



*Aquelarre*

**PROYECTO DE FICCIÓN TRANSMEDIA**



*Aquelarre*

PROYECTO DE FICCIÓN TRANSMEDIA

## Idea original

Ariadna González Álvarez

## Desarrollo

Pablo Huerta Viso

Jean Miguel Leiva Reyes

Shaila Lluch Giménez

Monika Musslerova

Adam Underhill

## Contacto

[ariadna.gonzalez@sistemadelsolar.com](mailto:ariadna.gonzalez@sistemadelsolar.com)

(+34) 651 487 233



UNIVERSITAT  
DE VALÈNCIA



CONTENIDOS  
Y FORMATOS  
AUDIOVISUALES

tau

TALLER D'AUDIOVISUALS  
UNIVERSITAT DE VALÈNCIA



# ÍNDICE

Introducción .....	11
Tratamiento narartivo .....	17
Tratamiento audiovisual .....	71
Plan de viabilidad .....	103
Plan de producción .....	107
Presupuesto .....	117
Plan de financiación .....	125
Aspecto transmedia .....	131



# INTRODUCCIÓN

# STORYLINE

**A**ño 1415. Se dice que una curandera de Valencia posee el secreto de devolver la vida a los muertos. Tres hombres y una mujer, atraídos por el influjo del gran poder, se ven empujados a emprender un viaje a través de la Península Ibérica.

TÍTULO	AQUELARRE
FORMATO	MINISERIE DE FICCIÓN
F. ORIGINAL	JUEGO DE ROL (Ricard Ibáñez)
GÉNERO	HISTÓRICO -FANTÁSTICO
SUBGÉNERO	AVENTURA, THRILLER
DURACIÓN	45 MINUTOS (El último capítulo dura 90 min)
TEMPORALIDAD	-6 CAPÍTULOS POR TEMPORADA -UNA TEMPORADA POR AÑO



# PRESENTACIÓN

## AQUELARRE, LA SERIE. PROYECTO DE FICCIÓN TRANSMEDIA.

**A**quelarre es una miniserie de ficción ambientada en el siglo XV de la Península Ibérica. Está basada en el universo medieval del primer juego de rol español, creado por Ricard Ibáñez y publicado en 1990.

### DEL JUEGO A LA FICCIÓN

**T**odo el riguroso trabajo de documentación llevado a cabo por el autor, la contextualización histórica y social de la época, el imaginario popular, la plasmación del pensamiento y las usanzas medievales, tienen un enorme valor cultural. De ahí nace una ficción que refleja la complejidad y la riqueza de ese mundo, dado que tiene un gran interés didáctico y una fuerza inspiradora formidable. Además, es uno de los juegos con mayor prestigio entre los aficionados a este tipo de universos lúdicos. Aquelarre es indudablemente un juego “mítico” por partida doble.

### EL UNIVERSO

**E**n Aquelarre es tan real un herrero o una campesina como una ninfa o un diablillo.

Tan probable es compartir camino con un monje, como con un follet o un basilisco. Igual de temibles son la espada y el conjuro.

El conocimiento de Historia puede ser mucho más interesante y envolvente que la mera sucesión de hechos cronológicos. Este proyecto de ficción propone una inmersión integral en la época medieval de la Península Ibérica. Esto quiere decir, imaginarnos cómo experimentaban la vida, qué percepción tenían de la muerte y de lo sobrenatural las personas de aquel momento: sus preocupaciones, sus temores, qué enfermedades físicas y mentales padecían, qué drogas usaban, qué mitología habitaba en su subconsciente, qué tipo de vínculos establecían unos con otros.

Aquelarre propone conocer el pasado a través de los códigos del entretenimiento. Historia y leyenda; crónica y fantasía.

El territorio de la Península Hispánica está plagado de construcciones medievales bien conservadas, lo que supone una fuente de localizaciones riquísima que vale la pena utilizar para que el cine hable de sus épocas, o para permitir que esos lugares utilicen al cine para hablar de sí mismos...

## GÉNERO

Son varios los géneros de ficción que resultan consecuentes con la esencia de Aquelarre. Tanto el histórico como el fantástico; el thriller, el detectivesco, el de aventuras y el de terror; es decir, una amalgama rica en matices, pero con identidad propia. La serie Aquelarre es por una parte intrigante y perturbadora, salvaje y cruda; pero también grotesca y burlona sin perder nunca un subyacente punto de humor, a veces negro, eso sí.

## ASPECTO TRANSMEDIA

La serie, nutrida desde sus raíces por el libro que da forma al juego nace ya como una creación transmedia. Además, también se prevé una serie de cápsulas de 30 segundos de animación inspirada en las ilustraciones de imitación románica de la última edición del juego (diseñadas por Jaime García Mendoza).

La creación de una página web propia es esencial para el proyecto así como canales para redes sociales. En ella se encontrarán materiales audiovisuales satelitares de la serie de ficción: la propia serie de animación, makings of, videos sobre eventos, remakes de escenas elaboradas por los fans, videos promocionales, campañas de intriga, entrevistas. También será un tablón informativo e interactivo sobre el calendario de la serie, los eventos, escape rooms, y un escaparate del merchandi-

sing de Aquelarre: el juego, campañas adicionales, dados especiales, disfraces, banda sonora, etc.





TRATAMIENTO  
NARRATIVO

# TRATAMIENTO NARRATIVO

“Los demonios pisan castillos,  
los duendes se ocultan en la foresta,  
los alquimistas destilan hechizos,  
los aullidos atraviesan los valles  
y los conjuros se consuman  
en el crepitar de la hoguera.”

## TEMA Y CONFLICTOS

A pesar de la infinitud de tramas que se pueden crear a partir del Universo Aquelarre, la adaptación como serie de ficción quiere centrarse en el conflicto entre el mundo racional y el mundo irracional en la Edad Media. Lo natural y lo mundano en contraposición a lo sobrenatural y lo espiritual. Y en este ámbito, analizar el profundo choque que supuso la introducción del cristianismo junto las creencias paganas y a la mitología popular de la Península Ibérica.

La huida es un tema de vida que tienen en común los cinco protagonistas. Todos han escapado y huyen de algo o de alguien. Todos buscan algo que se encuentra lejos de ellos. En el plano filosófico, la irreversibilidad o no del tiempo, los hechos y las acciones será un elemento con el que se jugará a lo largo de toda la trama. Se dará una atención

especial a la concepción de lo femenino y al trato hacia la mujer, como ser de dudosa humanidad, como bruja o como máquina reproductiva. Y de esta manera mostrar patrones culturales atávicos que explican aspectos de la sociedad actual.

## LENGUAS VEHICULARES

Por las características de la trama de la serie y el lugar de origen de sus personajes en Aquelarre cohabitan diferentes lenguas. El gallego, el euskera, el catalán, el árabe, el valenciano y el castellano formarán parte de la riqueza cultural de la serie. Tratando de encontrar un compromiso entre el rigor histórico y la accesibilidad, los personajes encontrarán un idioma común para interactuar entre ellos, pero también se dará atención a las referencias idiomáticas, modismos y acentos de cada territorio.



## SINOPSIS GENERAL

**A**ño 1415. El médico Filipe de Mosqueira huye de La Coruña después de haber sido descubierto usando a niños desprotegidos y a prostitutas para sus experimentos quirúrgicos. Tampoco han pasado desapercibidas sus inclinaciones necrófilas.



La campesina y aprendiz de bruja, Ilariñe Leza, huye del campo feudal de Sotovellanos en el que nació tras haber perdido a su marido violentamente. Lleva consigo a su hijo para que no se lo arrebate un Arcipreste de dudosas intenciones.

Goio Echagüen, herrero de Leyre, ha sido acusado de mantener relaciones libidinosas con un agote y ahora le busca la Santa Inquisición.



Gervasio Leal, es perseguido a muerte por el señor para el que trabaja, un malentendido le ha hecho pensar en un delito carnal contra su esposa, sin embargo, solo había entrado de noche en la estancia para robar un colgante. Fátima Benaisa es una curandera de origen mudéjar que vive en Valencia y de que quien se dice que posee el secreto de revivir a los muertos. Los cuatro personajes emprenden su huida de oeste a este. Sus caminos caminos se irán entrecruzando a lo largo del trayecto.

Cada uno de ellos tiene un motivo diferente para dirigirse a Valencia. Mosqueira, va al encuentro de una logia de médicos de Gerona que llevan en secreto sus investigaciones sobre los límites entre la vida y la muerte. Ilariñe busca en Valencia conocimientos de brujería y componentes para un importante hechizo que le permitiría recuperar a su

marido. Goio quiere llegar hasta una isla balear huyendo de la Inquisición. Gervasio se venderá al mejor postor movido por su ambición material. Lo que no saben al principio de sus caminos es que, tras cruzarse con Ilariñe, todos acabarán dirigiéndose a Valencia. Cada uno de ellos influirá de forma decisiva en la vida, las emociones y el destino de los otros.

## DESARROLLO DE TEMPORADA

**E**l médico Mosquerira ha escapado de Ourense porque un hombre poderoso ha descubierto sus experimentos quirúrgicos de dudosa moralidad, provocando la muerte de una prostituta incauta. Busca una logia de médicos afines a sus inclinaciones en Gerona. Ilariñe ha huido con su hijo hacia el bosque y se han refugiado en una cueva. Cuando ella hace una de sus excursiones en busca de agua encuentra una misteriosa anciana que le habla de un grupo de brujas en Jabaloyas que saben quién puede resucitar a los muertos, pero también le advierte de los peligros de la nigromancia. Cuando vuelve a la cueva, el niño ya no está. Solo quedan restos de harapos y sangre. Ella piensa que ha sido devorado por alguna bestia, pero en realidad ha sido rescatados por el Lobo Blanco de Santiago de las fauces de un perro negro gigante que habita esos parajes. A pesar del golpe ella continua su camino.



Cuando Mosqueira pasa por Burgos, Ilariñe se cruza por su camino. Ella exhausta, es atropellada por la carreta del médico, que la rescata y la lleva a una posada. Cuando despierta, Ilariñe de naturaleza desconfiada, no se fía de la situación, pero el médico le ofrece comida y protección para seguir junto a él su camino. El punto débil de Ilariñe es el vino, así que, tras una noche de exceso, ya en Logroño, acaba por confesar a Mosqueira que va hacia Jabaloyas buscando a las brujas

que saben cómo devolver los muertos a la vida. Esto le interesa sobremedida al médico, pero comete el error de intentar abusar de ella, que se defiende con todas sus energías y escapa. A partir de entonces, Mosqueira cambia de rumbo y pasa a seguir el mismo que Ilariñe, que volverá a adentrarse sola en el bosque navarro. Fátima, curandera de origen mudéjar que vive en Valencia, ejerce sus conocimientos de manera velada. Es en realidad algo más que una curandera y los tiempos que corren son muy peligrosos para los hombres y sobre todo, las mujeres como ella.

Goio Echagüe, que mantiene una improbable amistad con Lárázo, un agote, ha sido acusado de mantener relaciones homosexuales con él. Juntos escapan hacia el bosque de la Santa Inquisición. Cuando una cuadrilla de la Inquisición los acorrala, se ven obligados a saltar al río desde un puente, perdiendo la pista el uno del otro. Goio es arrastrado por la corriente, salvado por un grupo de ninfas y llevado hasta la orilla. Ilariñe presencia ese momento mágico y decide acercarse a él, que escéptico como es, nunca creará esa fantasía. Los dos hacen buenas migas y siguen su camino en compañía.

Gervasio Leal es un comediante que trabaja para una compañía teatral de Albarracín. Su cleptomanía le lleva a cometer una gran imprudencia: introducirse de noche en la habitación de la esposa del director de su compañía. Lo que quiere es sustraerle un colgante muy llamativo,

pero en realidad es de escaso valor. Cuando su director lo descubre, Gervasio tiene que huir y abandonar la compañía. Contacta con la Santa Inquisición para sacarse un dinero haciendo de esbirro. Empieza a delatar a brujas y herejes.



Mosqueira llega a Albarracín, sabe que en algún momento u otro Ilariñe también llegará. Allí conoce a Gervasio, de quien viene a saber que tiene información privilegiada sobre brujas y hechiceros de la zona. Interesado por localizar a las brujas que conocen el gran poder, le ofrece el suficiente dinero como para que el comediante pase a ser desde ese momento su espía. Cuando Ilariñe y Goio llegan a Albarracín, Gervasio tiene la misión de seducirlos. Ilariñe es encarcelada por el hurto de un pan, allí se encuentra con otras mujeres cautivas que le hablan de Fátima y de que vive en Valencia. Gervasio se gana la confianza de Goio cuando consigue sacar de la cárcel a Ilariñe, haciéndole pensar

que es más útil para la Inquisición tenerla fuera para seguir su rastro y el de otras brujas. Los tres emprenden el camino hacia Valencia y Mosqueira, previo trato con Gervasio, en la retaguardia. Goio acompaña a Ilariñe por afecto, pero es del todo contrario a que se meta de líos en bujería, porque sabe el daño que hacen la superstición y las habladurías.

Una vez en Valencia, Ilariñe discute con Goio y le pide que le deje irse sola a buscar a Fátima. De forma calculada y oportunista, Gervasio la acompaña, pero cuando van por la mitad del camino, Gervasio arma un escándalo en plena calle y la acusa de bruja para deshacerse de ella. Ilariñe es detenida. Gervasio continúa su camino solo. Lo que no sabe es que Goio había decidido adelantarse movido por su instinto protector hacia Ilariñe. Presencia como Gervasio llega solo, se introduce en la casa de la curandera y detecta el amuleto de poder que Fátima guarda. Tras un forcejeo acaba empujando a Fátima, que recibe un golpe en la cabeza y la deja sin vida. Gervasio escapa, acude al encuentro de Mosqueira y en lugar de entregarle el verdadero amuleto, da el cambiazo, y le entrega aquel que robó en Albarracín. Goio, que le ha estado siguiendo en sus últimos movimientos, profundamente dolido por la mezquina traición hacia Ilariñe y demás tretas, le agarra por la calle y le arrea un sopapo que lo deja tendido. Se acerca a él, le coge el amuleto y deja al comediante tirado. Goio abandona la ciudad, se dirige hasta un acantilado donde hace ademán de tirar el amuleto pero

se queda pensando un instante y vuelve a guardárselo. Cuando pasa cerca de un rebaño de ovejas que parecen haber sido atacadas por una jauría de lobos, siente algo raro. A medida que se acerca sintiente una extraña vibración que se intensifica. Su bolsillo emana una luz verdosa. Coge el amuleto y se lo coloca en el cuello como si se tratara de un gesto automático que él mismo no ha ordenado. Un rayo poderoso impregna la atmósfera. Él asiste asombrado, como si estuviera siendo manipulado. La pata de una oveja parece temblar. Goio se asusta. Las ovejas empiezan a moverse como si se estuvieran desentumeciendo. El ambiente se llena de escalofriantes balidos. Una oveja consigue levantarse. Fin.



### LINEAS NARRATIVAS

PERSONAJE	VA A...	HUYE de..	BUSCA...	AMA...	ODIA- -TEME
FILIPE DE MOSQUEIRA (MÉDICO)	Gerona	Ourense. Un noble coruñés le quiere matar	Una logia de médicos sin ética que experimenta con los límites de la vida y la muerte	La medicina. Ambiciones científicas sin límites ni ética	A las mujeres
ILARINE LEZA (CAMPESINA-BRUJA)	Valencia	Sotovellanos. Huye con su hijo del señor y el Arcipreste pederasta de sus tierras.	Conocimientos sobre brujería y algunos componentes sobrenaturales.	A su marido muerto y a su hijo.	Violadores y pederastas.
GOIO ECHAGÜEN (HERRERO)	Ibiza	Leyre. Huye de la inquisición por homosexual.	Busca alejarse de la península.	Ama a los más débiles.	A la Iglesia católica. Creencias irracionales
GERVASIO LEAL (BUFÓN)	Jabaloyas	Albarracín. Huye del señor para el que trabaja acusado de delito carnal.	Una joya de valor incalculable	El dinero, las riquezas. La frivolidad.	La pobreza.
FÁTIMA (CURANDERA)	Russafa	Es el único personaje protagonista que no huye	Un aprendiz/a	A los enfermos	La mentira, la traición

## TRAMAS SECUNDARIAS

**A**demás de la trama principal, existen tramas secundarias por cada uno de los protagonistas que hablan de su pasado como niños o jóvenes en forma de flashbacks. Éstos darán información acerca del origen y la personalidad de los personajes y también supondrán una pista que anticipe su destino.

Además, en el episodio tercero Mosqueira se encuentra con el “Nasos”, un hombre con múltiples narices del que queda tan fascinado, que le hace una intervención quirúrgica de alto riesgo.

Por otro lado, en el capítulo cinco, cuando Goio e Ilariñe caminan juntos por el bosque, comen unas setas que les provocan a los dos fuertes alucinaciones. Ella vuelve a ver a una gitana anciana que le habla de su hijo y Goio cree ver una manada de lobos que cuida de un niño.

Por último, en uno de los sueños de Fátima ve a un aborígen amazónico recitando un cántico misterioso. Trama de se seguirá desarrollando en la siguiente temporada.

## TRAMA SEGUNDA TEMPORADA

Goio Echagüen está en posesión del amuleto mágico y ha comprobado su poder, pero no tiene ni idea de cómo debe utilizarse. El secreto de la piedra mágica que permite la resurrección de los muertos re-

quiere de sus prevenciones. El amuleto revive al cadáver, pero si no se invoca adecuadamente el alma de la persona o animal que habitó ese cuerpo, podría ser ocupado por cualquier alma que transite cerca del fenómeno de la resurrección. Por ello, si no se conoce el procedimiento del hechizo, nada garantiza que se pueda recuperar a la persona que se conoció solo con reanimar su carne, ya que podría ser poseído por otra personalidad oportunista.

El herrero se encuentra con tres frentes abiertos: encontrar a Ilariñe, encontrar a Lázaro -su amigo agote- y decidir qué hacer con el poderoso amuleto. Lo primero que hace es localizar a Ilariñe. Fátima ha muerto. El médico Mosqueira se ha ido engañado con su falso colgante hacia Gerona y a Gervasio no le quedan amigos, sólo seguir siendo un esbirro de la Santa Inquisición. Ilariñe ha sido condenada a la hoguera, y le quedan escasos días de vida. Está tan vapuleada que se dejaría morir para reunirse con sus seres queridos, si no fuera porque aún guarda un pequeño destello de esperanza por volver a ver su hijo con vida. Intenta escapar pero es apresada y asesinada en los calabozos. Goio, que persigue su rastro, localiza el cadáver y decide usar el amuleto para devolverla a la vida, pero durante el proceso, el espíritu negro que había abandonado el cuerpo del Arcipreste, se cuela en su cuerpo. A partir de ese momento, la nueva personalidad de Ilariñe engañará a Goio para acabar con él y hacerse con el objeto mágico. Gracias a su nuevo aspecto, intentará atraer a Olmo, el hijo de la campesina que

desapareció en el bosque. La identidad del Arcipreste encarnada en el cuerpo de Ilariñe supondrá un choque durante su reencuentro con Gervasio y con el médico Mosquerira, confundidos y atraídos por su nueva personalidad.



