

# La Cofradía de Judas



16 de Octubre de 2020

Miquel Martí, Rodrigo Ben y Toni Galmés, G1 101

**DESCRIPCIÓN GENERAL DEL JUEGO**

**Título del juego**

La Cofradía de Judas

**Target**

- Más de 25 años
- Jugador de PC
- Interesado en juegos de religión y terror.

**Concepto (máx. 3 líneas)**

Se ordena a un detective que investigue una serie de crímenes en la Sevilla de finales del siglo XIX. Las víctimas son transformadas en advocaciones cristíferas y marianas de manera que emulan uno de los muchos pasos de Semana Santa de la ciudad.

**Moodboard**



NARRATIVA DE ALTO NIVEL

**Backstory**

**Agaliarepth:** Uno de los grandes Señores del Infierno. También recibe los nombres de Moloch, Flauro o Leonardo. Al contrario que los otros demonios, su origen no está en los ángeles. Moloch es una entidad mucho más antigua, producto de la rabia de la Creación y proveniente del Vacío Cósmico, a pesar de estar sometido a la voluntad de Lucifer.

**Beherito:** Lugarteniente de Agaliarepth. Demonio de las mentiras.

**Cofradía Anatema:** Sociedad secreta de practicantes de magia blanca que lucha contra las huestes del infierno.

**Cofradía de Judas:** Sociedad secreta de demonólogos practicantes de magia negra que persigue la erradicación de todos los demonios a cualquier coste. Fundada por descontentos de la Cofradía Anatema.

**La Cruz Negra:** Aquelarre de los seis estudiosos de lo arcano más poderosos. Su conocimiento va más allá de la demonología y la magia pagana.

La noche de todos los santos del año 1877, Carlos Utrera, brujo y demonólogo, sacrifica a su hijo primogénito en una capilla sin luz, logrando invocar a uno de los Señores del Infierno, Agaliarepth.

El demonio hizo de Carlos su siervo y a cambio de conferirle sus poderes, le exigió que embaucase un gran número de devotos Católicos para realizar un ritual blasfemo que permitiría abrir una Puerta al Infierno y traer las huestes de Lucifer a la Tierra.

Así nació la Cofradía y el Milagro de la Santa Faz, con el que Carlos aprovecharía el poder del control de sueños de Moloch para hacer aparecer la faz de Cristo en sueños a los cristianos, faz que los acababa sometiendo y llevando a la Cofradía, pensando que estaban siguiendo la voluntad del Señor.

Por desgracia de Carlos, una de estas personas afectada por el Milagro fue Violeta Alcázar, también demonóloga pero perteneciente a la secreta Cofradía de Judas, ostentando el rango más alto, el de Penitente. Enseguida se dio cuenta de la falsedad de los sueños, con lo que decidió infiltrarse en la Santa Faz para descubrir las intenciones de Utrera. Allí se percató de la presencia de Beherito, que acompañaba a Carlos bajo la identidad de Duque Hernán de Montesinos, indicando indudablemente la presencia de Agaliarepth.

Fue entonces cuando recibió una carta sellada con una cruz negra, avisándola que Beherito, señor de las mentiras, se había percatado que sus intenciones para estar

en la Cofradía no eran veraces, y que esa misma noche, si no lograba huir, iba a morir.

Violeta, con su amplio conocimiento de demonología, consiguió escapar de Beherito y se refugió en Sevilla con otra identidad. Recibió otra carta de la Cruz Negra, invitándola a una reunión, adjuntando un mapa de la sierra con un punto de encuentro marcado. Al llegar allí, no había nadie físicamente, pero pudo sentir una energía mágica que hizo que una voz apareciera en su cabeza. Uno de los integrantes de la Cruz Negra le informó sobre las verdaderas intenciones de Moloch.

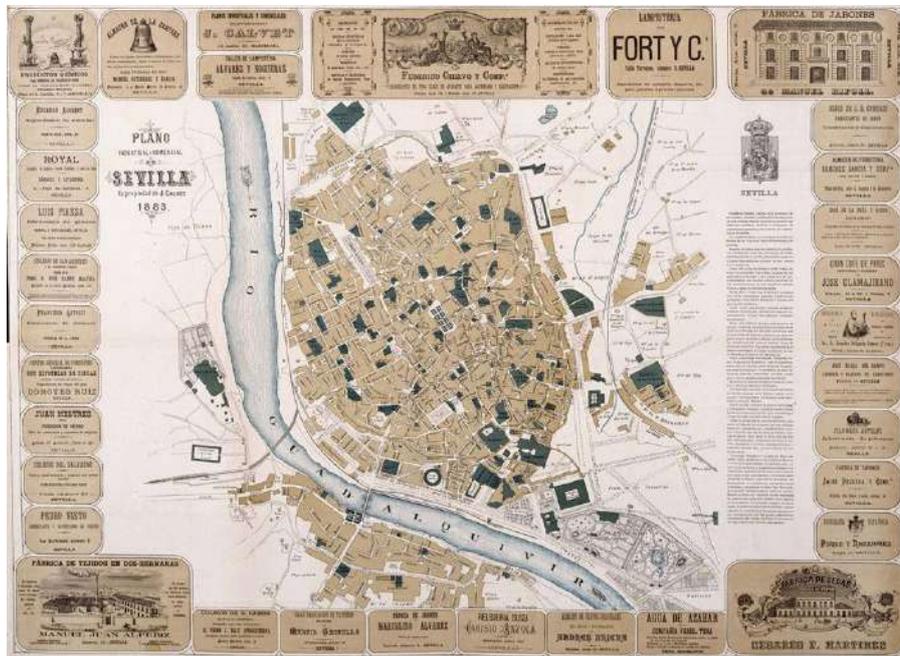
Habiéndose ganado la confianza de La Bestia durante milenios, Agaliarepth había recibido el cometido de abrir una Puerta al Infierno, pero sus verdaderas intenciones eran mucho más oscuras. Pretendía realizar un ritual más antiguo, ya olvidado, para, en el último momento, redirigir la energía del aquelarre y abrir una Puerta al Vacío. Con las entidades que lo habitaban, la mayoría servidoras de Agaliarepth, pretendía reconquistar el infierno y traer de vuelta el reinado de los Dioses Exteriores.

La única manera de parar a Agaliarepth era obligar a intervenir la entidad capaz de controlarlo, el mismísimo Lucifer. Pero llamar la atención del Rey del Infierno no es tarea fácil. Bien es sabido que el diablo es un hombre de sapiencia y buen gusto, así que Violeta ideó una serie de ofrendas que el maligno no podría rechazar. A partir de entonces empezó a perpetrar una serie de asesinatos rituales donde almas puras católicas eran torturadas, asesinadas y momificadas en recreaciones de pasos de Semana Santa, parodiando la Pasión de Cristo y consagrándolas al Diablo. Una contrarreloj para involucrar a Lucifer antes del ritual de la Puerta al Vacío.

Los Crímenes de la Giralda, como fueron bautizados por la prensa, hicieron mella en una España entrada en la Restauración Borbónica. El Obispo de la diócesis de Zaragoza, Francisco de Luna, miembro de la Cofradía Anatema infiltrado en la Iglesia Católica, movió hilos para que su amigo el Inspector Juan Ortega de los Cuerpos de Seguridad fuera trasladado a Sevilla para investigar los asesinatos.

### Setting

- Sevilla a finales del siglo XIX.
- Restauración borbónica.
- Auge de la Semana Santa como atracción turística.
- Asesinatos en serie, aquelarres y demonios.
- Incremento de participantes en las sectas religiosas.
- Crisis económica.



**Story**

**Acto I: Los Crímenes de la Giralda**

El inspector Juan Ortega llega a Sevilla en ferrocarril desde Madrid, donde lo recibe Violeta Alcázar, su ayudante en este caso. Violeta ayuda al inspector a instalarse en un hostel a 5 minutos a pie de la Catedral de Sevilla. Una vez instalado, empieza a visitar los diferentes lugares en los cuales se habían producido los crímenes para hablar con los testigos. También recaba información de los pasos de Semana Santa demoníacos, que se conservan en almacenes policiales. Se percata de la presencia de una organización llamada la Cofradía de la Santa Faz, que fue creada un tiempo antes de que empezaran los asesinatos. Testigos afirman haber visto a gente perteneciente a la Cofradía en los lugares de los crímenes días después de que estos ocurrieran.

Es en este momento cuando el Inspector Ortega empieza a tener sueños donde aparece la Santa Faz de Cristo, que le ofrece el camino de la redención en la Cofradía. Comentándolo con gente de la ciudad, se entera del hecho conocido como el Milagro de la Santa Faz, donde mucha gente sueña lo mismo que Ortega, y es también la razón del crecimiento de la Cofradía en número. El líder de este culto es Carlos Utrera, así que el Inspector decide visitarlo.

En la casa comunitaria de la Cofradía, Juan conoce a un Utrera santo, piadoso, dedicado a una vida casta y asceta. Le explica que sus feligreses simplemente fueron a bendecir los lugares de los crímenes, y se lamenta de la maldad y la crueldad del mundo. El Duque Hernán aparece y llama a Utrera para atender un asunto de la Cofradía, con lo que deja al Inspector solo en la habitación. Allí encuentra un compartimento secreto con una correspondencia entre Utrera y un misterioso interlocutor. En esas cartas se habla de los Crímenes de la Giralda, se alaba su belleza y corrupción. El Inspector llama a la central de policía, Utrera es detenido y llevado a los calabozos de las autoridades borbónicas, donde es interrogado.

Utrera se ríe de Ortega y los agentes, los invita a unirse al credo de la Santa Faz, mientras niega cualquier involucración con los asesinatos. Durante la noche, Utrera convoca una Sombra de Moloch y la utiliza para suicidarse. Su alma es rescatada por su Señor Demoníaco y transmitida a otro de los cofrades de la Santa Faz. Por la mañana, cuando las autoridades encuentran su cuerpo, avisan al inspector Ortega y él acude enseguida. El cuerpo está en el suelo, con algunos huesos fuera de su sitio, pero ninguna herida abierta.

Pasadas unas horas, llegan los hermanos de la Cofradía de la Santa Faz para recoger el cadáver de Utrera. El inspector se queda allí observando la escena, de repente una extraña sensación le recorre el cuerpo, alza la vista y un miembro de la secta lo está mirando. Ortega juraría que el que lo está mirando es el mismo Utrera.

Durante las próximas noches, Utrera aparece en los sueños del inspector, en caras de desconocidos, y alguna vez lo ve durante instantes en callejones oscuros donde

no hay nadie. Los sueños de la Santa Faz también se intensifican. La locura empieza a apoderarse de él y en sus pocos momentos de lucidez, escribe una carta al Obispo Francisco de Luna.

Dos noches después, tiene una de las peores pesadillas y se despierta muy desorientado. Sale a la calle y gira a la derecha para recorrer un callejón. Empieza a oír ruidos en la oscuridad y se gira para asegurarse de que no hay nadie más. Pero no es así, justo enfrente está Violeta, apuntándole con una pistola. Antes de que Ortega pueda decir una palabra, Violeta le asesta un tiro entre los ojos.

A la mañana siguiente aparece el inspector Juan Ortega clavado en las puertas de la Catedral de Sevilla, crucificado boca abajo.

### **Acto II: La Esperanza Macarena**

El Obispo Francisco de Luna recibe la última carta del Inspector Ortega, donde relata aterrado cómo se siente perseguido por sombras en la noche, como la muerte de Carlos Utrera lo atormenta. Le cuenta que el día después de su suicidio, uno de los cofrades de la Santa Faz vino a buscar el cuerpo y que extrañamente, Juan sintió que esa persona era el mismo Utrera. Se pregunta si está perdiendo la cabeza, que no sabe por qué, quizá los pequeños gestos y las sutilezas de la voz, pero que pondría la mano en el fuego que esa persona, a pesar de tener un rostro distinto, era la misma que había muerto el día anterior.

Después de varios días de silencio, De Luna recibe la noticia del hallazgo del cuerpo de su amigo el Inspector Ortega crucificado en las puertas de la Catedral de Sevilla. Después de consultarlo con la Cofradía Anatema, decide viajar él mismo a la ciudad para seguir el rastro de Ortega.

Sucede durante la Semana Santa del año 1883. El Obispo De Luna es capaz de percibir energías demoníacas en los objetos y las personas. Mediante el uso de esa habilidad, trazará el camino inverso empezando por la investigación del asesinato de su amigo Juan, hasta dar con Violeta, identificándola como la posible culpable de los asesinatos. Primeramente la asocia con una sirvienta de Beherito, pero al confrontarse con ella, Violeta le cuenta su pertenencia a la Cofradía de Judas y le convence de que lo que está haciendo es por el bien de la humanidad. El obispo, muy a su pesar, accede a ayudarla a completar su ritual de invocación.

Violeta cuenta al Obispo que la última parodia tiene que ser hecha sobre ella misma, representando la Esperanza Macarena de Sevilla, que como Virgen Dolorosa, es el último acto de la Pasión en respuesta a las penurias sufridas por su hijo. La fuerza del acto radicaría en la pureza del alma de De Luna infligiendo dolor a Violeta, terminando con una quema de la efigie que llevaría Lucifer a aparecer.

Los siete puñales que representan los dolores, tienen que ser sustituidos por huesos de santos. Una vez reunidos y afilados, Violeta será sacrificada sobre un pentagrama por De Luna. Seguidamente, su caja torácica será abierta desde delante, y sus órganos internos removidos, salvo el corazón, que será expuesto y atravesado con

los huesos de los santos. Finalmente, se montará al cadáver de Violeta en el palio y se le prenderá fuego.

Al finalizar el ritual, de las cenizas del palio y Violeta emerge Lucifer.

### **Acto III: La Cofradía de la Santa Faz**

El Obispo Francisco de Luna explica a Lucifer el plan de Moloch. Lucifer confía en su palabra debido al ímpetu con el que se lo ha convocado con los Crímenes de la Giralda. Aun así, la Bestia es reacia a atacar frontalmente a Moloch. Sus poderes son similares y a pesar de que Lucifer saldría victorioso, sería debilitado de tal forma que Astaroth y Belcebú podrían aprovechar para arrebatarse el trono de los infiernos.

Para evitar tal resultado, Lucifer propone un plan para derrotar a Moloch: dejar que invoque la Puerta del Vacío y entonces exorcizarlo. Un exorcismo destierra una entidad a la dimensión más próxima. En el caso de la Tierra, sería el Infierno, pero al crear un Portal del Vacío, se crea una conexión que hace que el exorcismo lleve a la entidad a ese sitio. Después de expulsar a Moloch, Lucifer aparecería y usaría su poder para cerrar el portal, terminando con la rebelión.

A partir de las anotaciones dejadas por Violeta, De Luna descubre el contacto que tenía con la llamada Cruz Negra y viaja al punto de encuentro marcado en el mapa para intentar contactar con ellos. La Cruz Negra acepta transmitirle el conocimiento de la fabricación del talismán homónimo. Este artefacto le permitirá avanzar frente a demonios sin levantar sospecha alguna y enmascarar sus mentiras. Francisco visita las diferentes iglesias y capillas de Sevilla para conseguir los materiales necesarios. Para conseguir uno de los materiales más extraños que hay, la sangre de demonio, decide invocar y aprisionar a uno en una iglesia abandonada, y con un cuchillo bendecido logra herir al demonio en el plano terrenal y extraer su sangre. Una vez consigue los materiales necesarios para elaborar la cruz lleva a cabo un ritual de 72 h el cual le deja sin energías pero consigue crear el objeto impío.

