosas de las fuentes regeneran 1 Punto de Vida cada asalto que permanezcan dentro de su fuente.

---

## *Wademetum*

---

n este apartado se describen las características más importantes y peculiaridades del Grimorio y del diario de Lucas.

### **Grimorio "Daemopolatreia"**

Se trata de un gran y voluminoso tomo encuadernado en cuero rojizo peludo, proveniente de la piel de un Brucolaco.

El libro tiene una ornamentada cubierta decorada con filigranas en pasta de plata, mismo material en el cual está estampado el nombre.

Una intrincada cerradura hace imposible abrir el libro sin la llave (afectada por el hechizo "Cerradura Maldita"). Además, la cerradura dispone de un mecanismo trampa de tal manera que, si se ha intentado forzar, la cerradura parece abrirse pero al presionarse las dos palancas para liberar el cierre, de cada uno de los lados sobresale una pequeña y afilada aguja impregnada de veneno de víbora (MB-110).

Autor: desconocido. Complementado por Dawud Darr.

Idioma: árabe.

Enseñar: 40%

La lectura completa del libro proporciona **+20PAp** para aumentar la competencia Conocimiento Mágico (siempre que el lector tenga menos de 75%) o **+10PAp** si se desea aumentar Demonología.

Al tratar de obtener este conocimiento se activa una Trampa Goética con el hechizo: "Demencia".

Existe un 20% de posibilidades de activar una Trampa Goética a la hora de aprender cada hechizo del libro: si se quiere aprender uno de los hechizos, se debe tirar dicha posibilidad y, en caso de obtenerse, el hechizo se "autolanzará" contra la persona que quiera aprenderlo, tras lo cual podrá ser aprendido con normalidad. En caso de no poder lanzarse el hechizo de forma perniciosa para el lector, en su lugar se lanza el hechizo "Demencia".

Los hechizos contenidos en el libro se dejan a discreción del DJ, aunque se recomiendan algunas opciones a continuación. De todas formas, deberían ser casi todos de magia negra perniciosa, y como mucho alguno de magia blanca, pero de vis por encima de tertia.

Ejemplo de hechizos: Discordia, Ojo de plata, Roce del Maligno, Circulo de contención, Subyugar demonios, Incubar diablillo, Tentación, Invocación de ánimas, Alas

del maligno, Pellejo de bestia, Demencia, Anillo de nigromancia, Dibbuk, Velo de la muerte.

### **Diario de Lucas "el contenido"**

Se trata de una buena cantidad de cuartillas de papel grueso cosidas con cordel, lo que permite deshacer los nudos para añadir más volumen al cuaderno. Tiene unas toscas pastas de madera fina.

En este cuadernillo el autodenominado Lucas "el contenido" da cuenta de sus planes y fazañas pasadas.

Este escrito, que usa una mezcla de castellano, latín y gallego, esta "cifrado" por el cual se cambia el orden natural de escritura de las palabras, desordenando completamente el texto (Tirada de CUL x1 o Criptografía muy difícil, e invertir al menos 2 horas en descifrarlo y ordenarlo, cada vez que se quiera consultar un fragmento).

***Nota para el DJ:** a continuación, te dejo aquellas entradas más relevantes para la historia que nos atañe, eres totalmente libre de añadir nuevas entradas para historias propias, para dejar semillas para otras aventuras, como relleno... o como bien te parezca poderoso DJ, aunque recuerda que debería ser francamente difícil que los personajes obtuvieran información del diario.*

***Otra nota para el DJ:** con el objetivo de centrar la atención de los jugadores sobre el mapa de la zona de Orense (pues podrían "perdersé" entre la multitud de entradas cifradas del cuaderno), la cuartilla que contiene dicho mapa podría estar deteriorada, y caerse del cuaderno si lo manipulan. En la misma pagina que el mapa, estaría también el fragmento explicativo*

