



ornua



aprae



uernos de



abra



Por **A**ntonio **D**eyró



ventura rural para un grupo de unos 4-5 personajes, bien dotados en armas y no menos en ingenio. Donde se las verán con una criatura engendrada por un ser del infierno en el seno de una humana carente de vida tiempo ha...

## Prefacio

Esta aventura está pensada para poder jugarse en cualquier lugar y cualquier época en las que se basa el juego, aunque sería recomendable que se situase en alguna zona pantanosa o boscosa de la península. Los nombres que he empleado son Castellanos por estandarizar un poco la historia, pero el DJ es libre de alterar cualquier parte con tal de adecuarla a la zona geográfica en la que se encuentren los personajes.

Por supuesto sobra decir que Orcejera es un pueblo ficticio fruto de la mente de este escritor, asique cualquier parecido o semejanza con la realidad es mera casualidad.

## I. Un Pueblo llamado Orcejera

Los personajes se encuentran recorriendo el camino real en dirección a cualquier parte. El Ocaso es inminente y se van a ver obligados a acampar en el camino, pero un golpe de suerte hace que a lo lejos divisen algunas columnas de humo, probablemente de alguna población. En efecto, el humo viene de un pueblo, a él se llega tomando un camino secundario del camino Real, trayecto que les llevará cerca de media hora recorrer.

Cuando lleguen se encontrarán en una plaza (la descripción del pueblo se encuentra en el Apéndice 1), donde un par de pastores les mirarán mientras guardan su rebaño de ovejas en los cercados

mientras los perros ladran.

Algo golpeará a uno de los personajes, cayendo al suelo. Se trata de Mauro, el herrero del pueblo, un hombre cercano a los cuarenta años ataviado con un pesado delantal de cuero lleno de hollín y con las manos enfundadas en curtidos guantes del mismo material; en uno de sus musculosos brazos porta media docena de barras de metal.

Mauro entablará conversación con los personajes y, para compensar su descuido, los invitará a una ronda en la taberna después de haber dejado la carga en su casa (también herrería). Quedará con ellos en la propia taberna, donde se presentará quince minutos después de que lleguen los personajes.

La taberna es un local estrecho con una sola mesa formada por un gran tablero de madera de unas cuatro varas de largo y rodeado por varios taburetes. Los personajes no están solos en la taberna, una mujer oronda que responde al nombre de Lucía "la lechera" (en referencia al tono de su piel, su mal humor y, por qué no decirlo, el tamaño de sus ubres) hace las veces de camarera y dueña llevando jarras de vino peleón de las barricas al mesón, donde se encuentran los dos pastores de antes a quienes se les ha unido un tercero, todos ellos ataviados con un pellejo de lana a modo de justillos; al fondo en la esquina, completamente a parte hay un hombre vestido con una túnica negra y una kipá que, junto su afilada nariz y ojos diminutos, desvela su condición de judío a quien Mauro da una palmada en la espalda al pasar por su lado. Una vez sentados y con una jarra delante, Rodrigo preguntará a los personajes qué les ha llevado a Orcejera ya que no para mucha gente por allí. Los personajes son libres de decir o no sus propósitos al herrero, pero convendría que se interesasen por conseguir un sitio donde dormir ya que no hay posada en el pueblo. Mauro ofrecerá sin problemas su casa para que los personajes hagan noche.







## En Casa de Mauro

Mauro vive solo junto a su hijo Fermín, un mozo de unos diez años que guarda gran parecido con el hombretón. La casa es pequeña, de apenas ocho varas de largo por otras cinco de ancho. Una estructura de madera a modo de segunda planta hace las veces de dormitorio con un montón de heno cubierto por mantas a modo de cama. En la planta baja se encuentra la fragua en una esquina, con un yunque negro frente a ella y un barril lleno de agua en el lado opuesto. Un tablero de madera colocado verticalmente se monta con unos borriquetes para hacer una mesa, donde compartirá una cena frugal con los personajes y su hijo.

Aunque Mauro es viudo y mantiene a su hijo, no tiene reparo en beneficiarse a La Lunares de vez en cuando a cambio de un par de monedas bien pagadas, cosa que la susodicha vendrá a cobrarse en mitad de la cena por un servicio la anterior noche, aprovechando para presentarse y ofrecer su “entretenimiento” a los personajes. La Lunares, de nombre Juana, es una mujer joven, que apenas ha pasado los veinte años, de caderas fuertes y delantera correcta con el pelo rizado y color cobrizo. El sobrenombre le viene por la cantidad de puntos marrones que marcan su cara, cuello y hombros, esta última zona la lleva completamente al aire, solo tapada por su cabello suelto, lo que en más de una ocasión le ha conllevado los reproches del padre Beltrán y los apelativos de sota y de mujer licenciosa (labor por la que es conocida en todo el pueblo).

La plataforma superior tiene capacidad para cuatro personas (dos además de Mauro y Fermín) el resto pueden dormir en la planta baja, donde dejará el tablón a fin de servir como lecho para los jugadores si pueden aportar mantas o esterillas para dormir.

