La Venganza de Alisandra

Por Alfredo Prieto Jiménez "Meroka"

RyF

A Raquel, por ser el bombón
que me hace engordar
de felicidad.

La Venganza de Alisandra

Por Alfredo Prieto Jiménez "Meroka" para RyF 3.0

Sumario

Reconocimientos y licencias....4
Introducción....5
Información para el Director de Juego....5
El árbol del ahorcado....6
Entrada al pueblo....7
- Posada....7
- Plaza del pueblo....7
- Iglesia....8
- La Ermita....9

Regreso al pueblo....10
Huida a la Ermita....10
- Combate final....11

Personajes....11
- Árbol del Ahorcado (Demonio-árbol)....11
- Cascarones....11
- Aldeano famélico....12
- Lobo-Araña ó Criaturas de Alisandra....12
- Muerto Alzado....12
- Alisandra la bruja....13
- Dezanú (Demonio Antiguo)....13

Objetos de interés....13
- Espadón Angelical....14
- Crucifijo de la verdad....14
- Libro Exorcismos (Malleus)....14
- Redoma de Agua Sagrada....14

Experiencia y recompensas....14

RyF

CC BY SA

Reconocimientos y licencias

RyF 3.0 tiene una licencia CC-BY-SA y sus autores son, por orden alfabético: Adral, Aida, Antias, Bragolsul, Bandido, Blackwood, Britait, Bushido, Carlos, Clementine, Conan, Duma, Edwarf, Eldaniel, Elmago79, Ferk, Frank, Frimost, Jose3377, Koña, Krusher, Leonard, Lotario, Meroka, Miss Bennet, Mordecai, Morkai5, MrPotato, Spekkio, Starkmad, Suki, Theck, Trukulo, Werden y Zorion

Autor del módulo y maquetación: Alfredo Prieto Jiménez "Meroka" con licencia CC-BY-SA.

Pruebas de juego: Encapuchada, Harry, Inma, Angel, María y Nines.

Corrección de textos: Raquel Delgado Luque "Encapuchada".

Ilustraciones: Las imágenes empleadas en esta obra han sido tratadas por Alfredo Prieto Jiménez "Meroka" y proceden de unos originales. Para respetar y mantener el espíritu de las obras de sus autores, estas obras derivadas tienen las mismas licencias que sus originales.

Portada y contraportada - Mujer Silueta Luna (Gerd Altmann) con licencia CC0 (Public Domain).
https://pixabay.com/es/luna-mujer-silueta-alegr%C3%ADa-persona-165959/
https://pixabay.com/es/mujer-silueta-meditaci%C3%B3n-yoga-66466/
Pg. 6 – Árbol de ahorcado (anónimo) con licencia CC0 (Public Domain).
Pg. 7 - Paisaje escénico noruega (David Mark) con licencia CC0 (Public Domain).
https://pixabay.com/es/oslo-noruega-paisaje-esc%C3%A9nico-103454/
Pg. 7 - Smoke kitchen (Lupo) con licencia CC-BY-SA
https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Smoke_kitchen.jpg
Pg. 8 – Iglesia (Ivsu) con licencia CC-BY-SA
https://pixabay.com/es/iglesia-paisaje-campo-monumentos-639186/
Pg. 9 - Ermita de Santa Bárbara de Ezcaray (JUanma232) con licencia CC-BY-SA
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/44/Ermita_de_Santa_Barbara-Ezcaray-15043.jpg
Pg. 10 - Carro (Anita Menger) con licencia CC0 (Public Domain).
https://pixabay.com/es/granja-carro-agricultura-242127/
Pg. 12 -Hombre medieval (William Adams) con licencia CC0 (Public Domain).
https://cdn.pixabay.com/photo/2015/09/14/21/06/portrait-940115_960_720.jpg
Pg. 12 – Zombie (EriktheGreat) con licencia CC0 (Public Domain).
https://pixabay.com/es/zombie-halloween-arrastrarse-horror-499924/
Pg. 13 – Modelo maquillaje (Engin_Akyurt) con licencia CC0 (Public Domain).
https://pixabay.com/es/modelo-maquillaje-pintura-2411711/
Pg. 14 - Cruz relicario (Jenny O´Donnell) con licencia CC-BY-SA.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:BLW_Reliquary_Cross.jpg
Pg. 14 – Potion (Thaliesin) con licencia CC0 (Public Domain).
https://pixabay.com/es/poci%C3%B3n-botella-poci%C3%B3n-m%C3%A1gica-frasco-1249050/

