



# Beyrevra

por *A. F. López Carravilla*

## INTRODUCCIÓN

Esta es una aventura con un giro final inesperado, dónde los PJs pasarán de héroes a villanos involuntarios tras una revelación atterradoramente esclarecedora. Es, por tanto, una aventura donde el DJ tendrá que dirigir con cuidado, revelando sólo lo justo para que todas las piezas lleguen a encajar al final, y no antes. El nivel de los PJs no es relevante en ésta historia, de hecho se puede jugar con PJs de cualquier nivel, puesto que sólo se enfrentarán a condenados, o en algunos casos puede que también a guardias, y la dificultad se puede ajustar fácilmente variando el número de sus enemigos. El único reto será el jefe final de la historia, Beyrevra, conde del control mental, que conoce todos los sortilegios arcanos, por lo que de nuevo queda a discreción del DJ ajustar la dificultad al elegir los sortilegios que utilizará al enfrentarse a los jugadores.

## RESUMEN DE LA AVENTURA

Los PJs son supervivientes viajeros, cada uno con su trasfondo particular al gusto de los jugadores, y cuyos caminos se cruzarán en El Charro, un pequeño pueblo fortaleza que resiste humildemente en éste mundo postapocalíptico. No dormirán tranquilos, pues esa misma noche irrumpirán hordas de condenados en el pueblo, obligando a los supervivientes a escapar para salvar el pellejo.

¿Cómo pudieron entrar? Los PJs puede que nunca lo sepan, pero fue Efrasio el que abrió las puertas, otro PNJ viajero que acababa de llegar al pueblo el mismo día que ellos. Éste PNJ estaba hechizado por Beyrevra, conde del control mental, haciendo que su percepción de la realidad estuviera alterada lo necesario como para actuar contra los intereses de todo el pueblo.

Los propios jugadores serán objeto de éste hechizo después de escapar del pueblo devastado, cuando se refugien en una cabaña habitada por un solitario ermitaño para pasar la noche. A partir de éste momento, verán demonios donde antes estaban sus compañeros de viaje, y al matarlos verán “desaparecer” misteriosamente a sus amigos.

Llegarán a un nuevo asentamiento fortificado, Villacerezo, y tratando de buscar y rescatar a sus amigos perdidos, estando completamente enajenados por el hechizo, llegarán a abrir las puertas de la empalizada dejando entrar sin saberlo a hordas de condenados. Si consiguen contener la nueva invasión de no-muertos a tiempo, entonces serán confrontados por el sabio y peculiar alquimista del pueblo, Águilos, que les explicará toda la verdad ahora que todo encaja para él, y les obligará a beber una peligrosa poción negra que terminará con el hechizo de control mental. Finalmente, si sobreviven a la poción, irán a dar caza al demonio artifice de todo esto.

Como final alternativo, en caso de que no consiguieran detener ésta segunda horda y tengan que huir de Villacerezo, o rechacen beber la poción y salgan del pueblo, la historia se repetirá a cada pueblo que vayan, pero ahora los siguientes en morir serían los propios personajes jugadores, a manos de sus enloquecidos amigos. Ésta última opción donde se repiten los hechos de manera recurrente se deja a la imaginación del DJ, aunque es raro que los jugadores acaben tomando ese camino.





## CAPÍTULO I: ESCAPAR AL SUEÑO ETERNO ES MÁS DIFÍCIL EN MITAD DE LA NOCHE

### BIENVENIDA

Los pasos de los PJs les han llevado recientemente a la fortaleza de El Charro, un conjunto de casas y chozas improvisadas construidas alrededor de una antigua posada y lo que otrora fuera una granja. El poblado está rodeado por una exigua empalizada que a duras penas lo protege de los condenados y otros peligros más oscuros. Gobernado por la familia Domínguez, con Julián, un curtido hombre de unos 40 años a la cabeza, el asentamiento lleva un par de años resistiendo en el lugar. Tienen un pulido sistema de trabajos donde todo el mundo tiene su función, y poseen hasta un floreciente sistema de huertos. Nuestros héroes llegaron recientemente al poblado por distintos caminos a lo largo del mismo día, y fueron bienvenidos cuando pidieron entrar para pasar la noche en El Charro. No se conocían de antes, sin embargo dormirán todos juntos en un cobertizo, el lugar asignado a los nuevos hasta que puedan fabricarse su propio acomodo dentro de la fortaleza. No están solos, también hay una mujer llamada María y su hija Angustias durmiendo con ellos, y en la otra habitación del cobertizo hay tres hombres más que ya estaban allí cuando ellos llegaron; Efrasio, Mario y Félix. Mario y Félix tienen pinta de guerreros, mientras que Efrasio parece un campesino de aspecto bastante pobre. Jaime, uno de los habitantes de El Charro, será el encargado de enseñarles el pueblo, los alrededores y el funcionamiento cooperativo de éste. Les darán de comer y de cenar, y cuando llegue la noche les dirán que vayan a descansar, puesto que mañana les asignarán tareas; cultivo, caza, mantenimiento de empalizada, recogida de agua, vigilancia, etc. Pueden ir pensando antes de dormirse a qué se querrán dedicar mientras estén en el pueblo-fortaleza de El Charro.

### PROBLEMAS

Durante la noche, pueden hacer una tirada de Oído Dificultad 15. Si la pasan, se despertarán escuchando como se abre el portón grande de la empalizada. Si salen a mirar pueden hacer una tirada de Descubrir Dificultad 15, si la pasan, verán a Efrasio de pie, y a un guardia muerto tirado en el suelo, al lado de las puertas, las cuales están abiertas. Por ellas están empezando a entrar una oleada de 15 condenados, aunque vienen oleadas más numerosas detrás. Efrasio trata de cerrar el portón, pero al ver que no le da tiempo, sale huyendo y gritando al mismo tiempo.

