

UNA NOCHE DE JUERGA

Un escenario original de David
Gutiérrez

ANTECEDENTES PARA LOS DIRECTORES DE JUEGOS:

Al descubrir que Aquelarre es uno de los juegos de rol más populares de España tuve que averiguar de qué se trataba el rumor. Por lo que entendí, es una mezcla de juego de rol medieval y demoníaco que no está muy lejos de lo que normalmente juego.

Compré el libro y empecé a leer aquí y allá y vi que se daba mucha importancia a que los directores de juego emplearan el realismo al elaborar una aventura. Usar la inspiración histórica real, como los hechos sobre la vida diaria de un campesino o un fraile, puede sumergir al jugador en el juego y hacer que lo sobrenatural sea mucho más amenazador. En los siguientes párrafos, explicaré la aventura y cómo puedes darle tu toque personal.

Me acerqué a este escenario viniendo de hacer escenarios caseros de la Llamada de Cthulhu, así que crear algo en un escenario histórico real usando

criaturas con las que no estaba familiarizado era bueno.

La historia de El Jinete Sin Cabeza es un cuento popular del sur de Texas que fue confundido entre la realidad y la ficción. En el cuento, un hombre fue asesinado por decapitación por un grupo de hombres que no podían soportar perder el dinero que habían apostado. Ya en el acto de cometer el asesinato, los asesinos ataron el cuerpo del hombre a su caballo sin su cabeza y hasta el día de hoy, el caballo y el jinete aún se ven vagando por la maleza.

En esta aventura, hay un marco básico de eventos que pueden ocurrir. La lectura del escenario una o dos veces puede dar a un imaginativo DJ algunas ideas sobre las diferentes rutas que los jugadores pueden tomar o tal vez añadir un nuevo personaje con alguna información útil.

El objetivo de este escenario es establecer un comienzo, un medio y un final, con el DJ capaz de añadir escenas o secciones adaptadas a sus jugadores sin desviarse de lo que puede suceder al final. Pensando en términos de una taza de ramen. Por sí sola tiene todos los componentes necesarios para hacer un bocadillo adecuado. Tiene vegetales, especias de sabor y carne. Lo que le añades, ya sea un huevo o algo de lima o salsa picante, las partes que lo hacen personal son las que quieres añadir en ti mismo.

ESCENA DE FONDO: EL JINETE

Rodrigo Moya tenía talento para las carreras de caballos y criaba caballos con sus cuatro hermanos. Ser el hermano menor y más pequeño le permitía pasar a toda velocidad a sus oponentes sin esfuerzo. Los hermanos de Rodrigo a menudo organizaban carreras de caballos improvisadas y hacían apuestas.

Considerando que los apostadores más pesados eran criminales y que el pueblo no veía con buenos ojos las apuestas, los hermanos organizaron estas carreras lejos del pueblo. Esta práctica estaba bien con los mariscales locales siempre y cuando se diera una parte de la porción.

Una laguna de forma ovalada sirvió como límite para las carreras. Desde la laguna, tenían un lugar perfecto para llevar a cabo la operación. Tenían una vista de los jinetes que se acercaban y el polvo de la pista de carreras no se podía ver desde el pueblo.

Las cosas fueron bien para los hermanos hasta que se encontraron con un hombre llamado Isidro que, según él, tenía el caballo más rápido de la zona.

Siendo el más joven y el más pequeño de sus hermanos, Rodrigo creció para ser muy temperamental y fácilmente agitado. Puso toda su atención en la equitación y las carreras, lo que le

permitió convertirse en uno de los mejores de su zona, superando incluso a los jinetes más experimentados.

Rodrigo no pudo vencer a Isidro, su caballo Hércules era imbatible. Pronto, el público empezó a abuchear a Rodrigo y a apostar por Isidro. El último insulto fue cuando los hermanos de Rodrigo apostaron contra él para recuperar sus pérdidas.

Después de una última derrota, Rodrigo e Isidro comenzaron a insultarse mutuamente, provocando una gran reacción en los pocos espectadores.

En el punto álgido de la discusión, Rodrigo agarra la bolsa de oro de su hermano y le dice que lo vencerá con su otro caballo y se hace la apuesta. Se volverían a encontrar en una semana y volverían a correr. Si Rodrigo ganaba, se quedaría con Hércules. Si Isidro ganaba, le daría la bolsa de oro.

Isidro no es lo que le parece a Rodrigo y a su familia. Isidro es en realidad el demonio Balachia que en los últimos años trajo riqueza y prosperidad en forma de caballos de pura raza y ricas cosechas al padre de Rodrigo que, sin saberlo su familia, era un practicante de la magia. A cambio de la prosperidad, el padre de Rodrigo ofrecía un sacrificio anual de sangre en forma de sirviente o ayudante.