A 4 días de la celebración del Gran Aquelarre, de Luna empieza a prepararse para su exorcismo final.

Consigue infiltrarse en la cofradía de Judas, engañando a diversos demonios custodio que vigilaban las diferentes entradas a la ceremonia gracias a la cruz negra.

Una vez dentro se mantiene alejado observando cómo se desarrolla el ritual y ve como el portal es abierto, rasgando la realidad misma. A medida que una herida de Vacío y Oscuridad se abre enfrente de sus ojos, todos los feligreses que se encuentran dentro del círculo empiezan a morir de distintas formas, a cada muerte, el portal se hace más y más grande, algunos estallan en fuego impío, otros exudan sangre por toda su piel y otros simplemente caen muertos inconscientes. Cuando la sucesión de muertes llega a su fin y el portal es finalmente abierto, Agliarepth y Beherito toman sus formas infernales dentro de la multitud y claman a los Dioses Exteriores para que vuelvan a la tierra.

De Luna hace su aparición y se enfrenta a Moloch, acción que hace reír a Moloch. Este de forma despreocupada debido a la Cruz Negra se acerca a De Luna, situándose cerca del portal. Cuando Moloch está lo suficientemente cerca, de Luna empieza su exorcismo. No es un exorcismo cualquiera, para derrotar a un gran señor infernal hacen falta más que simples oraciones, versos prohibidos que no han sido recitados en mucho tiempo, y no en latín, sino en lenguaje angelical. Un exorcismo poderoso encontrado en las notas de Violeta, solo conocido por la Cofradía de Judas. Moloch sorprendido por las palabras que le empiezan a arder dentro de sí, arremete contra de Luna, pero las oraciones surgen efecto y empieza a ser desterrado al Vacío.

Una vez la conciencia de Moloch atraviesa el portal, solo falta cerrarlo. Lucifer no aparece por ningún lado, y en el Vacío Cósmico, Agliarepth empieza a recobrar fuerzas. Justo cuando parece que va a conseguir volver a la Tierra, aparece Lucifer y cierra el portal, desterrando a Moloch para siempre.

Lucifer, para recompensar las acciones de Francisco, le ofrece ser su siervo y emisario en la tierra, debido a que ya no sería recibido en ninguna iglesia por haber realizado invocaciones de magia negra. De Luna la rechaza ya que en su corazón sigue siendo un siervo de dios.

Lucifer, extremadamente ofendido por la respuesta de Francisco pero recordando su servidumbre y lo útil que ha sido en esta lucha, decide maldecirlo con una enfermedad que le acompañará el resto de su vida y le causará un gran dolor en el alma y el cuerpo, dejándolo tirado en el suelo junto a los demás cuerpos sin vida.

Al alba del día siguiente, unos campesinos encuentran a Francisco, inmóvil y sin energías debido al dolor que lo martiriza sin descanso. Es llevado a un hospital donde duerme durante semanas.

Cuando De Luna se despierta, ve que el dolor ha abandonado su cuerpo y cuatro personas enmascaradas rodean su cama. Le ofrecen unirse a la Cofradía de Judas como un Penitente. Francisco de Luna, apenado, acepta.

# **Personajes y Espacios**

Antoni Galmés Oliver  
Rodrigo Ben Da Silva  
Miquel Martí Pou

PERSONATGES DEL JOC

Juan Ortega Rodríguez



<b>Nombre y apellidos</b>	Juan Ortega Rodríguez
<b>Genero</b>	Masculino
<b>Edad</b>	34
<b>Ciudad de nacimiento</b>	Madrid
<b>Ciudad de residencia</b>	Sevilla
<b>Acento</b>	Madrid
<b>Trabajo</b>	Inspector
<b>Función</b>	Protagonista del Acto I
<b>Otros datos</b>	-
<b>Descripción física</b>	
<p>Juan Ortega Rodríguez presenta una tez pálida. No es de constitución gorda, pero si ancha, pese a parecer un hombre corpulento, no destaca ni en altura ni fuerza. Su cara presenta una forma ovalada que acompañaba la figura de su cuerpo. Sus orejas destacaban en tamaño en comparación con la resta de facciones de su rostro, y pese a tener 34 años, la falta de pelo ya era clara en su cabeza. Juan intenta ocultar esta falta de cabello con un peinado lateral, pero según las prisas del día se le volvía un tanto imposible. Era difícil saber si habla de primeras debido al gran bigote que lucía en contraste con su cuello y barba bien afeitada. Sus ojos muestran un aspecto cansado, sin emoción debido a lo monótono que se había vuelto su trabajo y la falta de emoción que le aportaba.</p> <p>Pese a ser una persona con un cuerpo ancho, siempre lleva un traje apretado, que cualquiera diría que es de una talla, incluso dos, menor de la que le tocaría. No es dado a la moda, por lo que su armario está lleno de marrones y otros colores terrosos, eso sí, siempre incluía un pequeño abalorio amarillo en la solapa, un escudo de su familia.</p>	

### Descripción psicológica

Juan Ortega es un hombre tranquilo y devoto, profundamente cristiano. Persistente y valiente, no tiene miedo de enfrentarse a los peores lados del ser humano, aunque a lo largo de los años le ha provocado una sensación de cansancio y futilidad constante. Cualquier cosa relacionada con la blasfemia le provoca una gran repugnancia.

Muy meticuloso, siempre intentará tenerlo todo ordenado y descubrir hasta el más mínimo detalle de elementos que desconoce. Desconfiado, no se fiará de gente a la que no conoce bien por mucho tiempo, por lo que no tiene muchos amigos. Además, su miedo al compromiso hace que extrañamente para la época, nunca se haya planteado casarse.

### Backstory personal

Nacido en Madrid el año del señor de 1849, Juan nació en el seno de una familia desestructurada donde aguantó abusos físicos por parte de su madre, con un padre ausente. Eso hizo que encontrara una figura paternal en el por entonces Padre Francisco de Luna, asignado en una pequeña Iglesia de Madrid que frecuentaba la familia de Juan.

Fue De Luna quién ayudó a Juan a salir de la situación en la que se encontraba y a conseguir su objetivo de ser un agente de la ley. Después de años sirviendo en el cuerpo, se ha labrado un estatus y un reconocimiento por lograr resolver crímenes muy difíciles, crímenes relacionados a menudo con sectas y brujería. Aun así jamás se ha topado con un algo que haya desafiado su fe.

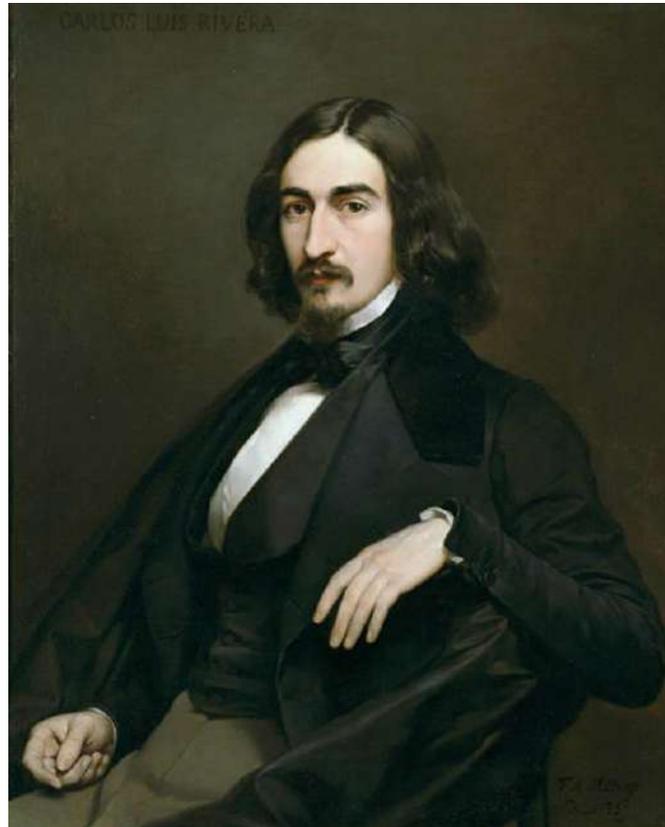
Obispo Francisco de Luna



<b>Nombre y apellidos</b>	Obispo Francisco de Luna
<b>Genero</b>	Masculino
<b>Edad</b>	56
<b>Ciudad de Nacimiento</b>	Alcubierre, Huesca
<b>Ciudad de Residencia</b>	Zaragoza
<b>Acento</b>	Aragonés
<b>Trabajo</b>	Obispo y Cofrade Anatema
<b>Función</b>	Acto I: NPC

	Acto II y III: PC
<b>Otros datos</b>	
<b>Descripción física</b>	
<p>El Obispo Francisco de Luna gordo, pero con unas piernas fuertes de tanto rezar, tiene una altura que se podría utilizar para un gran número de profesiones más técnicas. Su cabeza es rectangular, con el pelo de color azabache con pequeños brillos plateados y un poco rizado, no mucho debido a que nunca permitía que llegara a un largo que pareciera descuidado. Casi no necesita afeitarse ya que el vello le crecía de forma muy conservada, sus labios son dos hilos finos debido a su edad. Su nariz es bien larga y contundente con un perfil afilado que recuerda a un ave rapaz.</p>	
<b>Descripción psicológica</b>	
<p>Francisco de Luna es un hombre callado y pensativo. Su conocimiento de la cara oculta del mundo hace que se muestre distante y pesaroso. Es bondadoso y caritativo con la gente necesitada e intenta seguir los principios del cristianismo tanto como le es posible en su condición.</p> <p>Su mayor meta es lograr derrotar al maligno, pero tiene cuidado en no superar ciertos extremos. Siente extrema aversión hacia la magia negra y odiará a cualquiera que la use.</p>	
<b>Backstory personal</b>	
<p>Nacido en Alcubierre, un pequeño pueblo de la provincia de Huesca, De Luna proviene de una estirpe de brujos de magia blanca que se dedican a luchar contra el mal a espaldas de la iglesia, que los ve como herejes, a pesar de que ellos se consideran cristianos.</p> <p>Desde temprana edad se decidió que De Luna se integraría en las filas eclesiásticas como espía y confidente de la Cofradía. Esto les ha permitido detectar numerosos casos de brujería y uso de magia negra que habrían pasado desapercibidos debido a la ocultación de la iglesia. Teniendo a su ahijado Juan Ortega en la policía también le permite tener influencia y obtener información de actividades sospechosas.</p> <p>Mantiene contacto de manera constante con sus hermanos de la cofradía, que están presentes en toda España.</p>	

**Carlos Utrera y Benítez**



<b>Nombre y apellidos</b>	Carlos Utrera y Benítez
<b>Genero</b>	Masculino
<b>Edad</b>	38
<b>Ciudad de Nacimiento</b>	Utrera
<b>Ciudad de Residencia</b>	Sevilla
<b>Acento</b>	Andaluz
<b>Trabajo</b>	Brujo, profeta
<b>Función</b>	Antagonista Acto I y II
<b>Otros datos</b>	
<b>Descripción física</b>	

Carlos Utrera y Benítez es de complexión delgada, presenta una piel pálida que indica que ha pasado muchas horas estudiando y leyendo lejos de la luz del sol. Pese a su color que roza lo enfermizo tiene una imagen señorial que recuerda a un duque.

Su cabello negro azabache contrastaba con su tez pálida y sus labios rojos llenos de sangre. Sus ojos también dos pozos negros de oscuridad parecían tragarse la luz de aquello a lo que miraba.

Su ropa le encaja como un guante, no se aparta de colores oscuros y terrosos ya que le permiten ser poco visible de noche. Su ropa transmite que es una persona de dinero y que no ha pasado penurias, pese a eso, no lleva ninguna heráldica familiar ni joyas encima que confirmen su pasado noble.

### **Descripción psicológica**

Carlos valora el poder por encima de todo, por lo que no dudará en cometer los actos más atroces para conseguirlo. No tiene consideración alguna por la vida humana excepto por la de su tía, la única persona a la que se podría decir que ama.

Comportándose como un noble, un santo o un loco dependiendo del momento, nadie sabe lo que se va a encontrar.

### **Backstory personal**

Constantemente despreciado debido a una enfermedad genética que le desfiguraba, fue rechazado por la sociedad, incluso su propia familia, excepto por su tía. Fue ella quien le enseñó todo lo que sabe sobre demonología. Mediante un ritual oscuro, su tía logró transferir el alma de Carlos a un cuerpo apuesto.

Cuando esta empezó a sufrir una maldición de un Penitente de la Cofradía de Judas, Carlos sacrificó a su hijo primogénito a Moloch para que levantase la maldición. Este lo hizo a cambio de que fuera su sirviente en la tierra y cumpliera con todos sus mandatos. De aquí el comienzo del milagro y la cofradía de la Santa Faz.

Violeta Alcázar y Pinar



<b>Nombre y apellidos</b>	Violeta Alcázar y Pinar
<b>Genero</b>	Femenino
<b>Edad</b>	47
<b>Ciudad de nacimiento</b>	Cádiz
<b>Ciudad de residencia</b>	Sevilla
<b>Acento</b>	Andaluz
<b>Trabajo</b>	Penitente de la Cofradía de Judas
<b>Función</b>	NPC Secundario
<b>Otros datos</b>	
<b>Descripción física</b>	

Violeta Alcázar es una mujer que muestra una edad que no le pertenece, debido a una vida llena de trabajos y penurias se ha marchitado de forma prematura, mostrando más arrugas de las que debería tener sobre su rostro y manos. Varias canas grises tiñen su cabello dejándolo más cerca del plateado que del castaño. Esconde su cuerpo con forma de reloj de arena detrás de diferentes ropajes abombados y pocas veces se le ve con ropa de convento o más austera. Su cara es redonda y resalta su gran nariz que recuerda al pico de un ave rapaz, las arrugas de expresión ya han arraigado profundamente marcándole dos surcos a cada lado de la boca.

### Descripción psicológica

Se presenta como una mujer afable, empática, que se presta a ayudar a los demás sin recibir nada a cambio. Ninguna de estas facetas es falsa, pero la verdad es que el concepto de ayudar a los demás de Violeta puede llegar a ser perverso.

Para ella no existe ningún límite por lo que hace a conseguir el bien común, adalid de “el fin justifica los medios” siempre y cuando el fin sea el bien a largo plazo de toda la humanidad. Por eso no dudará en cometer actos atroces siempre y cuando ayuden a luchar contra las huestes del infierno o algo aún peor.