***Y otra nota más para el DJ:** lo más lógico es que los jugadores consulten las entradas del diario en orden cronológico inverso (por eso te las escribo así), la selección de fechas da igual, es solo para darle credibilidad. Estaría genial que no les proporcionaras todas las entradas importantes directamente a tus jugadores, sino que se las fueras "desmigando" en el tiempo, siempre y cuando te digan que alguno se dedica a revisar el diario, entenderás el por qué cuando continúes leyendo el resto de los capítulos de la aventura, dado que el diario contiene importantes e ilustrativos "spoilers".*

### 16 de febrero del año del falso señor 13XX

Con la ayuda del diablillo y la cuidadosa lectura del grimorio he ideado una forma para librarme de Manuel: aprovechando sus inclinaciones sexuales violentas pretendo hacer que se enfrente a alguna mujer del pueblo para que, con la excusa de dicha agresión, sea ajusticiado por los aldeanos.

La preparación de los brebajes ya está en marcha.

### 13 de febrero del año del falso señor 13XX

He tratado de desviarme de los caminos habituales, y mis sospechas no eran infundadas: me están siguiendo.

No tengo ni idea de cómo ni quién está enterado de nuestros planes, ni desde cuándo. Tengo que acabar con la amenaza, no puedo dejar que lleguen al resto de los hermanos por mi culpa.

También debería notificarlo a la mayor brevedad posible; podría no ser el único bajo vigilancia...

[...] Relata los preparativos previos al viaje, así como algunas maldades realizadas con la ayuda del diablillo, y su tremenda utilidad a la hora de acercarse a la magia robada al maestro. [...]

### 21 de enero del año del falso señor 13XX

Ha llegado una misiva para Dawud Darr, no ha sido fácil convencer a la mensajera de que el maestro estaba indispuerto, gracias a su medallón me ha considerado un miembro más y he podido recoger el mensaje: los planes siguen su curso, debemos reunirnos en la Cueva del Cabrio a mediados de febrero.

La mensajera ha sido sacrificada por precaución, no quiero que la ausencia del maestro sea notificada.

[...] A tiempo pasado, Lucas narra cómo secretamente saboté la realización de una invocación, con la complicidad de Herg, para acabar con la vida de su maestro, robar el grimorio y el medallón de membresía del Círculo. [...]

### 15 de enero del año del falso señor 13XX

Herg y yo hemos hecho un trato: permanecerá conmigo y nos ayudaremos mutuamente a revisar el grimorio del maestro para evitar las trampas que el viejo dispuso por el libro.

Tengo las sospechas de que el diablillo pretende encontrar algún tipo de ritual que le permita recuperar o tomar un nuevo cuerpo...

[...] Durante toda esta etapa describe como se ha ido ganando la confianza del diablillo poco a poco. [...]

### 10 de enero del año del falso señor 13XX

Tal y como sospechaba, el maldito moro utilizó el alma de otro nigromante muerto, antiguo enemigo suyo, para incubar al diablillo.

Aunque atado al maestro, el diablillo no está muy conforme con su esclavitud, y menos si conociera su verdadero destino; eso me abre la posibilidad de utilizarlo...

### 1 de enero del año del falso señor 13XX

¡Maldito y decrepito carcamal! Únicamente me presta atención cuando necesita que me ocupe de sus trapos sucios: la ramera casi me arranca una oreja...

Por mucho que el sucio moro pretendiera convencerme, la muchacha no era una puta cualquiera, creo que tenía apellido: Tobolo-algo

[...] Un par de semanas repletas de las horribles, degradantes y siniestras tareas que el maestro Dawud Darr le hacía completar antes de enseñarle cualquier atisbo de conocimiento mágico. [...]

### 12 de diciembre del año del falso señor 13XX

¡Ha sido glorioso!!

Al tiempo que el cascarón del huevo se despedazaba lentamente, una pequeña y puntiaguda oreja comenzaba a asomar, después, unos ojillos rojos nos miraban con odio desde dentro...

Según el maestro, aunque la criatura debería crecer un poco, no debería medir más de un cuarto de pie.