# PERSONAJES Y PROPUESTA DE CASTING

FILIP MOSQUEIRA (protagonista)

42 años. Médico

Propuesta de casting: Juan Echanove



ZONA	Corona de Castilla, Galicia
ESTRATO	Incipiente burguesía
SITUACIÓN FAMILIAR	Soltero, sin hijos conocidos
ASPECTO	Muy feo. Gordo. Tiene un olor repulsivo. Cojea de la pierna izquierda.
CARÁCTER / TEMPERAMENTO	Es muy minucioso en sus estudios, es bueno negociando, pero muy malo gestionando la esfera sentimental. Desprecia a las mujeres, pero las desea.
HABILIDADES / DEFECTOS	Tiene conocimientos avanzados de cirugía, pero es verdaderamente guarro. El tema de la higiene en el ámbito personal y profesional no la tiene muy trabajada. Repulsa a los animales, se ponen nerviosos en su presencia.  Tiene un oído extraordinariamente sensible. Además, tampoco le hace ascos a la necrofilia.
SITUACIÓN DE PARTIDA	Suele utilizar personas desprotegidas, huérfanos o prostitutas, como conejillo de indias para sus experimentos quirúrgicos. Su mecenas descubre que su amante predilecta acaba de morir sobre la mesa de operaciones del médico, preso de la ira, le persigue para matarle.

## ILABINELEZA (protagonista)

23 años. Campesina / Bruja

Propuesta de casting: Natalia de Molina



<b>ZONA</b>	Reino de Castilla (Burgos, Sotovellanos)
<b>ESTRATO</b>	Sierva, cristiana
<b>SITUACIÓN FAMILIAR</b>	Casada. Enviudada al inicio de la historia. Un hijo vivo al inicio de la trama.
<b>ASPECTO</b>	Nariz prominente. Altura y complexión media. Pelo largo ondulado. Camina algo encorvada. Le falta un premolar. Tiene un ojo de cada color.
<b>CARÁCTER / TEMPERAMENTO</b>	Sería, seca y reservada. Escucha y mira más que habla. Alta percepción de su entorno. Valiente en momentos clave.
<b>HABILIDADES / DEFECTOS</b>	Tiene debilidad por el vino. Cuando bebe se va de la lengua. Es buena imitando acentos y posturas de otras personas. Sabe hacer cuatro hechizos al inicio de la historia.
<b>SITUACIÓN DE PARTIDA</b>	Ha huido con su hijo después de que su Señor Feudal haya matado a su marido, el cual intentó evitar que el Arcipreste de la Comarca, de dudosas intenciones, se lo llevara a un seminario. Se ha marchado con lo puesto campo a través.

## GERVASIO LEAL (protagonista)

35 años. Comediante

Propuesta de casting: Gabino Diego

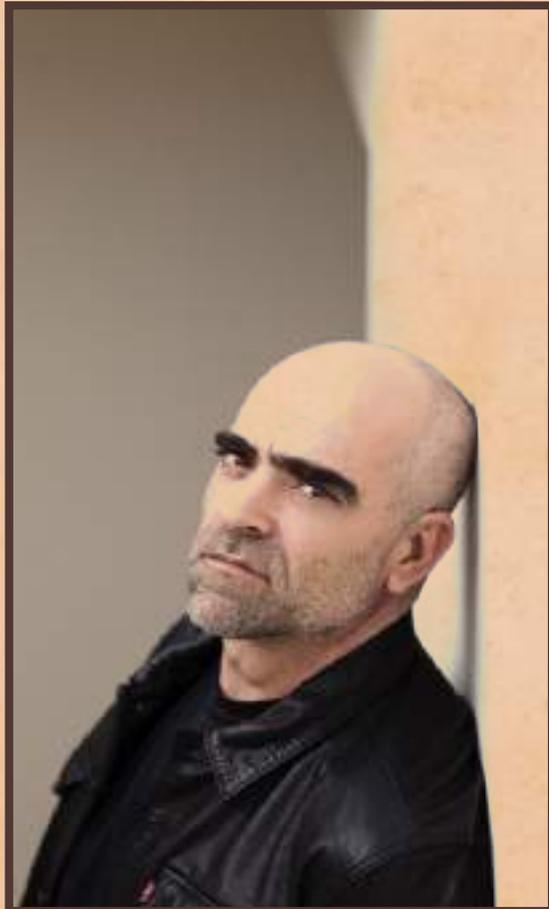


<b>ZONA</b>	Corona de Aragón, Teruel
<b>ESTRATO</b>	Villano, cristiano
<b>SITUACIÓN FAMILIAR</b>	Casado, sin hijos
<b>ASPECTO</b>	Es un tírillas, bajito. Pelo rizado. Cara aniñada. Le gusta vestir con colores vivos y brillantes. Inquieto, siempre en tensión. Se mueve rápido. Le falta un meñique.
<b>CARÁCTER / TEMPERAMENTO</b>	Es muy hablador, embaucador, dicharachero, bromista. Muy simpático con todos, pero poco leal. A su mujer sí. Aunque parece que está todo el tiempo cortejando a las mujeres de clase alta lo hace por complacencia, entretenimiento, vanidad y escalada social. No puede evitarlo. Pero en realidad solo le gusta su mujer. Es envidiosillo y codicioso.
<b>HABILIDADES / DEFECTOS</b>	Es muy ágil y escurridizo. Humor rápido y punzante. Muy bueno disfrazándose. No puede evitar robar objetos que cree valiosos.  Su cleptomanía le ha hecho desarrollar la habilidad del hurto, pero también le provoca graves problemas.
<b>SITUACIÓN DE PARTIDA</b>	Ha huido de la villa porque ha sido sorprendido de noche en la habitación de la esposa del director de la compañía para la que trabaja. Éste ha pensado en un delito sexual y quiere matarlo, pero estaba tratando de robar un colgante muy aparente pero de escaso valor.

## 6010 ECHAGÜEN (protagonista)

32 años. Herrero

Propuesta de casting: Luis Tosar



<b>ZONA</b>	Reino de Navarra, Leyre
<b>ESTRATO</b>	Artesano, cristiano
<b>SITUACIÓN FAMILIAR</b>	Soltero
<b>ASPECTO</b>	Tiene las manos muy fuertes y curtidas. Es extraordinariamente fuerte. Su cara es ruda, pero con gesto de bondad.
<b>CARÁCTER / TEMPERAMENTO</b>	Tiene fuertes creencias racionales. Es equilibrado y escéptico. Práctico y sencillo. Es una persona profundamente compasiva, pero también puede volverse terriblemente iracundo cuando le provocan o atacan a los más débiles.
<b>HABILIDADES / DEFECTOS</b>	Sabe forjar el hierro y otros metales, fabricar armas blancas. Secretamente también sabe utilizar muy bien la espada, la daga y el hacha.
<b>SITUACIÓN DE PARTIDA</b>	Ha sido acusado de haber sido descubierto en situación libidinosa con un hombre, un agote, Lázaro, y es perseguido por la Santa Inquisición. Huyen hacia el bosque.

## FÁTIMA BENALISA (protagonista)

42 años. Curandera

Propuesta de casting: Ana Fernández



<b>ZONA</b>	Corona de Aragón, Valencia
<b>ESTRATO</b>	Campesina colona mudéjar
<b>SITUACIÓN FAMILIAR</b>	Soltera
<b>ASPECTO</b>	Muy bella. Pelo negro y piel morena. Aparenta ser mucho más joven de su edad
<b>CARÁCTER / TEMPERAMENTO</b>	Sabia, muy valiente y honesta. No es capaz de mentir.
<b>HABILIDADES / DEFECTOS</b>	Grandes conocimientos y habilidades de curación. Desconfía y teme no traspasar sus conocimientos a la persona adecuada.
<b>SITUACIÓN DE PARTIDA</b>	Ejerce el curanderismo secretamente en Valencia. Se dice de ella que además posee el poder de devolver la vida a los muertos. Ella custodia celosamente un amuleto muy especial. Presiente la llegada de los demás personajes a Valencia.

## LÁZARO DE SAN LÁZARO (secundario)

26 años. Agote

Propuesta de casting: Antonio de la Torre



ZONA	Reino de Navarra, Leyre
ESTRATO	Agote, maldito
SITUACIÓN FAMILIAR	Soltero
ASPECTO	Castaño claro, ojos azules. Complexión media.
CARÁCTER / TEMPERAMENTO	Es muy inteligente y observador. Al haber sido repudiado toda su vida tiene serias inseguridades frente a los poderosos. Aún no guarda rencor, tiene una mirada limpia hacia las personas que no suponen una amenaza.
HABILIDADES / DEFECTOS	Es mudo porque le hirieron gravemente la lengua.
SITUACIÓN DE PARTIDA	Es amigo de Goio Echagüen, quien le está enseñando el oficio de herrero. Les han acusado de homosexualidad y han huido de la Santa Inquisición hacia el bosque.

## ARCIPESTRE COMARCAL (secundario)

51 años.

Propuesta de casting: Enrique San Francisco

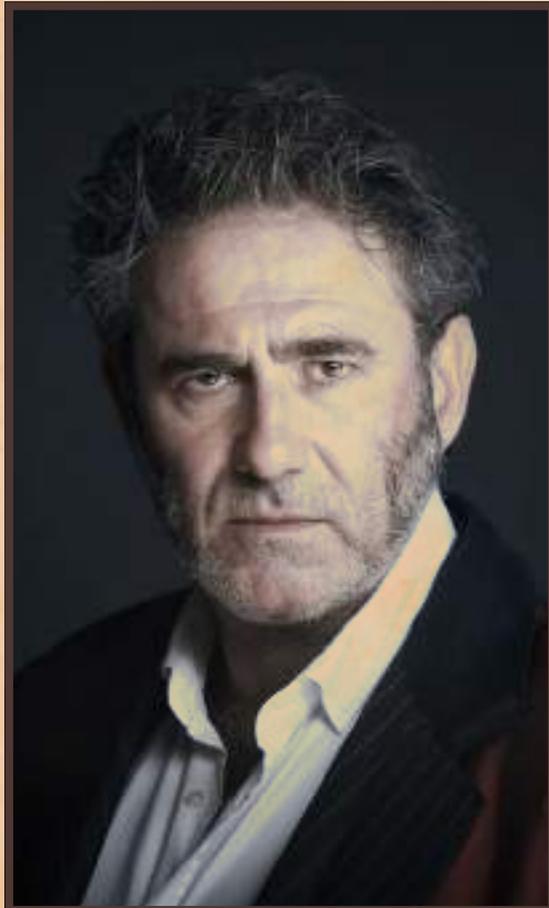


ZONA	Reino de Castilla, Burgos
ESTRATO	Clero
SITUACIÓN FAMILIAR	Soltero
ASPECTO	Huesudo, blanquecino. Ojos saltones
CARÁCTER/TEMPERAMENTO	Es astuto, malvado.
HABILIDADES/DEFECTOS	Inteligencia que solo sabe utilizar en términos de estrategia para conseguir poder. No sabe tratar emocionalmente a las personas. Solo sabe someterlas o buscar tratos y favores. Tiene una oscura atracción por los niños.
SITUACIÓN DE PARTIDA	Acaba de arder accidentalmente en el establo donde dormía Ilariñe. Antes de morir, un espíritu negro le ha salido de dentro y ha quedado liberado.

## SEÑOR FEUDAL (secundario)

38 años.

Propuesta de casting: Sergi López



ZONA	Reino de Castilla, Burgos
ESTRATO	Baja nobleza.
SITUACIÓN FAMILIAR	Casado
ASPECTO	Rudo, fornido
CARÁCTER / TEMPERAMENTO	Servicial con los poderosos y abusón con los desprotegidos
HABILIDADES / DEFECTOS	No es especialmente inteligente, pero tiene visión bélica. Es vengativo.
SITUACIÓN DE PARTIDA	Provee al Arcipreste de niños. Acaba de matar al marido de Ilariñe de un hachazo defendiéndose de su ataque.

# SINOPSIS POR CAPÍTULOS



*Península Ibérica, mes de septiembre de 1415*

## 1. LA PARTIDA.

**F**ilipe de Mosquerira ejerce como médico en Ourense. Lo que casi nadie sabe es que en los sótanos de su laboratorio lleva a cabo experimentos quirúrgicos de dudosa moralidad. Mosqueira recoge a niños huérfanos y a prostitutas de la calle que, con la excusa de tratar sus enfermedades, acaba utilizando para sus ensayos siniestros. La obsesión de sus estudios es la de conseguir superar la

línea que que separa la vida de la muerte. Y lo que menos personas todavía saben es que Mosqueira, de carácter huraño y espantoso olor corporal, no le hace ascos a la necrofilia.

Ilariñe es una campesina de Sotovellanos (Burgos) que vive en un establo con su marido y su hijo. No ha conocido otra vida que la de sierva, pero lleva dentro de sí una curiosidad innata por la brujería. Una madrugada, tras perder a su marido a manos del señor feudal, huye con su hijo para evitar que un Arcipreste ávido de carne joven se lo lleve. Se adentran en el bosque y encuentran refugio en una cueva.

En una de sus excursiones por los suburbios de la ciudad, Mosqueira encuentra a una prostituta embarazada que ya lo ha visto merodeando algunas veces por la zona. Ella le pide que le ayude a sacar el feto muerto que lleva dentro de sí porque hace días que ha sufrido un aborto. Mosqueira accede encantado y la lleva a su laboratorio.

A la mañana siguiente, Ilariñe se aleja en busca de comida mientras su hijo la espera. En el camino descubre una misteriosa cabaña en la que encuentra a una anciana gitana que parece saber mucho sobre su vida. Ella la interroga ansiosa y desesperada. La anciana le habla de un grupo de mujeres en Jabaloyas (Teruel) que pueden darle información acerca de lo que desea, pero también le advierte de los peligros de la nigromancia.

Más interesado en el feto que en la madre, la cesárea que Mosqueira acaba de practicar se complica y ella muere. Es el momento en el que el Marqués de Malpica, mecenas del médico, acude a los sótanos del laboratorio alertado por los rumores que corren por la ciudad sobre el científico. Es ahí mismo donde descubre que la mujer muerta sobre la mesa es su amante predilecta. Montado en cólera, el Marqués trata de matar a Mosqueira, que a pesar de su escasa agilidad consigue zafarse del ataque y escapa.

El médico prepara una huida apresurada sabiendo que tendrá que abandonar la ciudad para siempre. Antes, visita a un colega de profesión para pedirle información concreta sobre una logia de médicos en Gerona con intereses e inclinaciones afines a los suyos.

Fátima es una campesina bien posicionada de origen mudéjar que ejerce secretamente de curandera. Una madre ha llevado a su hijo enfermo para que lo sane. Después de un ritual, el niño febril, vomita un líquido negro y sana.

Cuando Ilariñe vuelve a la cueva, su hijo ha desaparecido. Sólo quedan cachos de harapos y algunos restos de sangre.



## 2. UNA JARRA DE VINO

**I**lariñe vaga varios días por el bosque, desesperada, errática, en busca de su hijo. Cuando por fin consigue reponerse y orientarse, emprende decididamente el camino hacia el sureste para llegar a Burgos. Mosqueira emprende su viaje en carro. La primera gran ciudad en la que hará parada también será en Burgos. Ilariñe y Mosqueira llegan a la entrada de la ciudad al mismo tiempo. Ella está exhausta y hambrienta, tanto que casi cae desmayada al borde del camino mientras Mosqueira la adelanta con su carreta, provocando un accidente

menor. Mosqueira, malhumorado, lanza improperios hacia el bulto humano que sigue tirado. Cuando se da cuenta de que es una mujer y de que está completamente sola, baja para inspeccionarla y decide subirla a su carreta.

Goio Echagüe es un herrero de Leyre. Mantiene una estrecha y secreta amistad con Lázaro, un joven agote, al que quiere enseñar la profesión. Goio es un hombre introvertido, fuerte y muy racional. Además es generoso y pacífico, no soporta los abusos de los poderosos hacia los débiles, por eso puede estallar en ira ante las injusticias. Una mañana se entera de que han sido acusados de homosexualidad y ahora les busca la Inquisición. Los dos se ven obligados a escapar campo a través para esconderse.

Ilariñe despierta en la habitación de una pensión amordazada, atada de manos y con el pie vendado. Cuando empieza a gritar, Mosqueira acude para explicarle que la ha atado por precaución. Tras el susto inicial, Ilariñe se calma y atiende a las razones del médico. Cuando Mosqueira se entera de que Ilariñe se dirige a la sierra de Albarracín, él finge llevar la misma dirección en su camino y la convence de que lo acompañe en el carro, prometiéndole que los dos saldrán ganando de esa asociación. Ilariñe, aunque desconfiada, accede y al día siguiente siguen juntos sus caminos en dirección a Logroño. Al fin y al cabo,

ella tiene realmente escasos conocimientos de geografía.

Una vez que Mosqueira e Ilariñe llegan a Logroño, él la invita a comer y a beber. El vino es la gran debilidad de Ilariñe porque la sobriedad y discreción de su temperamento se diluyen y no puede evitar hablar más de la cuenta. Le dice al médico que está buscando a un grupo de mujeres en Jabaloyas porque conocen a la hechicera que posee el secreto para revivir a los muertos. Después cae desmallada y borracha. Cuando Mosqueira aprovecha que está inconsciente para intentar violarla, ésta se revuelve y le pega una tunda de manotazos y patadas y huye corriendo de la estancia. Corre hasta las afueras de la ciudad y se desploma al lado de un camino.

El hijo de Ilariñe está escondido en la cueva. Un perro negro gigante se acerca. Gruñe y babea. Cuando el perro está dispuesto a abalanzarse sobre el niño, un gran lobo blanco se interpone. Pelean salvajemente hasta que el perro negro se aleja malherido. El lobo blanco coge delicadamente Martín entre sus fauces enormes y se lo lleva.



### 3. EL FONDO DEL RÍO

**I**lariñe se despierta al amanecer. Está tirada al lado de un camino. Se levanta y empieza a caminar. Mira hacia la ciudad y hacia el bosque que se extiende a las afueras. Decide introducirse en la foresta. Mosqueira amanece con un ojo morado. Recoge sus cosas y prepara el carro para seguir con el viaje. Pide información acerca de cómo llegar a ese pueblo de la sierra de Albarracín, Jabaloyas.