La Venganza de Alisandra

Introducción

Los Pj´s son contratados por la Iglesia, más concretamente por el Santo Oficio, para investigar las acusaciones de brujería recibidas de un pequeño y alejado pueblo en las montañas. Hace dos semanas enviaron a dos frailes, Fray Antón y Fray Bartolomé, para hacer una investigación preliminar, pero no han recibido noticia alguna de ellos.

La misión consistirá en ir al pueblo e investigar la desaparición de los dos frailes, y apoyar al Inquisidor a realizar su trabajo en la búsqueda de posibles herejías. Uno de los jugadores deberá interpretar a este Inquisidor.

Información para el Director de Juego

El pueblo al que se dirigen los personajes es un lugar donde las viejas costumbres, sanaciones e incluso rituales ancestrales eran bastante tolerados en general. La llegada de un nuevo sacerdote con ideas más radicales en relación a estas actividades cambió bastante las cosas. Tras amenazar al alcalde y a las gentes ricas del pueblo para atajar esos heréticos comportamientos, so pena de ser acusados de herejía ante la Inquisición, un grupo de personas se dirigió hacia el interior del bosque. En un claro se alzaba un antiguo monolito, donde algunos aldeanos realizaban rituales y celebraban festividades paganas.

El sacerdote junto con una multitud de vecinos interrumpió los rituales y trataron de destruir el monolito. Sólo una persona trató de impedirlo a toda costa, Alisandra, una joven curandera de la zona que se encargaba de dirigir y celebrar los rituales. El monolito era, al parecer ,la fuente de su poder. Y no podía perderlo. Finalmente, el monolito fue destruido, y Alisandra apresada y acusada de brujería, delito por el cual debía ser condenada a muerte.

La joven poseía tierras heredadas de sus padres, así como una buena casa, lo cual fue su perdición. El juicio celebrado por el Alcalde y la gente notable del lugar (alcalde, sacerdote, tabernero y herrero) fue una pantomima dirigida por el sacerdote. Fue juzgada y declarada culpable y sus bienes fueron confiscados y vendidos por mucho menos de su valor al alcalde y a los terratenientes del pueblo (que curiosamente era los miembros del jurado). Nadie en el lugar defendió a Alisandra, que se esforzó durante años en ofrecer remedios y curas para las enfermedades de la gente.

Por suerte, Alisandra tenía un incondicional dentro del pueblo, un joven amante que la ayudó a huir la noche previa a su ajusticiamiento en la hoguera. Por desgracia, fueron descubiertos durante la huida, y el joven cayó muerto. Alisandra trató de escapar, y se escondió en la soledad del bosque, aislada del mundo y resentida con la gente del pueblo.

Lo que nadie sabía, ni siquiera ella, es que lo que ella consideraba el origen de su poder, se trataba de un monolito de apresamiento que mantenía sellada la prisión de un poderoso demonio del infierno desde hacía miles de años. Aunque el sacerdote destruyó

el monolito y liberó al demonio, aunque de no haber sido así, el uso continuo de Alisandra habría terminado debilitando el poder del sello y el demonio habría sido igualmente liberado. Cuando Alisandra retornó al lugar, al remover los restos del monolito, el demonio que había atrapado en su interior la poseyó.