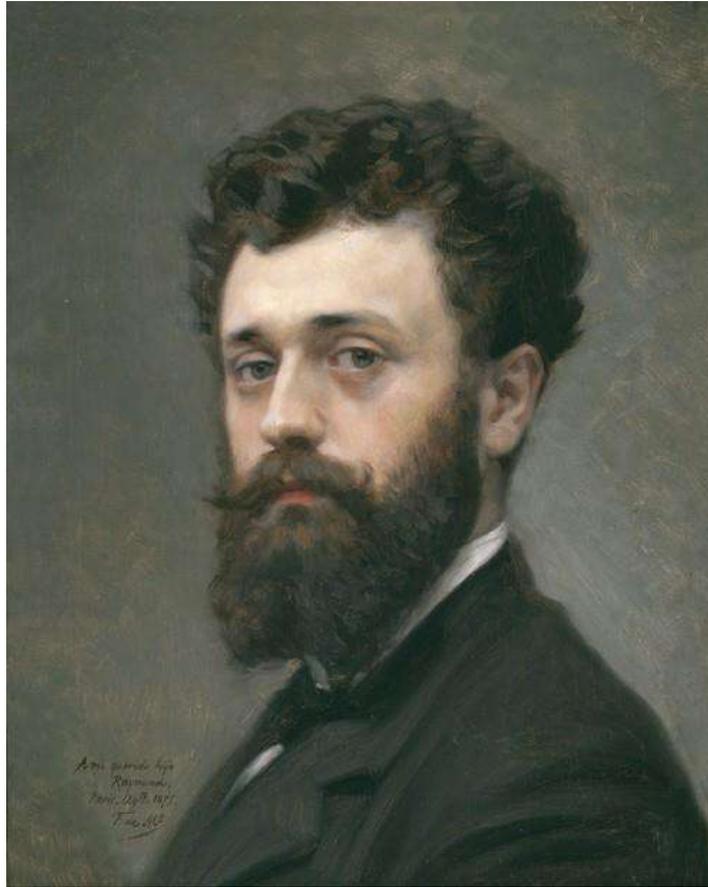
Extremadamente irascible cuando observa alguien que hace daño a los demás sin razón alguna. Violeta nunca va a disfrutar de cometer actos atroces.

### Backstory personal

Al igual que Francisco de Luna, Violeta creció en la Cofradía Anatema. Cuando tenía 26 años, un aquelarre de brujas mató a todos los cofrades, incluida la mayoría de su familia. Violeta fue recogida por la Cofradía de Judas, donde aprendió demonología y a defenderse y luchar contra los demonios usando magia negra.

Ascendió en los rangos de la cofradía hasta llegar al más alto, el de Penitente. Se ubicó en Sevilla, donde en un momento dado se vio atraída a la Cofradía de la Santa Faz. Al descubrir que era una secta demoníaca y tener que huir para que no la matasen, empezó la serie de asesinatos rituales conocidos como Los Crímenes de la Giralda con el fin de invocar a Lucifer para que la ayudara a derrotar a Moloch, que quería rebelarse contra el infierno.

Leonardo Agliardi (Agliarepth)



<b>Nombre y apellidos</b>	Leonardo Agliardi (Agliarepth)
<b>Genero</b>	Neutro
<b>Edad</b>	Eones
<b>Ciudad de nacimiento</b>	Kadath
<b>Ciudad de residencia</b>	Sevilla
<b>Acento</b>	Italiano
<b>Trabajo</b>	Rey Demonio, Dios Exterior
<b>Función</b>	Antagonista en Acto III
<b>Otros datos</b>	
<b>Descripción física</b>	

Se le nota su origen mediterráneo y noble en su expresión. Con una estatura alta y complexión normal, ni fuerte ni flojo, sus facciones parecen casi de mujer, labios de un grosor medio que equilibra su rostro, unos ojos grandes y llamativos de un color azul glaciar y unas cejas levemente arqueadas que no transmiten expresión alguna, su piel es blanca como el mármol y casi parece que deja ver los capilares que hay debajo, pero se encuentra casi completamente oculta por el bello de su rostro. Tiene una larga barba que muchos hombres envidian y un cabello que al más mínimo largo se riza el solo.

### **Descripción psicológica**

Sus pensamientos incomprensibles para el ser humano, la mayoría de cosas que dice parecen no tener ningún sentido. En su forma de Leonardo, Moloch actúa como un burgués italiano adinerado, disfruta de las reuniones sociales y le gusta crear un séquito de seguidores detrás suyo, que poco a poco va a intentar corromper.

Sus palabras son cautivadoras, así como su aspecto. Le gusta llevar a la gente a la locura sin razón aparente, cosa que puede conseguir simplemente mostrando un atisbo de su forma original. No tiene ningún tipo de bondad en él, si tomamos como referencia la moral humana, pero simplemente es una entidad muy superior a los mortales que no comprende este tipo de concepto terrenales.

### **Backstory personal**

Conocido por muchos nombres y muchas formas, Moloch dominaba el cosmos junto con los otros Dioses Exteriores y Primigenios mucho antes de que aparecieran los nuevos dioses. Al ser el único Dios Exterior que habitaba la tierra y el plano paralelo conocido como las tierras del sueño, fue esclavizado por lucifer y obligado a cumplir su voluntad en el infierno.

Desde entonces, su plan ha sido ganarse la confianza de Lucifer y en un punto determinado, traicionarlo para traer de vuelta a los Dioses Exteriores y reconquistar lo que les pertenece. En este plan juegan un papel fundamental los otros personajes de la historia.

### Duque Hernán de Montesinos (Beherito)



<b>Nombre y apellidos</b>	<b>Duque Hernán de Montesinos (Beherito)</b>
<b>Genero</b>	Masculino
<b>Edad</b>	Millones de años
<b>Ciudad de nacimiento</b>	Infierno
<b>Ciudad de residencia</b>	Sevilla
<b>Acento</b>	Neutro
<b>Trabajo</b>	Demonio Superior
<b>Función</b>	Antagonista secundario
<b>Otros datos</b>	

### Descripción física

Se presenta como un noble castellano de ropajes rojos, suele viajar con un corcel acorde a su estatus. Su apariencia presenta rasgos tanto de un joven adulto, pero su mirada transmite el peso de 100 largos años causando duda a aquel que mire sus ojos. Con una nariz bien marcada y altiva, cualquiera diría que puede seguir un rastro como un sabueso. Su frente ha tomado territorio a su cabellera dejando el crecimiento más atrás de lo que debería para su aspecto. Presenta una constitución delgada pero no frágil, se nota la bonanza en la que ha crecido ya que la comida no le ha faltado.

### Descripción psicológica

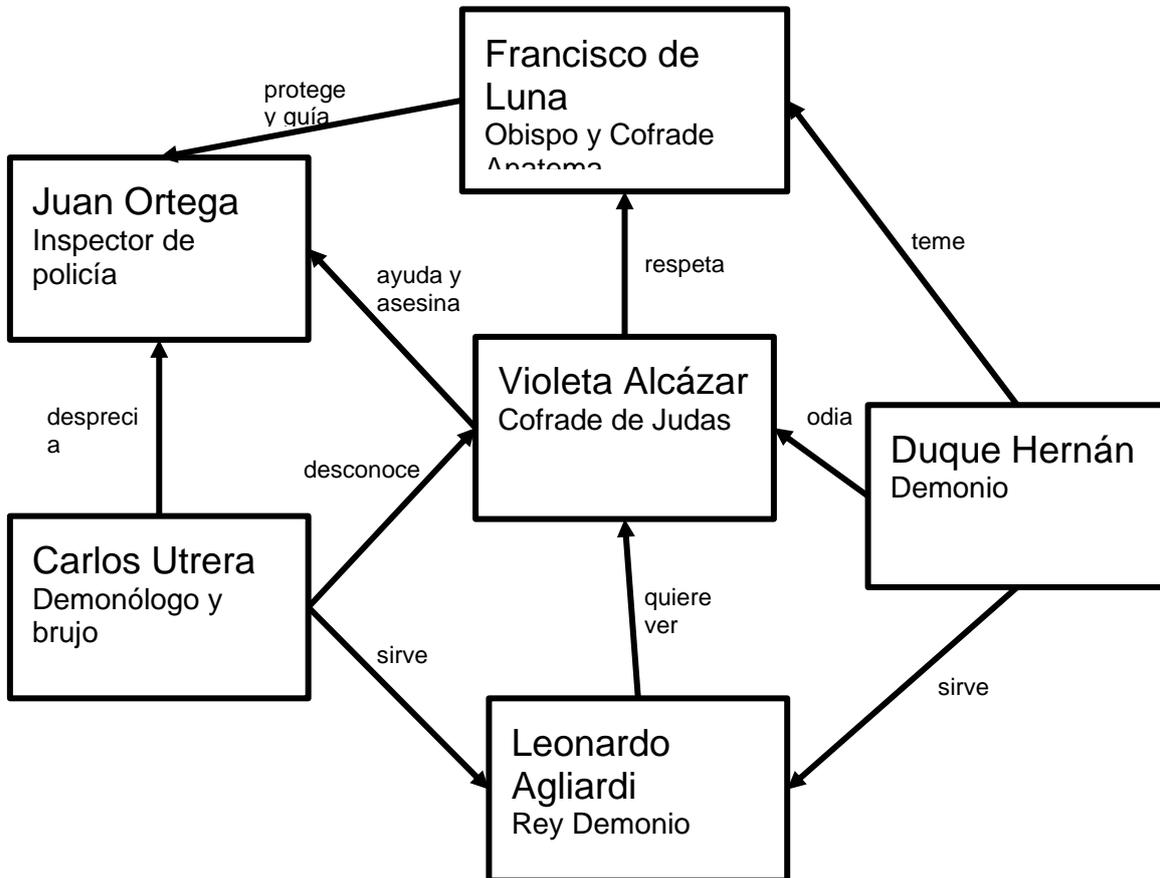
Señor de las mentiras, Beherito solo es capaz de mentir. Se le puede llegar a sacar información muy valiosa sobre magia negra o secretos del infierno si se analizan bien sus palabras.

Actúa como un noble de siglos pasados, se da importancia y tiene su orgullo en alta estima, por lo que es conveniente alabarlo constantemente si no se quiere despertar su ira. Además, es capaz de detectar todas las mentiras, así que hay que tener cuidado de decirle siempre la verdad. Poca magia es capaz de lograr hacer creer a Beherito una mentira.

### Backstory personal

Acólito de Moloch desde antes de la rebelión de Lucifer, lo siguió para servirlo en los infiernos. Poco se sabe de dónde viene Beherito, pero seguramente fue en su día un Primigenio al servicio de Agaliarepth en Kadath. Cumplirá todas las órdenes de Moloch y sus objetivos son los mismos que los de su señor.

ESQUEMA DE RELACIÓN ENTRE PERSONAJES



<b>ESPACIOS DEL JUEGO</b>
<b>ESCENARIOS</b>

<b>Nombre del escenario</b>
Cofradía de la Santa Faz
<b>Código escenario</b>
E001
<b>Descripción</b>
<p>La Cofradía de la Santa Faz, se ubica sobre una antigua casa señorial clásica andaluza con su correspondiente patio. Las paredes son de yeso y ladrillo blanco que permite ver el paso de los años y como este ha perdido una pequeña parte de su forma original debido al roce continuo del pasar de la gente.</p> <p>A todas horas impera un silencio continuo, únicamente roto con el canto de los pájaros que acuden al patio por las migajas de pan o por el murmullo continuo de las monjas al pasar alguien nuevo a criticar.</p>
<b>Conecta con</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Calles de Sevilla</li> <li>-</li> </ul>
<b>Imagen ilustrativa</b>



<b>Nombre del escenario</b>
Hostal San José
<b>Código escenario</b>
E002
<b>Descripción</b>
<p>El hostal San José es un pequeño hostal de Sevilla que a duras penas consigue ser fructífero. Se encuentra en una calle alejada del centro de la ciudad evitando así el ojo ajeno. Pese a parecer un hostal bien mantenido y cuidado en el exterior, por dentro es mucho más austero y se refleja el poco cariño que le tienen los dueños. Las humedades manchan los rincones y los bajos, no se sabe si el color que mantienen algunos trozos de pared es debido a una mancha o la antigua pintura. Pese a su aspecto, es un lugar donde se puede descansar tranquilamente ya que no suele haber ni mucha concurrencia por la zona ni ruido, el único sonido es el que proviene de la constante trifulca entre los dueños del lugar.</p>
<b>Conecta con</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Calles de Sevilla</li></ul>
<b>Imagen ilustrativa</b>



Nombre del escenario
Catedral de Sevilla
Código escenario
E003
Descripción
<p>La catedral de Sevilla es un enorme edificio gótico en el centro de la ciudad. Está subdividida en diversas cámaras. En alguna de ellas habitan los diferentes clérigos.</p> <p>La catedral tiene diferentes puertas por las que se puede entrar. Cada entrada tiene una fachada llena de esculturas talladas en las paredes.</p> <p>Durante el día se pueden escuchar cantos gregorianos y durante la noche suena el órgano entonando diferentes ofertorios.</p>
Conecta con
- Calles de Sevilla
Imagen ilustrativa
 An aerial photograph of the Seville Cathedral, a massive Gothic structure with a prominent spire, situated in the heart of the city. The surrounding urban environment, including streets and other buildings, is visible in the foreground and background.

