

# LA MALDITA RIBADAVIA

Aventura para que 3-4 PJs de nivel bajo-medio puedan jugarla en una sesión de 3-4 horas. Interesaría un grupo con aptitudes varias pues hay un poco de todo. Al final de la aventura hay una serie de PJs pregenerados<sup>1</sup> para empezar a jugar inmediatamente, pero se puede jugar con los PJs habituales de los jugadores usando estos PJs (todos o algunos) como PNJs que pueden ofrecer alguna ayudita esporádica, especialmente Mudarra.

## INTRODUCCIÓN

Estamos en Ribadavia (Galicia), a mediados del Año del Señor de 1469. Tiempos revueltos acaecen. Tras dos años de duros enfrentamientos acaba de terminar la "Gran Guerra Irmandinha" donde la baja nobleza y el vasallaje, liderados en zona compostelana por Pedro de Osorio, se rebeló contra la realeza. Aunque durante estos dos años se han arrasados más de 130 fortalezas señoriales, al final los nobles han ganado la guerra pues llegaron refuerzos, Pedro Madruga desde Portugal, el arzobispo Fonseca y Juan Pimental desde Salamanca, y el conde de Lemos desde Ponferrada. Inmediatamente tras la victoria se ha iniciado una purga represiva por parte de la nobleza.

La aventura comienza poco después del momento en el que aprovechando la coyuntura de venganza, Mudarra, un alquimista que mantuvo amistad con Pedro de Osorio, es inculcado por motivos de envidia profesional y de forma injusta e interesada como alguien que apoyó a los rebeldes. Su origen morisco no le ayudó en esos tiempos convulsos por lo que ante el peligro de ser capturado y, posiblemente, ejecutado sin miramientos, inició una huida hacia tierras portuguesas donde esperaba encontrar refugio cerca de Braga.

En su huida le acompañan una variopinta selección de personajes entre los que puede haber:

---

<sup>1</sup> Varios de los personajes pregenerados han sido obtenidos del Liber VI creado por Anakleto, aunque sus historias han sido ligeramente modificadas para darles sentido en el módulo que nos ocupa

- Mariña, una ama que tras contratar sus servicios de alquimista de forma algo clandestina trabó amistad con él
- Manel un joven catalán amigo de Mariña, barbilampión y con pinta de truhán, que ésta se trajo consigo por tener gran experiencia en el mundo de los caminos a pesar de su edad
- Xuxo un soldado del norte bien pertrechado que viajaba sólo en busca de fortuna y que se les unió justo al salir de Santiago (a todos les pareció bien la compañía, porque Manel aunque sagaz, no parecía suficiente como única defensa)
- Xenxo un cirujano barbero muy amigo de Mudarra (de hecho, huye con él pues hizo defensa pública de su caso antes las autoridades) que aspira a convertirse en médico en Salamanca una vez Mudarra esté a salvo en Braga
- Xurxo un goliardo fiestero y descarado amigo de Manel (o quizás algo más pues la forma en la que lo mira no parece sólo amistad) y que al enterarse de que el joven marchaba de Santiago no dudó en apuntarse siguiendo su sed de aventuras

Es hora de laudes. Los PJs han dormido en una de las posadas del pueblo y hoy piensan seguir el curso del río Miño para vadearlo en cuanto sea frontera. Están sentados en el comedor desayunando bizcocho, miel y leche de cabra fresca. Mudarra está impaciente por abandonar la población cuanto antes, al fin y al cabo han venido por recónditos caminos haciéndose pasar por peregrinos que tras visitar la catedral del Apóstol regresan a su tierra y Ribadavia es villa importante con abundantes patrullas. Después de varios días acampando al raso y comiendo pan seco con cecina de jabalí, bebiendo agua de arroyos, no pudieron resistir a descansar una noche en condiciones en una villa que, por su tamaño haría difícil que alguien se fijara en ellos. No obstante, Mariña, que en tiempos vivió en la zona, conocía a uno de los alguaciles, lo que intranquilizaba mucho a Mudarra quien tamborilea con los dedos en la mesa esperando a que Xenxo baje de sus aposentos.

## LA PESTE

Como que Xenxo (o cualquier otro PNJ si algún PJ quiere jugar con Xenxo) no baja es de esperar que algún componente del grupo suba a su habitación a ver qué pasa. La puerta está cerrada y por más que el PJ insista en llamar nadie abrirá. Si pega la oreja a la puerta y pasa una tirada fácil de Escuchar podrá oír ruidos que identificará como gemidos o murmullos (si la tirada hubiera sido exitosa con un Escuchar normal podría identificar gemidos de dolor).

Cuando consigan entrar encontrarán a Xenxo en un charco de sudor, ardiendo, con un rictus de dolor intenso, encogido sobre el lecho y murmurando sonidos inconexos. Una tirada de Medicina, Percepción o Cultura hará creer a los PJs que son los síntomas de peste bubónica en estadio terminal, aunque una buena tirada les hará darse cuenta de que no hay bubones a la vista y que al estadio en que está Xenxo no se llega en una noche. Cualquier intento de curación, mágico o no, fallará. Xenxo muere al cabo de unos minutos entre horribles convulsiones de dolor.

## LA HISTORIA

El posadero o cualquier otro vecino de la villa negará que haya epidemia de peste u otra enfermedad parecida. Una tirada de Empatía permitirá detectar el miedo en los ojos de cualquier lugareño. Una tirada de Elocuencia o el ponerse un poco agresivo después de pasar la tirada de Empatía bastará para que cualquiera les cuente la siguiente historia...