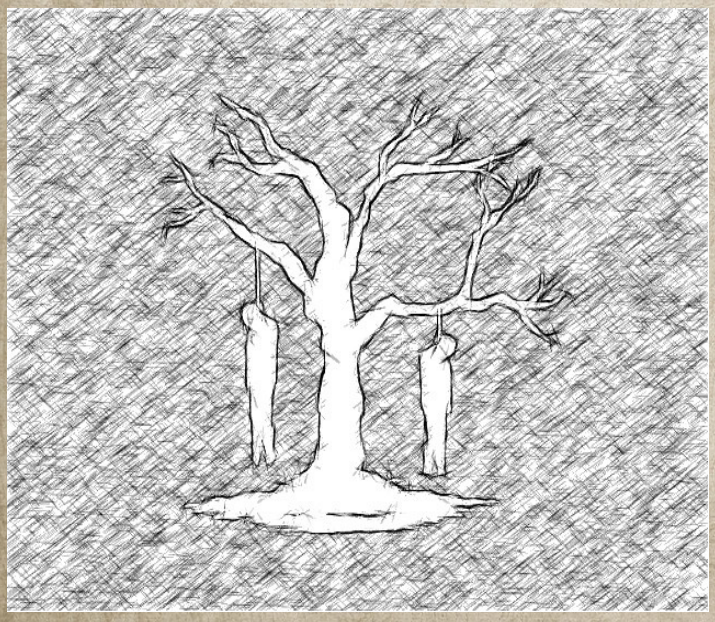
Ahora el demonio quiere volver al mundo en su forma original, y para ello debe hacer un sacrificio con todos los habitantes del pueblo a modo de holocausto.

La única forma de acabar con el demonio es sacarle del cuerpo de la bruja sometiéndola a un ritual de exorcismo, sumergiendo su cuerpo completamente en una pila bautismal de cuerpo completo llena de agua bendita. Una pila de este tipo se encuentra en la antigua ermita a las afueras del pueblo, a apenas un kilómetro.

Para cuando llegan los personajes al pueblo, éste se halla prácticamente desierto, y sólo unos pocos habitantes han logrado salir y encontrar refugio en la vieja ermita, donde se defienden como pueden de los envites de Alisandra y sus criaturas.

El árbol del ahorcado.

El camino que lleva al pueblo es duro, de tierra y piedra que asciende lenta y penosamente hasta la ubicación del mismo. Como si ésto no fuera suficiente, las puertas del cielo parecen haberse abierto desde el mismo momento en que emprendieron el viaje. La lluvia ha sido su acompañante durante tres días, y ha terminado calando las ropas de los personajes.



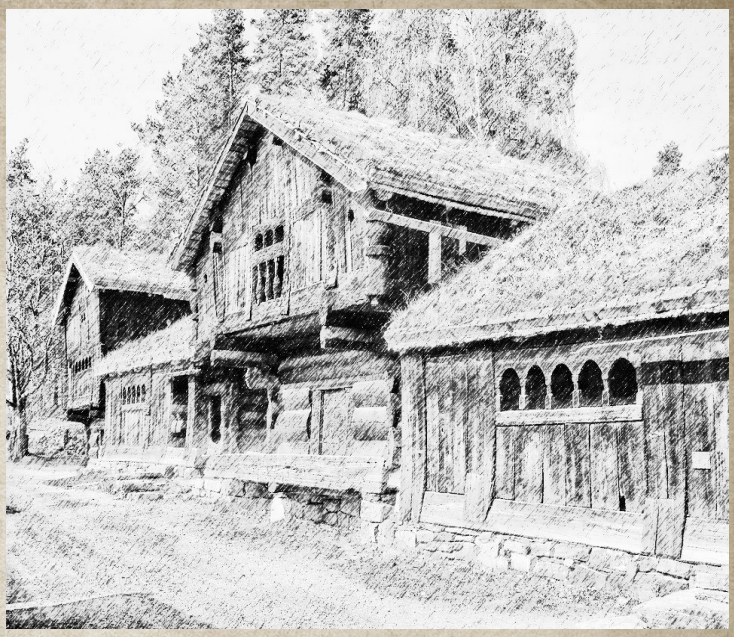
En lo que parece un cruce de caminos, se erige un árbol solitario del que penden dos cuerpos inertes. Según se vayan acercando, los cuerpos parecen vestir los hábitos de la orden. Los cuerpos están extrañamente encogidos y arrugados, como si llevaran mucho tiempo ahí colgados.

Si los personajes deciden descolgar los cuerpos, éstos parecen volver a la vida y les atacan, tratando de empujarles hacia el árbol. El árbol en realidad es un ser que se alimenta de los viajeros incautos que pasan por el camino, atrapando y colgando los cuerpos de los que extrae la sangre hasta dejarlos secos. El cascarón reseco que queda pasa a formar parte del árbol, que lo controla para conseguirle nuevas presas y protegerlo de los ataques que pudiera sufrir.