Nombre del escenario
Comisaria de Sevilla
Código escenario
E004
Descripción
<p>La comisaría de Sevilla es un edificio rectangular de 2 pisos en los que trabajan los policías, pero la mayor parte del edificio se encuentra bajo suelo, donde hay docenas de calabozos formando un laberinto de pasillos que se extiende varias calles a la redonda.</p> <p>Durante el día la mayor actividad es en la parte superior del edificio, con los policías rellenando actas e interrogando delincuentes. El humo de los cigarrillos domina el ambiente junto con el sonido de las máquinas de escribir. Pero durante la noche la actividad se traslada al subsuelo. Donde los presos cuerdos intentan persuadir a los policías para que les dejen salir a tomar el aire. En cambio, los presos que ya llevan en los calabozos durante semanas están sentados en las esquinas mirando fijamente a los policías.</p>
Conecta con
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Calles de Sevilla</li> </ul>
Imagen ilustrativa

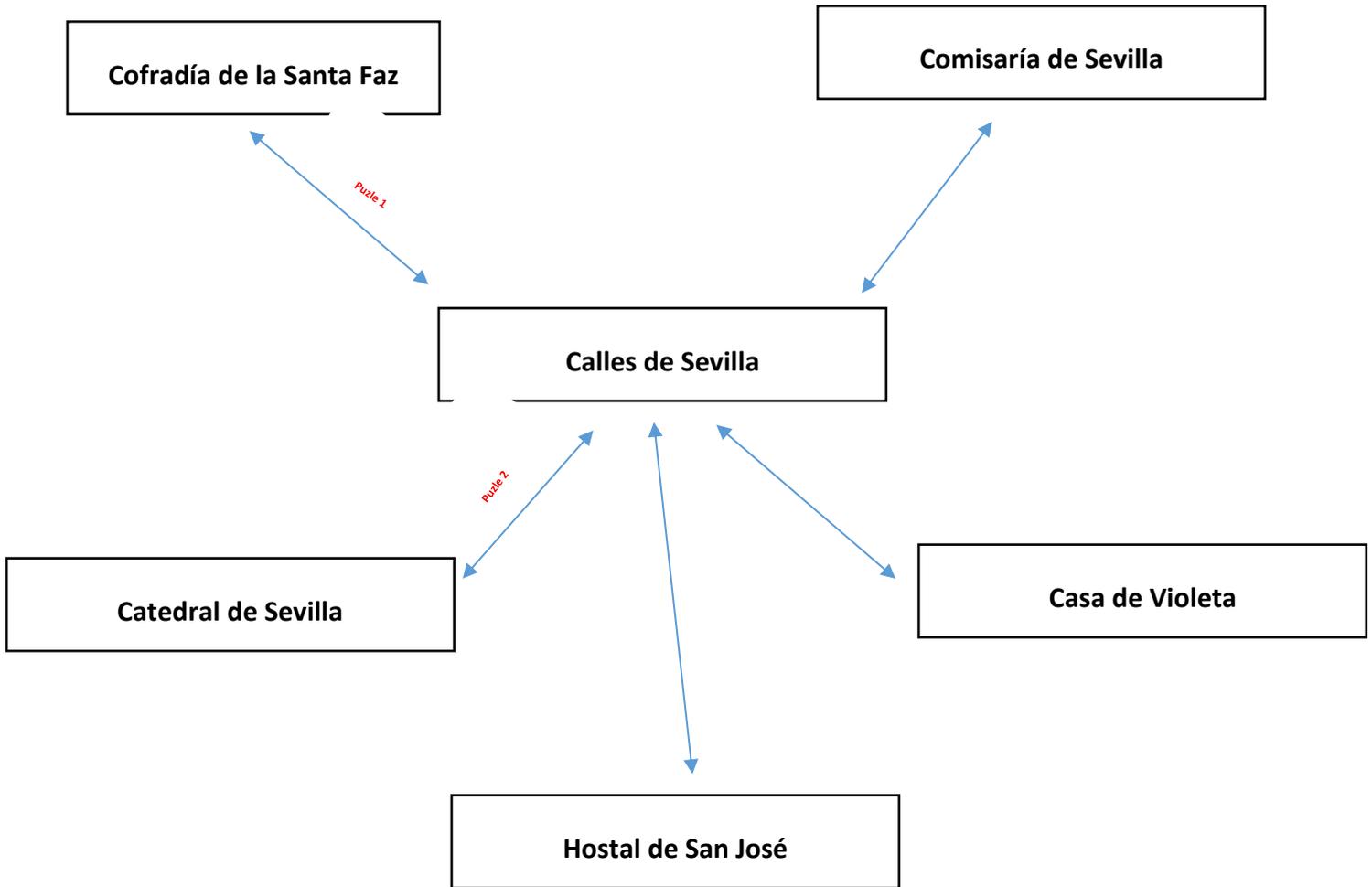

<b>Nombre del escenario</b>
Calles de Sevilla
<b>Código escenario</b>
E005
<b>Descripción</b>
<p>Las calles de Sevilla son estrechas y entrelazadas. El suelo es de color gris en las que están pavimentadas y marrón arenisco las que no. Durante el día las calles están transitadas por los residentes y diferentes mercaderes, pero por las noches no transita nadie excepto contrabandistas.</p> <p>Las plazas que unen las calles están pavimentadas con mármol o cerámica formando patrones y algunas tienen fuentes que proporcionan agua a los residentes.</p>
<b>Conecta con</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Cofradía de la Santa faz</li><li>- Comisaría de Sevilla</li><li>- Casa de Violeta</li><li>- Catedral de Sevilla</li><li>- Hostal San José</li></ul>
<b>Imagen ilustrativa</b>



Nombre del escenario
Casa de Violeta
Código escenario
E006
Descripción
La casa de Violeta se encuentra en el primer piso en un barrio humilde de Sevilla. Tiene un dormitorio con una cama de matrimonio, una sala de estar y una cocina pequeña. Todas las habitaciones excepto la cocina y el baño tienen una alfombra que cubre prácticamente todo el suelo. Las habitaciones se iluminaban a base de velas y candiles.
Conecta con
- Calles de Sevilla
Imagen ilustrativa



MAPA DE ESPACIOS



# **Documento de Puzles**

La Cofradía de Judas

Antoni Galmés Oliver  
Rodrigo Ben Da Silva  
Miquel Martí Pou

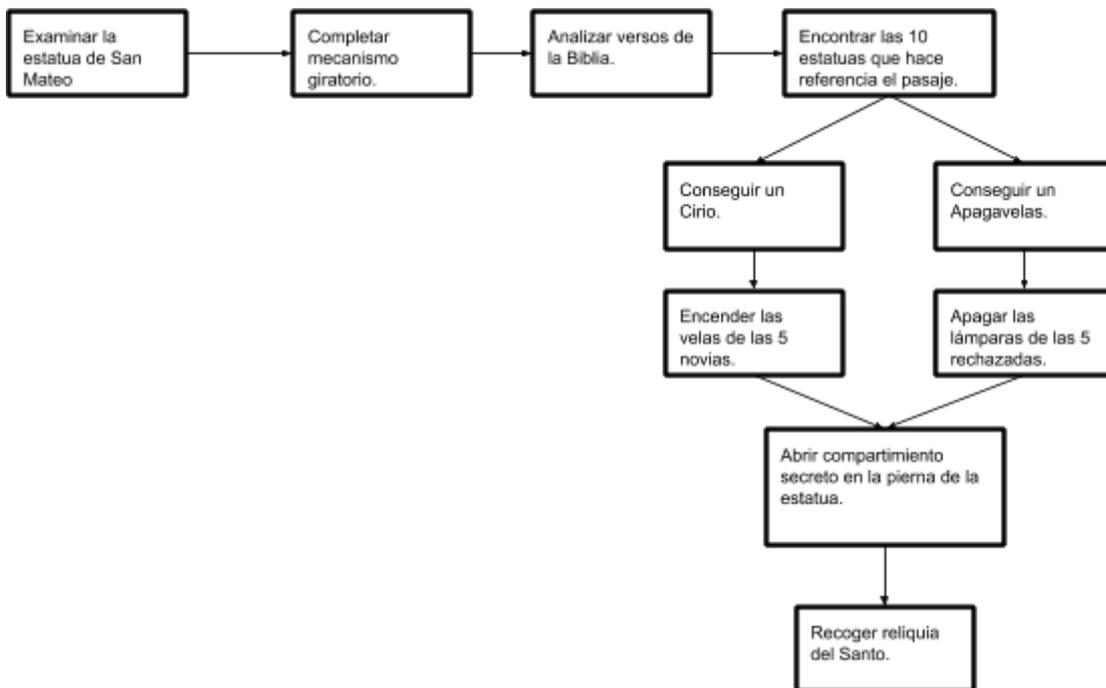
**FITXES DE PUZLES**

<b>Número</b>	001
<b>Nombre del puzle</b>	La costilla de Jesús
<b>Categoría</b>	Combinación de objetos.
<b>Escenario donde sucede</b>	Catedral de Sevilla
<b>Problema del puzle</b>	
<p>El jugador entra en la catedral de Sevilla y tiene que conseguir la cuarta costilla de Jesús, que está crucificado. Pero la crucifixión está hecha de madera, aunque parece ser que está hueco por dentro. Encuentra la forma de que Jesús abra su pecho y revele las costillas.</p>	
<b>Solución paso a paso del puzle</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. En el suelo, justo delante de la crucifixión está escrito con sangre “El que come mi carne y bebe mi sangre tiene vida eterna”.</li> <li>2. El jugador debe encontrar el cáliz (<b>OBJ01</b>) del capellán.</li> <li>3. Encontrar una botella de vino (<b>OBJ02</b>).</li> <li>4. Llenar el cáliz con el vino. Creación (<b>OBJ03</b>)</li> <li>5. A continuación deberá acercarse a la crucifixión y allí podrá realizar la cinemática, la cual enseñará cómo se abre el pecho de Jesús quemándose.</li> <li>6. Una vez Jesús está con el pecho abierto, el jugador tiene que arrancarle una costilla. (<b>OBJ04</b>)</li> </ol>	
<b>Diagrama</b>	
<pre> graph LR     A[Visualizar frase escrita en el suelo] --&gt; B[Encontrar OBJ01]     B --&gt; C[Encontrar OBJ02]     C --&gt; D[Llenar cáliz de vino. Creación OBJ03]     D --&gt; E[Acercarse a Jesús y ejecutar cinemática.]     E --&gt; F[Arrancar OBJ04 del pecho de Jesús.]     </pre>	

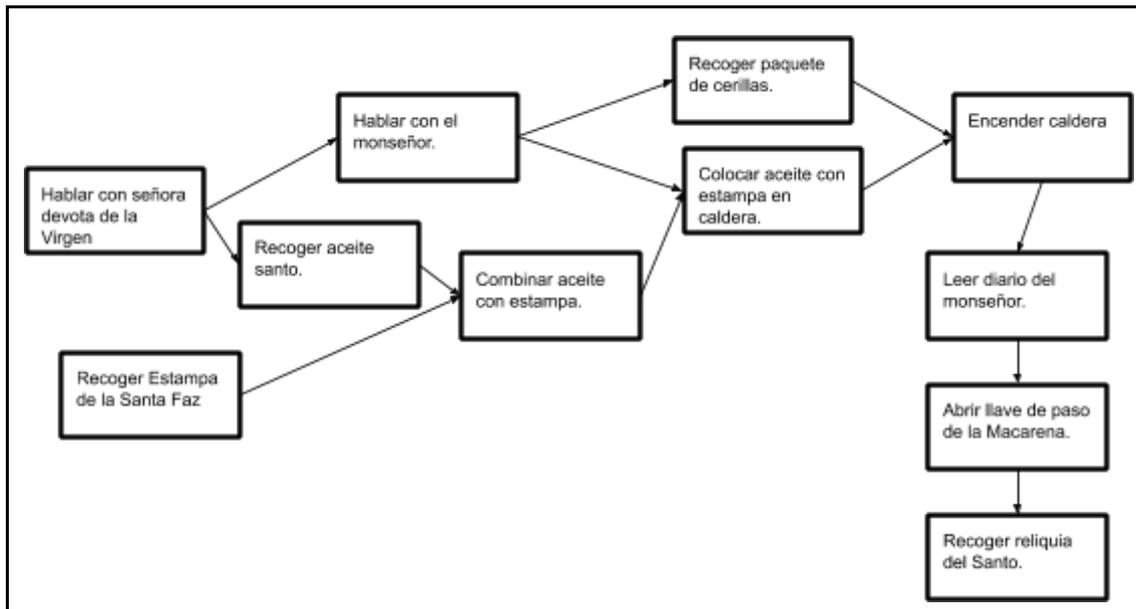
<b>Número</b>	002
<b>Nombre del puzle</b>	Las 10 vírgenes de aceite
<b>Categoría</b>	Búsqueda en el Mundo Real - Complejo
<b>Escenario donde sucede</b>	Iglesia de san Buenaventura
<b>Problema del puzle</b>	
<p>El jugador llega a la Iglesia de San Buenaventura, lugar donde estuvo custodiado el fémur de San Leandro hasta que se perdió. Hay rumores de que el fémur sigue estando dentro de la Iglesia oculto en alguna parte y solo accesible para los que conozcan la biblia.</p>	
<b>Solución paso a paso del puzle</b>	
<p>En este puzle el jugador deberá usar una biblia del mundo real o una versión digital de esta.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Una vez el jugador entre en la Iglesia podrá explorar libremente y deberá fijarse en una estatua situada en el centro de San Mateo.</li> <li>Al analizar la estatua se podrá ver que debajo del soporte hay una serie de 3 sets de números que se pueden desplazar, variando entre los sets del 20 al 30, 1 al 10 y 10 al 20 en este orden.</li> <li>El mecanismo en forma de discos estará adornado de una imagen de cristo que sólo se completa correctamente cuando se sitúan las combinaciones 25: 1 - 13.</li> <li>Una vez el jugador consigue la combinación y tiene el nombre de la figura, en este caso el Apostol Mateo, deberá buscar los pasajes correspondientes a esta numeración y leerlos.</li> <li>El jugador deberá leer los pasajes y entender dónde se encuentra la reliquia escondida.</li> <li>Deberá ir a la entrada del recinto donde verá 10 estatuas de mujeres repartidas, 5 a cada lado, sosteniendo algunas una lámpara de aceite hacia arriba y otras hacia abajo.</li> <li>El jugador con ayuda de un apagavelas (<b>OBJ05</b>) y un cirio del escenario (<b>OBJ06</b>), deberá encender las lámparas que encuentre oportunas y apagar las que no, al hacerlo de la forma correcta se abrirá un compartimiento secreto en la pierna en la estatua del medio que está encendida, revelando el fémur santo de San Leandro (<b>OBJ07</b>).</li> </ol> <p>Los pasajes son los siguientes: <i>“Entonces el reino de los cielos será semejante a diez vírgenes que tomando sus lámparas, salieron a recibir al novio. 2 Y cinco de ellas eran insensatas, y cinco prudentes. 3 Porque las insensatas, al tomar sus lámparas, no tomaron</i></p>	

aceite consigo, 4 pero las prudentes tomaron aceite en frascos junto con sus lámparas. 5 Al tardarse el novio, a todas les dio sueño y se durmieron. 6 Pero a medianoche se oyó un clamor: "¡Aquí está el novio! Salid a recibirlo." 7 Entonces todas aquellas vírgenes se levantaron y arreglaron sus lámparas. 8 Y las insensatas dijeron a las prudentes: "Dadnos de vuestro aceite, porque nuestras lámparas se apagan." 9 Pero las prudentes respondieron, diciendo: "No, no sea que no haya suficiente para nosotras y para vosotras; id más bien a las que venden y comprad para vosotras." 10 Y mientras ellas iban a comprar, vino el novio, y las que estaban preparadas entraron con él al banquete de bodas, y se cerró la puerta. 11 Después vinieron también las otras vírgenes, diciendo: "Señor, señor, ábrenos." 12 Pero respondiendo él, dijo: "En verdad os digo que no os conozco." 13 Velad, pues, porque no sabéis ni el día ni la hora ."