Esto debería despertar a todos los personajes, que al salir fuera del cobertizo verán como muchos de los aldeanos que se asomaron a ver qué estaba ocurriendo ahora están tratando de cerrar puertas y ventanas de sus casas, aunque muchos no son lo suficientemente rápidos. Algunos condenados logran deslizarse dentro de las casas mientras cierran las puertas, otros les muerden en la mano, también entran algunos por las ventanas o rompen las paredes para entrar. Ante esto, Julián y cuatro hombres de confianza salen equipados con lo básico a enfrentarse a los no-muertos y tratar de llegar a los portones para cerrarlos, aunque la infección empieza a extenderse ya por todos los rincones de la aldea. Los PJs pueden tratar de luchar y ayudarlo, pero poco a poco entran más condenados de fuera y empieza a resultar una tarea imposible, a lo que Julián, como últimas palabras antes de ser engullido en la marabunta, les dirá que huyan si pueden de poblado. Por otro lado, Angustias les suplicará a los PJs que no la abandonen, con María asustada y agarrada a uno de ellos. No hay ni rastro de Mario ni de Félix (En realidad, Félix está muerto en su habitación del cobertizo con el cuello cortado, y Mario había ido a ayudar a Efrasio a abrir el portón, pero fue mordido por los condenados rápidamente). A los jugadores se les ocurrirán varias formas de huir, siendo las más probables las siguientes: Abriendo un agujero en la empalizada, para lo que tienen que superar una tirada de Maña Dificultad 15, o buscando algún punto débil en la empalizada que puedan explotar, superando para esto una tirada de Descubrir Dificultad 10 más una tirada de Maña Dificultad 5 para abrir el agujero en ese punto. Otra opción es trepar la empalizada con una cuerda o subiéndolo al tejado de alguna casa colindante, superando en ambos casos una tirada de Agilidad Dificultad 10. Finalmente, está la opción de abrirse paso entre los condenados hacia el portón y salir por él, aunque en ningún caso podrían llegar a cerrarlo pues las hordas de condenados que empujan al otro lado lo hacen con demasiada fuerza. Ésta última opción de salir por la puerta es la más arriesgada, pues tendrán que enfrentarse a 10 condenados al menos para llegar a ella, más los condenados que puede haber fuera. Para las otras opciones anteriormente expuestas, simplemente tendrán que enfrentarse a tres o cuatro apestados que van hacia ellos mientras el grueso del grupo trata de escapar según el método escogido. Cuando hayan escapado todos, aparecerá detrás de ellos Efrasio, escapando de la misma manera que ellos y tratando de seguirles y unirse a ellos.





## CAPÍTULO II: CAZADORES Y RECOLECTORES

Al poco de huir, empezará a amanecer y podrán elegir a dónde dirigir sus pasos. Encontrarán una senda hacia el oeste, un río hacia el sur y las montañas al norte, río arriba, dejando el devastado pueblo de El Charro al este. Si escogen la senda hacia el oeste, la dificultad para encontrar comida (bayas, setas, frutos, raíces o animales) será de 15. Pudiendo tirar una vez por la mañana, otra al medio día, y otra al atardecer. Si siguen el río, la dificultad de encontrar comida será de 5, y si siguen la montaña, ésta será de 10. Si no comen nada en todo el día, tendrán una penalización y tirarán con desventaja todas las tiradas hasta que coman. Si este día sólo comen una vez, tendrán un -1 a sus tiradas. A estas penalizaciones por la falta de comida se unirá la penalización por falta de descanso, pues si pasado el mediodía todavía no han descansado sufrirán un -1 a todas las tiradas, hasta que descansen al menos 6 horas.

### ENCUENTROS

A lo largo del día, uno de los jugadores en representación del grupo hará 3 tiradas de encuentros con un dado de 6 caras. Para las dos primeras tiradas, el DJ usará la tabla según el número que obtengan en su tirada.

Para la tercera tirada, saquen lo que saquen encontrarán una cabaña desvencijada. Es uno de los chamizos que usa Águilas para sus experimentos alquímicos, los cuales requieren de plantas

silvestres recién cortadas y componentes de seres feéricos de la zona, como pelos, plumas, huesos, etc. Dentro podrán encontrar un cuaderno y unas pociones a medio fabricar, otras todavía en calderos, y otras terminadas. Si pasan la tirada de Leer Dificultad 10, verán que la última página del cuaderno habla de una poción para exorcizar, indicando que ésta es negra, fluida, y huele a regaliz, aunque no encontrarán una poción de estas características en la cabaña. Si que verán otros recipientes con mejunjes de color marrón o amarillo, con diferentes olores; algunas apestan, otras huelen a hierbas... Ninguna de estas pociones fallidas tiene efectos notables, aunque si las prueban puede que les sepan bien, mal, o les de dolor de tripa, a gusto del DJ. Si pasan una tirada de Descubrir Dificultad 15, verán un pequeño vial diferente al resto, guardado en una cajita. Se trata de una poción de fuerza demoledora, aunque para conocer sus efectos deberán superar una tirada de Alquimia Dificultad 6. Si en vez de eso la prueban, se notarán más enérgicos y vigorosos durante unos instantes.

### POR FIN ENCUENTRAN REFUGIO

Cuando empiece a anochecer, si Efrasio cree que no desconfían de él, les dirá que huele a hoguera y escucha algo de movimiento, y les llevará a una cabaña cercana siguiendo esos rastros. Si cree que desconfían de él, se lo susurrará a la niña, y ésta se lo dirá a los PJs y señalará la dirección con el dedo.