Goio y Lázaro siguen corriendo por el bosque. Una cuadrilla de la Inquisición les sigue buscando. Cuando se dan cuenta de la presencia del

pelotón corren desesperadamente hacia el río. La cuadrilla acelera el paso y casi les alcanza. En ese momento deciden tirarse al río cogidos de la mano y dejarse llevar por la corriente para evitar ser capturados. La turbulencia del río hace que rápidamente se separen y se pierdan de vista. Lázaro se golpea fuertemente la cabeza con una roca. Goio es arrastrado violentamente, queda sumergido y suspendido en el agua. Pierde el conocimiento. El agua se torna azul y cristalina. Destellos de luz iluminan el fondo del río. Se oyen unos dulces cantos femeninos. Los destellos envuelven a Goio. Se desplaza por el agua suavemente con facilidad, como si estuviera siendo remolcado, se desliza por el agua como cual pez como si pudiera respirar dentro del agua. Para cuando ha llegado hasta la orilla, sigue inconsciente. Ilariñe está observando a lo lejos lo que ocurre en la orilla. Cuatro chicas jóvenes y hermosas han arrastrado a Goio hasta la orilla. Una vez depositado, se dan la vuelta y se sumergen en el agua sin dejar rastro. Solo unos destellos de luz tras de sí.

Espectáculo teatral, Gervasio Leal, comediante de Albarracín hace un número para los señoritos de la villa. Es ágil y parlanchín. Está parodiando a los cargos eclesiásticos y a los siervos de la gleba. Los asistentes ríen sin parar. Al final, cuando pasa el gorro y se acerca al público y, con gran habilidad, desvalija los bolsillos de algunos asistentes sin que nadie se dé cuenta, haciéndose con pañuelos, broches y otras pertenencias.

Mosqueira tiene que buscar y pagar a un conductor para que lleve el carro. Esa mañana el caballo se estaba poniendo tan nervioso con su presencia que no había manera de domarlo. Hasta los perros le ladraban por la calle y los gatos se erizaban con su simple presencia. Enfurecido y apesado, emprende su marcha hacia Albarracín.

Ilariñe sigue observando a Goio tras los árboles. Sabe que ha presenciado algo especial. Cuando éste abre los ojos y empieza a moverse, ella se sobresalta, pero aún así decide acercarse. Él está aturdido. Ella lo mira con mucha curiosidad, ¿es acaso un mago? Ella le interroga acerca de la magia que acaba de presenciar, pero él no entiende de qué le habla. Es más, deja claro que no le interesa en absoluto razonar en términos de brujería y hechicería porque es consciente del daño que puede acarrear a la gente que se inmiscuye en esos temas. A pesar de la diferencia, hay entre ellos un trato de instintiva confianza y tranquilidad. Retoman el camino mientras hablan de sus desdichas.

Unas vecinas de Fátima hablan entre ellas. Se han enterado de que Fátima tiene en su posesión el gran poder. Fátima en su laboratorio guarda algo en el interior de un grimorio que tiene una oquedad.



#### 4. LOS VÍVERES DEL BOSQUE

Ilariñe de pequeña en el campo feudal. Juega con un gatito pequeño de color oscuro. Lo coge en brazos y se lo lleva a la iglesia donde se va a celebrar la misa. Cuando el sacerdote la ve, la agarra de la oreja y empieza a gritarla desaforadamente. La acusa de ser una bruja, agarra al gatito y lo estampa contra la pared.

Goio e Ilariñe continúan su ruta por bosques y caminos. Goio tiene muy buena orientación. Ilariñe tiene buena intuición. Por las noches se refugian en cuevas y hacen una pequeña hoguera. Se alimentan de lo que van encontrando por el bosque. En un momento de hambre

aguda deciden alimentarse con unas setas que brasean ligeramente antes de comerlas.

Mosquerira avanza en su carro. Su malhumor se disipa pensando en su destino. Mosqueira de adolescente, está cazando lagartijas. Las introduce en un bote y las lleva a su escondite. Allí les corta la cola a dos de ellas e intenta cosérselas la una a la otra. Quiere llevar más allá el experimento y cose, con delicadeza y precisión, a dos lagartijas por la parte seccionada de sus cuerpos, como si tuvieran dos cabezas. Cuando vuelve al día siguiente, los cuerpos están inertes, se disgusta, se enfada y escupe blasfemias al cielo.

El comediante Gervasio está celebrando una función con los demás miembros de su compañía. No deja de mirar el colgante que exhibe la esposa del director de la compañía teatral. Éste se da cuenta de la insistencia de sus miradas. Cuando la esposa se va a dormir, Gervasio trepa hasta su habitación, se dirige al lecho en el que duerme la mujer y, con mucha habilidad, le sustrae el colgante. En ese preciso momento, el marido entra en la estancia con una antorcha, sorprendiendo a Gervasio junto al lecho, que sale corriendo mientras el señor se queda lanzando vituperios hacia el comediante y hacia su esposa.

Ilariñe y Goio se han quedado tumbados. Empiezan a sentirse extraños. El bosque adoptan unas formas y unos colores irreales. Establecen una conversación de aparente incoherencia pero que parecen

estar descifrando perfectamente el uno del otro. Avanzan torpemente entre la vegetación, tienen una mirada alucinada. Goio oye un ruido a lo lejos y se aleja de Ilariñe. Avista una manada de lobos. De entre los animales percibe una figura antropomorfa y desprovista de pelo, como si un niño estuviera andando a cuatro patas. Ilariñe se ha alejado en otra dirección. Se encuentra de nuevo con una cabaña rudimentaria, muy parecida a la que encontró hace días. Se dirige hacia ella y entra. Está vacía pero se comporta como si alguien la observara. Al fondo del cubículo cree entrever la cara de un niño que se parece a su hijo. La cara difusa se torna la de una anciana. De repente, esa presencia se levanta con furia y le grita: “¡Nadie vuelve sin pagar un precio!” Ilariñe sale de la cabaña y vomita. Goio ha encontrado un riachuelo en el que refrescarse la cara. Vuelve sobre sus pasos y encuentra a Ilariñe descompuesta. Ella le cuenta que ha visto una bruja. Goio la contradice contundentemente y le dice que lo que les ha pasado es que se han intoxicado con setas alucinógenas.

Cuando el carro de Mosqueira llega al pueblo de Calatañazor (Soria), el médico manda frenar bruscamente porque ha visto algo al lado del camino. Una figura cubierta con una túnica oscura se tapa del todo, se aparta rápidamente de la carreta y echa a correr.



## 5. EL VIL METAL

**M**osqueira se baja del carro y persigue al individuo encapuchado. Corre como buenamente puede y como su anatomía achatada se lo permite. Consigue acercarse y tirar de la capa dejando al descubierto una cara monstruosa, con varias narices adheridas en su rostro. El individuo se tapa avergonzado. Mosqueira le interroga:

-¿Quién te lo ha hecho? ¡Dime!- El hombre sollozando le responde -El diablo, señor-

Mosqueira le pide que deje de mentirle y le diga quién ha sido capaz de hacer prosperar tal cirugía. El señor de las narices se desmorona, solo quiere que le deje en paz. Aprovechando su debilidad, le lleva hasta el carro y lo monta. Llegan a Calatañazor y piden posada para tres.

Gervasio de pequeño va dando volteretas por la calle. Un grupo de chicos más mayores le paran y empiezan a meterse con él. Le piden que les de sus zapatos. Él les responde con un desaire ingenioso. El líder de la pandilla se enfada e intenta darle un puñetazo pero Gervasio lo esquiva con agilidad haciendo que el chico se golpee contra la pared. Más enfadado todavía, manda a sus amigos que lo acorralen y le paga una paliza. Cuando terminan le quitan toda la ropa y lo dejan tirado en el barro.

Fátima y Goio siguen su camino a pie hacia Albarracín. Goio le vuelve a preguntar sobre la última vez que vio a su hijo. Ilariñe, algo molesta por la reprimenda del episodio de las alucinaciones prefiere no hablarle de su hijo ni de lo que vio en la cabaña.

Mosqueira, el cochero y el hombre de las narices se meten en sus habitaciones. Por la noche el cochero escucha unos alaridos. Se asoma a la habitación de Mosqueira y ve todo manchado de sangre. Hay un montón de narices mutiladas puestas en un montón. Mosqueira se la la vuelta y le dice al cochero -me lo ha pedido él-. El cochero asqueado retrocede. Mosqueira comprueba que el señor de las narices ha falleci-

do. Rápidamente rebusca y en su bolso y le ofrece al conductor unas monedas. -Si me llevas ahora, te pago diez veces más-. El cochero mira las monedas y ayuda al médico a recoger sus cosas.

Gervasio se acerca a la Santa Inquisición ofreciendo sus servicios de espionaje para delatar a brujas y herejes. Llega a un buen trato con el Obispo.

Goio de joven. Está trabajando en su herrería. Oye un tumulto fuera. Un grupo de gente lleva acorralado a un muchacho que lleva una pata de ganso amarilla bordada en la camisa. La gente le escupe y le tira piedras. Le gritan que es un maldito y un leproso. Que se vaya con el diablo. Goio sale de la herrería y empieza repartir mamporros a los acosadores. El muchacho aprovecha el hueco para escarpase y salir corriendo. Los demás intentan reducir a Goio pero no lo consiguen. Al final se disipan. Uno de ellos se queda mirándole con rabia.

Mosqueira y su cochero llegan a Albarracín. Van a una taberna. Allí se encuentran a Gervasio exuberante de alegría, con el bolsillo lleno de monedas, animado y parlanchín.

El padre de Fátima está en su lecho de muerte. Le da unas instrucciones al oído antes de morir. Ella coge el grimorio, marcha y monta en una carreta llena de gallinas.



## 6. (Doble) EL AMULETO

**G**ervasio se acerca al tabernero a pedir otra jarra de vino. Al acercarse nota que Mosqueira lleva una bolsa cargada de monedas. Se pone a hablar con él e intenta sonsacarle si él también se dedica a delatar brujas y herejes. Teme que sea competencia. Mosqueira se interesa por la conversación y le pregunta por las brujas. Gervasio desconfía de darle información, pero cuando ve que empieza a soltar monedas cambia de actitud. Le habla de un grupo de brujas al que ha delatado. Pero le confiesa que ha dejado a la ma-

yoría libres esperando sorprenderlas durante un aquelarre que tienen planeado en Jabaloyas, a escasos quilómetros. A Mosqueira le interesa mucho ese grupo de mujeres y hace tratos con Gervasio el comediante. Decide quedarse unos días en Albarracín a la espera del Aquelarre.

Ilariñe y Goio llegan exhaustos a Albarracín. Están muy hambrientos. Mosqueira los ve desde su habitación, desde la que tiene una amplia visión de la gente que llega al pueblo.

Los dos caminantes se introducen en la población. A pesar de que Goio opone una inicial resistencia, los dos famélicos deciden organizarse para robar una hogaza de pan que alguien ha dejado aireándose en la ventana. Ilariñe agarra el pan pero es descubierta. Un hombre sale gritando que persigan a los ladrones. Los dos echan a correr, Goio consigue zafarse, pero Ilariñe es capturada y llevada a prisión. Allí coincide junto con otras mujeres encarceladas, entre las que se encuentran las mujeres acusadas de brujería por Gervasio.

Goio se vuelve objeto de interés de Mosqueira porque piensa que puede tener información valiosa acerca de lo que buscan tanto él como Ilariñe, por eso manda a Gervasio, que se ha convertido en su espía particular, a hacer migas con él y a seducirle.

Gervasio consigue encontrarlo y trata de ganarse su confianza. Goio, que es por naturaleza desconfiado, no tiene ningún interés en juntarse

con ese personaje, pero Gervasio es muy listo. Se hace el cojo y cuenta que de que joven recibió una paliza de unos esbirros de la Inquisición acusándole de herejía. Además le ofrece de comer y beber, algo que Goio agradece con cada rincón de sus intestinos. De esta manera se va ablandando y acaba hablándole de una amiga a la que acaban de detener. Gervasio le asegura que puede hacerle un pequeño favor.

Ilariñe contacta con las brujas encarceladas. Les confiesa su búsqueda del poder mágico que devuelve a la vida a los que han muerto. Ellas saben de una bruja llamada Fátima que vive en Valencia. Deciden compartir con ella esa información con la recién iniciada antes de que el secreto arda con ellas en la hoguera.

Gervasio va hablar con el Obispo y le convence de que necesita liberar a la última bruja y ladrona encarcelada, porque gracias a ella podrán llegar hasta un Aquelarre mayor y detener a un gran número de mujeres pecadoras. Le recuerda que las últimas brujas se han mostrado resistentes a la tortura y han abandonado este mundo sin confesar una sola palabra de utilidad. Este argumento convence al Obispo y manda liberarla. Cuando la lleva hasta Goio le dice que ha sido capaz de convencer al Obispo de que se había tratado de una confusión. Goio se alegra mucho de la liberación de Ilariñe, pero a la vez se queda extraño. Gervasio finge retirarse pero se queda escuchando.

Ilariñe le cuenta a Goio que tienen que partir a Valencia porque allí una curandera le desvelará el poder de revivir a su marido. A Goio no le gusta en absoluto que fantasee con esta posibilidad y menos aún que se meta en líos de hechicería y brujería. Eso solo le traerá problemas: delirios, acusaciones y sufrimiento. Aún así accede a marcharse de aquel lugar lo antes posible porque siguen en peligro.

Gervasio ha acudido a contar los planes de Ilariñe al médico Mosqueira, que parte enseguida en su carro hacia Valencia antes que ellos. Antes le pide a Gervasio que les ofrezca llevarlos en carro a Valencia, así al llegar allí los podrá tener controlados. Pero asegurándose de que vayan lentos. Gervasio accede a hacerlo por una importante cantidad de dinero. Por último, Mosqueira, le indica que cuando lleguen a Valencia deberá preguntar por él en la logia de los médicos para llevarle la información y recoger la otra mitad del dinero que le ha prometido.

Gervasio convence a Goio y a Ilariñe de que él también quiere largarse de ese pueblo porque no soporta el ambiente hostil que se viene creando en los últimos tiempos. Les ofrece viajar en su carro. Tras cierta desconfianza, ellos acaban aceptando, tienen los pies molidos y están muy debilitados.

Los dos carros viajan hacia Valencia. Gervasio inventa excusas para ganar tiempo, mientras que Mosqueira llega en apenas tres días.

Mosqueira va a encontrarse con la logia de médicos e intenta sacar información sobre la tal curandera y su poder. Han oído algo pero nunca han conseguido averiguar donde vive exactamente esa mujer. Le cuentan que existen rumores acerca de un amuleto y un grimorio que contiene la esencia del poder de revivir, pero se ríen de esas invenciones de mentecatos y no les dan mucha importancia.

Cuando Gervasio, Goio e Ilariñe llegan a Valencia, se sienten libres entre tanto gentío. Nadie les conoce, nadie les busca. Ilariñe insiste en que quiere ir a buscar a Fátima al día siguiente, le ha contado a Goio el lugar exacto donde se encuentra. Goio sigue disgustado con esta idea y trata de disuadir a Ilariñe por todos los medios. A la mañana siguiente discuten de nuevo y ella se marcha sola. Gervasio encontró a Mosqueira en Valencia durante la noche. Ahora, muy oportunamente, la sigue y se ofrece para acompañarla, dado que Goio no está dispuesto a ayudarla. Caminan juntos hacia el destino. Una vez Gervasio ya ha averiguado la situación de Fátima, monta una escandalera acusando de bruja a Ilariñe, su número es tan convincente, que los propios transeúntes se encargan de lincharla y retenerla. Gervasio se marcha solo hacia la casa de Fátima.

Goio ha acudido a la casa de Fátima con la intención de detener y proteger a Ilariñe hasta el último momento. Es una casa de campo de una planta con un sótano. Escondido entre la vegetación, Goio aguarda la

llegada de Ilariñe y, sin embargo, ve acercarse a Gervasio, que se cuela por la ventana con mucha facilidad. Fátima está dentro de su casa. Lleva un colgante en el cuello. Gervasio no se lo piensa y trata de arrebátárselo. Fátima se resiste y durante el forcejeo, el comediante empuja a la curandera haciendo que caiga y se dé un fuerte golpe en la cabeza. Brota sangre de su cabeza. Él se asusta pero decide coger el colgante y salir corriendo. Goio ha presenciado todo. Va detrás de Gervasio.

Gervasio se reúne con Mosqueira en la logia y le entrega un colgante. Pero no es el amuleto de Fátima, sino el colgante que robó días atrás en Albarracín. Mosqueira le entrega un saco de monedas y le despide. Gervasio finge aflicción y se vuelve pegajoso hasta ser repudiado, entonces se marcha haciéndose el dolido. Cuando está lo suficientemente lejos de Mosqueira, Goio le cierra el paso y le da un guantazo con la mano abierta que lo deja tumbado. Le registra, encuentra el amuleto y se queda con él. Antes de irse le pregunta por el paradero de Ilariñe, pero no obtiene respuesta.

Goio se aleja de la ciudad. Camina pensativo. Llega hasta el campo. Sigue caminando. Se asoma a un barranco. Coge el amuleto de su bolsillo y hace ademán de tirarlo, pero se queda pensando un instante y vuelve a guardárselo. Continúa la marcha. Va por un camino y se fija en lo que queda a su lado. Un grupo de ovejas despedazadas yacen en el suelo. Se acerca para mirarlas. Es como si una manada de lobos se

hubiera ensañado con ellas. A medida que se acerca va sintiendo una extraña vibración que se intensifica. Su bolsillo emana una luz verdosa. Coge el amuleto y se lo coloca en el cuello como si se tratara de un gesto automático que él mismo no ha ordenado. Un rayo poderoso impregna la atmósfera. Él asiste asombrado, como si estuviera siendo manipulado. La pata de una oveja parece temblar. Goio se asusta. Las ovejas empiezan a moverse como si se estuvieran desentumeciendo. El ambiente se llena de extraños balidos. Una oveja consigue levantarse.

**FIN**



# CUADRO DE PERSONAJES - EPISODIOS AQUEL ARRE

## LEYENDA

Pico emocional-de acción con el que termina episodio

Evento fantástico

Flashback

CAPÍTULO >	1	2	3	4	5	6/7
PERSONAJES v						
FÁTIMA	Ejerce como curandera en Valencia. Le saca un vómito negro a un niño enfermo y sana.	Flashbacks de su infancia en Granada Presentación de sus padres	Se la descubre como poseedora del conocimientos de magia y del de revivir a los muertos.  Percibe que 4 personas se acercan a Valencia en su busca.	Como curandera está en el punto de mira de los inquisidores, pero consigue sortearlos con inteligencia.	-Flashback de la muerte de su padre.  Cómo adquirió el poder de revivir a los muertos.	-Se prepara para la llegada de los visitantes.  -Percibe que algo no está bien.  El Bufón entra en su casa, pelean y durante el forcejeo Fátima muere.