Como el padre de Rodrigo ha muerto a principios de año, Balachia aún no ha recibido su sacrificio de sangre. Como la naturaleza de Balachia es jugar con los humanos, decide comprometer al hijo menor en una apuesta

para pagar las deudas de su padre, ya sea en oro o en sangre.

La semana siguiente, Rodrigo y sus hermanos se reunieron con Isidro en la laguna. Con su caballo más veloz, Rodrigo se encontró con Isidro en la línea de salida, revelando la bolsa de oro para su inspección. Después de contar las monedas y pesar la bolsa en su mano, Isidro se sube a la línea de salida.

Los jinetes estaban fuera, Rodrigo llevaba la delantera durante la primera mitad de la carrera, pero Hércules se deslizó lentamente detrás de él y tenía la ventaja durante la mayor parte del partido. Hacia el final de la carrera, Isidro cedió un poco para dar esperanzas a Rodrigo pero, al final, Isidro se llevó la carrera.

Isidro, eufórico por su victoria, cabalgó hacia el hermano de Rodrigo para aceptar su premio. Mientras estaba de espaldas, Rodrigo corrió su caballo hacia Isidro, sacando un hacha escondida. Sintiendo la violencia, Isidro se da la vuelta rápidamente y descubre la sucia trama. Isidro sonrío sabiendo que no le puede pasar nada malo y permite que la espada haga su trabajo.

Rodrigo cabalga y se balancea, bajando la cabeza al suelo. Cuando la cabeza golpea el suelo, sube en un destello de llamas y humo y desaparece. Isidro, todavía sentado en su silla de montar,

emite los sonidos de la risa desde el agujero del cuello rociando sangre y vísceras a los hombres sorprendidos.

Rodrigo y sus hermanos se dirigen al pueblo y a su casa, prometiendo no volver a hablar nunca más de ese día.

Isidro, ahora Balachia, deambula por las afueras de la villa y cerca de la casa de Rodrigo y pretende atormentar a Rodrigo hasta que pueda tener la oportunidad de golpearse el cuello para devolverle el favor.

Balachia sólo se apaciguará con el derramamiento de la sangre de Rodrigo o de cualquiera de su linaje. Matar a transeúntes inocentes o gente en su camino no afectará su disposición ya que la apuesta es ahora nula en su mente. Lo que Balachia quiere es la cabeza de Rodrigo, o al menos, alguien de su linaje. Balachia intentará engañar y atormentar a Rodrigo hasta el punto de la locura y continuará haciéndolo hasta que Rodrigo abandone su hogar.

ESCENARIO: EL PUEBLO DE EL ROCIO

Opción 1: Si se juega con los personajes de una campaña existente, los PCs estarán en la ciudad para el festival por cualquier razón que deseen. Un sacerdote puede estar allí para disfrutar de la vida nocturna, así como ser testigo de la fiesta de El Rocío que termina con la estatua de la Virgen María desfilando por las calles.

Según la tradición local, el pueblo es tratado como una especie de peregrinación con muchos pueblos cercanos que parten hacia El Rocío para llegar el viernes antes del lunes de Pentecostés cuando se saca a la Virgen María. El viernes y el fin de semana anterior al lunes están llenos de alegría y risas, así como de comida y bebida en exceso. Los jugadores pueden recoger su veneno.

Haga que los jugadores lleguen un día antes el jueves por el buen tiempo o un viaje productivo.

Opción 2: Si se juega como un tiro único, siéntete libre de crear personajes para alguien de la familia de Rodrigo o alguien que puede ser un sacerdote local o un funcionario del pueblo. La clave es conseguir que se preocupen lo suficiente como para ayudar a Rodrigo, lo que puede hacerse haciendo que la familia pague por protección o ayuda con su problema. La familia ha estado experimentando actos violentos contra su ganado y caballos para poder contratar guardias nocturnos para vigilar su parcela.

ESCENA PRINCIPAL 1: JUEVES ANTES DEL FESTIVAL

El jueves, los jugadores irán a la ciudad al mismo tiempo que los vendedores y otros peregrinos. Las carpas se colocarán fuera de la ciudad y los comerciantes se dispersarán por las

calles principales dentro de la ciudad. Aunque lleguen un día antes, podrán comer algo bueno en la calle, así como una habitación en una posada que no tenga la mejor comida. La taberna estará abierta y estará encantada de servirles vino y tapas (si son de calidad o no, es decisión de la DJ).

La DJ debería hacer que exploren la ciudad tanto como quieran, pero deberían terminar cenando o bebiendo en un lugar público cuando llegue la noche.