1D6	ENCUENTRO	DESCRIPCIÓN
1	NINFA (MO 152)	Encuentran a una ninfa, la cual les hará perder la cabeza debido a su atractivo físico sobrenatural. Para evitarlo, tienen que superar una tirada de Mente Dificultad 10, y en caso de fallar sentirán la imperiosa necesidad de seducirla y poseerla. Si se acercan a ella, ésta se alejará unos metros, si la persiguen, ella saldrá corriendo. Para alcanzarla tendrán que superar una tirada de Agilidad Dificultad 15. En el caso de que la persigan, tanto si la alcanzan como si se termina escapando, perderán unas horas y la oportunidad de encontrar comida.
2	TROLL (MO 152)	Se trata de un Troll territorial muy hostil. Pueden hacer una tirada de Descubrir Dificultad 15. Si la superan, verán un troll que está cruzando el río (o el camino) en dirección a ellos, aunque éste todavía no les ha visto pues estaba dirigiéndose a su guarida a descansar. En caso de que no supere la tirada de descubrir, el Troll les verá antes y les atacará por sorpresa.
3	SÁTIRO (MO 152)	Encuentran a un Sátiro en un claro, el cual está buscando algo. Cuando vea a los PJs, les preguntará si han visto a una ninfa por aquí, y les ofrecerá algo de vino. Rápidamente se le olvidará el asunto de la ninfa, y querrá cantar y bailar con los PJs. Si estos acceden, disfrutarán de su compañía y el vino suplirá la comida, aunque hayan perdido unas horas con el encuentro. Si estos lo rechazan, o dicen algo ofensivo durante toda la duración del encuentro, el sátiro se pondrá hecho una furia y atacará con sus cuernos al ofensor.
4	OSO (MO 154)	Si superan una tirada de Oído Dificultad 15, pueden escuchar a una osa que baja al río, donde está su cría bebiendo agua (Si eligieron seguir el camino, el osezo está esperando a la osa al otro lado del camino mientras ésta se dispone a cruzarlo). Si no la superan, se encontrarán con un osezo y una osa enfurecida que va hacia ellos.
5	NIGROMANTE Y ABOMINACIÓN MALDITA (MO 138 y MO 145)	Encuentran una tienda, un fuego, y escuchan un grito gutural salir de la espesura. Si se acercan, verán que se ha llevado a cabo un ritual, hay numerosos cuerpos desmembrados, mucha sangre, símbolos pintados en el suelo, velas, dagas, y un hombre fuera del círculo de sangre con las manos elevadas. Del centro de la carnicería emerge una forma enorme y brutal, con varias extremidades adicionales implantadas en su cuerpo. En cuanto el nigromante se percate de su presencia sus ojos brillarán de forma totalmente psicópata, mandando a la abominación a acabar con los aventureros con una rápida orden.
6	CONDENADOS (MO 144)	Los PJs pueden hacer una tirada de Oído Dificultad 10. Si la pasan, se percatan de que un grupo de 1D10 condenados se acerca hacia ellos, estando a unos 10 metros. Si no la pasan, se verán sorprendidos y el combate empieza sin previo aviso.



## CAPÍTULO III: LAS APARIENCIAS ENGAÑAN, SOBRE TODO CUANDO LA NECESIDAD APRIETA

Efrasio les lleva a una cabaña en medio del bosque. Está bien guarnecida y parece que puede aguantar bien una noche llena de peligros. Sale humo de la chimenea y huele a comida. Hay un huerto, pero si se acercan a inspeccionar y superan una tirada de Descubrir Dificultad 10 verán que lleva meses abandonado. También hay un pozo, aunque si intentan probar esa agua u oler el pozo superando una tirada de Degustar Dificultad 10 descubrirán que el agua está pútrida, como si albergara algo en descomposición. Dentro de la cabaña está el demonio Beyrevra, haciéndose pasar por un viejo y solitario ermitaño. Beyrevra se hará llamar Antón, y se mostrará suspicaz con los personajes y reticente a dejarles entrar al principio, aunque no forzará mucho porque es sólo fachada, en el fondo quiere que pasen adentro. Si le confrontan con el pozo o el huerto, dirá que es muy viejo ya para cultivar y les pedirá que le ayuden a plantar la próxima cosecha, y respecto al pozo dirá que un pájaro quedó atrapado en el pozo, se murió y al pudrirse lo ha contaminado, con lo que les pedirá que mañana vayan a por agua al río para él. El hombre les ofrecerá pan hecho en su hogar, aunque si lo comen al día siguiente les dolerá la tripa. Finalmente, les ofrecerá dormir en el suelo, al calor del hogar, mientras él se va a sus aposentos. Si superan una tirada de Percepción Dificultad 15, notarán que la casa está extrañamente fría (realmente no hay fuego). Beyrevra intentará lanzarles un conjuro durante la noche. Si los PJs hacen guardia, tendrán que hacer una tirada de Resistencia Dificultad 15, o de lo contrario se quedarán dormidos durante la guardia, y el demonio actuará en ese momento.

En caso de que Efrasio también haga guardia (se ofrecerá a ello), no tiene que hacer tirada porque le controla el demonio, y directamente Beyrevra actuará en su turno. A la mañana siguiente, una vez hechizados, les despertarán los gritos de terror de María, que tiene al lado a un demonio rojo de aspecto espantoso. En realidad, la niña es una ilusión situada donde está Beyrevra, y éste a su vez ha hecho que los personajes perciban a María como si fuera el demonio, mientras que la pobre niña no sabe qué es lo que está ocurriendo. Presumiblemente el grupo de aventureros atacará al demonio, pudiendo matarle con facilidad, acabando en realidad con la vida de la niña. En cuanto lo hagan, la ilusión de la niña se desvanecerá en el aire, para lamento y desesperación de la madre Angustias, y la casa comenzará a arder (otra ilusión). Después de estos acontecimientos, los jugadores pierden 1D20 de cordura si no superan una tirada de Alma Dificultad 15.