*“Sabed vuestras mercedes que en lo que llevamos del Año de Nuestro Señor han tenido lugar una serie de aconteceres de lo más misteriosos en nuestra villa.*

*En la primavera pasada, Don Aleixo, hijo de Don Pedro Ruíz Sarmiento señor de la villa, desapareció sin dejar rastro alguno. No se encontraron restos, pertenencias ni se supo noticia alguna de su paradero. Solo merced a las visiones de sor Miragres, quien recibió la bendición de una visita del Espíritu Santo en el convento de Santo Domingo, se pudo discernir de los pérfidos haceres de la curandera Xertrude, quien pretendía convocar al Maligno con la malsana intención de medrar en sabiduría y riquezas, y resolver la intriga. Un nueva batida de los alrededores de su chamizo permitió encontrar cinto y arma del noble desaparecido.*

Ante la evidencia terrenal y la convicción divina de quien permitió desenmascarar la confabulación, fue juzgada por la autoridad Eclesiástica y dispuesta a consumirse en las llamas en un auto de fe. En el momento de la inmolación pronunció unas execrables palabras en las que condenó a la villa de Ribadavia a sufrir y morir por ceder ante las artimañas del Maligno. Nadie entendió su significado entonces, ni aun ahora se comprenden, pero todos sabemos que fueron el principio de los trances posteriores que hoy nos acongojan.

Y esto es así porque a la semana del auto la hija del enterrador enloqueció de forma repentina, Xisela quien fuere una joven moza de perenne alegría e increíble vitalidad. Y desde entonces varios lugareños y vecinos de la villa, adultos e infantiles indistintamente, perecieron en oscuras circunstancias. Se dispusieron patrullas por las autoridades, y sea falsedad o verdad, muchos de los que vigilan aseveran que por las noches Meigas vuelan y danzan sus malditos bailes sin que nadie pueda hacerles frente. Hay vecinos que cuentan como sus pozos sólo producen sangre y son varios los que han parido monstruos en sus establos y granjas.

Y por si esto no fuere suficiente sufrimiento hay gente de paso que en las últimas lunas ha muerto entre terribles dolores y calores, con fiebres incurables a las que ni la medicina (en susurro) ni la magia (voz normal) han podido dar respuesta. Si bien los sanadores aseguran que es la peste, está claro que no se comporta como en épocas pretéritas, pues no hay contagio y sólo afecta a una persona por vez.

Dios me perdone (mientras se persigna) pero no albergó duda alguna de que algo malévolo acecha tras estos hechos que os relato. No obstante nobleza y comerciantes ocultan las circunstancias, y amenazan a quienes pretenden buscar remedio allende de nuestras tierras, pues la vendimia está pronta y si las nuevas se propagaran hay miedo de que tiempos de ruina y pobreza asolaran la zona, pues con buen criterio nadie compraría productos de una tierra maldita.

Ahora excusadme, pues ya he hablado en demasía. Y no creo que mentar en exceso el tema sea bueno ni para mi salud ni para mi alma. Id con Dios en estos tiempos de oscuridad y oprobio."

Con esta información los PJs deberían llegar a dos conclusiones con o sin ayuda del DJ: una, la enfermedad y muerte de Xenxo está relacionada con la maldición de la villa, y dos, la supuesta bruja estaba intentado comunicarse con Guland, por lo que no debía estar sola en la invocación ya que es la única en la que se necesita el asesinato de un hijo de noble, y parece probable que una vieja curandera se las apañara para asesinar a un joven hidalgo con conocimientos de armas y pelea.

Si los PJs prefieren seguir en su huida y no intentar averiguar lo que pasa, siempre se les puede hacer venir a la cabeza unas palabras que Xenxo siempre le decía a Mudarra "Ojalá tuviéramos la fortuna de encontrar encomienda que nos redimiera ante los que injustamente os persiguen". Bueno, pues esta es una buena oportunidad...

Otra buena opción para forzarlos a resolver el misterio es que uno de los PJs empiece a mostrar síntomas de la maldición, convirtiendo la aventura en una carrera contrarreloj.

## LA HIJA DEL ENTERRADOR

Si los PJs van a ver a Xisela encontrarán a una bonita muchacha de unos 13 años, con la mirada perdida, fría y distante. Su padre explicará que se puso así de repente, al despertarse después de una noche apacible una semana después de la quema de la bruja. Desde entonces sólo ocasionalmente pronuncia alguna frase inconexa que nadie ha podido comprender. Ni médicos ni curanderos ni pociones ni alquimia han podido sanarla, y las autoridades eclesiásticas no han podido (en susurro) ni querido (voz normal) ver posesión alguna detrás de su estado.

Sólo una tirada de Conocimiento Mágico revelará que Xisela está poseída por un ánima, aunque no de forma completa. Ninguna forma de comunicación permitirá obtener información de Xisela. Un hechizo de Invocación de Ánimas (vis cuarta) permitirá saber que quien posee a Xisela es Xertrude, quien en realidad era una curandera con pocos PC y no demasiado conocimiento mágico, por lo que ni si quiera como Ánima ha conseguido una posesión completa. Sin embargo, ha conseguido que Xisela sea capaz de lanzar tres frases que podrían ayudar a descubrir lo acontecido y así liberar su alma. La interrogación del Ánima sólo permitirá obtener estas tres frases:

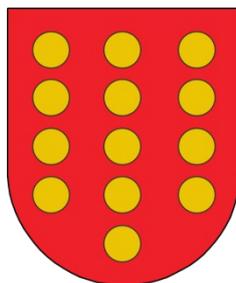
- "Vástago de vid velado por las lágrimas de árboles plañideros"
- "Es un bastardo de Dios quien actúa por precepto del Maligno"
- "Alivio de bajas vilezas, podredumbre que infecta lo más puro de quién se le acerca"

## EL PRIMER ENIGMA

La parte de una vid que se usa como vástago es su rama nudosa o sarmiento, en clara referencia a Aleixo, y los árboles plañideros son sauces llorones. Cualquier PNJ al que se le pregunte sobre este tipo de árboles contestará que hay muchos en las tierras de Anxio Alláriz, el comerciante de vino, en el límite con el pazo de Tiago Cuetos.