## III. La Bestia

La noche en casa del herrero reconfortará los castigados cuerpos de los personajes por el viaje, pero su descanso será mermado de golpe. Un hombre irrumpe de golpe en la casa, abriendo la puerta de par en par y con voz en grito llama a Mauro y a los personajes para que salgan a la calle. Si los preguntan qué ha ocurrido, este les dirá que es grave y necesitan su ayuda. Antes de salir a la calle, donde aun no ha amanecido, los personajes se percatarán de que Mauro no está allí, tampoco le han visto levantarse, de cualquier manera, el herrero no está en la casa.

Al salir a la plaza, las ovejas se han escapado de los corrales y están por todo el pueblo corriendo perseguidas por pastores, perros y demás vecinos de Orcejera. Se requerirá de la ayuda de los personajes para volver a guardarlas, pero en el transcurso del trabajo, descubrirán que alguien ha roto completamente parte de las vallas de los corrales (hechas con troncos enteros de árbol) y lo que es peor, el cuerpo inerte de Mauro se encuentra flotando boca abajo en el abrevadero con un zarpazo. Una tirada exitosa de descubrir con un malus de 20% hará que el personaje vea huellas algo deformes de pies descalzos de persona por la tierra removida.

### Ayuda al DJ: ¿Qué ha pasado?

Mauro se ha despertado en mitad de la noche para hacer una pequeña incursión a la cama de la Lunares; el cansancio del viaje y el vino en la taberna han sumido a los personajes en un profundo y reparador sueño, con lo que no han escuchado nada. Cuando Mauro salió de la casa se encontró con la criatura que ha causado todo este destrozo (un Cinocéfalos) frente la casa donde viven la Lunares y sus dos hermanas.

Es importante remarcar que Mauro y Juana, más allá de la relación profesional de la prostituta con el herrero, mantenían una relación sentimental que mantienen







oculta al resto del pueblo.

Cuando el herrero ve a la criatura, que se dirige hacia la casa, este corre para proteger a la prostituta, pero el Cinocéfaló le asesta un golpe con una de sus garras, lanzándolo contra el abrevadero y matándolo en el acto.

## La Muerte de Mauro

El cuerpo es retirado del abrevadero por Domingo (uno de los pastores) y el judío de la taberna, que responde al nombre de Aarón ben Tobías. El cadáver del hombre muestra un fuerte desgarró en cara y pecho, además de un grave golpe en la cabeza. Una tirada de conocimiento animal dejará ver a los personajes que, tanto las heridas de Mauro como el destrozo en las vallas no han podido ser causadas por ningún animal. Entre todo el escándalo los personajes escucharán algunos comentarios por lo bajo diciendo cosas como “nunca había atacado así” o “pero si ya se había llevado una oveja esta semana”.

Juana “la Lunares” saldrá de su casa acompañada de sus dos hermanas con quienes vive; al ver el cuerpo inerte y húmedo del herrero se desploma y rompe a llorar y en un ataque de histeria comienza a maldecir al cielo, la tierra y toda la corte celestial mientras exclama que todo es culpa suya, que si no hubiese acordado verse con Mauroo aún estaría vivo.

Si de por sí la escena no fuese dramática, Fermín, el hijo del difunto, es interceptado por el padre Beltrán, en dirección al sendero portando el martillo de su padre. Cuando los aldeanos (o los personajes) le pregunten qué se disponía a hacer, éste les dirá que iba a vengar a su padre y a matar a la bestia. El joven será reprochado por el cura, quien le dirá que deje el asunto para los entendidos de él, y que será mejor que pase unos días en casa de Domingo. En ese momento, Aarón, Domingo y Beltrán comenzarán una acalorada discusión. Aarón reclama la

custodia de Fermín como su tío, mientras que pastor y sacerdote se negarán a entregárselo ya que al ser cristiano debe permanecer en casa cristiana. Finalmente la discusión terminará (ya sea civilizadamente o a golpes) y Fermín se quedará en casa de Domingo.

El resto del día se verá alterado por el ataque al pueblo. Los aldeanos se reunirán detrás de la capilla, donde hay un pequeño cementerio con una docena de sepulturas. El padre Beltrán será el que lleve a cabo el funeral de Mauro, que será enterrado por Domingo y Alvar (ambos pastores). Durante el funeral el párroco hará bastante hincapié en que “Mauro ya ha pagado con su sangre sus errores del pasado”; Aarón también dirá unas palabras, dejando caer que Mauro por fin se ha reunido con Marta, y que su cuñado siempre le trató bien.

## III. Secretos y Medias Verdades

La reparación del vallado llevará toda la tarde, asique Domingo, Alvar y Fortún, los tres pastores, pedirán a los personajes que les ayuden con las tareas, a cambio de unas monedas (darán tres maravedís a cada personaje por su ayuda).