Por otro lado, en el caso de que no hubieran dejado a Efrasio hacer guardia y todos hubieran pasado la tirada de resistencia, durante la mañana Beyrevra saldrá de la habitación, irá a decirle algo a la niña para situarse a su lado, y les lanzará el conjuro directamente delante de ellos, aunque pillándoles por sorpresa. Una vez terminado el conjuro, Beyrevra desaparecerá a sus ojos, y la ilusión del demonio rojo terrible y María cambiando de lugar tendría lugar. En cualquiera de los dos casos los PJs terminarán atacando al demonio y matando a la niña.

## CAPÍTULO IV: ENCONTRARÁS HOSPITALIDAD O HOSTILIDAD, Y PUEDE QUE NO SEPAS DISTINGUIRLAS

Los PJs descubren una pequeña senda, la cual lleva a un camino un poco más grande, que tras unas horas de camino desemboca en un pueblo-fortaleza llamado Villacerezo. Éste es bastante más grande que El Charro, con una alta empalizada exterior, un amplio terreno con tiendas de campaña, casas, puestos de comida y comercio, y un imponente castillo que evoca épocas pasadas en el centro. Al acercarse a la puerta principal, y después de intercambiar unas palabras con los guardias donde deberán responder quienes son y cuáles son sus intenciones, se les dirá que esperen mientras uno de los guardias se encamina a dentro del castillo, volviendo al rato para decirles a los personajes que Severo, el líder de Villacerezo, les ha concedido una audiencia. Antes de entrar al castillo se les pedirá que dejen sus armas bajo custodia y que cumplan en todo momento las órdenes que les sean dadas. Al entrar al salón principal, verán a Severo sentado en una silla de audiencia, con Águilos, su druida consejero, a su lado, y dos guardias a cada costado de la estancia, más los dos guardias que les acompañan. También les preguntará que quiénes son y de dónde vienen. Si comentan algo de la cabaña, el demonio o la niña, Águilos les responderá que tiene una choza donde hace alquimia por allí, y que alguna vez había visto a un grupo de jóvenes viviendo en una cabaña cercana, pero que murieron en extrañas circunstancias, como asesinados entre ellos mismos, por lo que tiró los cadáveres al pozo y derribó el tejado de la casa para acabar con los malos espíritus. En caso de que los PJs no contaran nada no dándole de esta manera pie a Águilos a contar su historia, serían los constantes llantos de la madre los

que llamarían la atención de Severo, preguntándole que por qué llora, y contando ésta la historia de su hija y el demonio daría pie al druida para que hablara. Águilos continuaría diciendo que todo esto parece obra de un demonio, y que por eso estaba trabajando en una poción exorcizadora, pues ya había oído otros testimonios de gente que se volvía contra sus allegados, provocando incluso el desastre en poblados enteros. Águilos es un personaje de apariencia lunática, tiene la voz rota y aguda y gesticula mucho al hablar, sobre todo con las facciones de la cara. Al terminar de comentar esto, de repente Águilos abrirá los ojos desmesuradamente, y se dirigirá a Efrasio, cogiéndole del mentón y examinándole detenidamente. Posteriormente, dirá a los guardias que le sujeten porque está endemoniado. Entonces le ofrecerá la opción de beber de un frasco negro y burbujeante que se ha sacado de entre los pliegues de la ropa, o ser exiliado del pueblo para siempre. Efrasio estará paralizado de miedo, y pedirá que no le echen del pueblo por clemencia, que hará lo que haga falta. Águilos le hará beber de la pócima, y tras unos instantes tensos en los que no pasa nada, Efrasio comenzará a gritar y a retorcerse, cayéndose al suelo entre estertores. Después de unos instantes, finalmente empezará a salir humo de su cuerpo y morirá. Águilos mira al resto de jugadores atentamente, y se da la vuelta farfullando. Ahora los jugadores pueden hacer una tirada de Descubrir Dificultad 10. Si la pasan, podrán ver a la niña María esconderse tras una cortina por unos instantes, para después salir corriendo hacia dentro de una de las estancias.



## LA VIDA EN VILLACEREZO

Pasados estos momentos de acción, Severo informará a los jugadores que se les permite quedarse dentro de la fortaleza mientras evalúan que sean de confianza, pero que no se les dejará volver a entrar al castillo de momento, exceptuando a Angustias, la cual es invitada a trabajar dentro del castillo. Una vez salgan del castillo les serán devueltas las armas. Un guardia será el encargado de enseñarles la fortaleza exterior, la tienda donde dormirán cuando llegue la noche, el comedor comunitario, y las tareas que les serán asignadas a cambio de recibir la hospitalidad de Villacerezo. Mientras tanto, Águilos y un par de jinetes irán a la cabaña a examinar lo ocurrido esa mañana.

Las tareas disponibles son: a) Ayudante de cocina, b) Vigía, c) Leñador, d) Hortelano y e) Mozo de cuadras, pudiendo elegir tarea los personajes.

Mientras hacen las tareas, pueden intentar pasar una tirada de Descubrir Dificultad 10, si lo consiguen, descubrirán diferentes cosas. Uno verá una ventana no demasiado alta por la que se podría acceder al castillo. Otro puede ver una puerta que está permanentemente cerrada, y por tanto no hay guardia cubriéndola. Finalmente, un tercero puede descubrir que en el cobertizo donde guardan las herramientas de leñador o los azadones, o en las cuadras según lo que haya elegido el PJ, hay un traje de la guardia viejo y sucio, colgado y olvidado en un clavo.

Cuando llegue la hora de cenar se reunirán todos en la carpa que sirve de comedor general para los habitantes de intramuros. Águilos ha vuelto hace poco, justo antes de que empiece a anochecer, y ahora en las mesas algunos cuchichean y les lanzan miradas furtivas. Angustias se une a su mesa al poco rato de estar sentados, volviendo de sus tareas en el castillo, y les comenta asustada y desesperada que nota la presencia de su hija ahí dentro. También tiene un presentimiento de que algo malo va a pasar pronto. Al poco rato, dos guardias de Severo se dirigen a Angustias, y le piden que les acompañe, que Águilos necesita hablar con ella.