Si Anxio es preguntado para que permita ir a los PJs a investigar se negará rotundamente a darles permiso aun cuando ejecutará un papel de perfecto inocente (sin embargo, si algún PJ hace una buena tirada de empatía sólo verá desprecio en los ojos del comerciante). A partir de ese momento Anxio pondrá una vigilancia bastante estricta en toda su finca, por lo que los PJs deberán actuar con nocturnidad y sigilo para registrar el lugar, además de reclutar algunas "allegados" para intentar eliminar al grupito de PJs antes de que revelen sus secretos. En el caso de que quieran investigar sin poner sobre aviso a Anxio, que se encuentren con una de las patrullas del pueblo y, ya sea tanto si acaban presos como huidos, a partir de ese momento Anxio estará atento y montará el sistema de guardias y pondrá en marcha la "caza" de los PJs. Si el DJ quiere ofrecerles un aperitivo a los PJs esta patrulla (o el grupito reclutado pro Anxio) también se puede convertir en un encuentro aun cuando intenten acercarse a la zona de noche.

Una vez en la zona una tirada de Descubrir (difícil si es de noche) revelará una zona donde hay tierra que parece haberse removido (a pesar de que haya pasado tiempo desde los acontecimientos pueden verse una gran "calva entre las hierbas por ejemplo o que éstas tengan una altura diferente de las circundantes). Una excavación permitirá desenterrar un cuerpo putrefacto con vestiduras nobles que portan un escudo bordado con trece roeles de oro sobre campo de gules, las armas de la casa Sarmiento, por lo que será fácil identificar al hijo del noble.



En este punto los PJs pueden intentar ir a ver a Don Pedro Ruíz Sarmiento para decirle lo que han descubierto, bien porque quieran recompensa, bien porque pueda ser una forma de conseguir que ganarse su favor para que le ayude a convencer a quienes les buscan por las falsas acusaciones. Es misión del DJ poner todas las trabas para que no puedan acceder todavía al noble (vigilancia en el castillo, carteles en el camino ofreciendo recompensa por obtener información sobre el paradero de los PJs, especialmente si han tenido un encuentro con una patrulla o Anxio está al corriente de sus intenciones...) o recuperar el que uno de los PJs presente síntomas extraños.

## EL SEGUNDO ENIGMA

¿Quién es más bastardo de Dios que un fornecino, hijo de monja? Pues eso es Anxio, a quien se refiere el segundo enigma, pues es descendiente del vientre de sor Miragres. Descubrirlo puede ser difícil, pues necesita una tirada de Conocimiento Mágico difícil que puede verse facilitada si los PJs buscan información sobre Anxio entre los vecinos, que explicarán historias más o menos veraces sobre él.

En el caso de fallar las tiradas de manera persistente siempre se puede forzar un encuentro con alguna monja resentida del convento que haga partícipe a los PJs de que Sor Miragres estuvo embarazada, y su hijo, que desapareció el día de su nacimiento tendría la edad de Anxio... o Tiago.

Si acuden a ver a Anxio tras haber hallado el cadáver en sus tierras para pedirle explicaciones una tirada de Empatía permitirá descubrir el miedo en su mirada, y con una tirada de Tormento más o menos fácil contaría la siguiente historia (como muchos comerciantes su avaricia está en el polo opuesto a su valor)

*“Este año la cosecha no iba a ser provechosa y las deudas por mis vicios son tan altas que amenazaban mi vida, por lo que la única forma de proveerme de pingües ganancias era malograr la de mi vecino, Tiago Cuetos, para así conseguir un mercado más favorable con menos disputas.*

*Con este fin y con la ayuda de una promesa de medra pecuniaria convencí sin dificultad a una bruja de quien me habían advertido que tenía poderes, para que*

me ayudara. Sin embargo, ella se excedió en mucho con sus intenciones, ofreciendo una invocación que a la postre se demostró a mi parecer demasiado exigente para su conocimiento, pues dispuso invocar a Guland, quien habría de obrar desdichas y calamidades en las tierras de mi rival. Para ello era necesario despojar de vida al hijo de un noble, y fue con la ayuda de la Sombra que conjuró la bruja, como capturamos, torturamos y sacrificamos en vano al joven hidalgo, pues el Demonio no hizo acto de presencia, quizás porque la alcurnia del sacrificio no le satisfizo, seguramente porque la bruja no disponía del poder necesario para conseguirlo.

Pensé que se atribuiría todo a las revueltas de las guerras que acontecían, pero me amedrenté con las investigaciones de los Tribunales Eclesiásticos. Así que una noche que ahogué mis miedos en vino se lo conté todo a Euxea, la dueña del burdel, quien como amiga y confidente imbuyó en mí el valor para inculpar a Xertrude, una pobre desgraciada que vivía aislada de lo mundano en los lindes del bosque. Escondimos cinto y espada en las inmediaciones de su chabola y Euxea mediante un unguento que Dios sabe que contenía y que yo apliqué a mi madre en una de mis visitas, provocó las visiones del Espíritu Santo que ella minuciosamente describió. Eso fue suficiente para que la Iglesia, ávida de encontrar culpable que permitiera contentar a Don Pedro Ruíz Sarmiento, actuara haciendo el resto”

Se supone que los PJs interrogarán a Anxio para que les diga quien es la bruja a lo que éste se negará en rotundo porque cree que si revela el secreto ya no tendrá defensa alguna. Si insisten o lo amenazan con torturas o cosas peores Anxio, aterrado ante la perspectiva de morir quemado por sus actos tras una larga agonía, cogerá un pequeño colgante que lleva con forma de tubo, lo abrirá e ingerirá una buena cantidad de arsénico, suficiente para acabar con su vida sin revelar la identidad de la bruja. En el caso de que los PJs puedan evitar el suicidio de alguna manera confesará que la bruja es Euxea.