CAPÍTULO > PERSONAJES v	1	2	3	4	5	6/7
<p>Campešina ILARIÑE</p>	<p>-Acaban de matar a su marido porque se interpuso para que un Arcipreste no se llevaran a su hijo con el beneplácito del señor de las tierras. Huye de campo a través con su hijo para evitar más represalias.</p> <p>-Se esconden en una cueva.</p> <p>-Abandona la cueva en busca de agua y comida</p> <p>-Encuentra una anciana gitana en una cabaña que le habla del poder revivir y de las brujas de Jabaloyas.</p> <p>-Al volver a la cueva su hijo ya no está.</p>	<p>-Vaga errática por el bosque en búsqueda de su hijo.</p> <p>Se dirige hacia Burgos.</p> <p>-Se encuentra con Mosqueira en Burgos (atropello) y prosiguen el camino juntos. (trato de intereses). Al llegar a Logroño se emborracha, le da información a Mosqueira y él intenta violarla. Pelean. Ella escapa.</p> <p>-Se desvela evento fantástico (flash back): Un Lobo Blanco de Santiago y un Perro Negro luchan por el niño. Gana el blanco.</p>	<p>-Se despierta al borde de un camino. Se introduce en la foresta.</p> <p>-Presencia el el salvamento de las ninfas del río a Echagüe.</p> <p>-Prosigue el camino junto a Echagüe.</p>	<p>Flash back Ilariñe de pequeña. Un cura la acusa de bruja y estampita a su gatito contra la pared.</p> <p>-Camina por el bosque junto a Echagüe.</p> <p>-Come unas setas que le hace tener alucinaciones. Ella cree ver a su hijo y a una vieja bruja que la increpa.</p> <p>-Discuten sobre la realidad y la imaginación.</p>	<p>Inicia su camino con Echagüe hacia Albarracín. Vínculo emocional entre los dos.</p> <p>Prosigue camino con Echagüe hacia Albarracín.</p> <p>Alguien/algo les persigue.</p>	<p>-Llega junto a Echagüe a Albarracín.</p> <p>-Roban un pan y son descubiertos. Ella es detenida y llevada a una cárcel de brujas.</p> <p>-Coincide con las “brujas” de Jabaloyas (Albarracín). Éstas le hablan de Fátima y su poder.</p> <p>-Gervasio consigue sacarla de la cárcel.</p> <p>-Echagüe la quiere disuadir de ir a verla pero o lo consigue.</p> <p>-Ella, Echagüe y Gervasio van juntos a Valencia.</p> <p>Se va sola a ver a Fátima. Gervasio la sigue. Es detenida porque Gervasio la acusa de bruja en la calle.</p>

CAPÍTULO > PERSONAJES v	1	2	3	4	5	6/7
<p>Médico MOSQUEIRA</p>	<p>-Utiliza personas desprotegidas como conejillo de indias para sus experimentos.</p> <p>-También mantiene relaciones necrófilas con los cadáveres.</p> <p>-Una de las víctimas de sus experimentos es una prostituta embarazada, amante de un Marqués, quien a amenazado de muerte al médico. Huye de él.</p>	<p>-Busca información sobre la logia de médicos de Barcelona. Se dirige a Burgos.</p> <p>- Se encuentra con Ilariñe (atropello) y prosiguen el camino juntos (trato de intereses).</p> <p>-Al llegar a Logroño ella se emborracha, le da información y él trata de violarla. Pelean. Ella escapa</p>	<p>-Despierta con un ojo morado. Decide emprender la marcha hacia Albarracín y Jabaloyas.</p>	<p>-Flash back Mosqueira de adolescente. Practica experimentos con lagartijas.</p> <p>-Prosigue su viaje en carro.</p> <p>-Al llegar a Calatañazor ve a una persona con muchas narices en la cara.</p> <p>El ser extraño echa a correr.</p>	<p>-Persigue al extraño ser. Le monta en la carreta y le lleva a la misma pensión en la que se aloja.</p> <p>Por la noche le practica unas operaciones que le provocan la muerte.</p> <p>-Huye de Calatañazor</p> <p>-Llega a Albarracín. Conoce a Gervasio</p>	<p>Gervasio le informa sobre las brujas de Jabaloyas a cambio de dinero.</p> <p>-Ve llegar a Echagüe e Ilariñe a Albarracín.</p> <p>-Pide a Gervasio que le saque información a Echagüe.</p> <p>-Le vuelve a ofrecer dinero a cambio de conseguir el amuleto del poder, que han descubierto que está en Valencia.</p> <p>-Mosqueira va solo a Valencia.</p> <p>-Gervasio le entrega un amuleto falso (aquel colgante que robó en Albarracín)</p> <p>-Sigue su camino hacia Barcelona.</p>

CAPÍTULO > PERSONAJES v	1	2	3	4	5	6/7
<p style="text-align: center;">Bufón GERVASIO</p>			<p>-Está actuando en Albarracín en un espectáculo teatral. Al terminar roba pertenencias a los asistentes sin que se de cuenta.</p>	<p>-Es sorprendido por el jefe de su compañía de noche en la habitación de la esposa de éste, que ha pensado en un delito sexual mientras que sólo estaba tratando de robarle un colgante que cree valioso.</p> <p>-Huye de la compañía teatral</p>	<p>-Flash back Gervasio de pequeño. Un grupo de chicos le pega una paliza y lo deja desnudo en el barro.</p> <p>-Gervasio se acerca a la inquisición ofreciendo sus servicios de espionaje para delatar a brujas y herejes. Llega a un buen trato con el Obispo.</p> <p>-Va a celebrarlo a una taberna en la que conoce a Mosqueira.</p>	<p>-Conoce a Echagüe. Le seduce. Consigue sacar Ilariñe de la cárcel.</p> <p>-Acepta el dinero de Mosqueira a cambio de conseguir el amuleto del poder.</p> <p>-Viaja a Valencia con Echagüe e Ilariñe.</p> <p>-Acompaña a Ilariñe a casa de Fátima.</p> <p>-Acusa a Ilariñe de bruja para quitársela de en medio.</p> <p>-Llega a casa de Fátima, en medio de la lucha por el amuleto la mata accidentalmente. Huye con el amuleto y a Mosqueira le entrega uno falso.</p> <p>-A la mañana siguiente, Echagüe lo encuentra, lo coge de las solapas con una mano y le quita el amuleto con la otra. Recibe un sopapo y se queda tirado en el suelo.</p>

CAPÍTULO > PERSONAJES v	1	2	3	4	5	6/7
El herrero GOIO ECHAGÜE		<p>-Es acusado de homosexualidad junto a su amigo Lázaro, que además es agote. Son perseguidos por la Inquisición.</p> <p>-Ambos huyen de Leyre campo a través.</p>	<p>-Huida por el bosque.</p> <p>-Se tira junto a Lázaro por un puente al río. Se separan al caer.</p> <p>-Es llevado por la corriente y salvado por unas ninfas que lo devuelven a la orilla sano y salvo.</p> <p>-Ilariñe lo encuentra.</p> <p>Prosiguen el camino juntos.</p>	<p>-Flash back Mosqueira de adolescente. Practica experimentos con lagartijas.</p> <p>-Prosigue su viaje en carro.</p> <p>-Al llegar a Calatañazor ve a una persona con muchas narices en la cara.</p> <p>El ser extraño echa a correr.</p>	<p>-Inicia su camino con Ilariñe hacia Albarraçín.</p> <p>-Prosigue su camino con Ilariñe hacia Albarraçín. Vínculo emocional entre los dos.</p> <p>Alguien/algo les persigue.</p> <p>Flash back de Goio de joven. Un grupo de personas increpa y agrede a un agote. Él lo defiende.</p>	<p>-Conoce Gervasio, que consigue sacar de la cárcel a Ilariñe.</p> <p>-Intenta disuadir a Ilariñe de buscar a Fátima y su poder.</p> <p>Al ver que no lo consigue, acude por otro camino a la casa de Fátima para protegerla. No la ve aparecer porque ha sido detenida.</p> <p>-Al llegar encuentra que el Bufón mata a Fátima y se va con el amuleto.</p> <p>A la mañana siguiente encuentra al bufón, lo coge de la solapas con una mano y le quita el amuleto con la otra. Le da un sopapo y lo lanza como una colilla.</p> <p>-Emprende su camino en busca de Ilariñe. Ante un precipicio hace ademán de lanzar el amuleto, pero finalmente se lo queda.</p> <p>Pasa por delante de un rebaño de ovejas que han muerto atacadas por un rebaño de lobos.</p> <p>Al acercarse el amuleto se activa.</p> <p>Las ovejas empiezan a revivir...</p>

# **ESCALETA DE GUION PRIMER CAPÍTULO- LA PARTIDA**

## **SEC.1 ITERIOR-LABORATORIO.NOCHE**

El médico Filipo de Mosqueira lleva a cabo un experimento quirúrgico con un dedo embalsamando y la mano de un cadáver.

### **SEC. 2.1.1 INTERIOR- ESTABLO. MADRUGADA**

El Señor Feudal y el Arcipreste entran con antorchas en un establo lleno de campesinos que duermen. ILARIÑE los oye llegar y esconde a su hijo. El SEÑOR y el ARCIPRESTE hacen disponer a los niños en fila para elegir a uno. Una de las campesinas delata al hijo de ILARIÑE. Para protegerlo el marido de ILARIÑE se abalanza sobre el SEÑOR, que lo hiere de muerte en la cabeza. ILARIÑE coge al niño, trata de salir pero el ARCIPRESTE la agarra. En el forcejeo la túnica del ARCIPRESTE se prende fuego. ILARIÑE escapa. El SEÑOR va tras ella.

### **SEC 2.2.1. EXTERIOR - CAMPO FEUDAL. MADRUGADA.**

ILARIÑE corre con su hijo cogido de la mano. El SEÑOR sale del establo, va a buscar a dos va-sallos que duermen, se preparan para montar los caballos.

### **SEC. 2.1.2 INTERIOR- ESTABLO. MADRUGADA**

El ARCIPRESTE arde en llamas, pide ayuda pero nadie se la presta. Una sombra oscura sale de la boca del ARCIPRESTE, recorre el establo y cierra la entrada de un portazo.

**SEC 2.2.2. EXTERIOR - CAMPO FEUDAL. MADRUGADA.**

El establo arde. El SEÑOR y los vasallos se alejan al galope en busca de ILARIÑE y su hijo.

**SEC 3. EXTERIOR - CALLE OURENSE. MADRUGADA. (NUBLADO)**

MOSQUEIRA sale del Palacete. Se dirige a los suburbios de la ciudad. Encuentra a una prostituta que le pide ayuda y se la lleva de vuelta al laboratorio.

**SEC 4. EXTERIOR. BOSQUE-CUEVA. MAÑANA.**

ILARIÑE y OLMO se zafan de sus persecutores. ILARIÑE divisa una cueva y acuden a inspeccionarla. OLMO está herido. Se acurrucan.

**SEC 5. INTERIOR. MAÑANA. LABORATORIO.**

MOSQUEIRA hace esperar a ÁGATA en la puerta. Traslada el cadáver que hay sobre la mesa hasta un lecho donde yace otro cadáver de mujer. Le ordena a ÁGATA que se tumbe sobre la mesa de piedra y la narcotiza. Empieza la operación.

**SEC 6. EXTERIOR. BOSQUE-CUEVA. MAÑANA**

ILARIÑE observa la herida que su hijo tiene en el pómulo. Decide ir a por hierbas curativas.

Ordena a su hijo que no se mueva de la cueva.

**SEC 7. EXTERIOR - BOSQUE. MAÑANA**

ILARIÑE sale al bosque en busca de hierbas. Divisa una cabaña donde una vieja GITANA sentada que le habla de las brujas de Jabaloyas y de los peligros de la nigromancia. ILARIÑE sale y vuelve a la cueva.

**SEC 8. INTERIOR - LABORATORIO. MAÑANA.**

MOSQUEIRA sostiene un pequeño feto en sus manos. ÁGATA está muerta.

Entra el MARQUÉS DE MALPICA, al descubrir a la prostituta muerta desenvaina la espada y persigue a MOSQUEIRA, que consigue escapar cerrando la puerta a su paso.

**SEC. 9. INTERIOR-CASA DE MOSQUEIRA. MAÑANA (NUBLADO)**

MOSQUIERA corre a su habitación coge dos sacos de monedas y un cofre con instrumentos quirúrgicos.

**SEC. 10. INTERIOR-PASILLO PALACETE. MAÑANA (NUBLADO)**

MOSQUEIRA llama a una puerta, sale un hombre. Le pregunta por una logia de médicos de Gerona y el hombre le entrega un pedazo de pergamino.

**SEC.11. EXTERIOR-CALLE OURENSE. (NUBLADO)**

MOSQUEIRA sube a un carro con un caballo. Atiza con fuerza al animal que sale corriendo a gran velocidad.

**SEC 12. INTERIOR-CASA FÁTIMA. MAÑANA. SOLEADO**

FÁTIMA realiza un ritual a un niño enfermo de tres años. El niños sufre un espasmo, vomita un líquido negro y se recupera.

**SEC 13. EXTERIOR -BOSQUE-CUEVA. MAÑANA**

ILARIÑE camina hacia la cueva. Entra Y descubre que su hijo ya no está. Sale, descubre restos de harapos y sangre. Se arrodilla y grita.

# TRATAMIENTO DE GUION PRIMER CAPÍTULO- LA PARTIDA

## SEC.1 ITERIOR-LABORATORIO.NOCHE

Ourense. Sótanos de un palacete gallego. Una lámpara de aceite y algunas velas iluminan la estancia. Estanterías llenas de botes con formol. Algunos contienen pequeños mamíferos, otros pedazos de carne indefinidas. Uno parece contener un dedo humano. El médico FILIPO DE MOSQUEIRA (grueso, pelo blanco, 42 años) está manipulando el contenido de unos botes de cristal. Trata de ser silencioso pero su respiración porcina resuena en el espacio. Sobre una mesa amplia de piedra, se entrevé un bulto cubierto con la sábana. En un ángulo se extiende un paño sucio con artilugios quirúrgicos. MOSQUEIRA extrae con unas pinzas el dedo del bote pequeño. Destapa la sábana y se descubre la mano de un cadáver. MOSQUEIRA se dispone a coser.

## SEC. 2.1.1 INTERIOR- ESTABLO. MADRUGADA

Un grupo de unas veinte personas duermen hacinadas en un establo entre animales. El suelo está lleno de barro y paja. Entre ellos hay hombres, mujeres y niños. Sus ropas están sucias y desgastadas. Se oyen unos pasos y unas voces fuera del establo. Una mujer de pelo largo y oscuro (ILARIÑE, 22 años ) abre los ojos repentinamente. Dirige su atención a lo que oye. Se levanta rápidamente y alarmada. Mira a través de un agujero de la pared de piedra. Se retira de la pared y va a coger del brazo a un niño (OLMO, 8 años). Le arrastra hasta una esquina en la que le esconde bajo un montón de paja mientras le susurra algo al oído. Otra mujer parece haberse despertado y entreabre un ojo para ver lo que pasa. ILARIÑE se acerca a otro hombre que duerme (MATEO, 26 años ), corpulento, pelo negro, y le avisa de que le ha escondido. Entran abruptamente por la puerta el SEÑOR FEUDAL y el ARCIPRESTE DE LA COMARCA, este último lleva una antor-

cha. El SEÑOR FEUDAL insta a levantarse con malas maneras a los campesinos. Les ordena a los padres que pongan a los niños en fila en medio del establo. El ambiente es muy tenso. Algunos campesinos se llevan patadas y empujones del Señor Feudal. Cuatro niños y dos niñas de entre 4 y 12 años se disponen en fila. Los más pequeños lloran. Uno se hace pis encima. Se les ordena que se quiten la camisa para hacerles un reconocimiento. El ARCIPRESTE observa con avidez mientras se frota las manos. Cuando eligen a uno de los niños, su madre se tira a los pies del SEÑOR FEUDAL suplicando que no se lo lleven. En su desesperación, delata a ILARIÑE y señala el sitio donde ha escondido a su hijo. El SEÑOR se acerca al montón de paja y empieza a patearlo. MATEO se abalanza sobre el señor y le da un puñetazo, que cuando está en el suelo logra coger una pequeña pero afilada hacha y clavársela hiriéndolo de muerte. ILARIÑE corre a por su hijo. Intenta salir del establo pero el ARCIPRESTE la agarra del brazo. Durante el forcejeo la túnica del ARCIPRESTE se prende fuego accidentalmente. El SEÑOR FEUDAL, se quita de encima el cuerpo de MATEO y sale en busca de ILARIÑE que escapa.

#### **SEC 2.2.1. EXTERIOR - CAMPO FEUDAL. MADRUGADA.**

A lo lejos se ve a ILARIÑE corriendo con su hijo cogido de la mano. Más allá del campo hay bosque. El SEÑOR sale del establo. Mira a ILARIÑE alejándose, corre hacia la cerca donde hay atado un caballo. Se monta. Corre hacia una caseta que tiene dos caballos atados en la cerca. Cuando está en la puerta pega un silbido y grita. El SEÑOR espera con su caballo inquieto dando vueltas a la puerta de la caseta. Vuelve a gritar. Salen dos vasallos poniéndose apresuradamente ropa por encima. Preparan rápidamente la montura de los caballos que están atados en la cerca de la caseta

#### **SEC. 2.1.2 INTERIOR- ESTABLO. MADRUGADA**

El ARCIPRESTE arde en llamas, pide ayuda pero nadie le abre el camino hacia los abrevaderos. Los campesinos asisten paralizados al incendio. Algunos intentan sobrepasarle para escapar del establo. Durante uno de los alaridos del ARCIPRESTE, una sombra oscura sale de su boca, recorre el establo y cierra la entrada de un portazo. Quedan todos atrapados.

#### **SEC 2.2.2. EXTERIOR - CAMPO FEUDAL. MADRUGADA.**

En el centro el establo situado en un campo de cultivo y rodeado de varias casetas. Grandes llamaradas y humo espeso salen por los ventanucos del muro de piedra. Gritos. El SEÑOR con los dos vasallos emprenden el galope hacia el campo dejando atrás el establo en llamas. Los tres caballos se alejan al galope en busca de ILARIÑE y su hijo.