Ya sea en la taberna o en la posada, el grupo notará un grupo de hombres riendo y tal vez contando historias. Algo intrigará a uno de los jugadores y le hará unirse a los hombres en las mesas, ya sea escuchando una historia o intercambiando noticias del exterior.

Los hombres serán típicos del pueblo, como un granjero, un molinero, un tabernero, etc. Estarán allí para desahogarse antes de volver a casa para pasar la noche.

Un evento ocurrirá ya sea contando una historia sobre Rodrigo o haciendo que el hermano de Rodrigo venga a tomar un trago. De cualquier manera, el tema de la condición actual de Rodrigo será hablado en la mesa.

Como el DJ, es importante intrigar a los jugadores en Rodrigo y sus hermanos. En mi propia prueba de juego, un grupo de clientes de la

taberna notaron que el hermano de Rodrigo se detuvo y realizó una compra que hizo que un PNJ hablara de Rodrigo, lo que hizo que los jugadores empezaran a hacer preguntas.

Uno de los patrones puede decir:

"¿Has oído lo último sobre Rodrigo? Sus caballos fueron encontrados masacrados hace unas noches. Alguien fue a su campo y decapitó a todo su rebaño. He visto a los hermanos de Rodrigo levantados a todas horas de la noche vigilando su campo. "

Un amigo de ese PNJ también dirá:

"He estado viendo a Rodrigo todos los días saliendo de la confesión. Cada día se ve peor, como si hubiera perdido el sueño por todo. Amaba a sus caballos".

Si alguno de los jugadores es curioso, puede preguntar por el pueblo y descubrir la información básica sobre Rodrigo:

- ⊗ Rodrigo es el más joven de sus tres hermanos.
- ⊗ Los hermanos son semi-ricos y tienen una granja cerca de las afueras de la ciudad.
- ⊗ Crían y crían caballos.
- ⊗ Rodrigo tiene el temperamento más corto de todos los hermanos y es el que menos le gusta de todos ellos.
- ⊗ Rodrigo y sus hermanos tienen una historia de apuestas.

⊗ Los hermanos tenían una afición por las carreras de caballos.

⊗ Los hermanos celebraron carreras fuera de la ciudad a lo largo de las orillas de una laguna cerca del bosque.

⊗ Hay algunos testigos de la primera carrera en la que Rodrigo corrió contra Isidro.

ESCENA PRINCIPAL 2: UN CHOQUE DESPUÉS DE LA NOCHE

El grupo escuchará un gran choque y los caballos relinchando. Al examinar la escena, los personajes verán una escena brutal: Un conductor de diligencia decapitado y un grupo de jóvenes hombres y mujeres en un carruaje apuñalados repetidamente con una larga espada o lanza a través de la tela. El carro cubierto fue una vez colorido y festivo pero ahora es un baño de sangre. Un joven dentro del carruaje vive pero sufre una herida en su brazo izquierdo. Su condición se deteriora cuanto más tiempo se queda sin ayuda médica. Lentamente contará su historia una vez que se estabilice.

"Estábamos todos montados en la carreta en nuestro camino desde Sevilla. Empecé a oír el pisoteo de las pezuñas afuera y no pensé en ello. Oí al caballo del desconocido hacer un gruñido fuerte como nunca antes había oído. Poco después, oí que el carro

cubierto se desgarraba por el costado y que mi amigo gritaba de dolor. Nos gritó que había sido apuñalada. Me asomé por uno de los pequeños agujeros de la lona, pero sólo pude ver el gran caballo negro del hombre haciendo espuma por la boca. También pude ver una lanza o una lanza que llevaba el jinete pero no pude ver su cara.

Me escondí debajo de algunas de nuestras bolsas para protegerme y los demás hicieron lo mismo, pero todo lo que pude oír fue más agujeros que se clavaban en la lona y los gritos de mis amigos. Me di cuenta de que el asalto se detuvo después de que llegamos a la carretera pavimentada.

¿Puedes decirme si mi padre está bien? Él era el hombre que nos llevaba."

A estas alturas, los jugadores deben tener una pista de que Rodrigo tiene algo que ver con el jinete. Si no, que un PNJ les guíe para que hablen con Rodrigo, ya que el combate con el jinete es muy mortal.

EL MOTIVO DEL JINETE:

El hombre que desafió a Rodrigo es en realidad, el demonio menor Balachia disfrazado de humano. Viendo las apuestas y el regodeo generado por Rodrigo, Balachia se disfrazó de hombre y desafió a Rodrigo en lugar de la deuda de su padre. Balachia no pudo resistir la apuesta contra Rodrigo y mantuvo supalabra de correr con él una vez más.