Éste es otro momento en el que los PJs pueden buscar recompensa por lo descubierto si lo que les interesa es conseguir el favor del noble para dejar de ser perseguidos, así que en este punto la única buena forma de forzarlos a eliminar la maldición es que empiecen los síntomas (¿Maldición de Strigiles?). Estos podrían aparecer sin más aun cuando los PJs quieran continuar para meterles presión en el final de la aventura.

## EL TERCER ENIGMA

Se refiere obviamente a Euxea, la dueña del burdel, quien en realidad es la bruja que ayudó a Anxio. Euxea vive en las afueras del pueblo, al lado de unas olvidadas ruinas paganas. Sólo será accesible al anochecer o al alba, pues de día duerme en su casa y durante la noche está ocupada en sus negocios.

Si de alguna forma los PJs llegan a ella antes de que Anxio la haya mencionado sea en su casa o en el burdel, Euxea hará un perfecto papel de proxeneta interesada en aliviarlos de sus necesidades. Si los PJs intentan acusarla o violentarla de alguna manera porque sospechan de ella comenzará a gritar y será suficiente para que una patrulla del pueblo o el grupo de buscones contratados por Anxio entren en acción (pasaban por allí de ronda o estaban siguiendo a los PJs en el caso de que ocurra en su casa o están bebiendo en el burdel durante un descanso) y la protejan. Como regente de un prostíbulo Euxea guarda muchos secretos de los habitantes de Ribadavia, secretos que la protegerán frente a los PJs.

Si no han conseguido que Anxio confiese quién es la bruja, los PJs tendrán que investigar en los registros históricos de Ribadavia sobre la existencia de brujas. Una visita a los archivos que los caballeros Hospitalarios de San Juan de Jerusalén tienen en su iglesia puede significar encontrar documentos antiguos que involucran a la abuela de Euxea en diferentes tramas de brujería, poniéndolos sobre la pista.

Tanto si los PJs llegan después de haber hablado con Anxio, como si lo hacen con las pruebas obtenidas en la Iglesia de San Juan, Euxea les reserva un pequeño ejército de Mouros que les emboscarán desde el cementerio pagano. Los Mouros lucharán hasta que mueran todos. Si los PJs ganan Euxea gastará sus PC en convocar una Sombra que intentará un hechizo de Alma de Estatua para inmovilizarlos y asesinarlos (uno de los PJs lleva un Amuleto que permite tirar IRR). Si la sombra falla desaparece, al fin y al cabo Euxea tampoco es tan poderosa, pero en un acto desesperado intentará invocar un Manto de Sombras para desaparecer. Si falla pues se defenderá como una histérica con lo que tenga a mano, pues ya no le quedarán PC.

## SOR MIRAGRES

La anciana y pobre monja nunca ha estado muy lúcida desde que le quitaron a su hijo Anxio, pero mucho menos desde que se le apareció el "Espíritu Santo". En cualquier caso no aportará ningún tipo de ayuda a excepción de preguntar constantemente cuando vendrá su "hijo" a visitarla. Si los PJs preguntan por este hijo a las monjas les dirán que no saben a quién se refiere. Si quieren confirmar si Anxio visita el convento les dirán que sí, para hacer sus donativos a la congregación una vez al mes. Si preguntan sobre la relación entre Anxio y Sor Miragres les dirán que Anxio siempre se ha mostrado cariñoso con ella cuando viene, pero no hay nada extraño en ella.

## TIAGO CUETOS

Al otro productor de vino de Ribadavia todo le caerá de nuevo. Lo único cierto es que tiene envidia de Anxio porque su terruño es mejor, lo que hace que el vino de su competidor se venda mejor y más caro. Pero no sabe nada ni del hijo del Conde, ni de brujería, ni de posesiones demoníacas. Así que cualquier visita que se le haga sólo servirá para que comente alguno de los posibles rumores sobre Anxio.

## CONCLUSIÓN

Si los PJs descubren el pastel de Anxio y evitan que suicide, éste será quemado, con o sin Euxea, y cada uno ganará 50 PX y 1010 IRR por enfrentarse a Mouros y Sombras.

De cualquier forma, la hija del enterrador recuperará suficiente cordura en cuanto Euxea muera (a manos de los PJs o quemada por una turba de campesinos exaltados) para pedir a la superiora del Convento de Santo Domingo que rece a San Telmo para liberar el alma de Xertrude, con lo que desaparecerá la maldición sobre la villa y Xisela sanará completamente. Además, Don Pedro Ruíz Sarmiento les dará 50 maravedíes y un documento acogiéndolos bajo su protección ante cualquier causa que tengan, como agradecimiento por haber librado la villa de la maldición y haber encontrado los restos de su hijo para darle entierro en un Camposanto.



## PATRULLAS LOCALES/MERCENARIOS DE ANXIO

**FUE:** 10      **Altura:** Variable.  
**AGI:** 15      **Peso:** Variable.  
**HAB:** 15      **RR:** 65%  
**RES:** 15      **IRR:** 35%  
**PER:** 15      **Templanza:** 55%  
**COM:** 10      **Aspecto:** Variable.  
**CUL:** 5

**Protección:** Gambesón (2 puntos de protección).

**Armas:** Bracamante 60% (1D6+2+1D4).

**Competencias:** Descubrir 50%, Escuchar 60%, Esquivar 35%, Rastrear 60%, Sigilo 65%.

## SOMBRA

**FUE:** 16      **Altura:** Variable  
**AGI:** 15      **Peso:** Carecen  
**HAB:** 23      **RR:** 0%  
**RES:** 18      **IRR:** 350%  
**PER:** 12  
**COM:** 5  
**CUL:** 30

**Protección:** Invulnerabilidad (una sombra es invulnerable a todo tipo de daño, excepto a la luz solar, que le quita 3D6 PD por asalto de exposición, y a la magia).