Los cascarones lucharán hasta la muerte. Su piel tiene una textura y resistencia similar a la corteza de un árbol, y su sangre tiene trazas rojas y verdes, como si no terminara de mezclarse.

Si investigan un poco, podrán ver entre los hábitos los pergaminos que les identifican como fray Antón y fray Bartolomé, los frailes enviados para investigar las posibles herejías del pueblo.

Entrada al pueblo



Al poco tiempo de seguir el camino comienzan a divisar el pueblo. No hay nadie en las calles y parece prácticamente abandonado. Algunas casas aparecen con las puertas cerradas y el símbolo de la cruz grabado en ellas. Otras aparecen destrozadas. Si entran en el interior de alguna de éstas, encuentran evidentes signos de lucha y a sus ocupantes muertos y devorados por alimañas.

Sólo parece surgir una fina columna de humo de lo que parece la posada del pueblo, justo antes de entrar en la plaza.

Posada

El interior de la posada está a oscuras, sólo iluminada por los rescoldos de la chimenea donde un caldero está cociendo lentamente. La estancia es cuadrada y tiene un recio tablón de roble soportado sobre varios barriles vacíos a modo de barra. Tras ella hay algunos barriles de cerveza y vino, y algunos vasos de barro en los que servirlos.
Si alguien remueve ó se asoma al caldero que está en la chimenea, aparecerá una cabeza que susurrará un nombre: “Alisandra...”, y se sumergirá de nuevo produciendo un gorgoteo que les helará la sangre.

Una pequeña puerta lleva directamente a un patio interior no muy grande, donde aparece colgado boca abajo el cuerpo desollado y destripado del posadero sin cabeza.

Plaza del pueblo

La plaza es punto de encuentro de los vecinos del pueblo, así como el lugar donde se celebran las fiestas y se monta el mercadillo. En ella hay un carro vacío y una fuente que provee de agua fresca. Todo parece normal, si no fuera por lo que hay en el centro de dicha plaza. Allí se erige una pira formada por un poste sobre un buen montón de leña, al que se accede por una escalera del mismo material. En el poste se halla atada una persona vestida con buenos ropajes, que no es otro que el alcalde. Parece haber sido torturado lo indecible, y apenas se mantiene en pie. Gritará a los personajes que no se

acerquen. Cualquier intento de acercarse o entrar en la plaza hará que la pira estalle en llamas y queme vivo al alcalde, sin posibilidad de rescatarle de tan abrasador destino.

Iglesia

El edificio es de una sola planta, con un pequeño campanario que sobresale unos pocos metros del tejado. La iglesia tiene las puertas desmontadas de sus goznes y caídas en el suelo. El interior parece haber sido profanado, y se encuentra lleno de sangre y con los bancos de madera destrozados. Parece que hubo una auténtica batalla campal. El altar está desprovisto de todo objeto ornamental. Quedan algunos símbolos e iconografía religiosa destrozada. En el suelo se encuentran los restos de una Biblia parcialmente quemada, y en su interior una nota manuscrita rápidamente por una mano temblorosa dice: “Intentaremos aguantar todo lo posible en esta Iglesia. Si por desgracia tenemos que abandonarla, no tendremos más remedio que retirarnos hacia la Ermita y resistir hasta que la Inquisición venga a ayudarnos”.

En lo que parece el interior del pequeño campanario aparece colgado el cuerpo de un sacerdote de la soga de la campana. Al estar en tensión, cualquier intento de cortar la cuerda de un tajo liberará la campana que empezará a sonar en todo el pueblo con un sonido claro y estridente que atraerá a una horda de seres infames. El cuerpo de sacerdote lleva una gran llave de hierro colgada del cuello.

Con una tirada de Buscar Difícil (20) pueden encontrar en un rincón de la iglesia una reja que lleva a la cripta. La reja está cerrada, pero puede abrirse con la llave del sacerdote o con una tirada de Abrir Cerraduras Normal (15).

Unas escaleras llevan al interior de la cripta, en cuyo interior se hayan dos solitarias tumbas de piedra. Una parece la tumba de un monje guerrero, en cuyo interior hallarán una magnífico espadón a dos manos (Daño 2d6+2) y otra de un clérigo con un crucifijo de

oro e incrustaciones de piedras preciosas, y un pequeño libro con varios rituales de exorcismo. (Ver Apéndice de Objetos de la Cripta).