## Diagrama



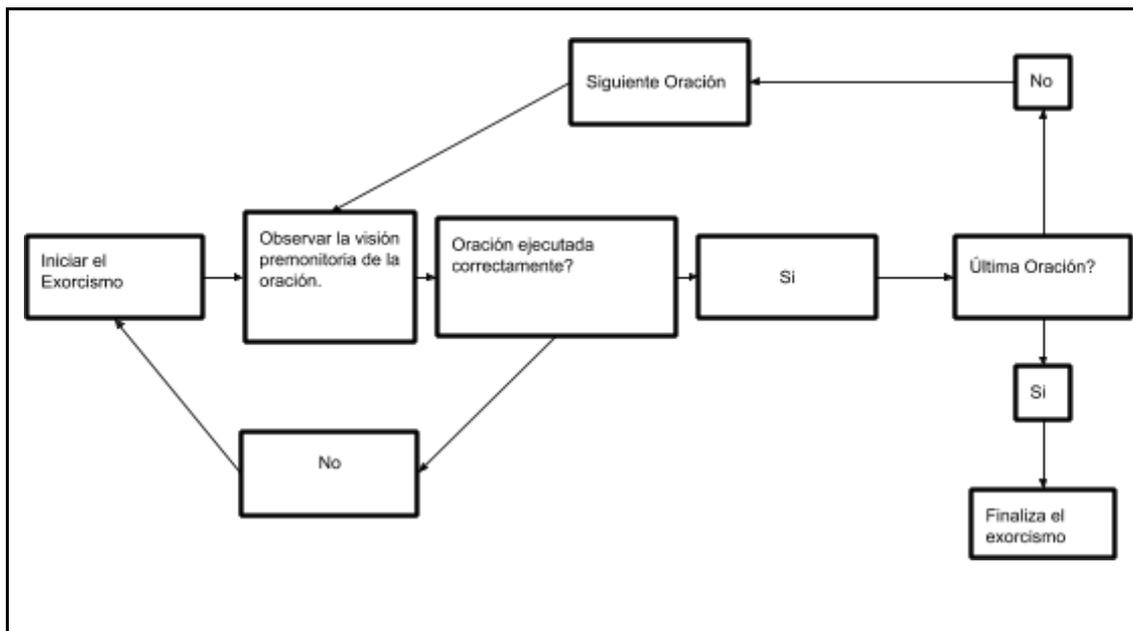
<b>Número</b>	003
<b>Nombre del puzzle</b>	El Llanto de la Macarena
<b>Categoría</b>	Distracción / Entorno
<b>Escenario donde sucede</b>	Basílica de la Macarena
<b>Problema del puzzle</b>	
<p>El jugador se dirige a la Basílica de la Macarena, donde se encuentra con el relicario del cúbito de San Isidoro. Al haber muchos feligreses adorando la reliquia, es imposible robarla.</p>	
<b>Solución paso a paso del puzzle</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recoger la tela <b>(OB08)</b> con la Santa Faz de un predicador a la puerta de la Basílica.</li> <li>2. Hablar con la mujer que adora la virgen de la Macarena, que dice al jugador que poca gente viene a adorarla en pos del Santo que hay al otro lado de la basílica.</li> <li>3. El monseñor de la Basílica, muy viejo, tiene frío porque la caldera de la rectoría ya no tiene carbón, así que sigue en cama bajo una manta. Le da una llave al jugador para ir al sótano a poner combustible.</li> <li>4. El jugador encuentra un vial con aceite <b>(OB09)</b> santo en el salón de la rectoría.</li> <li>5. En el sótano el jugador encuentra la caldera, pero no hay combustible para empezar a prender el carbón, encuentra un paquete de cerillas <b>(OB10)</b>.</li> <li>6. El jugador combina la estampa de la Santa Faz con el aceite Santo <b>(OB11)</b> y coloca el objeto resultante en la caldera.</li> <li>7. Enciende la caldera con el paquete de cerillas.</li> <li>8. Al estar caliente, el monseñor abandona su habitación y se pone a leer en el salón, con lo que el jugador puede inspeccionar la sala libremente.</li> <li>9. Encuentra un diario personal del monseñor en el que dice: "¡Solo tocar la llave de paso detrás de la Macarena en ocasiones especiales!"</li> <li>10. El jugador se dirige a la Macarena y abre una llave de paso detrás de la imagen, que empieza a llorar. La mujer que la adora se pone a gritar que la Virgen está llorando y todos los adoradores del Santo se mueven a ese lado de la Basílica para admirar el milagro.</li> <li>11. El jugador abre el relicario y coge el cúbito de San Isidoro <b>(OB12)</b>.</li> </ol>	
<b>Diagrama</b>	



<b>Número</b>	004
<b>Nombre del puzzle</b>	El laberinto de Santa Faz
<b>Categoría</b>	Puzzle de navegación / Orden
<b>Escenario donde sucede</b>	Calles de Sevilla
<b>Problema del puzzle</b>	
<p>Una vez el jugador encuentra la cofradía de Santa Faz, se adentra en ella para intentar localizar a Beherito. Al abrir la puerta de la entrada el jugador se encuentra con una sala vacía con 3 puertas y una biblia (<b>OBJ13</b>) en el suelo con una nota de papel con varios números del 1 al 12. Cada puerta tiene el nombre de un apóstol. Si el jugador cruza la puerta equivocada, vuelve a la primera sala.</p>	
<b>Solución paso a paso del puzzle</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El jugador tiene que abrir la biblia (<b>OBJ13</b>) y asociar los números de la nota de papel con los nombre de los apóstoles. (Cada apóstol tiene su número; 1. Simón, 2. Santiago el Mayor, 3. Andrés...)</li> <li>2. El jugador tiene que elegir la puerta correspondiente al número de la nota de papel.</li> <li>3. Si el jugador pasa a la siguiente sala, utilizará el siguiente número. Si se equivoca, tendrá que volver a empezar.</li> <li>4. Este proceso se repite con 4 salas.</li> <li>5. Una vez completa la sala 4, el jugador llega a la sala donde se encuentra Beherito.</li> </ol>	
<b>Diagrama</b>	
<pre> graph TD     A[Encontrar OBJ05 en el suelo.] --&gt; B[Abrir OBJ05 y relacionar los números con los nombres de los apóstoles]     B --&gt; C[Sala inicial.]     C --&gt; D[Elegir puerta.]     D --&gt; E[Puerta equivocada.]     E --&gt; C     D --&gt; F[Puerta correcta]     F --&gt; G[Siguiete Sala.]     G --&gt; H[Ultima Sala?]     H -- Si --&gt; I[Sala de Beherito.]     H -- No --&gt; G     </pre>	

<b>Número</b>	005
<b>Nombre del puzzle</b>	Investigación de la Santa Cena
<b>Categoría</b>	Entorno / Acertijo
<b>Escenario donde sucede</b>	Huerto de olivos cerca de Sevilla
<b>Problema del puzzle</b>	
<p>Se ha encontrado un nuevo asesinato ritual, esta vez los cadáveres están dispuestos como la Santa Cena. Presidida por una escultura de piel de un macho cabrío, rodeado de 6 cadáveres momificados decapitados, la cabeza de los cuales reposa delante suyo en un plato. En la boca del macho cabrío hay algo pero no se puede extraer porque está enganchado.</p>	
<b>Solución paso a paso del puzzle</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Al lado de la escultura se encuentra una fotografía con las 6 personas, que parecen un grupo de amigos. <b>(OB14)</b></li> <li>2. El jugador usa la foto en cualquiera de las cabezas y el inspector dice que la cabeza que tienen delante cada uno no se corresponde con el cuerpo.</li> <li>3. El jugador interactúa con la boca de la cabra y se da cuenta que hay algo dentro, pero no consigue sacarlo.</li> <li>4. El jugador debe ir observando la foto y los cadáveres, donde por rasgos de la ropa y facciones muy significativas consigue reordenar las cabezas para que se correspondan con la persona que tienen sentada delante.</li> <li>5. Se abre la boca de la cabra y cae una Estampa de la Santa Faz ensangrentada <b>(OB15)</b></li> </ol>	
<b>Diagrama</b>	
<pre> graph LR     A[Recoger fotografía] --&gt; B[Usar fotografía en cabezas.]     B --&gt; C[Reordenar cabezas.]     C --&gt; D[Recoger estampa de la Santa Faz]     E[Interactuar con la escultura del macho cabrío.] --&gt; C     </pre>	

<b>Número</b>	006
<b>Nombre del puzzle</b>	El Exorcismo de Moloch
<b>Categoría</b>	Timing / Orden de operaciones
<b>Escenario donde sucede</b>	Afuera de Constantina
<b>Problema del puzzle</b>	
<p>Deberá ser expulsado Moloch, para ello hay que llevar a cabo un exorcismo mientras el portal se empieza a abrir. Para ello el jugador ha de interactuar con diferentes palabras que aparecerán en la pantalla en un tiempo limitado y rellenar una frase, en el mismo orden que previamente le es mostrado y con el mismo ritmo mediante una pequeña visión.</p>	
<b>Solución paso a paso del puzzle</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El jugador deberá observar la pequeña visión de la letanía, en que orden y con qué espacio son evocadas 3 palabras.</li> <li>2. Una vez las ha visto, las palabras aparecerán en pantalla y tendrá que seleccionarlas en el mismo orden y con el tiempo adecuado para llevar a cabo la oración y poder derrotar a Moloch.</li> <li>3. Este proceso se repite 3 veces más.</li> </ol> <p style="text-align: center;"><i>Ecce Crucem Domini!</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Fugite partes adversae!</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Vicit Leo de tribu Juda,</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Radix David! Alleluia!</i></p>	
<b>Diagrama</b>	



RECURSOS I OBJETES DE PUZLES

<b>Número del objeto</b>	OBJ01
<b>Nombre del objeto</b>	Cáliz
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	001
<b>Descripción del objeto</b>	Cáliz hecho de madera, es bastante rústico
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	OBJ02
<b>Nombre del objeto</b>	Botella de vino
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	001
<b>Descripción del objeto</b>	Botella de vino que ya se había abierto con anterioridad.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	OBJ03
<b>Nombre del objeto</b>	Cáliz con vino
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	001
<b>Descripción del objeto</b>	Cáliz de madera lleno de vino
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	OBJ04
<b>Nombre del objeto</b>	Costilla de Jesús
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	001
<b>Descripción del objeto</b>	Costilla humana real.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

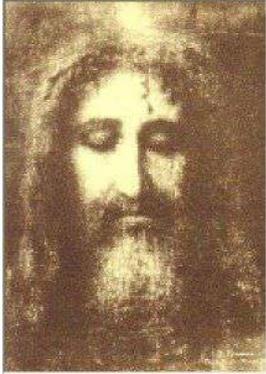
<b>Número del objeto</b>	OBJ05
<b>Nombre del objeto</b>	Apagavelas
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	002
<b>Descripción del objeto</b>	Instrumento de metal que se usa para apagar velas o cirios en las Iglesias, está bastante quemado por el uso constante.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

<b>Número del objeto</b>	OBJ06
<b>Nombre del objeto</b>	Cirio
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	002
<b>Descripción del objeto</b>	Vela de cera larga y gruesa usada en las iglesias con motivos religiosos.

<p><b>Imagen ilustrativa</b></p>	
----------------------------------	--

<p><b>Número del objeto</b></p>	<p>OBJ07</p>
<p><b>Nombre del objeto</b></p>	<p>Femur de San Leandro</p>
<p><b>Número del puzzle al que pertenece</b></p>	<p>002</p>
<p><b>Descripción del objeto</b></p>	<p>Fémur humano real que se dice que perteneció a San Leandro.</p>
<p><b>Imagen ilustrativa</b></p>	

<p><b>Número del objeto</b></p>	<p>OBJ08</p>
<p><b>Nombre del objeto</b></p>	<p>Estampa de la Santa Faz</p>
<p><b>Número del puzzle al que pertenece</b></p>	<p>003</p>
<p><b>Descripción del objeto</b></p>	<p>Una estampa de tela de tamaño mediano que representa la Santa Faz de Jesús.</p>

<p><b>Imagen ilustrativa</b></p>	
----------------------------------	--

<p><b>Número del objeto</b></p>	<p>OBJ09</p>
<p><b>Nombre del objeto</b></p>	<p>Aceite Santo</p>
<p><b>Número del puzzle al que pertenece</b></p>	<p>003</p>
<p><b>Descripción del objeto</b></p>	<p>Vial con aceite santo.</p>
<p><b>Imagen ilustrativa</b></p>	

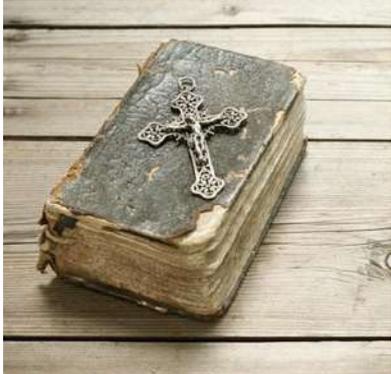
<p><b>Número del objeto</b></p>	<p>OBJ10</p>
<p><b>Nombre del objeto</b></p>	<p>Paquete de cerillas</p>
<p><b>Número del puzzle al que pertenece</b></p>	<p>003</p>
<p><b>Descripción del objeto</b></p>	<p>Antigua caja de cerillas desgastada, con un par de cerillas dentro.</p>

<p><b>Imagen ilustrativa</b></p>	
----------------------------------	--

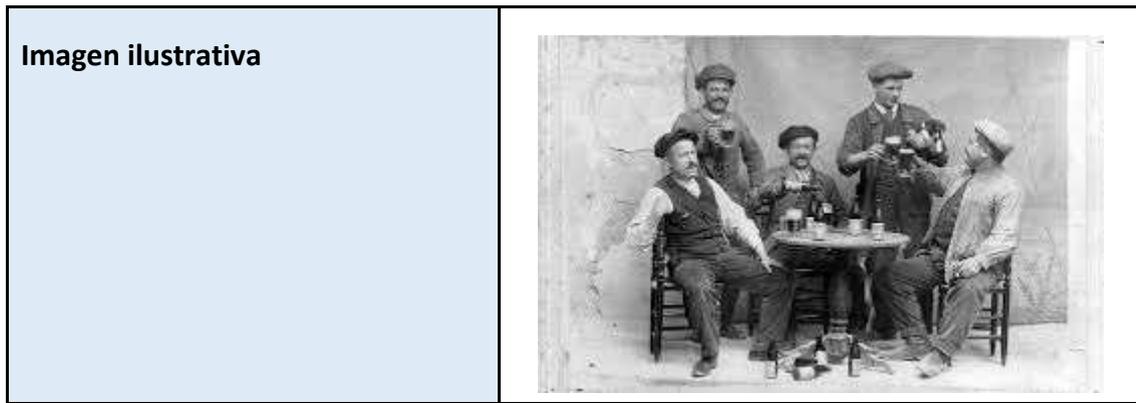
<p><b>Número del objeto</b></p>	<p>OBJ11</p>
<p><b>Nombre del objeto</b></p>	<p>Estampa empapada en aceite</p>
<p><b>Número del puzzle al que pertenece</b></p>	<p>003</p>
<p><b>Descripción del objeto</b></p>	<p>Bola arrugada y empapada de aceite, puede ser utilizado como combustible.</p>
<p><b>Imagen ilustrativa</b></p>	

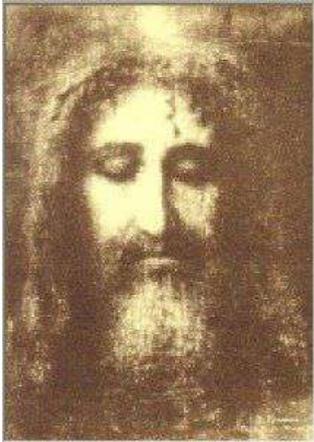
<p><b>Número del objeto</b></p>	<p>OBJ12</p>
<p><b>Nombre del objeto</b></p>	<p>Cúbito de San Isidoro</p>
<p><b>Número del puzzle al que pertenece</b></p>	<p>003</p>
<p><b>Descripción del objeto</b></p>	<p>Hueso de cráneo del Santo.</p>

<p><b>Imagen ilustrativa</b></p>	
----------------------------------	--

<p><b>Número del objeto</b></p>	<p>OBJ13</p>
<p><b>Nombre del objeto</b></p>	<p>Biblia con nota de papel</p>
<p><b>Número del puzzle al que pertenece</b></p>	<p>004</p>
<p><b>Descripción del objeto</b></p>	<p>Biblia muy vieja y desgastada. Tiene una nota de papel en la primera página.</p>
<p><b>Imagen ilustrativa</b></p>	

<p><b>Número del objeto</b></p>	<p>OBJ14</p>
<p><b>Nombre del objeto</b></p>	<p>Fotografía de las víctimas</p>
<p><b>Número del puzzle al que pertenece</b></p>	<p>005</p>
<p><b>Descripción del objeto</b></p>	<p>Una fotografía de las víctimas del asesinato.</p>



<b>Número del objeto</b>	OBJ15
<b>Nombre del objeto</b>	Estampa de la Santa Faz empapada en sangre
<b>Número del puzzle al que pertenece</b>	005
<b>Descripción del objeto</b>	Una estampa caída de la boca de una representación de lucifer, encontrada en la escena del crimen de la Santa Cena.
<b>Imagen ilustrativa</b>	

**(Printed with the demonstration version of Fade In)**

INT. IGLESIA - NOCHE

FRANCISCO (56) se encuentra sentado en uno de los primeros bancos de la iglesia, mirando al suelo. VIOLETA (47) está de pié delante del altar, de espaldas. Francisco levanta la cabeza y mira a Violeta.