#### **SEC 3. EXTERIOR - CALLE OURENSE. MADRUGADA.(NUBLADO)**

MOSQUEIRA sale del Palacete. Se dirige a los suburbios de la ciudad. Hay niebla, el suelo está encharcado de barro. Al llegar a un callejón, encuentra un grupo de mujeres a la puerta de una taberna. Una de ellas, no llega a los 12 años. Al verle llegar, todas se meten dentro de la taberna excepto una, ÁGATA (20) que se acerca a él y le pide que le ayude a sacar el feto muerto que lleva dentro de sí porque hace días que ha sufrido un aborto. MOSQUEIRA accede encantado y la lleva a su laboratorio.

#### **SEC 4. EXTERIOR- BOSQUE-CUEVA. MAÑANA**

ILARIÑE y OLMO se zafan de sus persecutores. Escondidos entre la maleza, ven pasar a los jinetes. Cuando ya se ha alejado, ILARIÑE divisa una cueva tras de ellos. Acuden a inspeccionarla. No hay mucho espacio pero a ILARIÑE le parece segura. OLMO tiene una herida abierta en el pómulo a causa de una de las patadas del SEÑOR FEUDAL. Se quedan acurrucados en su interior.

#### **SEC 5. INTERIOR. MAÑANA. LABORATORIO.**

MOSQUEIRA hace esperar a ÁGATA en la puerta del laboratorio. Se dirige a la mesa de piedra, carga el cadáver cubierto en su sábana y lo lleva hasta una equina cubierta con una cortina. Allí, sobre un lecho precario yace boca arriba y con las piernas entreabiertas el cadáver de una mujer. MOSQUEIRA deposita el bulto de cualquier manera y sale en busca de ÁGATA. Le ordena que se tumbe sobre la mesa de piedra. Ella accede no sin cierta desconfianza en su cara. MOSQUEIRA le acerca a la ara una esponja soporífera y le obliga a respirar. Ella empieza a caer en un estado de somnolencia. Él saca sus artilugios y empieza con la operación.

#### **SEC 6. EXTERIOR - BOSQUE-CUEVA. MAÑANA**

ILARIÑE decide salir al bosque para buscar unas hierbas y lago de agua que le permita hacer un engrudo desinfectante y cicatrizante para la herida de OLMO. Le ordena a su hijo que la espere y no se mueva de ahí hasta que ella vuelva.

## **SEC 7. EXTERIOR - BOSQUE- MAÑANA**

ILARIÑE camina por el bosque. Inspecciona las hierbas del camino. Se sigue alejando. En la espesura del bosque divisa una cabaña misteriosa, tiene la sensación de que ha aparecido de la nada. Cuando entra, la cabaña es mucho más grande de lo que aparente por fuera. Ve una vieja GITANA sentada. Ésta le habla a ILARIÑE como si la conociera. Sabe que acaba de perder a su marido. ILARIÑE la interroga desesperada y la GITANA le dice que lo que busca se encuentra muy lejos, que ir hasta Jabaloyas y buscar a un grupo de mujeres a las que llaman brujas. Pero también le advierte de los peligros de la nigromancia con una voz tenebrosa. ILARIÑE se asusta y sale corriendo. Cuando se da la vuelta, la caseta ha desaparecido. Se tropieza y cae en frente de unas hierbas. La recoge y se dirige a la cueva.

## **SEC 8. INTERIOR - LABORATORIO. MAÑANA.**

MOSQUEIRA sostiene un pequeño feto en sus manos, lo observa como si fuera un delicado tesoro. Hay mucha sangre sobre la mesa. Lo introduce en un frasco y lo rellena de líquido. ÀGATA no se mueve, no da ninguna señal de vida. En ese momento entra en la estancia el MARQUÉS DE MALPICA (30), mecenas del médico y amante predilecto de la prostituta. Éste se acerca y al descubrir a la joven muerta entra en cólera. Desenvaina la espada y persigue a MOSQUEIRA, que a pesar de su escasa agilidad consigue coger un gran frasco y lanzarlo contra el MAQRQUÉS estanzándose en la cabeza. De esta manera consigue huir y atrancar la puerta a su paso.

**SEC. 9. INTERIOR-CASA DE MOSQUEIRA. MAÑANA (NUBLADO)**

MOSQUEIRA corre como buenamente puede por los pasillos del palacete. Abre una puerta entra en su casa y cierra la puerta a su paso. Va a buscar debajo de su colchón. Coge dos sacos llenos de monedas. Uno se lo cuelga a la cintura y las monedas del otro saco las distribuye por todos los bolsillos. Cuando está a punto de salir. Se para repentinamente. Retrocede y coge un pequeño cofre. Lo abre, comprueba que están sus instrumentos quirúrgicos se lo lleva y sale por la puerta.

**SEC. 10. INTERIOR-PASILLO PALACETE. MAÑANA (NUBLADO)**

MOSQUEIRA corre por el pasillo del palacete. Llama a una puerta. Abre un señor larguirucho y decrépito. Le avisa de que se tiene que ir y le pide información sobre la una logia de médicos en Gerona con intereses afines a los suyos. La mirada del hombre larguirucho parece vacía. Mira a los lados del pasillo. Sin mediar palabra entra, coge un pedazo de pergamino, escribe sobre él y se lo entrega a MOSQUEIRA, que se larga sin mediar más palabra.

**SEC 11. EXTERIOR-CALLE OURENSE. (NUBLADO)**

MOSQUEIRA hace un gran esfuerzo para subirse a un carro con un caballo aparcado en la parte trasera del palacete. Una vez arriba, atiza con fuerza al animal que sale corriendo a gran velocidad.

## **SEC 12. INTERIOR-CASA FÁTIMA. MAÑANA. SOLEADO**

FÁTIMA (44) campesina de origen mudéjar. Es una mujer de gran belleza, que no aparenta la edad que tiene. Su ropa es colorida y está bien cuidada. La estancia está llena de hierbas en jarrones y frascos con especias. Tazas variopintas, adornos de ultramar y utensilios varios de cocina. La habitación tiene las ventanas semicerradas, pero se adivina un día soleado en el exterior por los rayos de sol que se cuelan por las rendijas. Hay un niño de unos tres años febril tendido en el suelo. Su madre observa a distancia. Fátima realiza un ritual con cánticos y ramas. De repente el niño sufre un espasmo, Fátima lo coge, le da la vuelta y le ayuda a vomitar un líquido negro. Cuando termina, de vomitar, el niño parece sanado. Abren las ventanas y entra la luz del sol.

## **SEC 13. EXTERIOR -BOSQUE. MAÑANA**

ILARIÑE camina hacia la cueva en la que ha dejado a su hijo. Cuando entra descubre con pavor que OLMO ya no está. Sale, busca con la mirada, trata de gritar pero no lo consigue. A escasos metros descubre un pedazo de harapo de la ropa que llevaba su hijo junto a restos de sangre, se arrodilla para cogerlo. En ese momento levanta la cabeza y grita desde lo más profundo de su ser.

# GUIÓN LITERARIO PRIMER CAPÍTULO- LA PARTIDA

## SEC. 1. INTERIOR. ESTABLO. MADRUGADA

Un grupo de unas veinte personas duermen hacinadas en un establo entre animales. El suelo está lleno de barro y paja. Entre ellos hay hombres, mujeres y niños. Sus ropas están sucias y desgastadas. Una mujer de pelo largo y pelirrojo (ILARIÑE, 22 años) abre los ojos repentinamente. Dirige su atención a lo que oye. Se levanta rápidamente y alarmada. Mira a través de un agujero de la pared de piedra. Se retira de la pared y va a coger del brazo a un niño rubio de unos ocho años. Le arrastra hasta una esquina en la que le esconde bajo un montón de paja mientras le susurra algo al oído. Otra mujer parece haberse despertado y entreabre un ojo. ILARIÑE se acerca a otro hombre que duerme (MATEO, 26 años), atlético, pelo negro.

ILARIÑE

¡Están ahí!

MATEO se da la vuelta rápidamente y busca con la mirada en el sitio donde estaba durmiendo el niño.

ILARIÑE

¡Lo he escondido!

Se oyen unas voces masculinas acercándose a la puerta y fuertes pasos que chocan contra el suelo de piedra y chapotean en el fango. Son el SEÑOR (gordo, pelo escaso y grasiento, 39) y el ARCIPRESTE (alto, huesudo, pelo blanco) Entran en el establo con una antorcha.

SEÑOR

¡Todos arriba, arriba, holgazanes!

SEÑOR se acerca a algunos que aún duermen y les patea con fuerza en el la espalda y en las piernas. Todos empiezan a levantarse. Nadie dice nada, pero se miran entre sí con un evidente rictus de terror en la cara. Solo se oye el sollozo de algún niño pequeño.

SEÑOR

¡Ponedlos en fila, rápido!

Los hombres y las mujeres actúan con tensión, están temblorosos. Cogen de la mano a los niños y las niñas que tienen cerca y los conducen al centro del establo. Los van colocando en fila. SEÑOR le pega un empujón muy fuerte a una mujer que remolonea.

SEÑOR

¡Maldita bruja! ¡Os he dicho que no le cojáis cariño a vuestros cachorritos bastardos!

Cuatro niños y dos niñas de entre 4 y 12 años están colocados en fila. Están en silencio, tiemblan, algunos están semidesnudos. El ARCIPRESTE se les acerca con ojos ávidos. Sonríe con malicia.

ARCIPRESTE (a SEÑOR)

Que se quiten la camisa.

SEÑOR (a los niños)

¡Quitaos las camisas!

Los niños más mayores obedecen sin rechistar. Uno de ellos se hace pis encima. Otro llora sin hacer ruido. Los más pequeños están confusos, miran a sus padres. El ARCIPRESTE sigue estudiándolos mientras se frota las manos.

ILARIÑE y MATEO están en silencio. ILARIÑE mira disimuladamente el montón de paja en que está escondido su hijo. Una vaca se acerca a ese montón rebuscando con el hocico entre la paja. HILARIÑE se queda helada. Contiene la respiración.

SEÑOR (a los niños más pequeños, enfurecido)

¡Quitaos los ropajes!

MADRE (asustada)

Señor, es muy pequeño, no sabe desnudarse

SEÑOR le mira fijamente a la madre.

SEÑOR

Pues si no le enseñas a hacer lo único que tú sabes hacer,

¿qué le enseñas, ramera?

Le escupe en la cara y suelta una carcajada.

El ARCIPRESTE sigue estudiando de cerca a los niños.

ARCIPRESTE

¿No tenéis a ningún rubito?

SEÑOR

No me puedo acordar de todas las crías que paren estas malas pécoras.

Es lo que hay, Arcipreste.

El Arcipreste se queda mirando a uno de los niños y lo señala

ARCIPRESTE

Quiero este.

La madre del niño empieza a gritar desesperada, se tira a los faldones del ARCIPRESTE

MADRE

¡No os lo llevéis, señor os lo ruego!

El SEÑOR la coge por el pelo, la arrastra  
y le pega una patada en el estómago.

MADRE

¡Lo ha escondido en un montón de paja!

(señala a ILARIÑE)

¡Ella tiene uno rubio! ¡Y es muy hermoso, señor!

El SEÑOR sonríe con superioridad, se acerca al montón de paja y empieza a darle patadas.

SEÑOR

¡Sal de ahí, hijo de Satanás!

MATEO se abalanza sobre SEÑOR y le da un puñetazo. El Señor cae al suelo. Cuando MATEO se le pone encima para seguir golpeándole, el Señor desenfunda un hacha que lleva en el cinturón y se la clava certeramente a Mateo en la cabeza. MATEO cae desplomado encima del SEÑOR.

ILARIÑE corre hacia el montón de paja, coge al niño de la mano, le dice algo al oído para que el niño cierre los ojos. Mira al SEÑOR a los ojos, le dice con una voz muy grave una frase en un idioma ininteligible y hace el gesto de escupirle en la casa. Sale corriendo con el niño en brazos. El ARCIPRESTE intenta detenerla pero en el forcejeo el fuego de la antorcha hace que se prenda fuego la túnica.

ARCIPRESTE

¡socorro! me quemó! ¡Traed agua!

Los padres, de espaldas a los abrevaderos, se quedan alejados mirando inmóviles como el ARCIPRESTE se prende fuego. El SEÑOR se quita de encima a MATEO.

SEÑOR

¿Dónde ha ido esa bruja?

El SEÑOR, que parece no darse cuenta del ARCIPRESTE, sale rápidamente del establo.

**EXTERIOR. MADRUGADA. CAMPO FEUDAL**

A lo lejos se ve a ILARIÑE corriendo con su hijo cogido de la mano. Más allá del campo hay bosque.

el SEÑOR sale del establo. Mira a ILARIÑE alejándose, corre hacia la cerca donde hay atado un caballo. Se monta. Corre hacia una caseta que tiene dos caballos atados en la cerca. Cuando está en la puerta pega un silbido y grita.

SEÑOR

¡A los caballos!

El SEÑOR espera con su caballo inquieto dando vueltas a la puerta de la caseta. Vuelve a gritar. Salen dos vasallos poniéndose apresuradamente ropa por encima. Preparan rápidamente la montura de los caballos que están atados en la cerca de la caseta

**INTERIOR. ESTABLO. MADRUGADA**

El ARCIPRESTE continúa quemándose entre gritos desgarradores. Todos siguen mirándolo inmóviles. Los niños están asustados. Debido a los aspavientos del ARCIPRESTE El fuego se propaga por el suelo a causa de la paja más seca que hay mezclada con el barro. Una sombra se escinde del cuerpo en llamas del ARCIPRESTE. Ya no grita. Las llamas e el cuerpo del ARCIPRESTE se apagan. Un rostro desfigurado por el fuego y de mirada demoniaca dirige sus ojos hacia los campesinos. La sombra llega hasta la puerta del establo y se cierra de un portazo. El ARCIPRESTE se sigue acercando a los campesinos con su horrible semblante. La llama que se prendió en la paja se propaga rápidamente. El agua de los abrevaderos se evapora de forma súbita y antinatural. Un hombre corre hacia la puerta con un niño en brazos. Son repelidos violentamente por el aire que la rodea como si de una honda expansiva se tratara. El ARCIPRESTE diabólico se acerca más y más a los campesinos

**EXTERIOR. MADRUGADA. CAMPO FEUDAL**

Un establo situado en un campo de cultivo y rodeado de varias casetas. Grandes llamaradas y humo espeso salen por los ventanucos del muro de piedra. Gritos.

El SEÑOR con los dos vasallos emprenden el galope hacia el campo dejando atrás el establo en llamas.

SEÑOR

¡Vamos a cazar a esa maldita bruja!

Los tres caballos se alejan al galope tras ILARIÑE y su hijo.



# TRATAMIENTO AUDIOVISUAL

## TRATAMIENTO AUDIOVISUAL

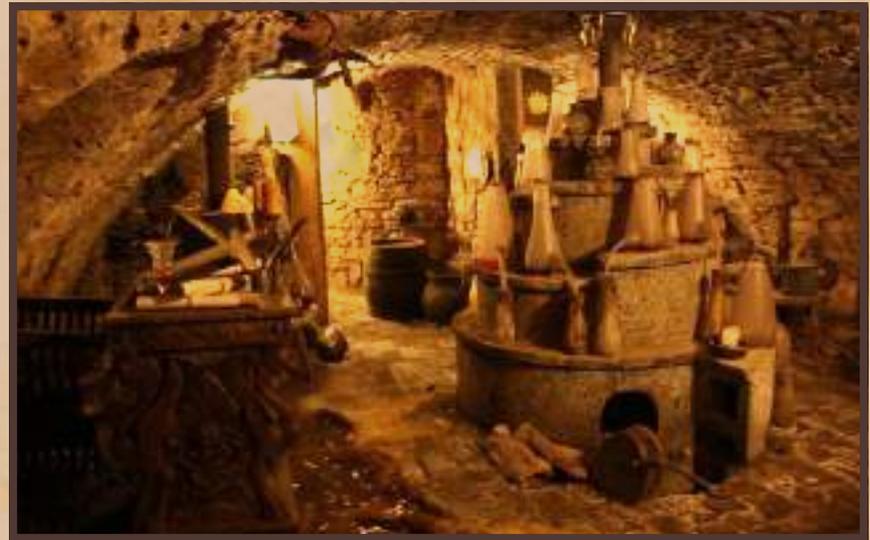
Visualmente, *Aquelarre*, es una serie donde prevalece lo sucio y lo oscuro. Pero también hay lugar para los espacios exteriores coloridos y brillantes, aunque aparecerán en menor medida.

### LOS ESPACIOS

#### Interiores

La ficción se centra en personajes populares que viven situaciones precarias o poco acomodadas. Estos transitan atmósferas turbias, estancias angostas, cuartos sucios y lúgubres. Incluso los menos desfavorecidos se ven obligados a llevar sus actividades en la sombra, en escondites y subterfugios. Alrededor de un tercio de estos espacios serán recreados en plató.





Raramente aparecerán espacios lujosos, pero cuando lo hagan llevarán consigo un contraste muy significativo.



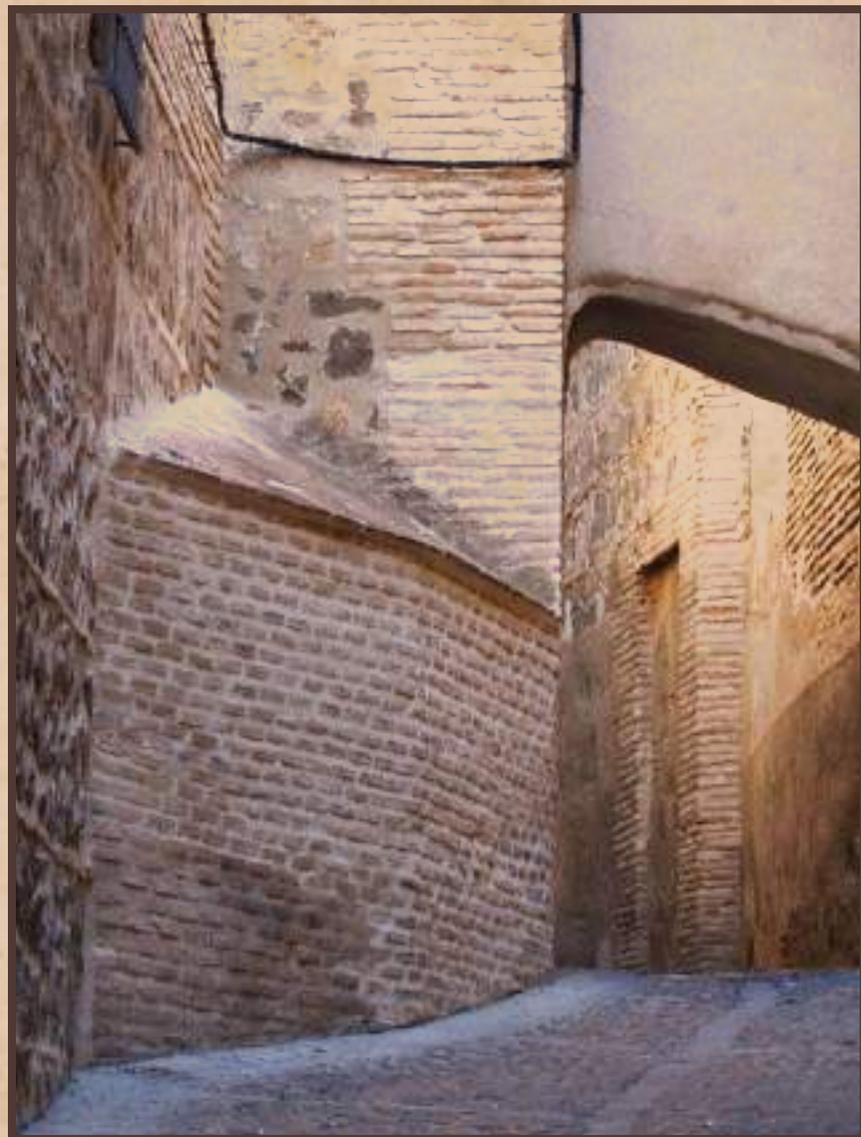
## Exteriores

Las calles serán escenario recurrente, ya sea de día, como, más habitualmente, de noche. Vías rudimentarias, estrechas e inquietantes tras la puesta de sol. Algunos escenarios se encuentran en Calatañazor (Soria), Toledo, Mirambel (Teruel), Orihuela del Tremedal (Teruel), Albarra-cín (Teruel) o Sigüenza (Guadalajara).