La Ermita

Se trata de una antigua construcción a las afueras del pueblo, a no más de un kilómetro. Parece más un viejo refugio de pastores que un edificio eclesiástico. En su interior se encuentra un pequeño altar y una pila bautismal de cuerpo completo, usada por última vez hace décadas.

En el interior del edificio se atrincheran apenas una decena de supervivientes. La puerta está cerrada, y no dejarán pasar a nadie sin haberles convencido de que no son enviados de Alisandra. Hace sólo un día unos forasteros pidieron asilo, y una vez en el interior, se mostraron como servidores de Alisandra tras matar al novicio que hacía las veces de sacerdote.

Ahora se encuentran solos y desesperados, esperando la ayuda de la Inquisición, para poder salvar sus vidas de la venganza de Alisandra.

Para las gentes del pueblo, Alisandra ha vuelto y quiere vengarse de ellos, ofreciendo como sacrificio a todos sus habitantes a cambio del poder necesario para dominar las artes oscuras. Para ello, un demonio ha tomado posesión de su cuerpo, dándole fuerza y poderes oscuros suficientes para poder acabar con toda la población y ofrecerla como sacrificio.

Son conscientes de que necesitan algo de extraordinario poder para acabar con ella. Creen que los objetos ocultos en la cripta de la Iglesia pueden servir a los personajes.

Una pareja de ancianos dicen poseer en su casa una redoma de agua bendita traída de los Santos Lugares por su hijo, cuando regresó de las Cruzadas. Su hijo les dijo que el agua poseía grandes poderes contra el Mal, y que debían guardarla con mucho cuidado.

El hijo de los ancianos volvió a combatir en una nueva Cruzada años más tarde, y nunca regresó. Si el director de juego lo estima oportuno puede aparecer en un momento clave de la aventura para echar una mano a los jugadores, si las cosas se tuercen demasiado.

Regreso al pueblo

Una vez saben que deben ir al pueblo, deben recoger agua para la pila bautismal. La mejor forma de hacerlo es mediante los barriles que hay en la taberna, llenándolos en la fuente de la plaza del pueblo, donde casualmente hay un carro. Los encuentros de la taberna ya han sido indicados anteriormente, así como lo que hay en el interior de la cripta de la iglesia.

La búsqueda de la redoma de agua bendita en el interior de la casa de la pareja de ancianos puede dar lugar a un encuentro con alguna de las criaturas de Alisandra, a discreción del director de juego, pero teniendo en cuenta que el combate final en la ermita puede ser bastante difícil si los personajes ya están muy tocados, así que no hay que abusar.

Una vez consigan llenar los barriles del agua, que sale a ritmo lento pero constante de la fuente de la plaza, se las tendrán que ver con una horda de servidores enviada directamente por Alisandra en cuanto los descubra, y les atacarán y obstaculizarán sin piedad.

Huida a la Ermita

El transporte de agua debe realizarse en los barriles sobre la carreta que se encuentra en la misma plaza. La huida hacia la ermita debe hacerse rápidamente, ya que a cada segundo que pasa, nuevas criaturas de unen a la horda. Alisandra está con ellos, y es prácticamente imparable. Los Pj´s deberán recorrer el kilómetro que separa el pueblo de la ermita perseguidos por esta horda.

Si el director de juego lo estima oportuno, algunos integrantes de la horda pueden adelantarse y tratar de bloquear el camino o incluso abordar la carreta para acabar con la huida. El conductor de la carreta debe tener cuidado para evitar cualquier obstáculo que

se interponga en el camino, así como evitar que la carreta se salga del camino por exceso de velocidad en algún tramo complicado.

Combate final

La última resistencia se hará en la pequeña ermita, y los Pj´s deben dejar fuera de combate a Alisandra para poder introducir su cuerpo en la pila bautismal llena de agua bendita y así lograr exorcizar al demonio que la posee.