### Ayuda al DJ: Conversando con los pastores.

Seguramente los personajes quieran aprovechar la ocasión para preguntar a los pastores acerca de lo ocurrido y lo que se ha dicho en el entierro del herrero. Aunque Domingo, Fortún y Alvar se encuentran muy reacios a hablar sobre ello, darán algunas escuetas respuestas a los personajes:

- Mauro estaba casado con Marta, una judía.
- De ese casamiento nació un niño fruto del pecado y fue condenado por ello.
- Fermín es hijo de Mauro y Marta, pero fue bautizado y redimido del







pecado. Aun así, no sabe nada de su madre.

- La bestia emerge del infierno cada semana y se cobra una oveja, pero no pasa más allá de eso, aunque esta vez ha sido distinto y no saben por qué.
- Hace un par de semanas alguien robó unas barricas de vino sin consagrar de la Capilla.
- Si preguntan qué le ocurrió a Marta, dirán que pagó por sus graves males a la cristiandad, intentando zanjear el tema.
- Aarón aún no ha superado la muerte de su hermana.
- El Padre Beltrán siempre ha velado por la seguridad de Orcejera.
- Desde lo ocurrido hace diez años, Aarón no ha dejado de comprar vino. Aunque en la taberna siempre le ven bebiendo agua.

Al acabar las tareas, los personajes serán interceptados por el padre Beltrán, que los llevará hasta la capilla. Una vez dentro agradecerá a los personajes el haberse volcado con el pueblo en estos tiempos difíciles y rogará (y será muy insistente en ello) que guarden la más absoluta discreción sobre lo que ha ocurrido en el pueblo, especialmente cuando salgan de él. Si los personajes intentan sacar cualquier información o hacen referencia a lo que les han dicho los pastores, dirá que seguramente haya sido un lobo, un oso o cualquier alimaña que ha salido del bosque y ha atacado al herrero al considerarle una amenaza. Una tirada de empatía revelará que el sacerdote no dice la verdad; si siguen en su empeño, se sentirá ofendido y los sacará de mala gana de la iglesia. De cualquier forma, invitará a los personajes a permanecer una noche más de nuevo en el pueblo, pudiendo hospedarse en casa del herrero (cosa a la que, sorprendentemente, no pone ningún reparo), momento en el cual, invitará a los personajes a salir del templo, aludiendo a qué es tarde y diciendo que están invitados

a cenar en la Taberna.

## La Taberna de la Lechera

La sala se encuentra algo ajetreada, unas 10 personas regentan el local entre los dos pastores, Aarón, Lucía y algunos pueblerinos más. El murmullo es constante y el centro de la conversación es el mismo: la muerte de Mauro y lo sucedido hoy. Cuando los personajes entren en la salsa todas las miradas se tornarán hacia ellos y cambiará la conversación o bien disminuirá el tono. Los personajes pueden interrogar a los feligreses, pero no les dirán más de lo que ya saben (ver **Ayuda al DJ: Conversando con los Pastores**) siempre con esquivas y medias respuestas. También escucharán algunos rumores sobre los lobos del bosque e incluso un par discutirán sobre si Mauro se ahogó o murió del zarpazo del oso.

Al igual que la última vez, Aarón estará sentado en una esquina del mesón, completamente marginado por los demás. En algún momento asirá a uno de los personajes de la muñeca y tirará hasta que pegue el oído. Después de reprocharle su indiscreción le dirá que no hagan caso de todo lo que dice la gente, porque el pueblo está condenado por su maldad y su mala fe. Entonces aparecerá Lucía portando varios platos con lo que será la cena de los personajes.

## Segundo Ataque

Los personajes pasarán la noche en casa de Mauro, pero seguramente quieran rebuscar por la casa para encontrar cualquier cosa que aclare lo sucedido. Una tirada exitosa de descubrir hará que encuentren entre los enseres del herrero, colgando de un clavo en una viga junto a su lecho, un pequeño colgante ovalado que pende de una cuerda. A un lado tiene un pequeño botón que abre el colgante, mostrando en su interior un pequeño mechón de pelo ondulado color cobre. Por







último, si alguno de los personajes supera una tirada de suerte (hecha por el máster de manera oculta) tropezará al romperse una madera del suelo, descubriendo lo que parece un falso suelo. En él encontrarán una pequeña caja en la que hay restos de paños quemados y manchados de ceniza, todos ellos de mujer, y lo que parecen los restos de un muñeco de trapo relleno de paja quemado en parte.

### Ayuda al DJ: Lo encontrado en casa de Mauro.

Tanto el colgante como el contenido de la caja son pertenencias de Rodrigo. El colgante se trata de un regalo de Juana y lo que contiene se trata de un mechón de su cabello.

Por otro lado, los trapos que contiene la caja son parte del vestido de Marta, la antigua mujer del herrero. El muñeco es el poco recuerdo que queda de David, su primer hijo.

Pasado un rato, Aarón irrumpirá en la casa, pidiendo hablar con los personajes. Se muestra visiblemente nervioso. Tras calmarse un poco comenzará a hablar con los personajes.