FRANCISCO

(temblando)

No puedo... No puedo hacerlo,  
Violeta. Es demasiado... Mi alma...

Violeta se gira para mirar a De Luna y se va acercando mientras habla.

VIOLETA

Tu alma no tiene ningún valor, De Luna. Tu integridad moral carece de sentido en las circunstancias que nos encontramos.

Francisco se levanta del banco y se enfrenta a Violeta.

FRANCISCO

(lleno de rabia)

¿He hecho lo que me has pedido! Te he traído las reliquias. ¿Qué más quieres? ¿Por qué tengo que ser yo el que realice el ritual? Que lo haga otro. ¿No tienes a ningún Judas cerca?

Violeta lo mira fijamente a los ojos.

VIOLETA

(tranquila)

No te puedes fiar de un Cofrade de Judas. Necesito a alguien que no sucumba ante la tentación.

Conmocionado, Francisco aparta a Violeta con un golpe de hombro y se dirige al altar, donde reposan las reliquias de los santos. La mira con pesar.

FRANCISCO

(desesperado)

Mi vida... Violeta, por favor...

Violeta se acerca a Francisco y le pone la mano en el hombro. Este se siente debilitado y cae de rodillas al suelo, soltando un quejido. Violeta le coloca la otra mano en la sien.

VIOLETA  
(imponente)  
Si tus ojos no quieren ver, que tu  
alma lo haga.

CORTE A:

EXT. SEVILLA APOCALÍPTICA - NOCHE

Gente corriendo por las calles en llamas de Sevilla. Se escuchan gritos de agonía acompañados de llantos lejanos. La Giralda es poco más que escombros. Francisco y Violeta se encuentran en la plaza de la Catedral. Francisco da vueltas sobre si mismo.

FRANCISCO  
(horrorizado)  
¿Qué es esto? ¿Dónde me has llevado?

VIOLETA  
(con una sonrisa  
burlona)  
¿De verdad que no eres capaz de  
adivinarlo, obispo? Estás viendo lo  
que se avecina.

Una MADRE (37) con una hija en brazos aparece corriendo por una calle adyacente.

MADRE  
(aterrada, suplicante)  
¡Ayuda! ¡Por favor! ¡Po...

Una lanza enorme de más de 5 metros de largo surge de la calle donde procedían a una velocidad de vértigo y las ensarta a las dos, que caen al suelo. De la calle aparece sobre un caballo enorme un hombre de más de 3 metros de alto bajo una armadura carmesí con elaborados glifos. Se trata de BEHERITO (?). Arranca la lanza de los cadáveres.

BEHERITO  
(extasiado)  
¡Date un festín con su carne,  
Calígula!

Francisco aparta los ojos de la escena.

FRANCISCO  
(temblando)  
Esto es el infierno en la tierra.

Violeta señala el cielo.

VIOLETA

(serena)

Es mucho peor que eso.

Francisco levanta la mirada para ver hacia donde señala Violeta. En el cielo hay un vórtice de nubes violáceas que se adentra en el firmamento. Más allá, en la profunda negrura del centro del remolino de nubes, algo va bajando poco a poco. No se llega a percibir la forma de la entidad, solo ligeros atisbos de ojos como pozos del infinito, el espacio contorsionándose a su alrededor.

CORTE A:

INT. IGLESIA - NOCHE

Francisco abre los ojos sobresaltado en el momento en que Violeta le quita la mano de la cabeza.

FRANCISCO

(absolutamente  
aterrado, en estado  
de shock)

¿Qué era eso? No he visto nunca un demonio así.

VIOLETA

Porque no era un demonio.

Francisco se levanta poco a poco.

FRANCISCO

(sigue aterrado)

¿Cómo?

El San Cristo preside desde atrás del altar y Violeta se lo queda mirando durante unos segundos.

VIOLETA

Es algo que va más allá de lo que tú y yo conocemos. Algo que haría que el mismísimo macho cabrío pareciera un corderito indefenso.

Francisco camina hacia el banco donde había estado sentado antes y se sienta con un largo suspiro, empieza a llorar en silencio.

FRANCISCO

De acuerdo, Violeta. Lo voy a hacer. Hoy, en esta iglesia, vamos a invocar a Lucifer.

CORTE A:

INT. IGLESIA - NOCHE

Francisco camina alrededor de Violeta, que está de pié en el centro de un pentagrama dibujado justo delante del altar, una vela encendida en cada punta.

FRANCISCO

(solemne)

Señor de los Infiernos, por favor te pido, escucha esta clama.

VIOLETA

Sanguine sanctum.

FRANCISCO

Pues siete reliquias hoy perforarán el corazón de esta dama.

VIOLETA

(alzando la voz)

Sanguine sanctum.

FRANCISCO

Que de las costillas del Santo renazca la Bestia.

VIOLETA

Sanguine sanctum.

Francisco saca una daga y se coloca detrás de Violeta.

FRANCISCO

Del día la noche, acepta esta sangre fresca.

Francisco corta el cuello a Violeta, la sangre emana a borbotones. Violeta cae de rodillas al suelo, y las cinco velas se apagan a la vez.

LUCIFER

(off)

Te veo.

Sobresaltado, Francisco sigue con la invocación. Rasga el pecho de Violeta dejando al descubierto su caja torácica, que a la vez abre para revelar su corazón. Se acerca al altar donde reposan las reliquias en forma de huesos. Francisco respira hondo, y coge la primera.

CORTE A:

INT. IGLESIA - NOCHE

El cadáver de Violeta se encuentra erguido, ataviado con ropas propias de la Virgen María. Su pecho al descubierto, removidas las costillas, revela su corazón con siete astillas clavadas. Reposo encima de una pila de bancos de la iglesia, empapados en aceite. Francisco mira la escena llorando, desde abajo, sujetando un candil de gas.

FRANCISCO

Esta parodia de los dolores es tuya.  
Y con este fuego que pronto prenderá,  
para siempre lo será en tu trono  
infernol.

Francisco rompe con fuerza el candil contra la pila de bancos de madera, que enseguida prenden y empiezan a consumir el cadáver de Violeta. Sin previo aviso, el fuego se aviva y las llamas se alzan hasta casi tocar el techo de la iglesia. Francisco intenta atisbar dentro de las llamas, llegando a ver fragmentos de algo que crece en las cenizas de Violeta. Finalmente, las llamas se apagan dejando la iglesia a oscuras. Una por una, las velas del pentagrama empiezan a encenderse. En el centro, donde antes había la pira, una figura alta se levanta, LUCIFER (?), de espaldas a Francisco. Después de unos momentos de tensión, se gira.

LUCIFER

(aplaude)  
¡Menudo despliegue!

FRANCISCO

(titubeando)  
¿Eres Lucifer?

Lucifer extiende la mano como saludo. Francisco se la queda mirando.

LUCIFER

El mismo. Vaya moléstias os habéis  
tomado, eh...

Lucifer mira hacia el pentagrama.

LUCIFER (cont'd)

¿Esa era amiga tuya? Estos años nos  
ha dado momentos deliciosos. Toda una  
artista. ¡Es famosa en el infierno!

Francisco mira a Lucifer atónito.

LUCIFER (cont'd)  
En fin... ¿Te apetece una copa?

**(Printed with the demonstration version of Fade In)**

INT. COFRADÍA DE JUDAS - DÍA

Sentados en tronos en las puntas de un pentagrama, se encuentran GABRIEL (66), MELQUÍADES (42), LIBORIA (55), SERAFÍN (89) y VIOLETA (47), los cinco Penitentes de la Cofradía de Judas, ataviados con sus vestiduras de nazareno carmesí.

SERAFÍN

Bienvenidos hermanos penitentes a las Laudes de Judas. En la orden del día tenemos el Aquelarre de Baztan y las noticias que nos trae Violeta de Sevilla. Estoy muy cansado, por favor sed prestos.

VIOLETA

Mucho me temo, Maestro Serafín, que no va a ser posible lo que me pides.

Serafín se remueve en su silla de mala gana.

SERAFÍN

Entonces empecemos por el Valle de Baztan. ¿Melquiádes?

MELQUÍADES

Sí... Pues como nos temíamos, hermanos cofrades, el mal nunca ha dejado el Valle. Los autos de fe de Zugarramurdi solo lograron rascar el barro superficial, pero la putrefacción llega mucho más hondo.

LIBORIA

¿Entonces el aquelarre sigue activo?

MELQUÍADES

Activo es poco Liboria, está en auge y cada día reúne más gente. La falta de creencia en la brujería ha dado manga ancha a los devotos del Maligno.

GABRIEL

Cosa que también nos ha beneficiado, hay que añadir.

SERAFÍN

En efecto. Pero ya sabes cuál es nuestra labor. ¿Existe la posibilidad de aplastar ese aquelarre de una vez por todas?

MELQUÍADES

Sería difícil. Están protegidos por el Señor de las Moscas.

VIOLETA

Un hueso duro de roer.

MELQUÍADES

Y que lo digas... Por ahora sugiero que mantengamos la vigilancia sobre ellos, asegurándonos su reclusión en el Valle.

SERAFÍN

Llevamos ya más de trescientos años con este problema. Habrá que pensar una solución, Melquíades. Mi padre y mi abuelo perdieron la vida en esos bosques, y al igual que ellos muchos otros inocentes. Hay que acabar con ese reducto de bru..

Violeta carraspea fuertemente.

VIOLETA

Por favor, Maestro. Las nuevas que traigo de Sevilla són más relevantes que unas brujas de los bosques.

GABRIEL

Veo que sigues siendo igual de insolente, Violeta. El Maestro Serafín ha pasado por cosas que tu...

Serafín lo interrumpe con un gesto.

SERAFÍN

No hace falta, Gabriel. Dinos, Violeta. ¿Qué es lo que te aflige?

Violeta se levanta de su trono y se dirige al centro del pentagrama para dirigirse a los otros Penitentes.

VIOLETA

Agliarepth se ha adueñado de un sirviente muy poderoso en Sevilla. Entre los dos y Beherito han creado un secta engañosamente cristiana y están reuniendo acólitos.

LIBORIA

(temerosa)

¿Para qué? No puede ser... Me recuerda a lo que se vivió en Tierra Santa.

GABRIEL

(exaltado)

No es que te recuerde a ello... ¡Es exactamente lo mismo! Pretenden abrir una puerta al infierno. ¡Maldición! Definitivamente son muy malas noticias.

MELQUÍADES

(desesperado)

No tenemos efectivos... Los Judas bajan en número cada año. Ni siquiera los Anatema tienen a gente.

SERAFÍN

¡Calma! Conocemos la forma de combatir el Demonio. Y como bien ha apuntado Liboria, ya logramos cerrar la puerta del infierno de Tierra Santa.

LIBORIA

(susurrando)

No después de sacrificar a decenas de los nuestros y a miles de inocentes.

SERAFÍN

¡Si se tiene que hacer se hará!  
¿Acaso has olvidado lo que eres, Liboria? El mal se combate con el mal.

LIBORIA

Lo siento, Maestro. Me he dejado llevar por las emociones.

Hay unos segundos de silencio. Al final, Violeta coge aire.

VIOLETA

Mucho me temo que esto va más allá de una puerta del infierno.

SERAFÍN

Explicate.

Violeta se pone la mano en uno de los bolsillos de la túnica y saca un pequeño abalorio, una sencilla cruz negra de madera. Se oyen suspiros de sorpresa por parte de los otros Penitentes.

SERAFÍN (cont'd)  
Han... ¿Han contactado contigo?

VIOLETA  
Así es, Maestro. Y lo que me han dicho no es esperanzador. Os pregunto, hermanos: ¿Quién es Agaliarepth?

GABRIEL  
Uno de los reyes más poderosos del infierno, uno de los demonios más antiguos. Venerado por las primeras culturas de la humanidad.

VIOLETA  
Frío.

Gabriel tuerce la cabeza en señal de extrañeza.

VIOLETA (cont'd)  
¿Maestro?

SERAFÍN  
Gabriel... Agaliarepth no es un demonio. Pocos lo saben, pues es un conocimiento no apto para la mayoría de la mentes. Tu mismo has dicho que es antiguo. Antiguo es una palabra pequeña, una hormiga en toda la existencia comparada con lo viejo, viejo, viejo que es Agaliarepth.

LIBORIA  
No entiendo por dónde vais, Maestro.

SERAFÍN  
Que este ser no siempre estuvo sometido a la Bestia, Liboria. Su verdadera alineación... es mucho más aterradora.

Serafín mira fijamente a Violeta.

SERAFÍN (cont'd)  
Pero se supone que esto es uno de los secretos mayor guardados de la demonología...

VIOLETA

Me lo han contado ellos, Serafín. La Cruz Negra teme por la humanidad.

SERAFÍN

Si ellos temen por la humanidad, Violeta, es que seguramente ya estamos condenados.

VIOLETA

Puede que sí. Pero también me han ofrecido una alternativa.

Violeta se dirige a todos los Penitentes.

VIOLETA (cont'd)

Agliarepht no pretende abrir una puerta al infierno. Quiere abrir una puerta al lugar de donde procede, el Vacío. No conocemos la manera de cerrar esa puerta. Tampoco podemos combatir de frente con él, nunca nos ha funcionado. Pero hay alguien que puede hacer las dos cosas.

GABRIEL

¿Esperas que baje Dios mismo y lo pare? Como si nos hubiera echado una mano alguna vez...

SERAFÍN

No creo que esté hablando de Dios.

VIOLETA

De su favorito. Del ángel caído. El lucero del alba.

GABRIEL

¿Que nos ayude la Bestia? Casi veo más fácil que baje Dios...