Después de ganar la carrera, Rodrigo decapitó a Balachia, lo que hizo que su cabeza rodara hasta el suelo y desapareciera. Como Balachia es un demonio, no se permite que su cuerpo toque el suelo, de lo contrario regresa al reino de los espíritus. Cuando su cabeza decapitada tocó el suelo, desapareció y lo dejó vagar por la tierra sin cabeza. Los sentidos emónicos de Balachia supieron del ataque y dejaron que sucediera para hacer su persecución más interesante. Con su nueva apariencia, Balachia cree que puede infundir miedo a Rodrigo y hacer su venganza más dulce y promete tomar su cabeza, incluso si hace falta el tormento de la gente de Rodrigo para sacarlo. Como la ciudad y sus terrenos están bendecidos, Balachia no puede cruzar sobre el terreno sagrado. Cada noche, el jinete y su caballo pisotean los campos detrás de la casa de Rodrigo para mantenerlo despierto por la noche, a lo largo del tiempo las acciones de Balachia se vuelven más siniestras al matar a los animales de Rodrigo y a la gente del pueblo.

LO QUE LOS JUGADORES DEBEN HACER

- ⊗ Los jugadores deben hablar con Rodrigo o sus hermanos para averiguar sobre la apuesta y el crimen.
- ⊗ Hable con un miembro del clero. La parroquia local puede

tener un experto en demonología que puede revelar algunas formas de combatir el demonio:

- El demonio no puede tocar el suelo terrestre, de lo contrario regresa al infierno.
- El demonio no puede resistirse a una apuesta o juego de azar.
- El demonio no puede poner un pie en tierra bendita (Incluye ciudad y caminos de entrada y salida de la ciudad).
- Se puede usar un ritual para desterrar al demonio de vuelta al infierno, pero puede tomar más tiempo y dejarlos vulnerables a un ataque si se profundiza en la oración.

CONCLUSIÓN:

Si los jugadores son capaces de desterrar al demonio, premiar con 40 XP. Si los jugadores se comprometen en una apuesta con el demonio, agregue 20 XP. Si los jugadores usan un hechizo o ritual para desterrar al demonio, agregue 30 XP.

Junto con el XP, haz que los jugadores cuenten sus experiencias después del encuentro y pregunta cómo celebraron el festival después de enfrentarse a este terrible demonio.

BALACHIA

Cortesano del Infierno

FUE: 25	ALTURA:
AGI: 33	VARIABLE
HAB: 29	PESO:
RES: 34	VARIABLE
PER: 42	RR: 0%
COM: 37	IRR: 325%
CUL: 40	

Protección: Aura Mágica (20 puntos de Protección).

Armas: Lanza Infernal 85%
(2D6+1D6+3D6).

Competencias: Todos los idiomas al 100%, Elocuencia 125%, Ajedrez 99%, Alquimia 150%, Astrología 125%, Conocimiento Mágico 150%, Enseñar 100%, Corte 100%, Mosquear al Personal con su Eterna Sonrisa 100%.

Hechizos: Los conoce todos, incluso los prohibidos

Poderes Especiales:

- **Lanza Infernal:** El báculo de Balachia, al ser golpeado en el suelo, se transforma en una lanza de unas dos varas y media, con una hoja de extraño diseño. Al contacto con la sangre el arma se pone al rojo vivo y cada asalto, el portador de la misma tendrá un porcentaje igual a su RR de que la lanza le haga 1D6+1 PD en las manos debido al calor que desprende (este daño no puede ser absorbido por armadura o aura alguna). La lanza vuelve a su temperatura normal al limpiarle la sangre. Balachia no se ve afectado por ese calor.
- **Expandir los Sentidos:** Balachia puede sentir (ver, oír, etc.) lo que

desea sobre cualquier sujeto al que haya tocado y que no haya pasado una tirada de RR. Dicho sujeto se puede dar cuenta de que está siendo “sentido” por Balachia si tiene éxito en una tirada con un porcentaje igual a sus PC, aunque no podrá evitarlo, excepto si esta última tirada es un éxito crítico.

- **Animar Objetos:** Balachia puede mirar a un objeto inanimado y ordenarle que haga algo. A continuación, el objeto comenzará a moverse y hará lo que se le ordene. Balachia suele utilizar el poder para mover sus piezas en el ajedrez, aunque también le sirve para cerrar una puerta, ordenar a un arma que ataque al que la empuña o a otro adversario (en este caso, la probabilidad de impactar es igual al porcentaje base), etc. Puede usar el poder para animar a más de un objeto, pero todos han de ser del mismo tipo.