Puede que los personajes decidan que ya es momento de pensar en entrar al castillo y actúen esa misma noche. Por el contrario, si deciden dormir y descansar, necesitarán pasar una tirada de Mente Dificultad 10, y en caso de no pasarla tendrán pesadillas: Verán a una niña gritando, pidiendo auxilio y llamando a su madre, la escena es de color rojo y todo lo moja un líquido pegajoso, la pesadilla se torna aún más macabra cuando desaparece la niña y aparece un demonio terrorífico riéndose. Pierden 1D6 de puntos de cordura y se despiertan en mitad de la noche. Si pasan la tirada, descansarán sin problemas y no se acordarán de qué soñaron.

Al día siguiente no verán a Angustias por ningún lado, si preguntan sobre ella les dirán que está bien, está en el castillo, y no les darán más información. Por otro lado, todos empezarán a actuar con mucha desconfianza con ellos, el cocinero no les dejará coger el cuchillo para cortar nada, sólo fregar y limpiar, el leñador no les deja el hacha, les manda a recoger ramas secas del suelo, etc. Además, cuando coman, pueden tirar Degustar Dificultad 10, si la pasan, descubrirán que el agua sabe ligeramente a regaliz. A partir de este momento los PJs deberían tener claro que tienen que entrar al castillo cuanto antes para rescatar a María y Angustias. En caso de que no lo hicieran, esa misma noche serían detenidos mientras duermen y llevados al calabozo, del cual podrían escaparse forzando la cerradura o alcanzando las llaves que cuelgan del bolsillo del guardia cuando los vigilantes se emborrachen y/o den alguna cabezadita.

## ENTRANDO AL CASTILLO

La dificultad de entrar al castillo por el día es extremadamente alta, 20 o más para cualquier opción que elijan. Lo mejor, por tanto, es tratar de entrar por la noche. Si deciden entrar por la ventana, tienen que superar una tirada de Agilidad Dificultad 10. Una vez arriba pueden tirar una cuerda para facilitar la entrada al resto o abrir la puerta atrancada por dentro. Si deciden forzar la puerta atrancada, tienen que superar Maña Dificultad 10 en caso de que tengan ganzúas, y Cuerpo Dificultad 15 si deciden abrirla de un empujón, aunque sólo podrán intentarla abrir de un único empujón, pues atraerán la atención si necesitan más intentos. Otra opción es coger el traje de guardia y entrar al castillo por la puerta principal superando una tirada de Interpretación Dificultad 15, y desde dentro facilitar la entrada por una ventana mediante cuerdas o abriendo la puerta cerrada desde el interior.

Sea cual sea el método que emplearon para entrar, o si salieron desde las mazmorras, ahora tienen que moverse con sigilo, superando todos una tirada de Sigilo Dificultad 5. En caso de no pasarla, escucharán a uno de los guardias de la puerta principal preguntar ¿¡Qué ha sido eso!?, y al otro responder, No lo sé, voy a mirar. Y escucharán unos pasos moverse en su dirección. Ahora podrían moverse sigilosamente para tratar de esconderse en otra habitación, superando una tirada de Sigilo Dificultad 10. En el caso de que no la pasaran, o pretendieran luchar, lo cual no es recomendable en este punto de la aventura, un gato que se ha asustado al verles entrar saldría corriendo armando escándalo en dirección hacia la salida por la puerta principal, tranquilizando al guardia que al pensar que se trataba solamente de las correrías de un minino volvería a su puesto.

## EMPIEZA EL TERROR

Escuchan algo en la distancia. Si superan una tirada de Oído Dificultad 10 podrán distinguir el llanto de una niña. Si no, sólo sabrán que un sonido viene del primer piso. (El primer piso está en la planta a donde daba la ventana, uno por encima de la planta baja donde están situadas tanto la puerta principal como la puerta atrancada). Siguiendo el sonido, encontrarán una habitación cerrada, y al otro lado de la puerta, si se paran a escuchar, escucharán claramente el llanto de María. La puerta se abre sin dificultad, y pueden ver a María acurrucada echa un ovillo en una habitación bien acomodada. Si se acercan a hablar con ella, ésta se llevará el dedo a la boca, pidiendo silencio mientras susurra - ¡shhh! Y se acercará a la oreja de uno de los PJs para decir: - *Hay un demonio en la habitación de al lado* -, y seguidamente hará una seña con la cabeza en dirección a la habitación de su derecha.

Cuando se acerquen a ésta otra habitación, empezarán a oler a azufre si superan una tirada de Percepción Dificultad 10. Esta puerta también se abre sin dificultad, y encontrarán una habitación humilde, con la ventana abierta y un demonio de aspecto terrorífico al borde de ésta. En realidad, el demonio es una ilusión, y en esta habitación está Angustias. Cuando Águilos vio lo que había pasado en la cabaña donde los PJs pasaron la noche, entendió que habían sido hechizados todos y habían matado a la niña, como antes se habían matado entre ellos los habitantes de esa casa maldita. Al volver, llamó a Angustias, le dio de beber la pócima exorcizadora y le contó lo que había ocurrido. Angustias se había quedado llorando en la habitación, también le habían dicho que no se acercara a sus compañeros de viaje porque seguramente también estarían enajenados, y que ellos pronto encontrarían una manera de pillarlos por sorpresa para que no pudieran coger las armas y causar más bajas.



Pero esto los PJs no lo saben de momento, claro, y sólo ven que frente a ellos hay un demonio aterrador al que con mucha seguridad atacarán, matándole fácilmente. Todos harán una tirada de Alma Dificultad 15, y si no la pasan perderán 1D20 puntos de Cordura. Después, irá la niña con ellos a decirles que sabe dónde está su mamá. Les dirá que está fuera, tras la empalizada, porque la acaban de echar del pueblo y la han dejado sola.