VIOLETA

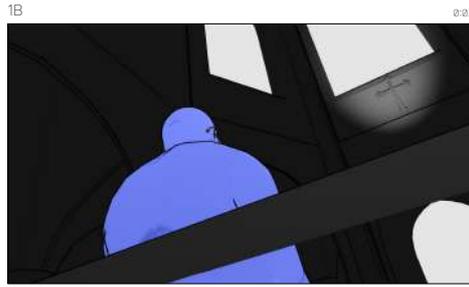
Si Agaliarepht quiere abrir esa puerta es para traer a la tierra a sus semejantes. Con ellos sería capaz de reconquistar este plano, incluido el Infierno. Al Demonio le conviene aliarse con nosotros.

SERAFÍN

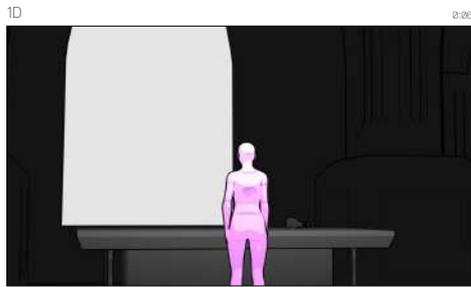
Muy bien. ¿Qué propones?

# STORYBOARD 1

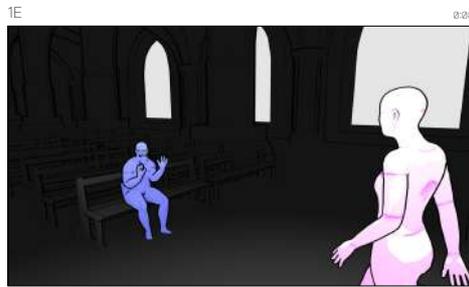
Boards: 29 | Shots: 3 | Duration: 0:58 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: NOVEMBER 27, 2020



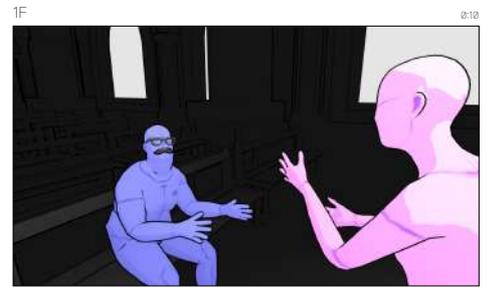
**FRANCISCO (temblando)**  
No puedo... No puedo hacerlo,  
Violeta. Es demasiado... Mi alma...



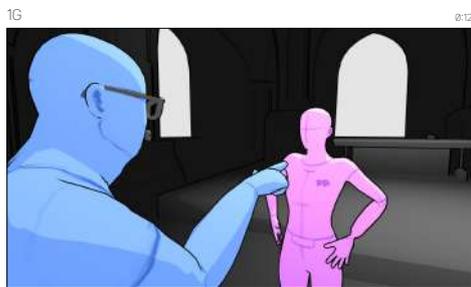
*Violeta se gira para mirar a De Luna y se va acercando mientras habla.*



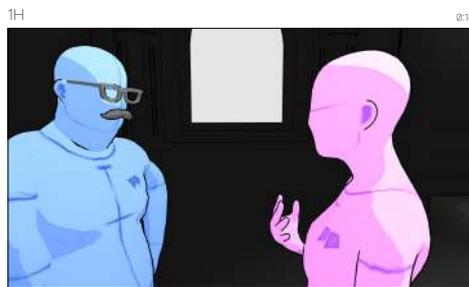
**VIOLETA**  
Tu alma no tiene ningún valor, De Luna. Tu integridad moral carece de sentido en las circunstancias que nos encontramos.



*Francisco se levanta del banco y se enfrenta a Violeta.*

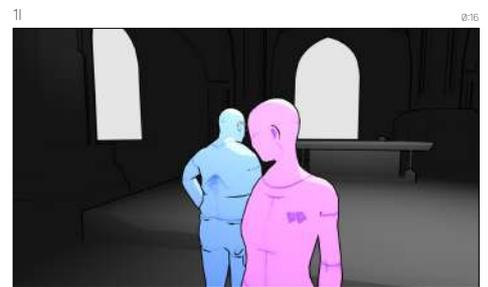


**FRANCISCO (lleno de rabia)**  
¡He hecho lo que me has pedido! Te he traído las reliquias. ¿Qué más quieres? ¿Por qué tengo que ser yo el que realice el ritual? Que lo haga otro. ¿No tienes a ningún Judas cerca?



**VIOLETA (tranquila)**  
No te puedes fiar de un Cofrade de Judas. Necesito a alguien que no sucumba ante la tentación.

*Violeta lo mira fijamente a los ojos.*

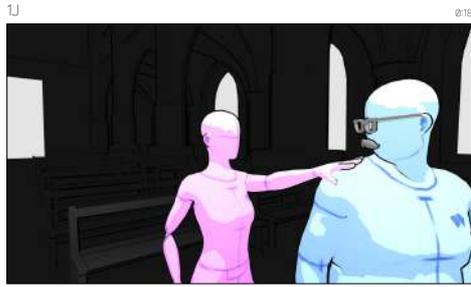


**FRANCISCO (desesperado)** Mi vida... Violeta, por favor...

*Conmocionado, Francisco aparta a Violeta con un golpe de hombro y se dirige al altar, donde reposan las reliquias de los santos. Las mira con pesar.*

# STORYBOARD 1

Boards: 29 | Shots: 3 | Duration: 0:58 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: NOVEMBER 27, 2020

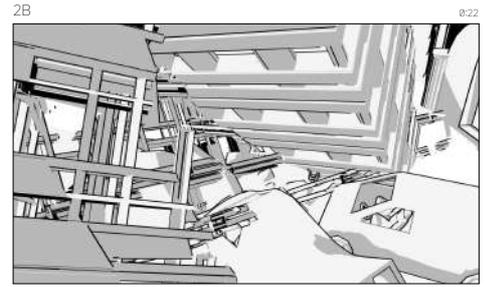


**VIOLETA (imponente) Si tus ojos no quieren ver, que tu alma lo haga.**

*Violeta se acerca a Francisco y le pone la mano en el hombro. Este se siente debilitado y cae de rodillas al suelo, soltando un quejido. Violeta le coloca la otra mano en la sien.*



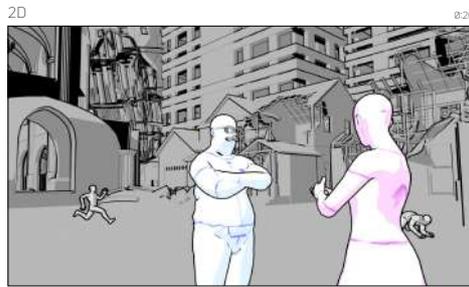
**2A**



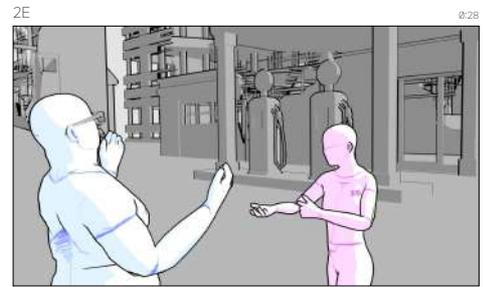
**2B**



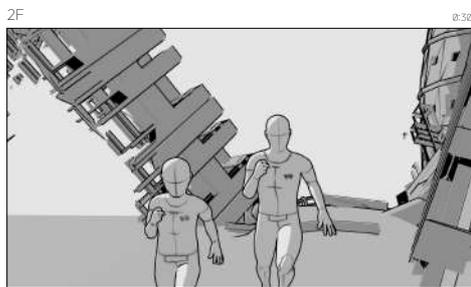
*Gente corriendo por las calles en llamas de Sevilla. Se escuchan gritos de agonía acompañados de llantos lejanos. La Giralda es poco más que escombros. Francisco y Violeta se encuentran en la plaza de la Catedral. Francisco da vueltas sobre si mismo.*



**FRANCISCO(horrorizado) ¿Qué es esto? ¿Dónde me has llevado?**

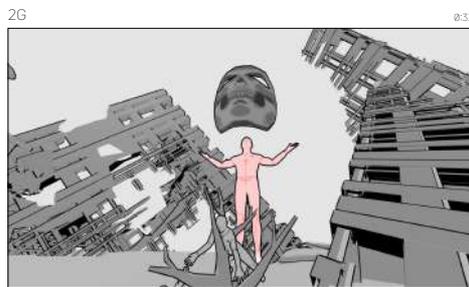


**VIOLETA (con una sonrisa burlona) ¿De verdad que no eres capaz de adivinarlo, obispo? Estás viendo lo que se avecina.**

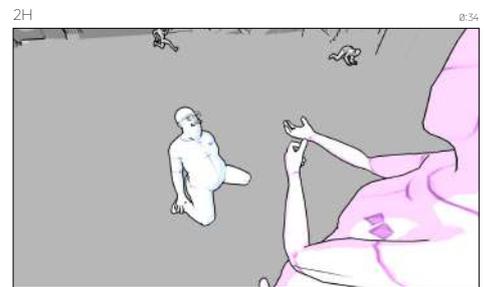


**MADRE d(aterrada, suplicante);Ayuda! ¡Por favor! ¡Po...**

*Una MADRE (37) con una hija en brazos aparece corriendo por una calle adyacente.*



**BEHERITO (extasiado) ¡Date un festín con su carne, Calígula!**



**FRANCISCO d(temblando) Esto es el infierno en la tierra.**

*Francisco aparta los ojos de la escena.*

# STORYBOARD 1

Boards: 29 | Shots: 3 | Duration: 0:58 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: NOVEMBER 27, 2020



**VIOLETA d(serena) Es mucho peor que eso.**

*Violeta señala el cielo.*



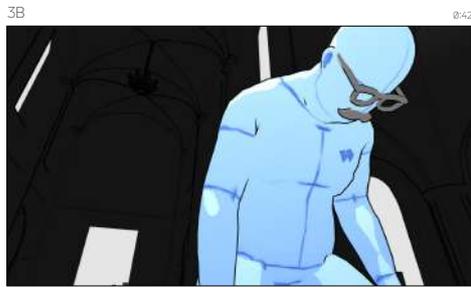
*Francisco levanta la mirada para ver hacia donde señala Violeta. En el cielo hay un vórtice de nubes violáceas que se adentra en el firmamento. Más allá, en la profunda negrura del centro del remolino de nubes, algo va bajando poco a poco. No se llega a percibir la forma de la entidad, solo ligeros atisbos de ojos como pozos del infinito, el espacio contorsionándose a su alrededor.*



**FRANCISCO (absolutamente aterrado, en estado de shock) ¿Qué era eso? No he visto nunca un demonio así.**

**VIOLETA Porque no era un demonio.**

*Francisco abre los ojos sobresaltado en el momento en que aVioleta le quita la mano de la cabeza.*



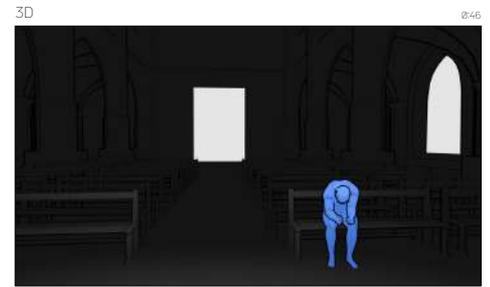
**FRANCISCO (sigue aterrado) ¿Cómo?**

*Francisco se levanta poco a poco.*



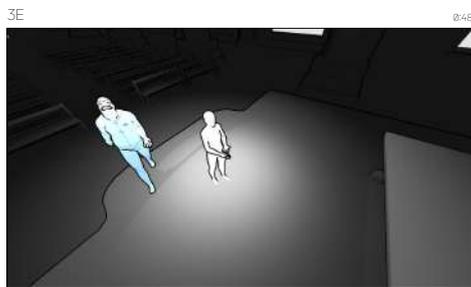
**VIOLETA Es algo que va más allá de lo que tú y yo conocemos. Algo que haría que el mismísimo macho cabrío pareciera un corderito indefenso.**

*El San Cristo preside desde atrás del altar y Violeta se lo queda mirando durante unos segundos.*



**FRANCISCO De acuerdo, Violeta. Lo voy a hacer. Hoy, en esta iglesia, vamos a invocar a Lucifer.**

*Francisco camina hacia el banco donde había estado sentado antes y se sienta con un largo suspiro, empieza a llorar en silencio.*



**FRANCISCO (solemne) Señor de los Infernos, por favor te pido, escucha esta clama.**

**VIOLETA Sanguine sanctum.**

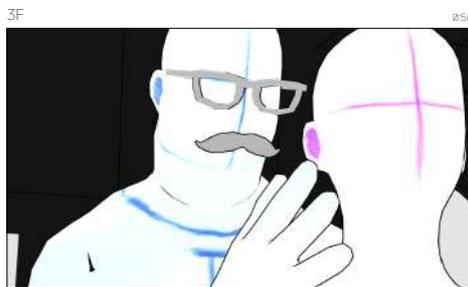
**FRANCISCO Pues siete reliquias hoy perforarán el corazón de esta dama.**

**VIOLETA (alzando la voz) Sanguine sanctum.**

**FRANCISCO Que de las costillas del Santo renazca la Bestia.**

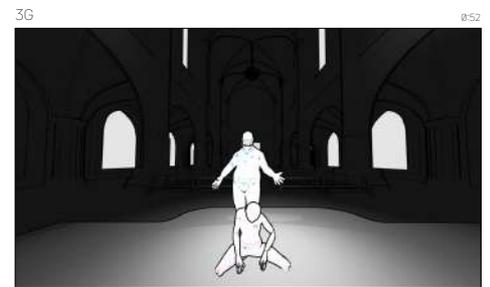
**VIOLETA Sanguine sanctum.**

*Francisco camina alrededor de Violeta, que está de pie en el centro de un pentagrama dibujado justo delante del altar, una vela encendida en cada punta.*



**FRANCISCO Del día la noche, acepta esta sangre fresca.**

*Francisco saca una daga y se coloca detrás de Violeta.*



**LUCIFER d(off) Te veo**

*Francisco corta el cuello a Violeta, la sangre emana a borbotones. Violeta cae de rodillas al suelo, y las cinco velas se apagan a la vez.*

# STORYBOARD 1

Boards: 29 | Shots: 3 | Duration: 0:58 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: NOVEMBER 27, 2020

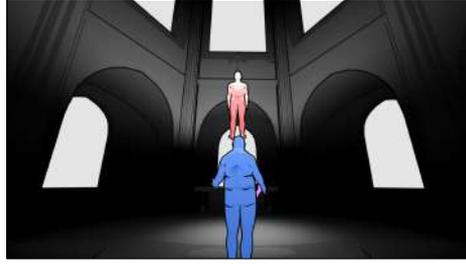
3H 0:54



**FRANCISCO** Esta parodia de los dolores es tuya. Y con este fuego que pronto prenderá, para siempre lo será en tu trono infernal.