**Armas:** Carecen.

**Competencias:** Alquimia 90%, Conocimiento Mágico 99%, Leyendas 95%.

**Hechizos:** Conocen todos los hechizos.

## MOUROS

Aunque las mouras tienen una talla humana, los mouros suelen ser más altos y corpulentos, a menudo casi gigantes, con largas barbas y la tez oscura, casi negra. Les encanta el color rojo y visten prendas de ese color, y a menudo las mujeres mouras suelen ser pelirrojas.

**FUE:** 27      **Altura:** 1,80 varas

**AGI:** 5      **Peso:** 150 libras

**HAB:** 17      **RR:** 0%

**RES:** 29      **IRR:** 125%

**PER:** 10

**COM:** 5

**CUL:** 20

**Protección:** Ropas gruesas (1 punto de Protección).

**Armas:** Garrote 55% (1D6+2D6), Honda 70% (1D3+2+1D4)

**Competencias:** Astrología 70%, Conocimiento Mágico 75%, Sigilo 75%, Elocuencia 65%, Esquivar 40%, Leyendas 60%, Medicina 99%.

**Hechizos:** Un mouro puede conocer 1D6 hechizos, siempre que no sean de invocación.

**Poderes Especiales:**

**Convertirse en serpiente:** En caso de necesidad, un mouro se puede transformar en serpiente gigante. La transformación durará 1 asalto, tiempo en el que el mouro estará indefenso, claro que para atacarle habrá que hacer una tirada de Templanza, para reaccionar ante la transformación. Un mouro no puede permanecer convertido en serpiente más de doce horas. Como tal mantiene sus características físicas, gana 1 punto de protección por las escamas, puede envolver a sus enemigos con sus anillos (60% de ataque y provocan 2D6 PD por asalto) y, aunque pierde el tabú al metal, también pierde la resistencia a las heridas.

**Tabú al metal:** Un mouro no puede tocar ningún objeto de metal, excepto el oro, ya que todos los demás le producen un dolor agudo y paralizante. En términos de juego, cada vez que un mouro sea herido por un arma de metal tiene un 25% de posibilidades (no acumulable) de sufrir una conmoción (consulta la tabla de secuelas en la págs. 100 y 101). Por ello, temen al hombre y a sus armas de metal y rehúyen el enfrentamiento directo.

**Resistencia a las heridas:** Un mouro no pierde la consciencia nunca a causa de las heridas, manteniéndose en pie hasta que llegue a su total de PV negativos.

Nombre: **Mudarra** (ibn-al-Mushrik)

Reino: Reino de Portugal

Grupo étnico: Mudéjar

Posición social: Burguesía

Profesión: Alquimista

Profesión paterna: Monje

Situación familiar: Bastardo (fornecido)

Edad: 42 años

FUE: 4

AGL: 4

HAB: 15

RES: 9

PER: 17

COM: 20

CUL: 20

Altura: 1,65 varas

Peso: 130 libras

RR: 20%

IRR: 80%

Suerte: 58

Templanza: 47%

Aspecto: 18 (Atractivo)

Competencias: Alquimia 80%, Astrología 65%, Conocimiento Mágico 80%, Leer y escribir 70%, Conocimiento Animal 35%, Conocimiento Mineral 50%, Conocimiento Vegetal 45%, Empatía 50%, Enseñar 40%, Idioma (Griego) 30%, Idioma (Latín) 50%, Sanar 36%, Idioma (Gallego) 80%, Idioma (Castellano) 90%, Idioma (Andalusí) 100%.

Hechizos: Arma Inquebrantable, Conservación, Lámpara de Búsqueda, Bálsamo de Curación, Expulsar Enfermedades, Tinta Prodigiosa, Aceite de Hechicerías, Polvos de Hechicería, Amuleto, Invocación de Ánimas, Ungüento de Bruja, Filo Constelado, Fuerza de Gigante

Rituales de fe: Carece.

Rasgos de Carácter:

Tacaño, habilidad natural para el combate (+10% a todas las armas), muy mayor, torpe

Eventos por Edad:

Encuentro Divino, Aventura Amorosa, Amistad, Conocimientos Lingüísticos, Accidente (cicatriz en el pecho), Golpe de Fortuna, Gran Amistad, Nube de Infortunio, Riquezas, Golpe de Fortuna, Gran Amistad

**Mudarra**<sup>2</sup> nació en el Algarve portugués, fruto de una relación prohibida entre un monje y una mujer musulmana. Así, quedó marcado tanto por cristianos como por musulmanes, quienes le llamaban "ibn-al-Mushrik" (hijo de cristiano). Despreciado por todos, su madre decidió vestirle con el hábito franciscano y mandarlo al monasterio donde residía su padre. Fue acogido como un converso, con los celos que aquello despertaba, pero su padre le ayudó a integrarse y le enseñó todo lo que sabía. De hecho, fue en la biblioteca del monasterio donde empezó a interesarse por la alquimia, previa lectura de los numerosos tratados que allí se guardaban.