### Ayuda al DJ: La Historia de Aarón

- Hace dieciséis años, Mauro se casó con su hermana Marta. La noche de bodas, Marta fue violada mientras dormía por un Merí'im, un demonio maligno.
- Al cabo de nueve meses nació un niño llamado David, al que no bautizaron en ninguna religión, cosa que el padre Beltrán nunca tuvo a bien.
- Cuando David cumplió los seis años, empezó a desarrollar una serie de deformaciones en la cabeza. El padre Beltrán no dudó en decir que era hijo del pecado y que se trataba de un vástago de Satanás. Entonces ya habían tenido a Fermín.
- El día que Marta y Mauro se disponían a partir, Mauro se adelantó con David y Fermín, al

ver fuego en su casa dejó a David en el bosque y volvió a la casa. Lo que vio entonces fue al padre Beltrán y a la mitad de Orcejera con antorchas, mientras la casa ardía con Marta dentro.

- El Padre Beltrán quería matar a David y a Fermín, pero Mauro se negó, comprometiéndose a bautizar a Fermín en el cristianismo y a abandonar a David con las alimañas.
- David ha sobrevivido estos diez años en el bosque, ahora ha alcanzado la madurez y busca reproducirse, teniendo focos de violencia.

Un alarido procedente del exterior los interrumpirá. Cuando el grupo se asome o salga de la casa, encontrarán a una de las hermanas de Juana tendida inerte en el suelo, con una herida muy similar a la de Rodrigo en el cuerpo. La otra hermana está en estado de shock y con la expresión de pleno favor, mirando al infinito y señalando al antiguo sendero del pueblo repetirá con voz queda "se la ha llevado, el demonio se la ha llevado...".

## IV. Lo que se Esconde en el Bosque.

El ajetreo de la gente de Orcejera ha creado una confusión de ires y venires por todo el pueblo al ser el segundo ataque en dos días. Es de esperar que los personajes se adentren en el sendero para buscar a Juana aprovechando la confusión.

El camino, o lo que queda de él, consistía en unas rodadas sobre la tierra se metro y medio de ancho y que ahora ha sido invadido por la vegetación, aunque se puede seguir no sin alguna que otra complicación.

Un rastro de ramas rotas permite a los personajes saber por dónde se dirige la criatura que se ha llevado a Juana.







Lentamente, pues el camino es difícil y angosto, se van alejando del pueblo hasta que, llegado un punto, el rastro abandona el camino y sigue hacia otro lado. Pero sorprendentemente se ve que el sendero original si ha sido recorrido recientemente. Una tirada exitosa de Descubrir hará que los personajes vean algo parecido a una bota de vino a un lado del sendero (en efecto se trata de una bota, salvo que está pasada y roída por el tiempo). El sonido de un balido en la dirección que toma el rastro hará que los personajes se encaminen hacia ellos.

Si continúan siguiendo el rastro, llegarán hasta un pequeño claro con una roca plana, donde se encuentra Juana, semiinconsciente y con la ropa hecha jirones, con claras muestras de haber sido violada. Hay pequeñas manchas de sangre de la joven por la roca, junto a otras manchas, entre ellas lo que parece ser vino. Es evidente que la muchacha debe ser atendida rápidamente ya que no deja de caerle sangre por los muslos.

Es de esperar que el grupo lleve a Juana al pueblo o al menos se separen para ello. Una vez en Orcejera, con el pueblo expectante y atemorizado por la reaparición de Juana, será Lucía quien la acoja en su casa, aunque los personajes no se den cuenta, Aarón no está en el pueblo.

Entonces Domingo grita que Fermín no está, que no aparece por ningún lado. Si los personajes recuerdan que el sendero había sido transitado, se adentrarán en la espesura para buscar al joven. Si no, lo más seguro es que ante el peligro que supone la criatura para un crío de apenas diez años acudan a su rescate en el bosque.

### Ayuda al DJ: ¿Dónde está todo el Mundo?

Tanto Aarón como Fermín se encuentran en la casa en ruinas del bosque. El judío ha aprovechado la confusión para coger a su sobrino y sacarle del pueblo, recorriendo el

sendero hasta la antigua casa de su hermana.

Mientras, el Cinocéfaló todavía sigue vagando por la espesura.

Juana se encuentra en casa de Lucía, quien intenta estabilizar a la prostituta y a su hermana.

El Padre Beltrán se ha metido en la capilla y sigue ahí desde que los personajes han traído de vuelta a Juana.

### Ruínas y vino

Siguiendo el sendero, a unos quince minutos de camino desde el pueblo, los personajes llegan a una zona más llana donde hay una estructura de piedra que parece lo que antes fue una casa. Sus dimensiones son pequeñas, con las vigas ennegrecidas al descubierto y con la maleza trepando por lo que queda de las paredes.

La casa tiene claros indicios de haberse quemado en un tiempo remoto, con el interior lleno de carbón invadido por trepaderas. Aunque hay algunos objetos esparcidos por el suelo, las ruinas muestran un inusual orden para estar abandonadas. Un lecho de paja hace esquina en la parte trasera y hay algunas piedras y palos sobre las estanterías colocados con algún extraño orden. Por toda la sala hay esparcidos recipientes que antes contenían vino, entre otros un par de barriles que se han acabado hace poco tiempo.