Si Alisandra es liberada, podrá contar su parte de la historia: cómo el demonio fue encerrado en el monolito hace miles de años, y que con el tiempo habría sido liberado al agotar el poder del sello que lo retenía. Aunque guardaba rencor a algunos de los vecinos por aprovecharse de su posición para hacerse con sus posesiones, no quería acabar voluntariamente con la gente del pueblo. Era el demonio que la poseía quien quería sacrificar a todos los habitantes del pueblo para poder volver en su forma original y extender un reino de terror infernal sobre la tierra.

Personajes

Árbol del Ahorcado (Demonio-árbol)

Ini 15 Atq 15 Def 10 Abs 3 P.V. 52 Dñ 2d6

El árbol del ahorcado es una criatura que habita en los planos demoníacos, formando parte de los horribles bosques infernales. Son habitualmente invocados por hechiceros poderosos como guardianes de lugares importantes de culto y torres de hechicería. Su apariencia es la de un árbol retorcido y sin hojas, de cuyas ramas cuelgan los cuerpos de sus víctimas.

Cuando atrapa a una presa, la inmoviliza y procede a drenarle la sangre y la vida insertando unas pequeñas y afiladas raíces que surgen de la tierra y las ramas. Antes de que la víctima llegue a fallecer, se produce una transformación. La savia del árbol penetra en el torrente sanguíneo de la víctima, sin que llegue a mezclarse del todo. La víctima permanece con vida, pero su voluntad es sometida al árbol, haciendo que éste tome el control de lo que se denominan cascarones; cuerpos vacíos de alma y voluntad que sirven para atrapar nuevas víctimas que lo ayuden a alimentarse.

Cascarones

Ini 10 Atq 14 Def 17 Abs 2 P.V. 36 Dñ 1d6+2

Son los restos de las víctimas del árbol del ahorcado. Permanecen colgados del árbol, inmóviles, esperando la llegada de nuevas presas. Cuando éstas se acercan, abren sus ojos totalmente negros y opacos sin emitir ningún sonido. No hablan ni se quejan cuando reciben golpes e impactos. Su sangre es una mezcla de sangre oscura y savia verde que no termina de diluirse. Su piel ha empezado a secarse y endurecerse, de manera que se asemeja a una mezcla de cuero y corteza lisa que les proporciona una ligera protección.
Su única misión es atrapar a sus víctimas y llevarlas ante el árbol para que éste se alimente, ya que su movilidad es muy reducida. Las presas son drenadas y transformadas a su vez en nuevos cascarones.

Las víctimas continúan con vida, aunque no tienen control alguno sobre sus cuerpos. Sólo lo recuperan una vez muere el árbol, que a su vez los sustenta. Una vez muerto el árbol de ahorcado que les controla, apenas dispondrán de unos pocos minutos de vida en los que sólo podrán hablar con un hilo de voz antes de fallecer.

Aldeano famélico

F5 D5 I5 P5 Adv.Notar 5 Armas C.C 5 Atletismo 4 Rastrear 3 Sigilo 3
P.V. 20 Atq 10 Def 10

Los aldeanos famélicos son los pocos supervivientes del pueblo. Apenas tiene fuerzas ya, tras estar sitiados casi diez días, sin apenas comida. Algunos todavía están escondidos en el pueblo (muy pocos), y el resto están parapetados en la ermita, intentando resistir hasta la llegada de alguien que les pueda ayudar. No están dispuestos a abandonar la protección del ermita bajo ningún concepto, pero están desesperados, y llegado el momento, pueden ayudar a los personajes a defender la ermita.

Lobo-Araña o Criaturas de Alisandra

Ini 15 Atq 17 Def 18 Abs 0 P.V. 44 Dñ 2d6+1

Estos seres invocados desde el infierno son bestias que poseen un cuerpo similar al de un lobo demoníacamente deformado con grandes fauces de la que no para de caer una baba de un color rojizo que deja un rastro de olor nauseabundo allí por donde pasa. Del cuerpo peludo salen seis largas patas similares a las de una araña que le permiten caminar muy rápido y trepar casi por cualquier superficie. Por si fuera poco, posee dos pares de ojos rojos que brillan y le permiten ver perfectamente en la oscuridad. Se dedican a buscar en el pueblo a posibles habitantes escondidos para acabar con ellos.