---

<sup>2</sup> Publicado en Liber VI de Anakleto

Llegó un momento en que Mudarra se sintió demasiado atado y decidió salir del monasterio y dedicar todo su tiempo al estudio del Arte. Trabajó un tiempo vendiendo medicinas y emplastos de producción propia, ahorrando todo lo que podía para procurarse un buen laboratorio. De esta época de necesidad proviene su tacañería. En un golpe de fortuna conoció a un comerciante castellano que se convirtió en su mejor cliente. Tal amistad trabó con él, que le ofreció casarse con su hija, y así lo hizo. Gracias a su dote, adquirió todo lo necesario para continuar sus prácticas. No obstante, la vida no le fue todo lo bien que hubiese querido: las buenas rachas se intercalaban con las malas, y así se sucedían temporadas en las que vivía holgadamente y otras en las que pasaba bastante hambre. Para colmo de males, un día fue asaltado por un grupo de bandidos, que además de robarle sus posesiones le dejaron un recuerdo en el pecho en forma de cicatriz, aunque él despachó a uno de ellos con su cuchillo, descubriendo así que, aunque su vida sedentaria le había restado agilidad, tenía una habilidad natural para manejar armas; y es que su madre le contó que su abuelo había sido un reputado ghazi que a no pocos infieles había mandado al otro mundo en la frontera, y algo de su sangre debía correr por sus venas. Pero después de aquello, y estando totalmente arruinado, conoció por mediación de su suegro a un poderoso conde al que le gustaron sus trabajos, y que le pidió que se asentara en su castillo y trabajara para él. Aquel fue el periodo en el que Mudarra aprendió más sobre el Arte, pues tenía todo el tiempo del mundo para experimentar en su magnífico laboratorio. Pero como, pasados algunos años, no consiguiera lo que el conde le pedía (transformar los metales en oro), fue despedido de allí. Coincidió este periodo con una epidemia de peste que atacó a su mujer y la mató. Así, Mudarra se pudo apañar un tiempo con su herencia, hasta que conoció en los polvorientos caminos a Don Pedro de Osorio, quien tras descubrir que practicaba el Arte, quiso llevárselo a su residencia en las cercanías de Santiago de Compostela para ver si encontraba solución a una extraña enfermedad que tenía a su hijo postrado en la cama. Y allí se encontraba investigando cuando las guerras ocurrieron. Un sanador vecino, celoso de su trabajo, lo acusó como falso converso colaborador con los rebeldes, por lo que tuvo que huir intentando llegar a Portugal donde conocía amigos cerca de Braga.

Nombre: Mariña Quiroga	FUE: 10	Altura: 1,60 varas
Reino: Corona de Castilla	AGI: 10	Peso: 135 libras
Grupo étnico: Gallego	HAB: 10	RR: 75%
Posición social: Baja nobleza	RES: 15	IRR: 25%
Profesión: Ama	PER: 20	Suerte: 55
Profesión paterna: Infanzón	COM: 20	Templanza: 50%
Situación familiar: Padres vivos. 2ª de dos hermanas.	CUL: 15	Aspecto: 12 (Normal)
Edad: 30 años		

Competencias: Corte 60%, Descubrir 100%, Enseñar 45%, Sigilo 50%, Artesanía (labor) 50%,

Empatía 60%, Escuchar 45%, Cabalgar 35%, Leer y escribir 40%, Degustar 45%.

Hechizos: Carece.

Rituales de fe: Carece.

Rasgos de Carácter:

Vista excelente, Sexto sentido, Le gusta la literatura y la poesía, Gourmet

Eventos por Edad:

Muerte en la familia, Descendencia, Golpe de Fortuna

Mariña<sup>3</sup> no quería encerrarse en un convento, razón por la cual su padre, hidalgo gallego, le procuró la manutención de su señor, el conde don Bras, como ama de su hija Adegá. El conde supo ver enseguida en Mariña a una mujer increíblemente despierta, a cuyos ojos no escapaba ni un solo detalle, culta y amante de la buena comida. No podría haber encontrado mejor ama para su hija, pues no sólo sabría cuidar de ella como nadie, sino que podría enseñarle a hacer labores y el gusto por las letras, haciendo de Adegá una muchacha tan bien protegida como culta. Ya bien asentada en la familia del conde, Mariña recibió la noticia de la muerte de su madre, a quien tanto quiso y quien le había inculcado el amor por las letras. No obstante, al año siguiente se vio bendecida con el nacimiento de su hijo, fruto de su matrimonio con uno de los hombres de armas del conde Bras. Poco después sus ingresos se multiplicaron gracias a los saqueos en los que participó su marido. Mariña sólo esperaba ya de la vida que su hijo creciera sano y fuerte con la ayuda de Adegá, que además de ser su protegida era su mejor amiga, pero ésta se vio envuelta en una triste historia de amor imposible con el hijo de uno de los enemigos del conde. Don Bras pidió a Mariña que avivara sus sentidos, pues sospechaba que su hija se veía con

---

<sup>3</sup> Publicado en Liber VI de Anakleto

aquel desgraciado, y efectivamente así era. Mariña pensó que hacía bien descubriendo al conde el romance secreto que mantenía Adegá, pero se equivocó: su padre la encerró en un convento, de donde poco después llegó la noticia de que se había escapado. El conde mandó a Mariña y a su marido a una zona fronteriza, en el puesto de Creciente, dando a entender que quería desentenderse ya de ella. Aciagos tiempos fueron aquellos. A los dos años de llegar su hijo enfermó de peste y murió. Tras cuatro años sirviendo lejos de la Corte su marido fue herido de muerte en una reyerta fronteriza con bandidos. Viuda y sola, el mayor deseo de Mariña es poder reparar el mal que había hecho, y sueña con reencontrarse algún día con su querida Adegá para pedirle perdón y ayudarla a volver con su amado. Por ese motivo marchó a Santiago, donde le dijeron que el bueno de Mudarra podría ayudarle con sus conocimientos a encontrarla. Trabaron buena amistad, aunque la llevaban de forma discreta, teniendo encuentros en sitios sórdidos lejos del ambiente noble que Mudarra frecuentaba. En ellos el alquimista le proporcionaba pócimas, talismanes y otros hechizos con los que Mariña intentaba obtener información sobre el paradero de Adegá. Cuando Mudarra fue falsamente acusado se prestó a ayudarlo en su huida, ya que conocía bien la región lo que le facilitaría el paso a Portugal, aunque su mejor motivo era que esperaba que manteniendo vivo a Mudarra, él siguiera ayudándola a encontrar a Adegá.