En el centro de la habitación se encuentran Fermín y Aarón, sentados sobre dos rocas uno frente al otro. La llegada de los personajes no sorprenderá al judío, es más, los estaba esperando.

Aarón ya había estado en la casa de su hermana, allí ha estado manteniendo a su sobrino David los últimos diez años a espaldas de todos, incluso del propio Rodrigo. Él solo pretende salvar a los de su sangre y vengar a los que han afrentado. Quiere acabar con el padre Beltrán por asesinar a su hermana; con Rodrigo y Juana por mancillar la memoria de Marta y con todo el pueblo de Orcejera por ser partícipes de ello. Juana será maldecida al







ser montada por David, dando a luz un niño que a los seis años también se convertirá en bestia como le ha sucedido a su sobrino y será maltratada y asesinada a manos de su gente en cuanto lo sepan. Por supuesto, no permitirá que los personajes se interpongan en su venganza, asique piensa distraerlos hasta que vuelva David y acabe con ellos. Si los personajes revelan que han logrado salvar a Juana de David (aunque esta SI se ha quedado preñada del engendro), Aarón tomará un hacha que tiene detrás de sí y se abalanzará a por los personajes en un ataque de ira.

Momentos después de la conversación (o del ataque del judío) una figura semihumana aparecerá entre la maleza acompañado de varios validos. Aparentemente parece un joven completamente desnudo, pero su cabeza hace tiempo que dejó de parecer humana para tomar forma caprina, los dedos de manos y pies se han retorcido y unido en una mezcla heterogénea entre dedos y pezuñas y los tobillos se han invertido como si de los de una fiera se tratase. Una pequeña capa de pelo blanquecino, como si de un cepillo se tratase cubre parte del cuerpo y sus deformidades.

Inmediatamente se abalanza contra los personajes para acabar con ellos (se considera que el cinocéfalo se encuentra en estado de furia). Mientras tanto Fermín se esconde en las proximidades (si Aarón no está combatiendo y sigue vivo irá con el chico, en caso de que el Cinocéfalo esté a punto de caer, saldrá de su escondite blandiendo su hacha). Después de esto, Fermín tomará el hacha de su tío en cuanto los personajes se acerquen a él y querrá vengar a toda su familia (Aarón le ha contado una libre interpretación de la historia para ello). Los personajes son libres de matarle, dejarle inconsciente o hacer lo que sea con él.

### Ayuda al DJ: Mientras tanto en Orcejera

El padre Beltrán ha sacado a Juana de casa de Lucía y, en medio de la plaza ha acusado a Juana ante la justicia Divina y Humana de lujuriosa, de mala mujer, de hechicera y supersticiosa. Por ello lleva a un “vástago de Satanás” en su vientre y como máxima autoridad en el pueblo de Orcejera, la condena a morir por ello.

## IV. Pastores y Corderos

Al llegar a Orcejera los personajes se encontrarán a todo el pueblo en la calle, alrededor del abrevadero. En el centro se encuentra Juana, atada y amordazada en estado de semiinconsciencia y completamente despejada de sus ropas. Tras ella está el padre Beltrán, que porta un incensario de hojalata rematado por una bola que asemeja a una maza. A su lado está Fortún, con un cuchillo de dos palmos de filo.

A esta altura de la aventura los personajes podrán decidir de que bando se encuentran. Pueden dejar pasar los hechos y que Juana muera, o intentar evitar su muerte.

### Primer desenlace: Ovejas Negras

Los personajes no se entrometen en el acto de Beltrán, y Fortún, después de que el cuchillo sea bendecido con el incienso del Padre, degollará a Juana mientras Beltrán recita un salmo. Juana caerá inerte al agua, que quedará toda teñida de rojo.

El cuerpo de Juana será enterrado en una tumba completamente separada del resto.

El padre Beltrán insistirá en que descansen tranquilos a lo largo del día siguiente (recordemos que los personajes llevan prácticamente toda la noche en vela) y les hará entrega de una bolsa con un total de cincuenta maravedís entre todos los jugadores.

Pero el alma de Juana no descansa en paz y atormentará los sueños de los







personajes durante 2d6 semanas causándoles terribles pesadillas.

Cinocéfalos no queda ni rastro. El cadáver de Fermín se enterrará junto a su padre.

## Segundo desenlace: Cameros Grises

En caso de que los personajes pretendan salvar a la prostituta, los tres pastores (Domingo, Alvar y Fortún) se abalanzarán sobre ellos bajo las órdenes del cura. Cuando solo quede uno de los pastores en combate, el propio Beltrán se dirigirá hacia ellos blandiendo el incensario como si de una maza se tratara. El pueblo no intervendrá en el enfrentamiento.

Con la muerte de Beltrán terminará el combate, el pueblo no intervendrá, aunque no tienen mucha estima hacia los personajes salvo Lucía y la hermana de Juana, que les invitará a descansar en su casa como agradecimiento por salvar a su hermana... dos veces.

El día que partan, Juana se acercará a los personajes y, después de compensarles con su bendición, entregándoles la pequeña caja que encontraron en casa de Rodrigo con los paños y el muñeco en su interior.