Muerto Alzado

Ini 11 Atq 13 Def 17 Abs 2 P.V. 40 Dñ 1d6+1

Alisandra emplea los cadáveres de los desdichados aldeanos que caen en su poder para ponerles a su servicio para acabar con todo el mundo. Debido a que estos sirvientes son habitantes del pueblo, es muy posible que los aldeanos flaqueen contra ellos al reconocer a sus familiares, amigos y vecinos.

Alisandra la bruja

F6 D7 I9 P8 Adv.Notar 5 Armas C.C 3 Ocultismo 8 Rastrear 3 Religión 5 Sanación/Hierbas 8 Tradición/Historia 6
P.V. 24 Magia 36

La dulce joven que se dedicaba a ayudar a sus vecinos mediante el empleo de hierbas curativas y algunas cataplasmas, así como de algo de magia blanca basada en sus creencias ancestrales ha sido poseída por un antiguo y poderoso demonio.

El monolito del que sacaba su poder era realmente una prisión para este demonio, que al ser destruido por el sacerdote, se ha liberado. Alisandra trató de reconstruir el lugar, y al tocar los restos del monolito, el demonio tomó posesión de su cuerpo. La única forma de lograr el exorcismo es sumergir su cuerpo en la pila bautismal de cuerpo completo de la ermita del pueblo.

La joven realmente es inocente de los daños ocasionados, y si es liberada, consagrará su vida a luchar contra el Mal que parece intentar resurgir tras varios milenios, oculto en lugares ignotos.

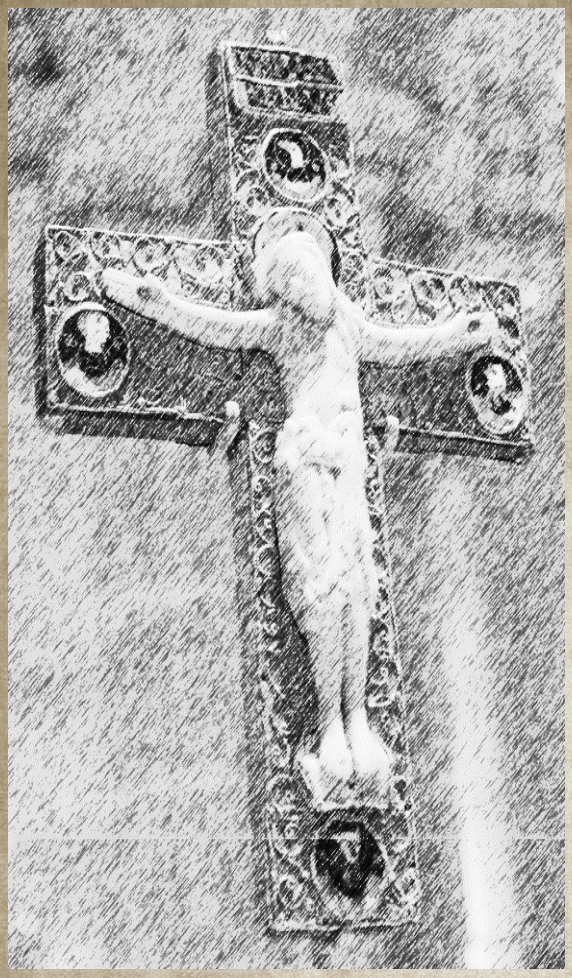
Dezanú (Demonio Antiguo)

Ini 20 Atq 20 Def 20 Abs 5 P.V. 100 Dñ 3d6+1
Magia Infernal
DIF 14 – 1 PM. Toque eléctrico: 2d6 que ignora armadura. Requiere tirada C/C.
DIF 16 – 2PM. Atravesar: Permite atravesar cualquier sólido de máximo 1 metro de espesor.
DIF 18 - PM. Infundir terror (distancia): En caso de éxito el afectado huirá, o quedará paralizado de terror mientras dure el hechizo, durante 1 turno/nivel (salvación: INT 15).
DIF 20 – 4 PM. Posesión mental (distancia): Permite manejar el cuerpo de una víctima durante 1 turno/nivel. Salvación INT 16. El cuerpo del lanzador queda inconsciente.
DIF 20 – 4 PM. Terremoto (personal): Produce un terremoto 10x10m a la redonda. 2d6 de daño y Salvación DES 15 para no caer al suelo. No afecta al lanzador.