Nombre: Meritxell (Manel) Bernat	FUE: 15	Altura: 1,75 varas
Reino: Corona de Aragón	AGL: 15	Peso: 150 libras
Grupo étnico: Catalán	HAB: 15	RR: 75%
Posición social: Campesina	RES: 20	IRR: 25%
Profesión: Bandida	PER: 15	Suerte: 30
Profesión paterna: Ramera	COM: 10	Templanza: 43%
Situación familiar: Bastardo (manzer), sin hermanos.	CUL: 5	Aspecto: 12 (Normal)
Edad: 23 años		

Competencias: Descubrir 45%, Sigilo 70%, Tormento 45%, Hachas 85%; Ballestas 35%, Correr 50%, Escuchar 35%, Rastrear 40%, Tregar 40%, Arcos 40%.

Hechizos: Carece.

Rituales de fe: Carece.

Rasgos de Carácter:

Aficionada a la caza, Entrenado en el combate, Reliquia familiar

Meritxell<sup>4</sup> es hija de una ramera asentada en la casa de una trotaconventos, a las afueras de un pueblo. Su madre debía de ser bastante fértil, porque a pesar de los remedios contra el embarazo que le suministraba la vieja, cinco veces quedó embarazada, la última de ella, la primera hembra. Con tantas bocas que alimentar, la vieja no daba abasto, y no era poca el hambre que pasaban los pobres niños, que se escuchaba en la casa un concierto perenne ofrecido por sus estómagos. Y como la necesidad era mucha, no tuvieron más remedio que rapiñar. Se echaron a los caminos y comenzaron a asaltar a los transeúntes los cinco hermanos, pues a ella los cuatro varones la trataban como igual, que aunque cada uno de padre distinto, no podían encontrarse hermanos que se llevaran mejor. Pero la fortuna no siempre iba a resultarles favorable, que en estos menesteres uno se juega mucho, y un día quiso el destino que se toparan con un habilidoso hombre de armas y su escudero, que no sólo sobrevivieron a su emboscada, sino que también dejó a Meritxell sin hermanos y casi sin vida, si no llega a ser por sus ágiles piernas y su habilidad para esconderse. Volvió Meritxell a casa con gran dolor, como si le hubieran cortado brazos y piernas, a darle cuenta a su madre de la desgracia. Tan afectada quedó, que perdió el hambre y estuvo largo tiempo sin ofrecer su cuerpo a cambio de dinero, puesto que con menos de medio bocado se conformaba. Pero llegó el día en que por fin reaccionó, y entregándole a Meritxell un bello colgante de oro que le había entregado

---

<sup>4</sup> Publicado en Liber VI de Anakleto con el nombre de Bernat

hacía años uno de sus enamorados, le hizo jurar sobre él que vengaría la muerte de sus hermanos.

Así lo hizo Meritxell, y desde entonces siempre lleva el colgante al cuello, queriendo semejar su peso sobre el de su juramento. Buscó poco después Meritxell un amo que fuera capaz de enseñarle a mejor blandir las armas, y para ello adoptó aspecto masculino, algo fácil dada su envergadura, y se hizo llamar Manel, pues sin duda ser mujer en aquel mundo de hombres presentaba más problemas que ventajas. Y así encontró a un cazador que le ayudó a ser más sigilosa y a usar los cuchillos y las hachas. Poco después se unió a un grupo de bandidos con la esperanza de volver a cruzarse con el hijodalgo y el escudero que mataron a sus hermanos. Interrogaba a todos los que asaltaban y así supo al fin que el hidalgo en cuestión no era local, sino que iba de paso, conde don Eras se llamaba. Supo de donde era e inició su camino hacia el oeste donde por fin esperaba su venganza. Medró en el viaje fruto de sus habilidades, y cuando llegó a Santiago investigó como acercarse a él. Difícil por su posición social tuvo suerte al conocer a Mariña en una tasca que ella también frecuentaba. Trabó fácil amistad con ella quien al final le confió su intención de encontrar a Adegas. Meritxell, vió ahí la oportunidad que buscaba, y aunque sentía afecto real por la ama, planeaba matar a Adegas en cuanto la encontrara y así cerrar el círculo. Por eso no dudó en ayudar a Mariña y Mudarra en su escapada al sur, convencida de que sólo así hallaría la paz que le prometió a su madre.

Nombre: <b>Xuso de Castro</b>	FUE: 20	Altura: 1,78 varas
Reino: Corona de Castilla	AGI: 15	Peso: 160 libras
Grupo étnico: Gallego	HAB: 20	RR: 73%
Posición social: Burguesía	RES: 20	IRR: 27%
Profesión: Soldado	PER: 15	Suerte: 25
Profesión paterna: Médico	COM: 5	Templanza: 63%
Situación familiar: Padres vivos	CUL: 5	Aspecto: 13 (Normal)
Edad: 30		

Competencias: Cabalgar 55%, Correr -10%, Descubrir 30%, Escuchar 40%, Esquivar 45%, Idioma Castellano 100%, Mando 30%, Sanar 45%, Sigilo 45%, Trepar 30%, Mazas 75%, Ballestas 45%, Pelea 30%, Escudos 75%.

Hechizos: Carece.

Rituales de fe: Carece.

Rasgos de Carácter:

Cojo, Sodomita, Oído sensible, Acostumbrado a mandar

En casa de Xuso<sup>5</sup> había hambre y las pocas monedas que entraban no daban para llenar las escudillas de los seis hermanos que eran, aparte claro, de padre y madre. Así que Xuso decidió entrar a formar parte de la milicia del señor de sus tierras, Pedro Pardo de Cela, en Vivero. Hernando y tres hermanos suyos se pusieron al servicio de don Pedro, fueron instruidos en las armas, se les adoctrinó en la disciplina de la milicia y acabaron haciendo guardias y recorriendo las tierras oteando el horizonte.