La niña les guiará una vez salgan del castillo, y llegarán a una parte de la empalizada por la que se pueden asomar encaramándose a un barril. Al otro lado está Angustias, con aspecto andrajoso y apoyándose en un palo para caminar. Les implora que le ayuden, dirá que se ha torcido el tobillo huyendo de los condenados, pero que están cerca y son muchos. Necesita que le abran la puerta para entrar a pasar la noche por lo menos. Es imposible meter a Angustias dentro de la empalizada exceptuando por la puerta principal, debido a su precario estado físico. Hay dos guardias vigilando la empalizada por la parte de la puerta principal, subidos a torretas de madera para ver al otro lado y poder disparar.

No hay nadie que se interponga por tanto físicamente entre ellos y la puerta, y pueden pasar desapercibidos, aunque una vez la abran evidentemente los guardias los verán y se darán cuenta de

lo que están haciendo. Inmediatamente estos gritarían dando la voz de alarma y bajarían corriendo para cerrarla, puesto que esta noche ha llegado una horda de condenados los cuales se estaban agolpando tras los muros de la empalizada (Por eso durante toda esta noche la atención de los guardias estaba en lo que pasaba fuera, más que en lo que pasara de puertas para dentro).

En el momento en que los PJs abran la puerta, sentirán un aroma pútrido intenso y un ensordecedor ruido de gruñidos, y su instinto de supervivencia les traerá de vuelta a la realidad, dejando de ver las ilusiones de María y Angustias, y viendo una horda de condenados que se precipita hacia el interior. Para poder cerrar la puerta, los personajes más los dos guardias tendrán que hacer frente primero a una horda de 10 condenados. Posteriormente, cuando hayan acabado con ellos podrán hacer una tirada de Cuerpo Dificultad 15 para poder cerrar el portón entre todos. Si fallan, otra oleada de 15 no-muertos entrará, aunque ahora contarán con más ayuda que viene del castillo para enfrentarse a los condenados, y nuevamente tendrán que pasar una tirada (Un jugador tira en representación del grupo) de Cuerpo Dificultad 15 para cerrar la puerta tras acabar con la segunda oleada. Si vuelven a fallar, llegan Águilos y Severo con su guardia de confianza y eliminan al resto de condenados y cierran el portón.

## CAPÍTULO V: LA REVELACIÓN Y EL CAMINO A LA REDENCIÓN

Águilos, Severo, los hombres de confianza de Severo y un nutrido grupo de guardias y aldeanos que han venido a luchar demandan saber qué ha ocurrido. Los guardias que hacían vigilancia dirán que los PJs han abierto las puertas a los condenados. A lo que Severo responderá exhortando a los jugadores a dejar las armas en el suelo o a salir de la empalizada. Si los personajes se resisten, o atacan, puedes dejar claro que se encuentran en gran inferioridad numérica con varios soldados apuntándoles con arcos o ballestas, teniendo ataque de oportunidad sobre ellos como decidan moverse para atacar. Tanto si dejan las armas en el suelo, como si se niegan a todo y se quedan donde están, Águilos susurrará a uno de los guardias algo, y éste saldrá corriendo hacia el castillo, volviendo al rato con un número de frascos de color negro igual al número de personajes. Mientras vuelve el guardia, les dirá a los personajes, con sus habituales muecas y particular entonación, que están poseídos por un demonio y no distinguen bien la realidad. - Efrasio, les dice, abrió las puertas de El Charro, estando bajo el mismo encantamiento que vosotros (Angustias le contó todo a Águilos después de darla la pócima). Era el ermitaño de la cabaña el que os hechizó distorsionando desde ese momento vuestra percepción. Allí matasteis a María, a la que una ilusión la hacía parecer un demonio a vuestros ojos. Y ahora acabáis de matar a Angustias en su habitación, lo cual es una pena, añade Águilos, porque justo la había dado la poción y la había curado, contándome todo lo que os había pasado. Vosotros eráis más peligrosos y estábamos buscando el momento idóneo para haceros beber la poción. Ahora Severo interviene, tenéis que elegir, beber la poción de Águilos, o salir inmediatamente de Villacerezo para no volver jamás.

Como golpe de efecto, el DJ puede tener preparado varios frascos con Vodka negro, y ofrecérselo a los PJs para que tomen su decisión, sin decirles qué es exactamente esa bebida. Si la beben, o dicen que su personaje bebe pero que ellos como jugadores no quieren beber, deberán superar una tirada de Resistencia igual al número de días que han pasado hechizados (Generalmente uno o dos), siendo el 1 un fallo en cualquier caso, independientemente de los bonificadores. Si la superan, se liberan del encantamiento y dejarán de ver alucinaciones. Si no la superan, su personaje muere.

Una vez exorcizados, Águilos les dice que vayan a descansar, pues mañana toca ir a cazar a un demonio.