## Diurnos

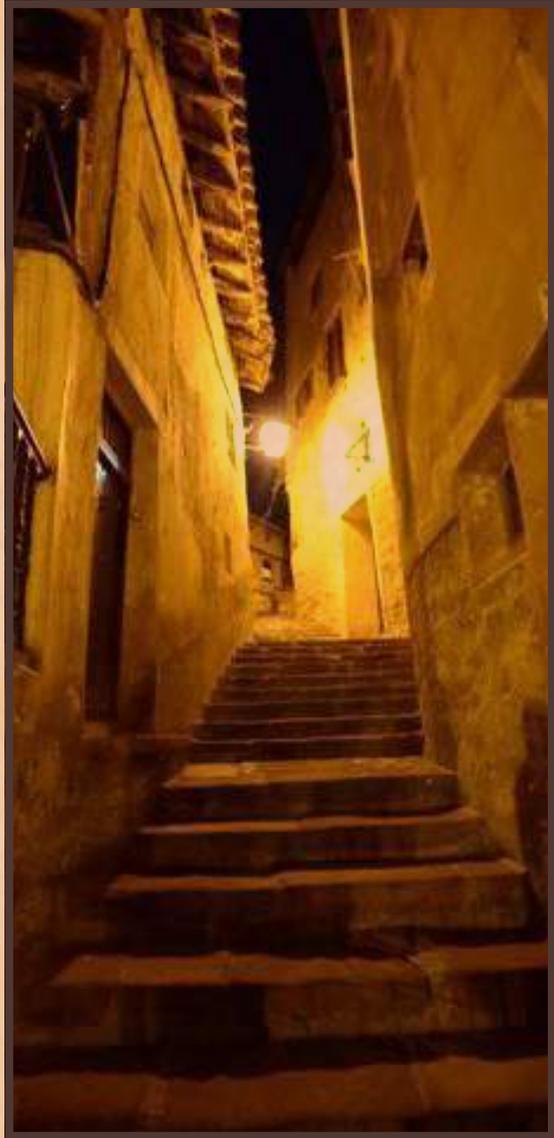






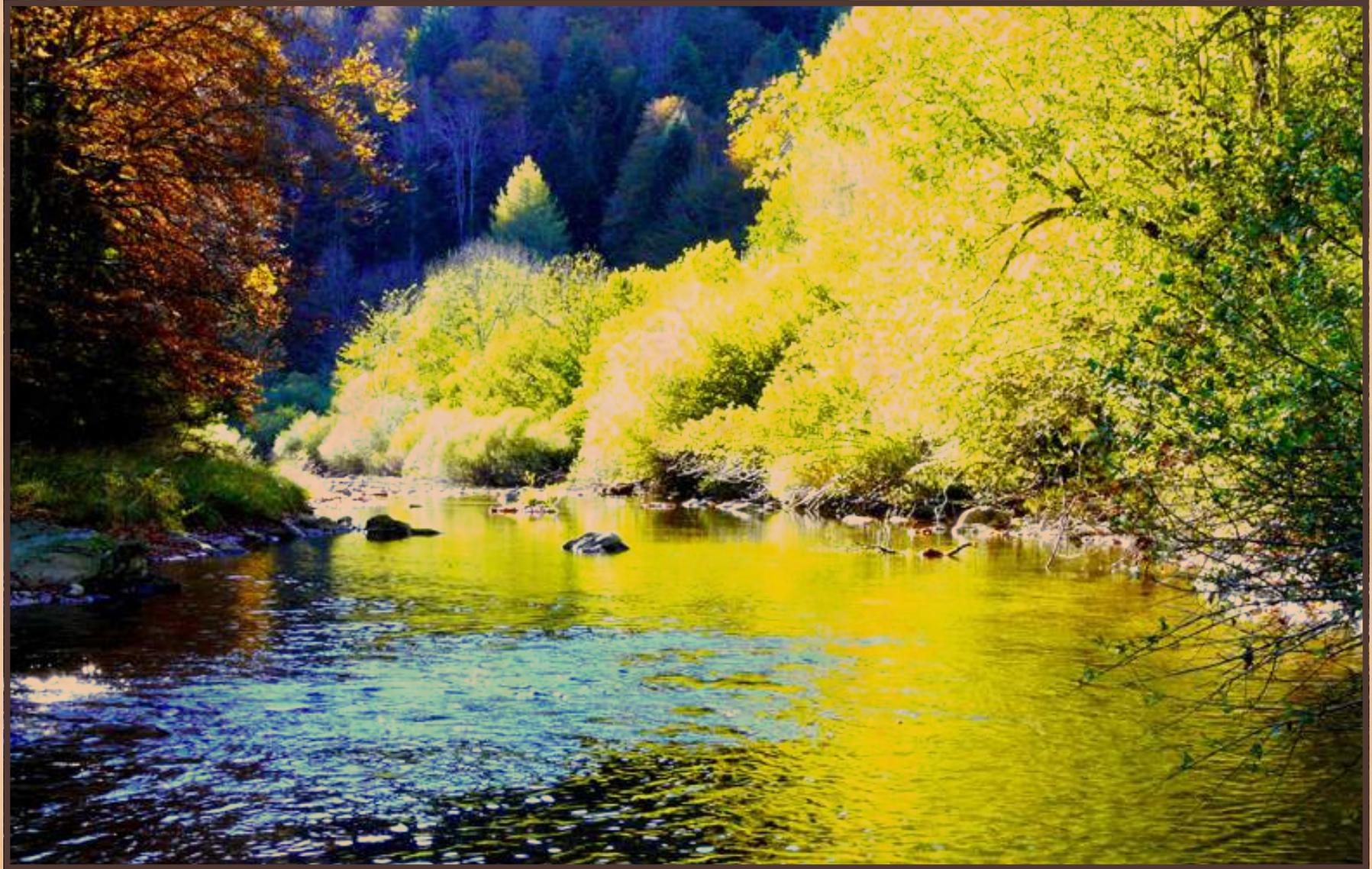
Nocturnos





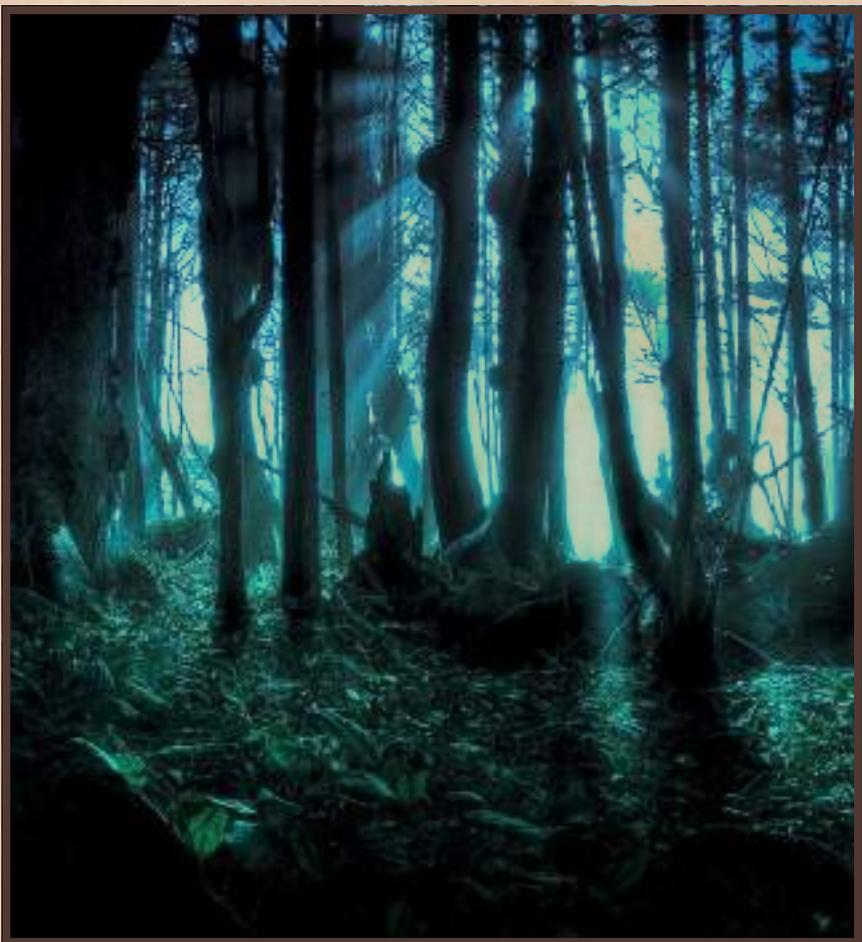
Los espacios naturales pueden ser acogedores, cuando se los relaciona con la magia blanca o con la esperanza. El bosque de Irati es perfecto para este tipo de escenarios.

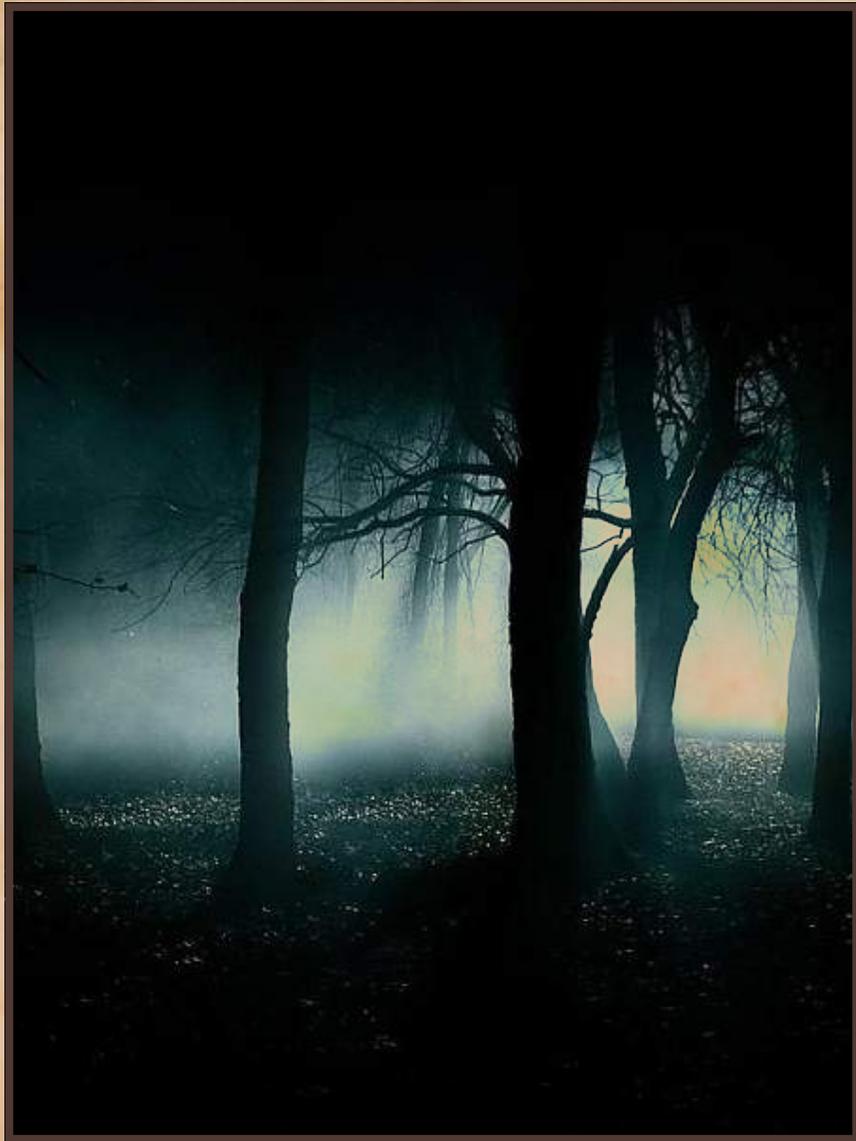






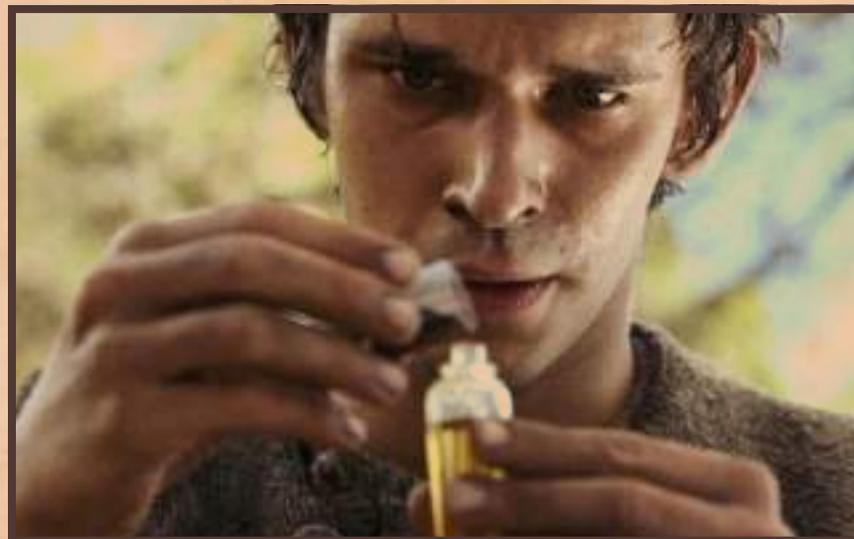
O pueden ser hostiles, en la mayor parte de los casos. Bosques y caminos oscuros, transitados por sombras perturbadoras, cargados de niebla y poblados por sonidos nada tranquilizadores.



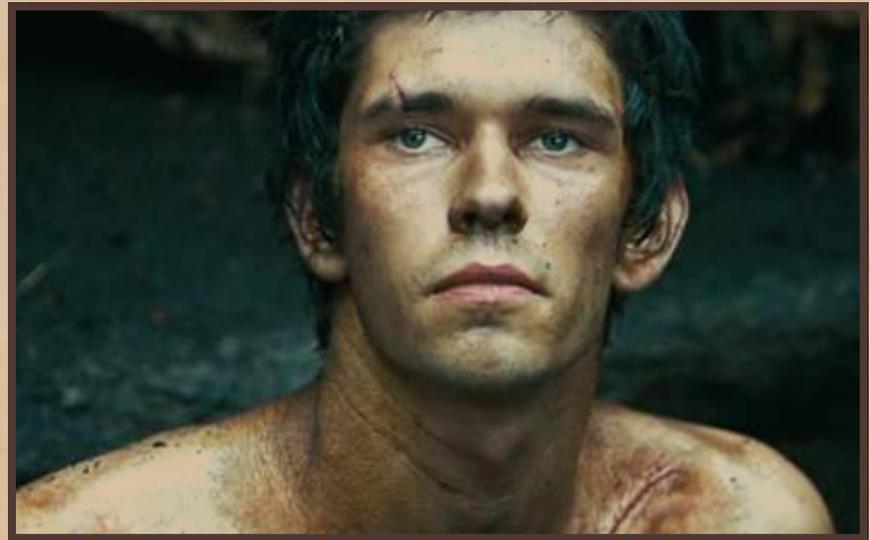
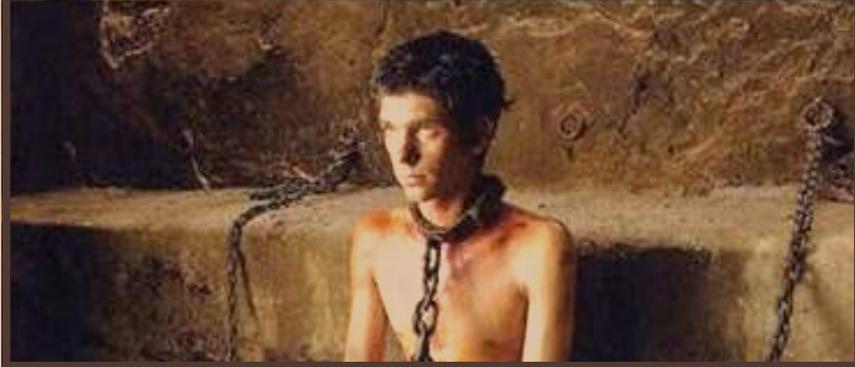


## LA FOTOGRAFÍA

**E**n *Aquelarre*, la mayor parte de planos serán planos medios, primeros planos con poca profundidad de campo y con el fondo desenfocado. También abundarán los planos detalle. Se buscan los escorzos marcados y algunos planos aberrantes que expresen el desequilibrio o la angustia. Es necesario que la cámara se acerque a la suciedad, el sudor, las arrugas, las cicatrices y las microexpresiones de los rostros y las caras de los personajes; que retrate de cerca las texturas de sus ropajes, de las materias: la madera, el hierro y la piedra. Las composiciones de planos fijos no buscarán una simetría limpia, sino que contarán en la mayoría de los casos con elementos desestabilizadores. Durante los sueños o las experiencias sobrenaturales de los personajes habrá filtros de irrealidad y formas distorsionadas que alejen la imagen de lo natural. Aunará por tanto el naturalismo pictórico y el realismo mágico.