Antiguo demonio que llegó a pisar a tierra en su forma original, sembrando el caos y el terror allá por donde pasaba. Finalmente un grupo de poderosos hechiceros logró pararle los pies en esas tierras, aprisionándolo en el interior del monolito que se encontraba en el claro del bosque. Debe sacrificar a todos y cada uno de los habitantes del pueblo para conseguir volver a la tierra, y no se detendrá ante nada.

Objetos de interés

En la Cripta los personajes encontrarán varios objetos que pueden ser muy interesantes, como son la Espada Angelical, el Crucifijo de la Verdad o el Malleus (el libro de exorcismos). También pueden obtener una redoma de Agua Sagrada con la ayuda de alguno de los refugiados en la Ermita. Esta es la descripción de cada elemento.



Espadón Angelical

Dicen las leyendas que se trata de una de las espadas empuñadas por los ángeles en la Guerra Celestial que expulsó a Lucifer del Cielo, y que cayó a la Tierra cubierta con sangre de ángeles, lo cual hace que los demonios sean vulnerables a su hoja, ignorando cualquier armadura y protección que pudieran llevar. Causa un daño de 2d6+2.

Crucifijo de la verdad

Desenmascara a las criaturas infernales y las obliga a tomar su forma real, haciéndola vulnerable a las armas normales en su presencia, siempre y cuando el crucifijo se esgrima frente a ella a no más de 6 metros.

Libro Exorcismos (Malleus)

Contiene un gran número de exorcismos especialmente indicados a criaturas infernales concretas, haciendo que el exorcista guarde el dado mayor en sus tiradas de expulsión de demonios.

Redoma de Agua Sagrada

Esta redoma fue traída de los Santos Lugares, y es auténtica, a pesar de las dudas que pudieran tener los personajes. Contiene agua bendecida de un gran poder. Si se derrama su contenido sobre un demonio, lo paraliza inmediatamente y recibe un efecto similar al que tendría el haber derramado un ácido concentrado sobre un individuo, causando 2d6 ptos de daño por turno, ignorando cualquier tipo de armadura. Cada turno adicional al inicial , perderá -1 pto de daño, y en el momento en que se obtenga 0 ptos de daño o un valor negativo, se habrá neutralizado, perdiendo su capacidad de dañar al demonio.

Experiencia y recompensas

Además de los objetos que pueden encontrar en la cripta de la Iglesia y la redoma de agua bendita de los ancianos de la ermita, se ganarán la gratitud de los supervivientes, y se puede decir que tienen un lugar donde poder descansar todo el tiempo que

sea necesario. Es posible que la Inquisición pueda conceder algunas de las propiedades del pueblo en forma de casas, terrenos, negocios y concesiones. El pueblo ha sido devastado, y se necesitará gente para repoblarlo y dirigirlo, y los personajes parecen una buena opción para empezar.

Por otro lado, los jugadores recibirán una cantidad variable de experiencia;

Por sobrevivir a la aventura	4 ptos.
Por realizar con éxito el exorcismo	2 ptos.
Por acabar con el demonio Dezanú	2 ptos.
Si sobrevive Alisandra	2 ptos.

Rápido y Fácil es un sistema de juego genérico módular bajo licencia *Creative Commons Attribution-Share Alike 2.5 Generic.* Puedes descargar el juego de forma gratuita y legal en su portal web http://www.rapidoyfacil.es, además un montón de contenidos en forma de ambientaciones, ayudas de juego, módulos, etc.

La Venganza de Alisandra

Fray Antón y Fray Bartolomé fueron enviados a una aldea perdida a investigar unas supuestas acusaciones de brujería por un joven párroco. Hace semanas que no se tienen noticias de ellos.

El Santo Oficio debe enviar a alguien a investigar y hacer Justicia...

¿Dónde están los frailes desaparecidos? ¿Qué ocurre en la aldea? ¿Son ciertas las acusaciones del joven párroco?

La Venganza de Alisandra *es una partida de* ***Rápido y Fácil 3.0*** *para tres o cuatro jugadores, uno de ellos perteneciente al Santo Oficio.*

CC BY SA