### A LA CAZA DEL DEMONIO

A la mañana siguiente Águilos les va a despertar, les trae unos mendrugos de pan y les pide que se vistan y se pertrechen. Hace un buen día para acabar con seres del averno, exclama, dando a entender que está particularmente de buen humor. También les entregará a los PJs la poción de fuerza demoledora, si no la cogieron ya de su chamizo. Le acompaña un lobo, su familiar, y ningún guardia, porque según explica, Villacerezo no puede permitirse prescindir de ningún buen guerrero, y vosotros tenéis que ajustar cuentas con Beyrevra. Si los personajes preguntan que quién es Beyrevra, Águilos les dirá que es el demonio que les ha hechizado. Ha consultado las anotaciones de su maestro, y ahora no hay duda. También les dirá que es un demonio itinerante, que vaga creando ilusiones y manipulando la mente de la gente para destruir poblados y sembrar el caos. Ahora mismo debe andar cerca pues ha estado tratando de acabar con Villacerezo, como bien saben, y probablemente espere nuevos supervivientes a los que manipular para destruir el siguiente asentamiento. Les pedirá a los personajes que se concentren, pues todavía pueden tener algún tipo de conexión tenue con el demonio que podría guiarles hacia él. Los personajes deberán superar una tirada de Mente Dificultad 10 para detectar en qué dirección está el demonio. En caso de que fallaran todos, sería el lobo el que seguiría el rastro del olor a azufre, y al poco rato llegarían a un palacete. El druida les dirá que se concentren, podría ser otra ilusión, y pasando una tirada de Mente Dificultad 5 verán que efectivamente, no es más que una antigua granja bastante destartalada. En este momento Águilos les dará a uno de los personajes la mezcla de plantas llamada Hojaescudo ibéricus, después de mascarla él primero para activar sus efectos, y también sacará unos polvos de Esprin y los soplará en la cara de otro de los PJs. Una vez entren en la granja, verán al viejecito ermitaño de la última vez, aunque esta vez verán claramente sus cuernos y sus garras. Lo que sigue a continuación es el combate con Beyrevra, y si consiguen acabar con él, habrán acabado con una importante amenaza para los habitantes del mundo de Medievo Oscuro.



## EXPERIENCIA Y BONDAD

**Capítulo 1:** Según lo heroicos que hayan sido los PJs durante la resistencia de El Charro, el número de condenados con los que hayan acabado, y su ingenio a la hora de huir, se les otorgará entre 0 y 30 PE.

**Capítulo 2:** Por derrotar al Troll 30 PE. Por derrotar al nigromante 25 PE. Por derrotar al sátiro 20 PE. Por derrotar a la osa 15 PE. Por evitar perseguir a la ninfa 10 PE. Si son capaces de evitar los enfrentamientos durante los encuentros, 10 PE por combate evitado (mediante unas tiradas exitosas de sigilo o ingenio, por ejemplo).

**Capítulo 3:** Por matar al "demonio" (niña María) 5 PE.

**Capítulo 4:** Si consiguen entrar al castillo sin ser vistos ni oídos 15 PE. Por matar al "demonio" (madre Angustias) 5 PE. Por conseguir cerrar el portón ellos mismos sin la ayuda de Severo y Águilos 15 PE. Si algún PJ ha matado a 4 condenados o más 10 PE para él.

**Capítulo 5:** Por acabar con Beyrevra: 60 PE

**Bondad:** Al libre albedrío de DJ.

## OBJETOS IMPORTANTES

### POCIÓN EXORCIZADORA

Poción de color negro, burbujeante, con olor a regaliz. Elimina los efectos de control mental e ilusión sobre el que la toma. Éste tiene que superar una tirada de resistencia con una dificultad igual al número de días que ha pasado hechizado, si no la supera, morirá instantáneamente y su alma se evaporará dejando un cuerpo humeante. Sacar un 1 en la tirada de resistencia implica no superarla, independientemente de cualquier bonificador.

### POCIÓN DE FUERZA DEMOLEDORA

Pueden encontrarla en la cabaña de Águilos en el bosque, al superar una tirada de descubrir dificultad 15. En su defecto éste se la entregará cuando vayan a por el demonio. Agrega un bonificador al ataque de +2 durante una hora.

### HOJA ESCUDO IBÉRICUS

Combinación de hojas secas de diferentes plantas que al ser ingeridas aumentan la defensa en +2 durante una hora. Águilos se la entregará a alguien del grupo antes de ir a por el demonio Beyrevra, eso sí, después de mascarlas él mismo para activar sus efectos.

### ESPRIN, POLVO RELÁMPAGO

Polvo brillante que al ser soplado sobre la cara de un personaje le permite atacar dos veces por turno durante 10 turnos una vez empiece el combate. Águilos le obsequiará a un PJ con éste estimulante justo cuando lleguen a la guarida del demonio.

### PERGAMINO DE CONTROL MENTAL

Obtenido al saquear el cadáver de Beyrevra. Debe ser leído por alguien con un punto como mínimo en la habilidad de magia. Consume 3 puntos de poder y para que tenga efecto el PJ que lea el pergamino debe superar una tirada de magia de dificultad 10 más el nivel del objetivo. Si la supera, puede controlar al pnj o criatura objetivo durante 1D6+2 turnos. Si no la supera, el siguiente turno estará aturdido.

## PERSONAJES

JULIÁN LÍDER DE EL CHARRO				Niv 3
ATAQUE / REF:+2	DEF	PP	M	PV
ESP. MAÑO +1(1D10)	15	-	+2	15

**Defensa:** Cota de malla (DEF +4).

Es el encargado de recibir a los jugadores cuando lleguen a su poblado. Julián es un hombre de honor, amable y carismático pero firme. Se mostrará fiel y cooperativo con los PJs siempre y cuando estos acepten su liderazgo.

EFRASIO, EL CAMPESINO				Niv 0
ATAQUE / REF:+0	DEF	PP	M	PV
CUCHILLO (1D4+1)	10	-	+0	5

Un hombre delgado, curtido y experimentado con el arado pero sin habilidades para el combate, por eso trata de evitarlo siempre que puede. De carácter sumiso pero reservado, tratará de llevarse bien con los PJs. En ocasiones se mostrará asustadizo.

MARÍA, LA NIÑA				Niv 0
ATAQUE / REF:-2	DEF	PP	M	PV
-	8	-	+0	2

Como casi todos los críos en Medioevo Oscuro, María no ha tenido una infancia agradable. Habla muy poco a pesar de tener ya 9 años, debido a que fue testigo directo de la traumática muerte de su padre y su hermano, y trata de no separarse de su madre en ningún momento.