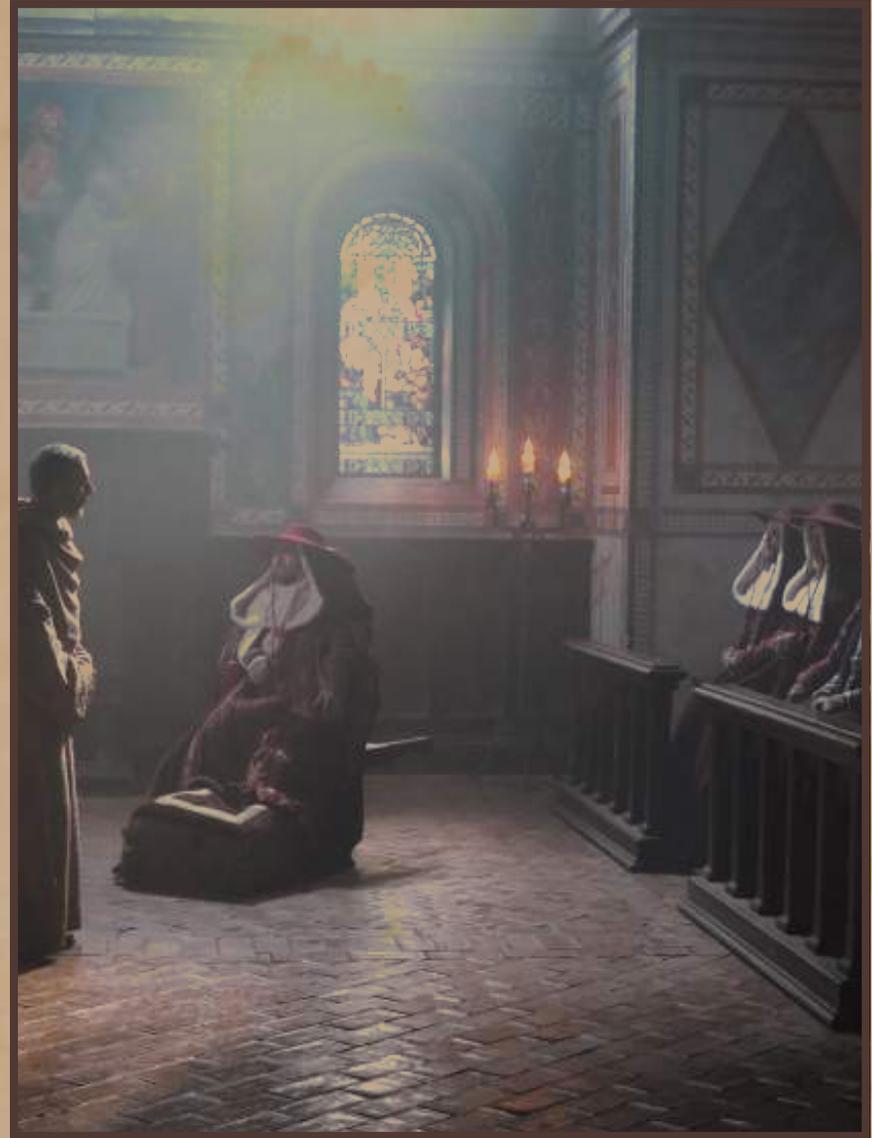




## Iluminación

La iluminación, en clave baja, imitará el tipo de iluminación que se utilizaba en el siglo XV, con lámparas de grasa animal, antorchas y excepcionalmente, velas. Por lo tanto el claroscuro será la técnica prevalente para los espacios interiores nocturnos, que tienen un especial peso en la historia. Los tonos fríos denotarán misterio y los tonos rojizos detonarán peligro y conflicto.





## LA REALIZACIÓN

La serie se grabará a una cámara, a dos cámaras en algunas ocasiones y a más de dos cámaras sólo excepcionalmente para las secuencias que por su complejidad no se puedan repetir. Aquelarre busca un tipo de factura cinematográfica. Una realización y un montaje dinámicos, con cantidad de paneos cuando la cámara esté sobre trípode, secuencias rodadas con cámara al hombro, persecuciones de personajes a escasa distancia y algunos movimientos con dolly y travellings a diversas velocidades que otorguen intensidad dramática a la acción. En los espacios abiertos se usará en contadas ocasiones drones y grúas para obtener planos generales y panorámicos y así captar la poderosa energía de la naturaleza.

## EFECTOS ESPECIALES

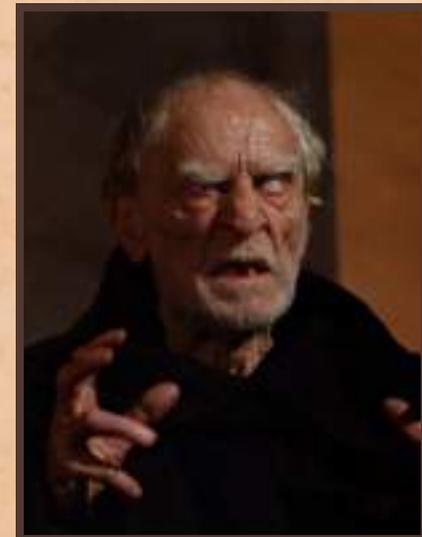
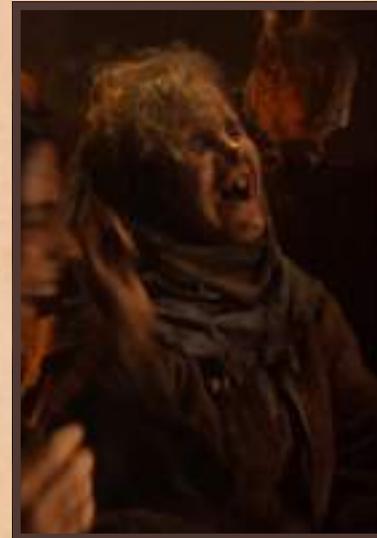
Muchos de los efectos visuales de Aquelarre se conseguirán en postproducción mediante efectos especiales. Fuegos, llamaradas, ojos luminosos, sombras escurridizas, visiones, distorsiones ópticas, movimientos antinaturales de animales o personas. También para ocultar elementos modernos de las localizaciones.





## CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES

Algunos personajes sobrenaturales como el Nassos (hombre con multitud de narices en su cuerpo), las ninfas y la Bruja de la cabaña requerirán un trabajo maquillaje especial, dándole un aspecto propio de la fantasía, pero tratando de enmarcar el resultado dentro de ciertos márgenes de verosimilitud. Los personajes no sobrenaturales serán maquillados con suciedad, cicatrices, falta de dientes y deformaciones propias de la vida de esa época.



## CABECERA

La cabecera de la serie será una animación basada en las ilustraciones de Jaime García Mendoza, ilustrador de la última edición del juego. La animación tendrá una estética rígida, como de collage, con personajes que tienen pocas articulaciones y se desplazan con antinaturalidad. Imitando el arte plástico medieval con una realización falsamente primitiva, un poco al estilo de la animación de Terry Gilliam.



## MÚSICA Y SONIDO

La música, y los efectos sonoros serían de eco medieval, imitando sus estructuras y actualizándolas con instrumentos modernos. Los elementos sonoros serán de crucial importancia para la creación de suspense y miedo. Alaridos, aullidos, risas maléficas transitarán junto a las imágenes expresando aquello que se teme pero no se ve. Los cantos gregorianos serán recurrentes y también se utilizarán de manera distorsionada para crear inquietud y misterio. El grupo Death Can Dance efectúa este tipo de versionados.

## REFERENCIAS AUDIOVISUALES

La peste, El nombre de la Rosa (película), Il nome della rosa (serie de televisión), El perfume, Errementari, Black Death, Batzan, El laberinto del fauno, The Knick, Mc Beth, Black Sheep, La Catedral del mar y Las Crónicas de Frankenstein.



# PLAN DE VIABILIDAD

## PLAN DE VIABILIDAD

Desde 2005 hasta la actualidad la ficción histórica, así como la fantástica ha experimentado una curva ascendente de éxito, tanto en el panorama televisivo estatal como a nivel internacional. Por otra parte, las plataformas de “video on demand”, así como el imparable crecimiento de los dispositivos móviles, permiten que cada espectador elija qué quiere ver. Esa libertad de elección ha desencadenado que las plataformas de streaming como Netflix destinen casi toda su inversión en realizar series de calidad, concretamente el 65% de su presupuesto total, debido al consumo voraz por la ficción seriada que demanda la audiencia. De hecho, la primera semana de abril de 2019 las plataformas Movistar, Amazon Prime y Netflix estrenaron 92 nuevos contenidos de este tipo. Productos audiovisuales donde el género histórico estuvo presente en dos estrenos: “El imperio romano: Calígula, el emperador demente” en Netflix y “Justo antes de Cristo” en Movistar. Además, en la parte de género fantástico esta misma semana se estrenó la cuarta temporada de “Juego de tronos”. Productos realizados para enganchar al espectador en cualquier momento del día y lugar. Recordemos “La peste”, serie notable ambientada en el siglo XVI o “Errementari” un largometraje de ficción ambientado en el siglo XIX que aúna el género histórico con el fantástico. O “Las Crónicas de Frankenstein”, también ambientado en esa época y que explora lo sobrenatural mediante la devolución de la vida a los muertos. Además, Netflix está produciendo “The Witcher”, una ficción so-

bre brujería medieval que está creando muchas expectativas. También es notable saber que la televisión italiana ha producido recientemente la versión seriada de “El nombre de la Rosa.”

Un dato, SEMrush, la plataforma de herramientas de marketing digital que suministra datos en red, ha realizado un estudio para determinar cuáles son las series más buscadas en Google España. Los datos reflejan que a la hora de elegir series de origen nacional los españoles se inclinan por las series históricas. En el primer puesto del ranking con más de 140 mil búsquedas aparece “La Catedral del Mar”, serie ambientada en la Barcelona del siglo XIV basada en la novela del mismo nombre. Además, este análisis arroja datos sobre la búsqueda de series más descargadas (en 2017) y revelan que el género medieval ocupa los tres primeros puestos del ranking con “Juego de Tronos” con más de 200 mil búsquedas.

Esto quiere decir que los consumidores potenciales de series, los del target de la franja de edad entre los 24 a 54 años, dentro de la amplitud de géneros y estilos que ofrecen las series se decantan por las de temática histórica.

Con la finalización de la serie Juego de Tronos, se habla de la puesta en marcha de nuevas historias pertenecientes a su universo (precuelas) y además son varias las ficciones de historia y fantasía candidatas a ocupar un lugar destacado en las pantallas: Crónica del asesino de

reyes, La rueda del tiempo, La guardia nocturna, La tierra fragmentada o incluso la serialización de El señor de los anillos. Esto demuestra una marcada demanda y gusto por las series de este género basadas en mundos literarios.

Por tanto, todos estos datos auguran una excelente aceptación entre los consumidores de series. Aquelarre es un producto audiovisual con identidad propia, eficaz y con gancho, un producto transmedia que irá más allá de las múltiples pantallas creando todo un universo AQUELARRE a su alrededor. Afirmación que sustentamos a través del análisis de referentes, mediante datos de la GECA, en los cuales nos hemos basado para realizar esta valoración.

## AUDIENCIAS Y USUARIOS

Probablemente, el público que más apreciará la realización de la serie sobre Aquelarre será el que engloba a los aficionados a los juegos de rol, que vivieron su mayor auge durante los años 80 y 90, por lo tanto, se trata de un público adulto, experimentado, probablemente cinéfilo y serófilo, conocedor de los clásicos de la fantasía y la ciencia ficción. A parte de este grupo mayoritario, Aquelarre puede ser objeto de interés para los amantes de historia, del cine español, del cine fantástico y de aventuras y de los formatos innovadores. Esta amplitud de intereses hace que esta serie cuente un espectro de público potencial muy amplio.

# **PRESUPUESTO**

RESUMEN PRESUPUESTO PRODUCCIÓN

PERSONAL TÉCNICO	1.375.146,00 €
DESPLAZAMIENTOS, ALOJAMIENTOS Y DIETAS	591.360,00 €
MÚSICA	56.000,00 €
ESCENOGRAFÍA	413.600,00 €
GRAFISMOS	66.800,00 €
MATERIALES DE GRABACIÓN	4.600,00 €
ALQUILER DE MEDIOS TÉCNICOS Y SERVICIOS	315.360,00 €
OTROS GASTOS DE PRODUCCIÓN	602.800,00 €
<b>TOTAL PRODUCCIÓN</b>	<b>4.074.050,00 €</b>

PRESUPUESTO GUIÓN Y PERSONAL ARTÍSTICO

GUIÓN	Num. de profesionales	Unidad de tiempo	Num. De Unidades	Precio por unidad	Suma Retribución	Seg. Soc e IRPF	Coste
Guionista 1	1	Mes	9	5000	45000	14400	59.400,00 €
Guionista 2	1	Mes	5	5000	25000	8000	33.000,00 €
Lingüista 1	1	Mes	6	4000	24000	7680	31.680,00 €
Lingüista 2	1	Mes	3	4000	12000	3840	15.840,00 €
Historiador	1	Mes	7	4000	28000	8960	36.960,00 €
Total equipo guionistas					<b>176.880,00</b>		

PERS. ARTÍSTICO							
Actores protagonistas	2	Semana	10	8000	160000	51200	211.200,00 €
Actores protagonistas	3	Semana	6	7000	126000	40.320	166.320,00 €
Secundarios A	6	días	2	1200	14400	4608	19.008,00 €
Secundarios B	6	días	1	1200	7200	2304	9.504,00 €
Actores de reparto	4	Día	1	800	3200	1024	4.224,00 €
Pequeñas partes	12	Día	1	400	4800	1536	6.336,00 €
Figurantes	416	Día	1	100	41600	13312	54.912,00 €
Total personal artistico					<b>471.504,00</b>		

**PRESUPUESTO PERSONAL TÉCNICO**

	Num. de profesionales	Unidad de tiempo	Num. De unidades	Precio por unidad	Suma Retribución	Seg. Soc e IRPF	Coste
PERSONAL TÉCNICO							
Director	1	Semana	41	1200	49200	15744	64.944,00 €
Ayte de dirección	1	Semana	18	900	16200	5184	21.384,00 €
Segundo ayte dirección	1	Semana	18	600	10.800	3456	14.256,00 €
Secretario de dirección	1	semana	41	900	36900	11808	48.708,00 €
Script	1	Semana	16	900	8000	2560	10.560,00 €
Jefe de producción	1	Semana	41	900	36900	11808	48.708,00 €
Ayte producción	4	Semana	35	500	70000	22400	92.400,00 €
Secretario de produc	1	semana	41	600	24600	7872	32.472,00 €
Auxiliar producción	6	Semana	14	400	33600	10752	44.352,00 €
Jefe de localizaciones	1	Semana	28	600	16800	5376	22.176,00 €
Ayte de localizaciones	2	Semana	25	400	20000	6400	26.400,00 €
Director de Casting	1	Semana	16	700	11200	3584	14.784,00 €
Ayte de Casting	1	Semana	9	400	3600	1152	4.752,00 €
Director de fotografía	2	Semana	18	900	32400	10368	42.768,00 €
Operador de cámara	2	Semana	15	900	27000	8640	35.640,00 €
Ayte cámara	2	Semana	14	600	16800	5376	22.176,00 €
Auxiliar de cámara	2	Semana	14	500	14000	4480	18.480,00 €
Jefe de sonido	2	Semana	17	900	30600	9792	40.392,00 €
Ayte sonido	2	Semana	14	700	19600	6272	25.872,00 €
Jefe Iluminación	2	Semana	17	900	30600	9792	40.392,00 €
Operador de ilumina	2	Semana	14	700	19600	6272	25.872,00 €
Ayte iluminación	4	Semana	14	500	28000	8960	36.960,00 €
Jefe de arte	1	Semana	32	1000	32000	10240	42.240,00 €
Attrezzista	2	Semana	28	700	36400	11648	48.048,00 €
Ayte atrezzo	10	Semana	21	600	126000	38400	#####
Jefe Carpintería	1	semana	20	900	18000	5760	23.760,00 €
Ayte carpintería	6	semana	18	500	54000	17280	71.280,00 €
Jefe de Maquillaje	1	Semana	16	800	12800	4096	16.896,00 €
Ayte Maquillaje A	2	semana	15	500	15000	4800	19.800,00 €
Ayte Maquillaje B	10	dia	15	150	22500	7200	29.700,00 €
Caracterizador	1	dia	5	300	1500	450	1.950,00 €
Sastre	1	semana	20	900	18000	5760	23.760,00 €
Ayte de Sastre	4	semana	18	600	43200	13824	57.024,00 €
Jefe de vestuario	1	semana	31	900	27900	8928	36.828,00 €
Ayte de vestuario A	4	semana	28	500	28000	8960	36.960,00 €
Ayte de vestuario B	6	dia	15	150	13500	4320	17.820,00 €
Diseño de producción	1	Semana	38	1000	38000	12160	50.160,00 €
TOTAL PERSONAL TÉCNICO		#####					
TOTAL COSTE PERSONAL		#####					

**PRESUPUESTO ALOJAMIENTO, DIETAS Y TRANSPORTE**

**ALOJAMIENTOS Y DIETAS**

		Coste / día	Días	Unidad	Total
Comidas en fechas de rodaje	189.000	30€/día	70	90	189.000,00
Comidas figuración	8.920	20€ /día		446	8.920,00
Comidas pre y postproducción	3.000	30€/día		100	3.000,00
Alojamientos personal técnico	165.000	40€/día	55	75	165.000,00
Alojamientos personal artístico	74.250	90€/día	55	15	74.250,00
Catering en set de rodaje	6.500				
<b>Total alojamientos y dietas</b>	<b>446.670,00</b>				

**TRANSPORTES**

		Unidades	Total
Coches producción	3.360	4	13.440,00
Alquiler coche sin conductor	1.400	6	8.400,00
Furgonetas de cámaras	4.900	2	9.800,00
Furgonetas de atrezzo	4.900	2	9.800,00
Furgoneta decoración	3.150	1	3.150,00
Camión de decoración	10.500	1	10.500,00
Camión de material eléctrico	10.500	2	21.000,00
Camión de vestuario	10.500	1	10.500,00
Furgoneta vestuario	3.150	1	3.150,00
Autobuses	15.250	1	11.250,00
Taxis en fechas de rodaje	1.200		1.200,00
Caravanas	9.000	3	27.000,00
Facturaciones	1.200		1.200,00
Peajes	3.200		3.200,00
Gasolina	5.000		5.000,00
Otros viajes	3.600		3.600,00
Aparcamientos	2.500		2.500,00
<b>Total Transportes</b>	<b>144.690,00</b>		<b>144.690,00 €</b>

**PRESUPUESTO MÚSICA, ESCENOGRAFÍA, GRAFISMO Y MATERIALES DE GRABACIÓN**

**MÚSICA**

Cabecera y músicas	22.000,00 €
Adaptaciones musicales	18.000,00 €
Derechos de autor	16.000,00 €
<b>Total</b>	<b>56.000,00 €</b>