Nueve meses después, Juana dará a luz un niño que, dentro de seis años, comenzará a sufrir deformaciones, padeciendo el mismo destino que su padre, David.

## Ayuda al DJ: ¿Qué ha sido de Fermín y de los cuerpos?

Si el chico ha sobrevivido, acompañará a los personajes hasta que partan de Orcejera, momento en que les agradecerá el vengar a su familia y hacer justicia (ha tenido tiempo suficiente como para escuchar la verdadera historia). Varios habitantes del pueblo se adentrarán en el bosque para recuperar los cadáveres, de los que solo encontrarán el cuerpo de Aarón. Independientemente del final que tenga la aventura.

En caso de que el chico falleciera prematuramente, lo encontrarán al día siguiente junto al cadáver de su tío, quien parece que ha asesinado al chico. Del

## Apéndice I: Información sobre Orcejera

Orcejera es una población rural formada por siete casas y una capilla que hace las veces de Iglesia para sus habitantes. Su economía es mayormente ganadera, cosa fácilmente apreciable por los cuatro vallados donde se guardan los rebaños de ovejas y un par de vacas lecheras. Las casas se disponen de forma circular, quedando en su centro la capilla y un pozo del que sale un abrevadero. El pueblo se encuentra rodeado por una profunda zona boscosa por todos sus lados salvo por dos: la entrada del camino por el que llegan los personajes y una senda descuidada que la vegetación ha ido comiendo en los últimos años por el descuido de esta. Si los personajes preguntan a los pueblerinos sobre la senda esquivarán la pregunta diciendo que era el antiguo camino que llevaba al camino Real, y desaconsejarán siquiera el acercarse.

La población de Orcejera la componen seis familias (unas veinte personas aproximadamente) que habitan nueve de las casas del pueblo. La casa restante se trata de la taberna (que no posada, luego los personajes no podrán dormir en ella). Por último, el padre Beltrán, párroco del pueblo, tiene una pequeña habitación en la capilla.

Los habitantes de Orcejera son todos villanos con sus tierras propias que, aunque no tienen señor propio ni trabajan para ninguno, pero obtienen protección del señor vecino a cambio de un tributo







## Apéndice III: Lo Ocurrido Realmente

Conviene hacer aquí una explicación de lo ocurrido en Orcejera de forma más concreta y extensa para que el DJ pueda hilar bien la historia y sepa qué está pasando exactamente.

Dieciséis años antes de que los personajes llegaran a Orcejera, El Herrero del pueblo, Mauro, acababa de desposarse en secreto con Marta ben Tobías, una judía que llegó al pueblo apenas un año antes junto a su hermano Aarón. Los recién casados se trasladan a vivir en la casa de las afueras de Beltrán, pero la noche de bodas, después de haber yacido ambos cónyuges, en mitad de la noche un Meri'Im entra en la casa, sumiendo en un profundo sueño a Marta y a Mauro, momento que aprovecha para violar a la mujer. Fruto de esta violación, de la que ninguno de los dos están enterados, nace un niño llamado David y al que no quieren bautizar en ninguna de las dos religiones (Cristiana y judía), cosa que el padre Beltrán no ve con buenos ojos, lo que no hace más que aumentar su odio hacia el pueblo judío al considerar que Marta ha corrompido al cristiano.

Seis años después nace el segundo hijo del matrimonio (Fermín) y a los pocos días comienzan a surgir unas protuberancias en la frente de David (de seis años) con forma de cuernos. El párroco ve estas anomalías como una maldición consecuencia de la unión de Judía y Cristiano y de no bautizar al niño en la fe de Cristo. Beltrán, lleno de ira justiciera, moviliza al pueblo contra la familia, dirigiéndolos a quemar su casa.

Prevenidos por Aarón, Marta y Mauro tejen un plan para huir del pueblo: Mauro se adelantará con los dos niños para ganar tiempo, mientras Marta recoge algunas pertenencias y sale después para alcanzarlos en una posada que hay al lado

del Camino Real. Pero a Marta no le da tiempo a huir, y es quemada viva dentro de la casa por los vecinos de Orcejera.

Mauro, al ver el humo de lejos retorna a las ruinas de su casa, pero antes deja a David solo en el bosquecillo a esperarle.

Al llegar a su casa con Fermín en brazos se encuentra a Beltrán con la antorcha que ha prendido su casa, quien le exige que entregue a sus dos hijos, ambos nacidos del pecado. Mauro se niega a ello en rotundo, con lágrimas en los ojos asegura el abandono de David en el bosque, donde no podrá sobrevivir, y le ofrece a Beltrán bautizar a Fermín, para que no sea maldito como su otro hijo, a lo que el cura accede a regañadientes.