ANGUSTIAS, MADRE DE MARÍA				Niv 0
ATAQUE / REF:-2	DEF	PP	M	PV
CUCHILLO (1D4+1)	10	-	+1	5

Una superviviente. En algún momento tuvo buen corazón, ahora trata de hacer sólo lo necesario para que ella y su hija puedan vivir otro día más. Se aferra a su hija porque es lo único que le queda en éste mundo de miseria.

ÁGUILOS ALQUIMISTA EXCÉNTRICO				Niv 4
ATAQUE / REF:+8	DEF	PP	M	PV
DAGA +1(1D6)	12	15	+6	20

**Defensa:** Cuero acolchado (DEF +2).

Lunático, genio, divertido... peligroso. Águilos es el sabio del pueblo, la mano derecha de Severo, y en gran parte responsable de que Villacezezo sea uno de los poblados más prósperos y seguros que se pueden encontrar. Cuando habla gesticula de manera exagerada y clava su mirada en su interlocutor, examinando lo más profundo de su alma, y las palabras salen a ráfagas irregulares de su boca. Conoce todos los sortilegios arcanos de nivel 1 y 2, y puede hacer cualquier poción que figure en el manual de MO o en ésta aventura. Si va a combatir, puede invocar a un familiar lobo (Pág. 154).



LOBO FAMILIAR DE ÁGUILOS				Niv 3
ATAQUE / REF:+6	DEF	PP	M	PV
MORDISCO +2 (3D3)	14	-	+2	12

SEVERO, LÍDER DE VILLACEREZO				Niv 3
ATAQUE / REF:+5	DEF	PP	M	PV
ESPADÓN +4(2D8)	16	-	+4	25

**Defensa:** Cota de malla (DEF +4).  
Siempre va acompañado de sus soldados de confianza. Es un hombre fuerte y decidido, líder por méritos propios. De semblante duro, nunca suaviza sus palabras. Lo que dice es ley en Villacerezo, tiene el respeto de su pueblo porque ha construido una gran fortaleza y las cosas van bien bajo su mando.

GUARDIAS DE VILLACEREZO				Niv 1
ATAQUE / REF:+2	DEF	PP	M	PV
ESP. MAÑO +1(1D10)	13	-	+1	12

**Defensa:** Cuero acolchado (DEF +2).

NIÑA (MO 151)				Niv 1
ATAQUE / REF:+7	DEF	PP	M	PV
-	15	20	+7	4

OGRO / TROLL (MO 151)				Niv 4
ATAQUE / REF:+2	DEF	PP	M	PV
ARMA +1 (D.A.+1)	12	20*	+2	25

\* Puede conocer varios sortilegios arcanos hasta nivel 4.

SÁTIRO (MO 151)				Niv 2
ATAQUE / REF:+4	DEF	PP	M	PV
CORNADA +1 (1D8) COZ +2 (1D6)	12	-	+1	10

OSO (MO 153)				Niv 3
ATAQUE / REF:+2	DEF	PP	M	PV
MORDISCO +3 (2D4) GARRAS +3 (1D8)*	15	-	+2	3D10 (18)

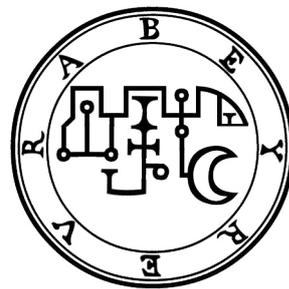
\* Puede atacar con sus dos garras delanteras en un mismo asalto.

NIGROMANTE (MO 137)				Niv 3
ATAQUE / REF:+0	DEF	PP	M	PV
GUADAÑA (2D4+1)	10	15	+2	9

ABOMINACIÓN MALDITA (MO 146)				Niv 6
ATAQUE / REF:+2	DEF	PP	M	PV
ARAÑAZO+3 (1D6)* MORDISCO+4 (1D8)*	16	-	+0	6D10 (36)

CONDENADO (MO 144)				Niv 1
ATAQUE / REF:+0	DEF	PP	M	PV
PELEA (1D4) MORDISCO (1D3)	10 / 12 *	-	+1	1D8 (5)

**Defensa:** 12 si lleva armadura. Es inmune al sortilegio encantar.  
**Especial:** Su mordisco puede contagiar la peste ver MO 144.



## Beyrevra

Conde del Control mental

Conde infernal al mando de 40 legiones de demonios en su mayoría formadas por Vasallos de Vual.

Este demonio de enormes garras tiene apariencia de humano con una larga barba y dos cuernos que sobresalen de su frente hacia delante.

Se conoce su poder mágico sobre las mentes humanas, poder que puede conceder a sus fieles adoradores.

### ENSEÑA U OFRECE A SUS INVOCADORES

Puede otorgar a sus invocadores hasta 2 puntos en la habilidad Magia.

Puede enseñar los sortilegios Encantar, Leer la mente y Dominar alma a sus fieles invocadores.

### PODERES

Conoce todos los sortilegios arcanos.

Puede usar los conjuros arcanos de Encantar, Leer la mente y Dominar alma, su sortilegio favorito, sin coste de PP.

ATAQUE	REF: +13	DEF	PV	PP	M
GARRAS +7 (4D4+6)		15	50	50	+12
CUERNOS +3 (3D3+3)					

### BEYREVRA EN LA AVENTURA

Tiene la apariencia de un viejo ermitaño de barba larga y gris. Sabe que para engañar a los viajeros tiene que parecer un superviviente real, así que se mostrará desconfiado al principio, pudiendo volverse amable si hace falta para conseguir que los PJs pasen la noche en su cabaña. Los PJs no podrán ver los cuernos de éste demonio experto en el control mental, y sus garras no serán para ellos más que unas uñas más largas de lo habitual, algo perfectamente normal en un ermitaño.