**ESCENOGRAFÍA**

Decorado	130.000,00 €
Atrezzo	94.000,00 €
Vestuario	180.000,00 €
Materiales peluquería y maquillaje	9.600,00 €
<b>Total</b>	<b>413.600,00 €</b>

**GRAFISMO**

Software VFX	4.800,00 €
Grafismo Cabeceras	62.000,00 €
<b>Total</b>	<b>66.800,00 €</b>

**MATERIALES DE GRABACIÓN**

Discos duros	2.400,00 €
Otros soportes	2.200,00 €
<b>Total</b>	<b>4.600,00 €</b>

PRESUPUESTO ALQUILER DE MEDIOS TÉCNICOS Y SERVICIOS TÉCNICOS

ALQUILER DE MEDIOS TÉCNICOS

	Un. Tiempo	Unidades	Precio unid.	Total	
2 Cámaras	39.200 Semana	14	1400	19600	x2 = 39200
Ronin-M + DJI Focus (Dron)	4.800 Día	8	600	4800	
2 Tripodes	6.720 Semana	14	240	3360	x2 = 6720
Rig / suport muscle cámara	3.600 Semana	12	150	1800	x2 = 3600
2 Follow focus	4.032 Semana	12	168	2016	x2 = 4032
2 Matter box	2.952 Semana	12	123	1476	x2 = 2952
Kit filtros cámara	720 Semana	12	30	360	x2 = 720
2 Adaptador ópticas	1.656 Semana	12	69	828	x2 = 1656
Ópticas especiales	3.672 Semana	12	306	3672	
2 Monitor grabador	4.032 Semana	12	168	2016	x2 = 4032
2 Monitor led + trípode	5.040 Semana	12	210	2520	x2 = 5040
Grúa	9.600 Día	8	1200	9600	
Travelling	2.000 Día	10	200	2000	
Material iluminación exterior	3.780 Semana	6	630	3780	
Alquiler material ilum. ext	4.000 Día	20	200	4000	
Material iluminación interior	3.024 Semana	6	504	3024	
Alquiler material iluminación i	17.500 Día	35	500	17500	
Filtros iluminación	576 Semana	12	48	576	
Material de sonido	5.448				
Otros alquileres	1.800				
Total alquileres y servicios técn	124.152,00				

SERVICIOS TÉCNICOS

Postproducción imagen	24.980
Postproducción FX	128.000
Postproducción sonido	25.028
Making of	9.000
Trailer	4.200
Grafismo (en su capítulo)	
Total	191.208,00

PRESUPUESTO OTROS GASTOS Y TOTAL

OTROS GASTOS DE PRODUCCIÓN	
Alquiler de oficinas	8.000
Alquiler de almacenes	4.000,00
Permisos	18.000
Alquiler de platós	22.000
Sanitarios en rodaje	9.600
Animales y cuidadores	9.800
Asistencia médica	7.000
Limpieza en set	8.000
Seguros de materiales de rodaje	84.200
Seguros de responsabilidad civil	41.650
Seguro de accidentes	29.750
Seguridad	10.200
Seguro de buen fin	180.000
Seguro de interrupción de rodaje	120.000
Teléfonos	4.000
Material de oficina	3.000
Luz, agua y limpieza	5.400
Gestoría	11.000
Mensajería	1.500
Correos	600
Taxi-gastos locomoción fuera fechas rodaj	1.100
Imprevistos	24.000
<b>Total otros gastos de producción</b>	<b>602.800,00 €</b>

<b>TOTAL PRODRUCCIÓN</b>	<b>4.074.050,00 €</b>
<b>Beneficio industrial (8%)</b>	<b>325.924,00 €</b>
<b>Coste producción ejecutiva</b>	<b>81.481,00 €</b>
<b>TOTAL AQUELARRE</b>	<b>4.481.455,00 €</b>



# PLAN DE FINANCIACIÓN

# PLAN DE FINANCIACIÓN



**L**a productora valenciana Sistema del Solar Produccions, se encarga de apoyar este proyecto y de buscar aliados y coproductores. Son varias las productoras que pueden entrar en sintonía con este proyecto: Atípica Films, Kinoskopic Film Produktion, Nadie es Perfecto, Diagonal TV, etc.

La serie AQUELARRE es un producto audiovisual de ficción que nace para ofrecer al espectador un espacio histórico-fantástico ubi-

cado en la época medieval de la Península Ibérica, concretamente a principios del Siglo XV. Una serie cuyo nacimiento parte del juego de rol “Aquelarre” que Ricard Ibáñez publicó por primera vez en los años 90 y que ha traspasado fronteras. De hecho, su popularidad fuera de España ha hecho que sus seguidores de habla inglesa hayan realizado un crowdfunding para poder traducirlo y editarlo en inglés. Una acción que pusieron en marcha en 2015 y en la que participaron 738 patrocinadores. Aquelerrianos que consiguieron recaudar 57.694 \$ para que este proyecto se pudiera realizar.

Con estos antecedentes y analizada la trascendencia, junto al interés que mueve el mítico juego de rol “Aquelarre” incluso fuera de España, la serie nace como un producto enfocado a ser emitido en plataformas en Streaming como Netflix, HBO, Amazon Prime Video, Sky TV, así como en Cero, el canal generalista de la plataforma de Movistar +.

El siguiente dato es muy interesante para las futuras series europeas: La UE fija cuotas en el audiovisual para proteger a la producción europea. Desde el 2 de octubre de 2018 los servicios audiovisuales europeos obligan a plataformas como Netflix, HBO o Youtube, además de a los canales tradicionales, a ofrecer un mínimo del 30 % de producción europea en sus catálogos en la UE. Una norma que se implantará definitivamente antes de 2021.

Pero AQUELARRE también es un producto audiovisual que podría

coproducir TVE o la Federación de Organismos o Entidades de Radio y Televisión Autonómicas (FORTA), ya que la historia se desarrolla a través de las comunidades autónomas que la integran. Es decir, Galicia, Castilla León, País Vasco, Comunidad Valenciana, Cataluña, Aragón, y Andalucía. Una producción cuyo lenguaje vehicular será la lengua propia de cada comunidad autónoma en la que se desarrolle cada una de las tramas de los 6 capítulos de la primera temporada.

Bien sea por plataformas en Streaming o bien a través de Televisión Española o la FORTA, la serie AQUELARRE sería una coproducción en la que intervendrían productoras asociadas vinculadas a las localizaciones.

Pero antes cabe destacar que para poder afianzar este proyecto se plantea la posibilidad de financiar el capítulo piloto a través de un crowdfunding, teniendo en cuenta la popularidad del juego y el gusto creciente por las series históricas.

Las localizaciones de la serie por España permiten que AQUELARRE pueda recibir subvenciones de las comunidades autónomas donde se desarrolla la acción y donde se apoyan en algún modo los proyectos de serie o multiplataforma, es decir en la Comunidad Valenciana (Ivac), Andalucía (Europa Creativa Media Andalucía) y Cataluña (ICEC). Para conseguirlo, se realizarán coproducciones con productoras de cada lugar.

A nivel europeo, el programa MEDIA opera para dar apoyo al desarrollo de series a través del EU Support for TV series.

Se podrá recurrir a CREA SGR, la sociedad de garantía recíproca para los sectores audiovisual, cultural, de ocio y juego y turismo cultural.

Festivales, exhibiciones y pitchings son buena oportunidad para lanzar y promocionar Aquelarre en la búsqueda de socios de coproducción, negociar acuerdos de financiación, distribución, y también para entrar en contacto con la industria creativa. Hay diversas convocatorias que ofrecen cadenas de televisión y festivales.

-La convocatoria del Canal 33 para proyectos audiovisuales innovadores.

-MIPCOM y MIPTV. Mercado Internacional de Programas de Comunicaciones es una feria anual que se celebra en Francia en Cannes. Dirigido a la industria de la televisión para desarrollo, compraventa y distribución de nuevos programas y formatos para la distribución internacional.

-SERIES MANIA. Festival destinado a las series, financiado por Europa Creativa MEDIA

-EUROPEAN FILM MARKET -El Berlinale Co-Production Market. Es una plataforma de encuentro para los creadores de series. Presenta-

ción de proyectos internacionales ante productores, directores de programación, distribuidores y otros.

-CONECTA FICCIÓN (Pamplona) Destinado a promover la creación, financiación y la producción de contenidos de ficción para televisión.

-LAWEBFEST. Destinado a productores independientes.

-SERIELIZADOS. Festival internacional de series en el que se puede interactuar con agentes de la industria televisiva españoles y europeos y que también contempla la proyección internacional de proyectos en curso.



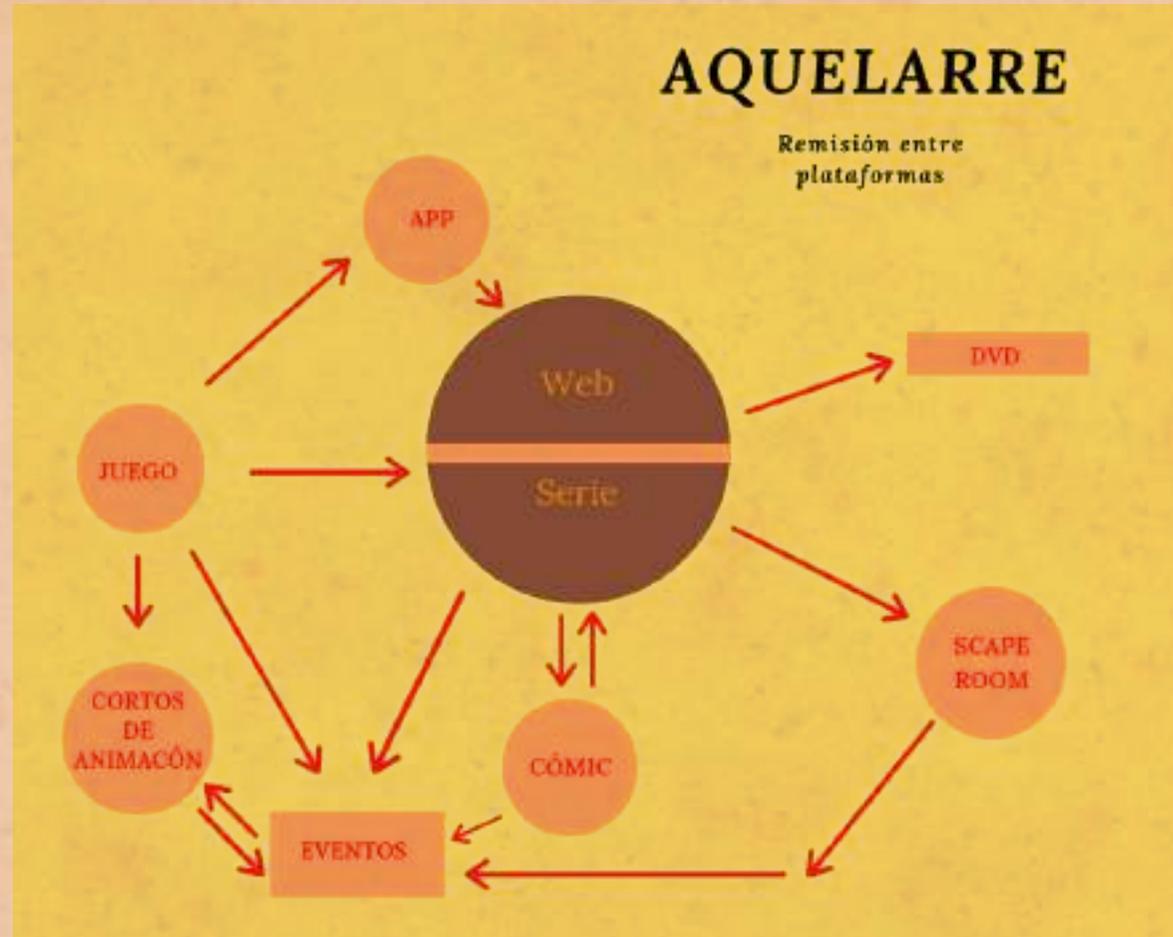


# ASPECTO TRANSMEDIA

# VENTANAS DE EXPLOTACIÓN Y ASPECTO TRANSMEDIA

Aquelarre es potencialmente un universo transmedia e interactivo, ya que nace de un juego de rol (nave nodriza que cuenta con numerosas historias jugables que han ido apareciendo en sucesivas entregas y ediciones). La serie de ficción es el principal elemento satelitar. Además, hay que tener en cuenta que Aquelarre puede expandirse en otras ventanas, a través de otros formatos y tecnologías.

Otro aspecto importante de este proyecto es que pretende ir más allá de la ficción convencional y conseguir que los mecanismos inherentes al juego queden reflejados en la misma creación del relato.



- Serie de breves cápsulas de animación para viralizar a través de redes sociales.
- Página web con información, calendarios y materiales extra de la serie y del juego.
- App de creación de personajes medievales.
- Novela gráfica con el estilo de la serie de animación con desarrollos de tramas paralelos a las de la serie de ficción.
- Edición de DVD con la serie de ficción y la de animación, esta última con capítulos inéditos.
- Eventos: partidas, convenciones, recreaciones medievales, museos, fiestas.
- Merchandising.
- Scape room sobre el universo Aquelarre
- Creación de cuentas de Instagram, Facebook, Youtube, Twitter, para el seguimiento de los acontecimientos y las “whispers campaigns”
- Medios tradicionales (cartelera, televisión, metro, revistas), apariciones de los actores como invitados en talk shows

PLATAFORMA	JUEGO- LIBRO
ANALÓGICO	Analógico
ON OFF	Off line
HISTORIA	Los jugadores crean sus personajes. El juego contiene una serie de historias predeterminadas que se pueden usar para empezar una partida. La propia historia se matizará y seguirá un rumbo u otro según las decisiones de los jugadores y el azar de los dados. Las tramas también se pueden crear desde cero y luego desarrollarse.
EXPERIENCIA	Experiencia activa, creativa, imaginativa. El jugador es generador y partícipe de la narración

PLATAFORMA	PLATAFORMA STREAMING
DIGITAL	Digital
ON OFF	On line
HISTORIA	Serie de 6 capítulos por temporada. Es el núcleo del proyecto. Aquí la ficción potencial se concreta en las líneas narrativas de los personajes principales.
EXPERIENCIA	Experiencia de visionado convencional con posibilidad de incluir algunos episodios especiales interactivos.

PLATAFORMA	WEB AQUELARRE, RRSS /DVD o BLUE-RAY
DIGITAL	Digital
ON OFF	On line
HISTORIA	Cortos de animación autoconclusivos de 30-60 segundos. Son promocionales, juegan con los personajes, adelantan tramas o bromean con ellas porque tienen un tono humorístico. También campañas de intriga, finales alternativos y subtramas o remakes creados y realizadas por los aficionados. Makings of, entrevistas, reportajes.
EXPERIENCIA	Visionado aleatorio en varios dispositivos. Se van lanzando a redes a lo largo del lanzamiento de la serie. Se incluyen en el DVD de contenidos especiales.

PLATAFORMA	NOVELA GRÁFICA
ANALÓGICO	Analógico
ON OFF	Off line

HISTORIA	Se desarrollan a partir de tramas alternativas a la serie, personajes secundarios o desaparecidos que se vuelven protagonistas a votación de los usuarios de las plataformas. También intervienen las tramas ganadoras creadas por los aficionados.
EXPERIENCIA	Experiencia de consumo convencional, pero de creación participativa.

PLATAFORMA	APP PARA SMARTPHONE
DIGITAL	DIGITAL
ON OFF	ON/ OFF LINE
HISTORIA	No hay narratividad directa. Es una herramienta de creación de personajes que simula el mecanismo del juego de rol. Se puede compartir on line y optar a concursar para que el personaje aparezca en la serie.
EXPERIENCIA	El usuario crea sus propios personajes de forma aleatoria o premeditada. La aplicación la la posibilidad de enmarcar una foto de la cara del usuario en el diseño del personaje.

PLATAFORMA	CASTILLO MEDIEVAL
ANALÓGICO	Analógico

ON OFF	Off line pero con posibilidad de retransmitir en directo.
HISTORIA	Eventos en los que los aficionados se reúnen para la celebración de partidas con ambientación y presencia de público. También disfraces, merchandising, charlas, entrevistas y otras actividades lúdicas relacionadas con la ambientación de la serie y el juego.
EXPERIENCIA	Los aficionados presencian o juegan partidas. Los jugadores pueden haber ganado un concurso. Tienen la posibilidad de conocer en mayor profundidad el universo de Aquelarre y de participar en la creación de contenido para la serie.

PLATAFORMA	RODAJE
ANALÓGICO	Analógico
ON OFF	Off line
HISTORIA	Los aficionados participan como figurantes o haciendo pequeñas partes en el rodaje de los capítulos. Posibilidad de interpretar a los personajes que han creado a través de la aplicación y que han obtenido mejor puntuación entre los usuarios
EXPERIENCIA	Se vive una experiencia en el proceso de elaboración de la serie. El fan forma parte de la producción de la ficción.

<b>PLATAFORMA</b>	<b>SCAPE ROOM</b>
<b>ANALÓGICO</b>	<b>Analógico</b>

<b>ON OFF</b>	<b>Off line</b>
<b>HISTORIA</b>	El desarrollo de la trama de la serie y de la novela gráfica contiene claves para desentrañar los códigos y los trucos para escapar de las habitaciones, pero no será indispensable conocerlos
<b>EXPERIENCIA</b>	Se vive una inmersión a nivel ambiental y temática en el universo Aquelarre.

El aspecto interactivo también es importante en Aquelarre y está vinculado a su aspecto transmedia y multiplataforma. Pretende ser una serie que mantenga un alto nivel de feedback con el espectador. A través de diferentes plataformas se promoverá la participación de los fans creando personajes, apareciendo como figurantes o incluso haciendo pequeñas partes. Por lo tanto, la naturaleza transmedia de este proyecto de ficción es potencialmente inclusiva. Por eso, gracias a la participación de los espectadores a través de los canales de participación la serie se vería enriquecida.

## CRONOGRAMA DE LANZAMIENTO DE PIEZAS

MES>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
JUEGO																								
TEASER																								
WEB																								
APP																								
CORTOS																								
SERIE																								
EVENTOS																								
COMIC																								
DVD																								
SCAPE ROOM																								



VNIVERSITAT  
ID VALÈNCIA



CONTENIDOS  
Y FORMATOS  
AUDIOVISUALES

tau

CALLE DE VÍCTOR BALBÁS  
NÚMERO 10 1º DPTO. 46100 BURJASSOT (VA)



SISTEMA  
DEL SOLAR

Red de Contenidos Audiovisuales