Aarón, incapaz de soportar lo sucedido no permite que su sobrino vague solo por el bosque y muera, asique lo mantiene bajo su cuidado oculto en lo que queda de la casa familiar en ruinas. Aunque para mantenerlo tranquilo debía hacerle beber vino cada vez con mayor frecuencia. De esto han pasado diez años, y, aunque David sobrevivió en el bosque y cada semana roba una oveja para comer, hasta ahora las cosas transcurren con normalidad. Hace unos años que Mauro mantiene un romance con Juana que, a pesar por sus intentos por esconderlo, es sabido por parte del pueblo. El Padre Beltrán no ve para nada con buenos ojos esta relación, y la califica de pecaminosa y mucho menos Aarón, quien considera profanada la memoria de su hermana al ver a su cuñado relacionándose con una prostituta.

David ya cuenta con dieciséis años y sus malformaciones han continuado, asemejando su cabeza a la de un macho cabrío y dotándole de un denso y corto pelaje blanco por hombros, pecho y espalda, además de por la cabeza. El aislamiento y la deformación craneal han hecho que pierda cualquier consciencia y recuerdo de su pasado y ha sucumbido a los instintos animales más elementales. El Cinocéfalo ya es púber y ha alcanzado la







madurez como para procrear, cosa que Aarón conoce y aprovecha a su favor para vengar a Marta. Aunque últimamente la criatura se ha vuelto más violenta que de costumbre y su tío ha tenido que entrar en la capilla una noche para conseguir más vino y calmarle.

La noche que llegan los personajes al pueblo, Aarón guía al Cinocéfalo hasta el pueblo pero es sorprendido por Mauro en la entrada de la casa de Juana. El herrero intenta evitar que la criatura se acerque a la prostituta, pero la bestia le asesta un golpe, estampándolo contra el abrevadero de piedra, varios metros más atrás, muriendo éste en el acto.

La noche siguiente intenta de nuevo su incursión, con total éxito al raptar a la prostituta mientras ésta se dirigía a la tumba recién excavada. Los personajes interrumpen la escena poco después de que la criatura haya acabado el acto, momento en el que sale corriendo en dirección a la casa en ruinas donde habita y le espera su tío como lleva haciendo desde hace diez años.

Mientras los personajes corren en busca de Fermín y en persecución de la bestia, el padre Beltrán ve la violación como un castigo a Juana por su relajada moral y, repitiendo lo ocurrido hace diez años, se dispone a quemar a la mujer, esta vez antes de que nazca el engendro que ahora mora en su vientre, para evitar así el nacimiento de un nuevo demonio.

## Apéndice IV: Recompensa:

Por jugar la aventura todos los personajes recibirán 20 P.Ap.

Si los personajes han descubierto toda la trama de Orcejera, recibirán 10 P.Ap. adicionales

Si Fermín ha sobrevivido, recibirán otros 5 P.Ap. adicionales

Si Juana ha sobrevivido, recibirán otros 5 P.Ap. adicionales

## Apéndice V: Dramatis Personae

### David (Cinocéfalo)

<b>Fue</b>	25/30	<b>Altura</b>	1'55 varas
<b>Agi</b>	25/30	<b>Peso</b>	90 libras
<b>Hab</b>	10/12	<b>RR</b>	0
<b>Res</b>	25/30	<b>IRR</b>	150
<b>Per</b>	30/35	<b>Suerte</b>	-
<b>Com</b>	1	<b>Templanza</b>	-
<b>Cul</b>	1	<b>Aspecto</b>	-

**Protección:** Piel Gruesa (1 punto de protección)

**Armas:** Garras 65% (1d8+3d6)

**Competencias:** Tregar 90%, Saltar 75%, Esquivar 80%, Sigilo 50%

**Notas:**

- ❖ Furia: En caso de enfurecerse entrará en este estado, atacando a cualquier criatura que se interponga en su camino, sea amigo o enemigo. La Furia permanecerá hasta que muera, no quede nadie o se calme. Durante el estado de furia son inmunes al dolor corporal, no pudiendo caer inconscientes por las heridas sufridas ni pierden el bonificador al daño.
- ❖ Vulnerable al alcohol y al sexo: Si ingiere alguna sustancia alcohólica (como las que le proporcionaba Aarón) o se acuesta con alguna mujer, se calmará al instante, pudiendo aplacar el estado de furia

### Mauro

<b>Fue</b>	20	<b>Altura</b>	1,74 varas
<b>Agi</b>	15	<b>Peso</b>	154 Libras
<b>Hab</b>	15	<b>RR</b>	60
<b>Res</b>	15	<b>IRR</b>	40
<b>Per</b>	10	<b>Suerte</b>	40
<b>Com</b>	15	<b>Templanza</b>	45
<b>Cul</b>	10	<b>Aspecto</b>	14

**Protección:** Ninguna





### Cornua Caprae



Antonio Peyró

**Armas:** Cuchillo 15% (1d6 +1d4)

Martillo 30% (1d8+1d6)

**Competencias:** Artesanía 70%, Comerciar 60%, Descubrir 60%, Conocimiento mineral 60%

### Fermín

<b>Fue</b>	15	<b>Altura</b>	1,52 varas
<b>Agi</b>	15	<b>Peso</b>	103 Libras
<b>Hab</b>	15	<b>RR</b>	70
<b>Res</b>	10	<b>IRR</b>	30
<b>Per</b>	15	<b>Suerte</b>	35
<b>Com</b>	15	<b>Templanza</b>	30
<b>Cul</b>	5	<b>Aspecto</b>	12