*El cadáver de Violeta se encuentra erguido, ataviado con ropas propias de la Virgen María. Su pecho al descubierto, removidas las costillas, revela su corazón con siete astillas clavadas. Reposo encima de una pila de bancos de la iglesia, empapados en aceite. Francisco mira la escena llorando, desde abajo, sujetando un candil de gas.*

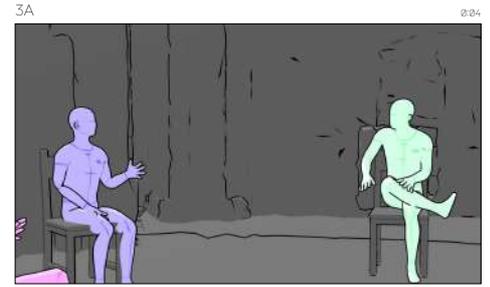
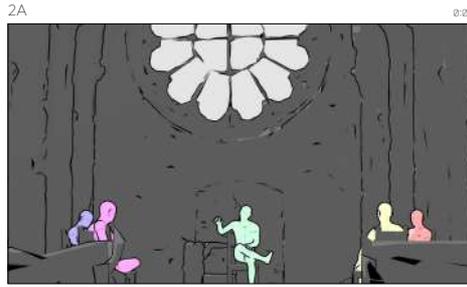
3I 0:56



LUCIFER(aplaude) ¡Menudo despliegue!  
FRANCISCO (titubeando) ¿Eres Lucifer?  
LUCIFER El mismo. Vaya moléstias os habéis tomado, eh...  
LUCIFER (cont'd) ¿Esa era amiga tuya? Estos años nos ha dado momentos deliciosos. Toda una artista.  
¡Es famosa en el infierno!  
LUCIFER (cont'd) En fin... ¿Te apetece una copa?

# STORYBOARD 2

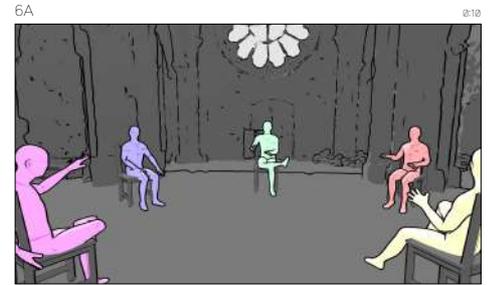
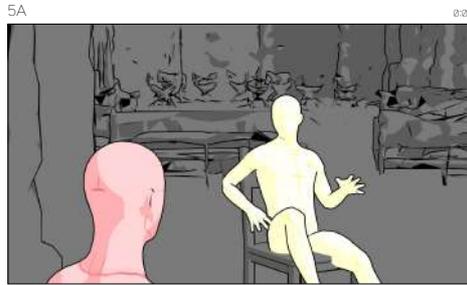
Boards: 21 | Shots: 21 | Duration: 0:42 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: NOVEMBER 27, 2020



**SERAFÍN** dBienvenidos hermanos penitentes a las Laudes de Judas. En la orden del día tenemos el Aquelarre de Baztan y las noticias que nos trae Violeta de Sevilla. Estoy muy cansado, por favor sed prestos.

**VIOLETA** Mucho me temo, Maestro Serafín, que no va a ser posible lo que me pides.

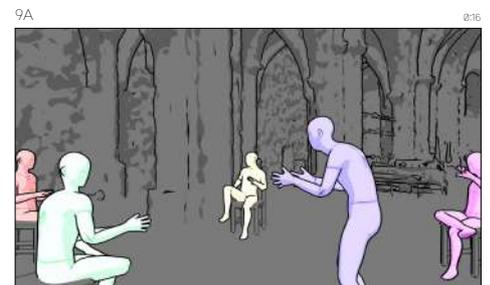
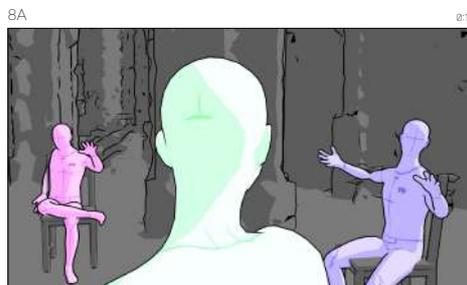
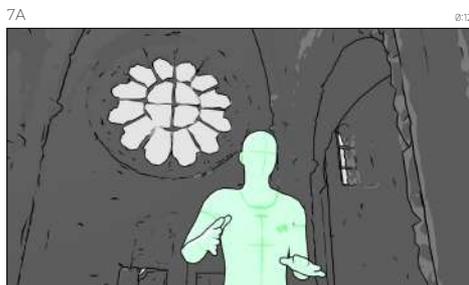
*Sentados en tronos en las puntas de un pentagrama, se encuentran GABRIEL (66), MELQUIADES (42), LIBORIA (55), SERAFÍN (89) y VIOLETA (47), los cinco Penitentes de la Cofradía de Judas, ataviados con sus vestiduras de nazareno carmesi.*



**SERAFÍN** Entonces empecemos por el Valle de Baztan. ¿Melquiádes?  
**MELQUIÁDES** dSí... Pues como nos temíamos, hermanos cofrades, el mal nunca ha dejado el Valle. Los autos de fe de Zugarramurdi solo lograron rascar el barro superficial, pero la putrefacción llega mucho más hondo.

**LIBORIA** ¿Entonces el aquelarre sigue activo?  
**MELQUIÁDES** Activo es poco Liboria, está en auge y cada día reúne más gente. La falta de creencia en la brujería ha dado manga ancha a los devotos del Maligno.

**GABRIEL** Cosa que también nos ha beneficiado, hay que añadir.  
**SERAFÍN** En efecto. Pero ya sabes cuál es nuestra labor. ¿Existe la posibilidad de aplastar ese aquelarre de una vez por todas?  
**MELQUIÁDES** Sería difícil. Están protegidos por el Señor de las Moscas.  
**VIOLETA** Un hueso duro de roer.  
**MELQUIÁDES** Y que lo digas... Por ahora sugiero que mantengamos la vigilancia sobre ellos, asegurándonos su reclusión en el Valle.



**SERAFÍN** dLlevamos ya más de trescientos años con este problema. Habrá que pensar una solución, Melquiádes. Mi padre y mi abuelo perdieron la vida en esos bosques, y al igual que ellos muchos otros inocentes. Hay que acabar con ese reducto de bru...

**VIOLETA** Por favor, Maestro. Las nuevas que traigo de Sevilla són más relevantes que unas brujas de los bosques.  
**GABRIEL** Veo que sigues siendo igual de insolente, Violeta. El Maestro Serafín ha pasado por cosas que tu...

**VIOLETA** Agliarepth se ha adueñado de un sirviente muy poderoso en Sevilla. Entre los dos y Beherito han creado un secta engañosamente cristiana y están reuniendo acáritos.

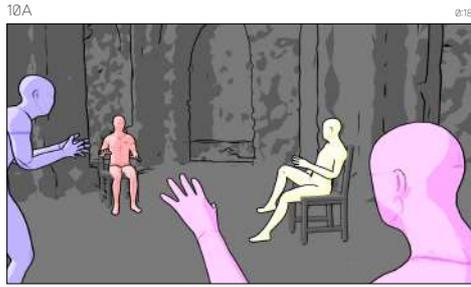
*Violeta se levanta de su trono y se dirige al centro del pentagrama para dirigirse a los otros Penitentes.*

**SERAFÍN** No hace falta, Gabriel. Dinos, Violeta. ¿Qué es lo que te aflige?

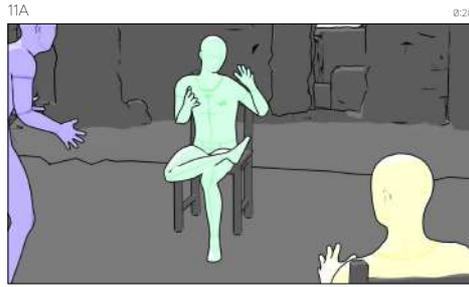
*Serafín lo interrumpe con un gesto.*

# STORYBOARD 2

Boards: 21 | Shots: 21 | Duration: 0:42 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: NOVEMBER 27, 2020



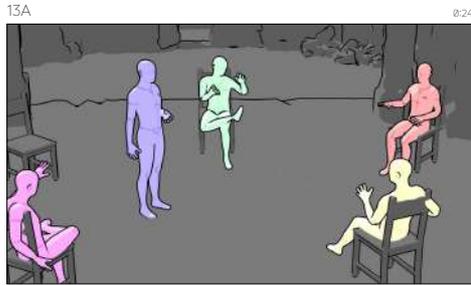
**LIBORIA** (temerosa) ¿Para qué? No puede ser... Me recuerda a lo que se vivió en Tierra Santa.  
**GABRIEL** (exaltado) No es que te recuerde a ello... ¡Es exactamente lo mismo! Pretenden abrir una puerta al infierno. ¡Maldición! Definitivamente son muy malas noticias.  
**MELQUÍADES** (desesperado) No tenemos efectivos... Los Judas bajan en número cada año. Ni siquiera los Anatema tienen a gente.



**SERAFÍN** ¡Calma! Conocemos la forma de combatir el Demonio. Y como bien ha apuntado Liboria, ya logramos cerrar la puerta del infierno de Tierra Santa.  
**LIBORIA** (susurrando) No después de sacrificar a decenas de los nuestros y a miles de inocentes.

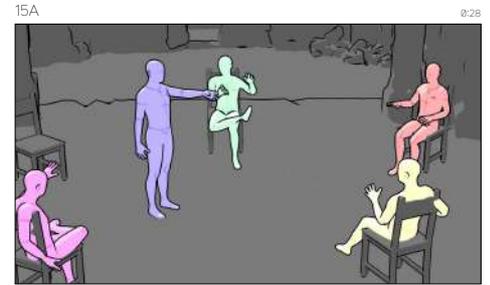
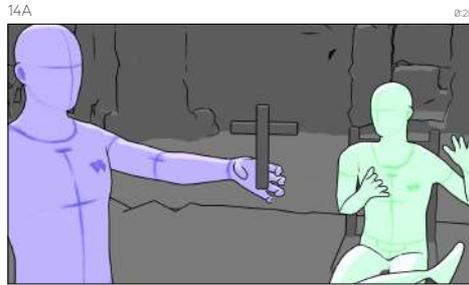


**SERAFÍN** ¡Si se tiene que hacer se hará! ¿Acaso has olvidado lo que eres, Liboria? El mal se combate con el mal.  
**LIBORIA** Lo siento, Maestro. Me he dejado llevar por las emociones.

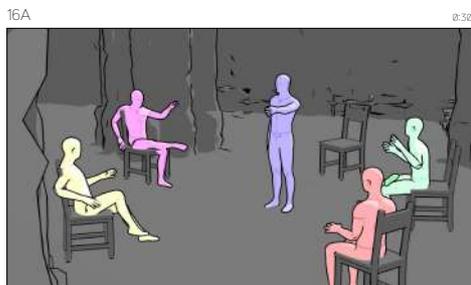


**VIOLETA** Mucho me temo que esto va más allá de una puerta del infierno.  
**SERAFÍN** Explicated

*Violeta se pone la mano en uno de los bolsillos de la túnica y saca un pequeño abalorio, una sencilla cruz negra de madera. Se oyen suspiros de sorpresa por parte de los otros Penitentes.*



**SERAFÍN** (cont'd) Han... ¿Han contactado contigo?  
**VIOLETA** Así es, Maestro. Y lo que me han dicho no es esperanzador. Os pregunto, hermanos: ¿Quién es Agaliarepth?  
**GABRIEL** Uno de los reyes más poderosos del infierno, uno de los demonios más antiguos. Venerado por las primeras culturas de la humanidad.  
**VIOLETA** Frío.

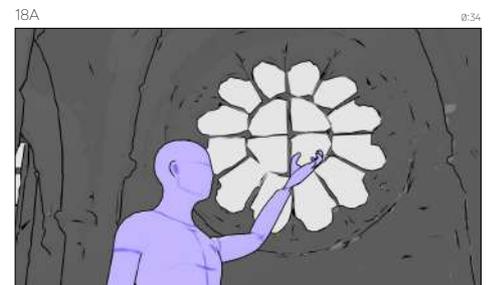


**VIOLETA** (cont'd) ¿Maestro?  
**SERAFÍN** Gabriel... Agaliarepth no es un demonio. Pocos lo saben, pues es un conocimiento no apto para la mayoría de las mentes. Tu mismo has dicho que es antiguo. Antiguo es una palabra pequeña, una hormiga en toda la existencia comparada con lo viejo, viejo, viejo que es Agaliarepth.  
**LIBORIA** No entiendo por dónde vais, Maestro.  
**SERAFÍN** Que este ser no siempre estuvo sometido a la Bestia, Liboria. Su verdadera alineación... es mucho más aterradora.



**SERAFÍN** (cont'd) Pero se supone que esto es uno de los secretos mayor guardados de la demonología...  
**VIOLETA** Me lo han contado ellos, Serafín. La Cruz Negra teme por la humanidad.  
**SERAFÍN** Si ellos temen por la humanidad, Violeta, es que seguramente ya estemos condenados.  
**VIOLETA** Puede que sí. Pero también me han ofrecido una alternativa.

*Serafín mira fijamente a Violeta.*

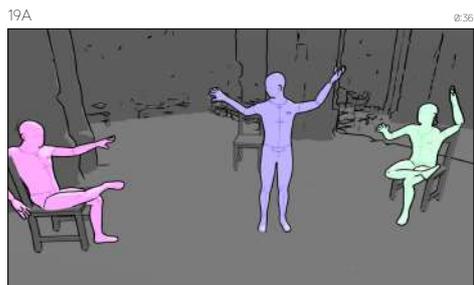


**VIOLETA** (cont'd) Agliarepth no pretende abrir una puerta al infierno. Quiere abrir una puerta al lugar de donde procede, el Vacío. No conocemos la manera de cerrar esa puerta. Tampoco podemos combatir de frente con él, nunca nos ha funcionado. Pero hay alguien que puede hacer las dos cosas.

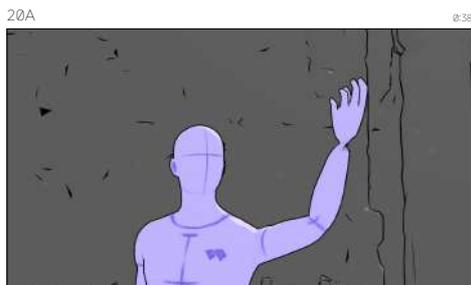
*Violeta se dirige a todos los Penitentes.*

# STORYBOARD 2

Boards: 21 | Shots: 21 | Duration: 0:42 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: NOVEMBER 27, 2020



**GABRIEL** ¿Esperas que baje Dios mismo y lo pare?  
Como si nos hubiera echado una mano alguna vez...  
**SERAFÍN** No creo que esté hablando de Dios.  
**VIOLETA** De su favorito. Del ángel caído. El lucero del alba.  
**GABRIEL** ¿Que nos ayude la Bestia? Casi veo más fácil que baje Dios..



**VIOLETA** Si Agaliarepth quiere abrir esa puerta es para traer a la tierra a sus semejantes. Con ellos sería capaz de reconquistar este plano, incluido el Infierno.  
Al Demonio le conviene aliarse con nosotros.



**SERAFÍN** Muy bien. ¿Qué propones?