[...] Etapa bastante escasa de anotaciones, y las pocas que hay tienen una caligrafía pésima que hace casi imposible su lectura. [...]

### 18 de noviembre del año del falso señor 13XX

Aunque todavía falta bastante para la eclosión, el maestro está tan ansioso con los preparativos como yo. Tanto que la otra noche se dejó abierto el grimorio repasando todos los pasos que debíamos tener en cuenta.

Estuve toda la noche ojeándolo, y cuando por fin me decidí a revisar un maleficio, resulta que el muy

*hijoputa había escondido una trampa justo en ese conjuero. Sentí como si me hubieran arrancado el brazo de cuajo...*

*Mis gritos despertaron al maestro, pero el muy miserable me dejó agonizar en el suelo durante toda la noche...*

*[...] Esta parte está dedicada sobre todo a las anotaciones "educativas" en cuento a la recolección de todo tipo de componentes y materiales, muchos relacionados con el ritual de incubación del diablillo. [...]*

*[La siguiente entrada tiene un tosco dibujo que trata de representar un mapa de la zona de Orense, y lo que parece ser la ubicación de una cueva]*

#### 13 de noviembre del año del falso señor 13XX

*Aunque el maestro no ha querido enseñármelo, a raíz de algunas misivas y de sus batallitas he conseguido deducir la ubicación de la Cueva del Cabrio, donde debemos reunirnos con los compañeros de Santiago que traen la reliquia robada.*

**Nota para el DJ:** con el objetivo de llamar la atención de tus jugadores sobre esta pista, la hoja del diario podría estar suelta y separarse de las demás cuando manipularan el libro.

#### 9 de noviembre del año del falso señor 13XX

*El maestro ha recibido un comunicado de la congregación de Orense. Hemos sido gloriosamente elegidos para llevar a cabo dos tareas de suma importancia:*

- 1. Incubaremos uno de los diablillos que darán servicio durante la ceremonia de resurrección.*
- 2. Nos reuniremos con los miembros de la congregación de Santiago que llevan la reliquia robada, y les escoltaremos hasta Orense*

*[...] Algún tipo de tinta se derramó por las entradas en el intervalo del 24 octubre al 9 de noviembre, haciendo imposible su lectura para los personajes. [...]*

#### 24 de octubre del año del falso señor 13XX

*Los líderes de las congregaciones se han pronunciado.*

*Visto esta inigualable oportunidad suscitada por la infiltrada de Santiago, todos los esfuerzos de las demás agrupaciones estarán dedicados a preparar el camino de cara al gran Aquelarre.*

*¡El retorno del primer maestro está cerca!*

*[...] Describe con todo lujo de detalles la libertad y placidez al pasar algunos días sin su maestro, el cual parece sumido en algún tipo de trance y únicamente debe cuidar de su cuerpo y alimentarlo mínimamente. [...]*

#### 17 de octubre del año del falso señor 13XX

*El maestro llevaba unos días bastante nervioso y excesivamente irascible, por fin ha decidido contarme lo que ocurre: al parecer una hermana de la congregación de Santiago ha conseguido infiltrarse en el Convento de Santa Clara y han confirmado la ubicación de la reliquia.*

*Al parecer la sangre del maestro ha estado estos años escondida en Santa Clara...*

**Nota para el DJ:** para las siguientes dos aventuras es importante que tus jugadores no hayan llegado a leer esta entrada, sino podrían deducir la verdadera reliquia robada del convento. Así como la siguiente entrada, en la que se desvela el nombre de la familia noble involucrada.

*[...] Apenas escribió durante esta época nada más allá de anécdotas o pensamientos acerca de sus labores. [...]*

#### 5 de octubre del año del falso señor 13XX

*Hoy hemos recibido la visita inesperada de uno de los hermanos de Freixedo. El tema de la reunión debía ser de suma importancia y secreto, pues el maestro me ha despedido casi a palos, incluso antes de haber llevado el vino.*

*Lo único que he alcanzado a escuchar ha sido algo acerca de las peleas de su familia y la hija de alguien importante de un convento.*