**Protección:** Ninguna

**Armas:** Cuchillo 15% (1d6 +1d4)

**Competencias:** Artesanía 20%, Comerciar 10%, Descubrir 60%, Correr 40%, Saltar 40%

### Juana "La Lunares"

<b>Fue</b>	15	<b>Altura</b>	1,63 varas
<b>Agi</b>	20	<b>Peso</b>	107 Libras
<b>Hab</b>	15	<b>RR</b>	70
<b>Res</b>	15	<b>IRR</b>	30
<b>Per</b>	15	<b>Suerte</b>	35
<b>Com</b>	15	<b>Templanza</b>	30
<b>Cul</b>	5	<b>Aspecto</b>	17

**Protección:** Ninguna

**Armas:** Carece

**Competencias:** Seducción 40%, Escamotear 40%, Elocuencia 35%, Comerciar 20%, Empatía 15%

### Lucía "La Lechera"

<b>Fue</b>	15	<b>Altura</b>	1,74 varas
<b>Agi</b>	15	<b>Peso</b>	154 Libras
<b>Hab</b>	15	<b>RR</b>	70
<b>Res</b>	15	<b>IRR</b>	30
<b>Per</b>	10	<b>Suerte</b>	40
<b>Com</b>	20	<b>Templanza</b>	30
<b>Cul</b>	10	<b>Aspecto</b>	15

**Protección:** Ninguna

**Armas:** Ninguna

**Competencias:** Elocuencia 20%, Comerciar 60%, Empatía 20%, Artesanía 40%

### Padre Beltrán

<b>Fue</b>	10	<b>Altura</b>	1,62 varas
<b>Agi</b>	15	<b>Peso</b>	114 Libras
<b>Hab</b>	10	<b>RR</b>	80
<b>Res</b>	15	<b>IRR</b>	20
<b>Per</b>	20	<b>Suerte</b>	55
<b>Com</b>	15	<b>Templanza</b>	35
<b>Cul</b>	20	<b>Aspecto</b>	12

**Protección:** Ninguna

**Armas:** Carece

**Competencias:** Elocuencia 40%, Leer y Escribir 60%, Latín 60%, Descubrir 60%, Teología 60%, Mando 35%

**Rituales de Fé:** Ordo Primus

### Aarón ben Tobías

<b>Fue</b>	20	<b>Altura</b>	1,72 varas
<b>Agi</b>	15	<b>Peso</b>	163 Libras
<b>Hab</b>	15	<b>RR</b>	60
<b>Res</b>	15	<b>IRR</b>	40
<b>Per</b>	10	<b>Suerte</b>	35
<b>Com</b>	10	<b>Templanza</b>	40
<b>Cul</b>	15	<b>Aspecto</b>	14

**Protección:** Ninguna

**Armas:** Hacha 50% (2d6)

**Competencias:** Artesanía 20%, Leyendas 20%, Teología 20%, Ladino 100%, Descubrir 60%, Conocimiento vegetal 40%

### Domingo, Alvar y Fortún

<b>Fue</b>	15	<b>Altura</b>	Variable
<b>Agi</b>	15	<b>Peso</b>	Variable
<b>Hab</b>	15	<b>RR</b>	70
<b>Res</b>	15	<b>IRR</b>	30
<b>Per</b>	20	<b>Suerte</b>	40
<b>Com</b>	15	<b>Templanza</b>	30
<b>Cul</b>	5	<b>Aspecto</b>	12

**Protección:** Ninguna

**Armas:** Cayado 50% (2d4+1)

Cuchillo 20% (1d8+1d6)

**Competencias:** Conocimiento Animal 20%, Escuchar 60%, Rastrear 25%, Descubrir 60%.







## Apéndice VI: Créditos

Una vez más, no puedo despedirme sin dar las gracias a quienes han hecho posible la publicación de esta aventura, la segunda ya, que han sufrido mis equivocaciones y éxitos a la hora de crear y dirigir y que han compartido conmigo las risas y lágrimas que ha suscitado esta aventura que tienes delante en este momento.

Estas personas, sin dudarlo son mis siempre fieles jugadores, veteranos ya de *Insomnem Nox* y que se lanzaron a la aventura en Orcejera. Ellos son:

Víctor “Manjiken” (Pol Honradez alias “Burdin Belaunak” y después de esta aventura también conocido como “el mataniños de Orcejera”); Juan Grande (Luken Galeno, que si no está al borde de la muerte, la sesión no se puede de calificar como buena) y a Marco A. Gonzalez (Gonzalo Sánchez, “Usted ya me entiende Y por último, a toda la Asociación Cultural Reino de Arckham, por todo lo que para mí ha sido, por todo lo que para mí es y por todo lo que para mí será.

Scribe hoc Peyró Antonio.

In die XII Iter, ad festum Sancti Maximilianus Tebeste, anno  
Domini bis mille et duodecim