La paga no era mala del todo, pero lo mejor eran las dos comidas calientes diarias. En una de sus patrullas, acampados durante la noche, gracias a su fino oído pudo avisar a tiempo de un ataque de un grupo de emboscados que finalmente fueron rechazados. Su acción le valió una recomendación y se dispuso hombres a su mando.

Pero Xuso tiene un secreto muy peligroso, y es que es un sodomita, inclinación sexual muy peligrosa para la época, ya que estaba castigada con la hoguera. Así, mientras observaba lascivamente a algunos de sus compañeros de milicia cuando éstos se aseaban, se vio descubierto por otro que del mismo modo actuaba. De esta forma tan casual conoció a Xervasio, otro soldado de idénticas inclinaciones con el que compartió más que palabras durante una breve época. Pero Xuso no quería que sus dos hermanos, también en la milicia, se enteraran de su sexualidad, así que abandonó el castillo en busca de fortuna, lejos de familia y amigos.

---

<sup>5</sup> Publicado en LiberVI de Anakleto con el nombre de Hernan de Castro

En ruta a Betanzos, se juntó con otros viajeros, pues era mejor viajar en compañía que solo por esas tierras diezmadas por una epidemia de peste diez años atrás. Que uno nunca sabe qué puede encontrarse, desde bandidos, hasta fieras salvajes. Con lo que no contaba era con aparecer en medio de Cabreiros, una aldea que en tiempos fue próspera y rica, pero sus habitantes no eran buena gente y un buen día el Diablo se los llevó.

Allí, atrapado en la maldición de la aldea, tuvo que combatir con sus compañeros de viaje para salvar su vida, tuvo tiempo de atar y abusar de un inocente muchacho asegurándole que la maldición que caía sobre la aldea él la rompería. Fue perseguido y en su huida trepó a un muro para evitar ser acuchillado, pero le apedrearon y cayó con tan mala fortuna que su pie sufrió daños quedando cojo para los restos.

Finalmente logró escapar, aunque no tuvieron tanta fortuna sus compañeros, manteniendo su pellejo y su secreto a salvo, y continuó su viaje con el único propósito de sobrevivir a cualquier precio. Encontró luego cobijo sirviendo al Conde Bras. Allí bajaba de vez en cuando al pueblo a cobrar los impuestos con otros soldados y se encarga de que todos guarden el debido respeto al Conde y, de vez en cuando, retiene a algún joven y apuesto muchacho para satisfacer sus necesidades, aunque esta su cada vez más evidente perdición le acabó costando reputación al ser señalado por sus tendencias sexuales que él explica como falsas e injustas. Huía de la condena cuando se cruzó con el grupo que bajaba a Portugal, uniéndose a ellos en A Ramallosa, una semana atrás de los hechos.

Nombre: Xurxo de Samos	FUE: 10	Altura: 1,65 varas
Reino: Corona de Castilla	AGI: 10	Peso: 120 libras
Grupo étnico: Gallego	HAB: 15	RR: 75%
Posición social: Villano	RES: 10	IRR: 25%
Profesión: Goliardo	PER: 20	Suerte: 55
Profesión paterna: Barbero cirujano	COM: 15	Templanza: 62%
Situación familiar: Padres vivos. Sin hermanos.	CUL: 15	Aspecto: 17 (Normal)
Edad: 21 edad		

Competencias: Cantar 60%, Escamotear 45%, Leer y escribir 45%, Seducción 51%; Correr 30%, Juego 40%, Pelea 40%, Cuchillos 40%, Elocuencia 40%.

Hechizos: Carece.

Rituales de fe: Carece.

Rasgos de Carácter:

Ambidextro, Enfermizo

Xurxo<sup>6</sup> es un vividor que ha encontrado en la vida de goliardo la mejor forma de autorrealizarse. Hijo de un barbero asentado en Samos, marchó a Santiago de Compostela con un puñado de dinero que había ahorrado para él, para que se labrara un futuro en la universidad. Pero los estudios no son para Xurxo. Es listo, sí, pero no tiene esa clase de inteligencia con la que se aprende de los libros, sino de ésa otra, más práctica, que se puede aplicar a la supervivencia en la vida diaria. Es ingenioso haciendo trampas cuando juega a las cartas, habilidoso cuando se trata de hacer desaparecer bolsas que cuelgan de cintos, por bien custodiadas que estén, sublime cuando trata de compartir la cama con una moza, igualmente astuto cuando hay que salir por piernas que cuando hay que enfrentar el peligro, sagaz cuando la camorra no le conviene y la rehuye con la lengua.

Difícilmente pueda obtener el título de bachiller, pero nunca le faltará dinero para gastarlo en su adorado vino y en sus rameras, y para eso también hay que tener arte. Sólo tiene miedo de una cosa: que su padre descubra algún día cómo está malgastando la oportunidad de convertirse en alguien. Pero para Xurxo no existe el mañana, sino sólo el presente. Es incapaz de hacer planes; ni siquiera sabe lo que va a hacer al día siguiente cuando se acuesta por la noche. Como suele decir, "Dios dirá."

Conoció a Manel/Meritxell en una de sus muchas aventuras en la ciudad, y se sorprendió de su falta de interés en las mujeres. Observándolo detenidamente descubrió ese acento

---

<sup>6</sup> Publicado en LiberVI de Anakleto

atoplado bajo el que intentaba esconder sus femeninas curvas, y aunque casi le sacaba una cuarta decidió no desenmascararla para intentar alcanzar el éxito en una nueva y casi imposible aventura, hacerla suya. Durante el último medio año habían frecuentado los mismos locales, y en ocasiones su actitud había levantado el recelo entre sus compadres, que no entendían porque le prestaba tanta atención a otro joven muchacho. Él siempre reía cuando se lo insinuaban, y entre jarra y jarra, les decía que si así fuera nunca se lo diría, pero que el amor era ciego y él no creía en milagros que recuperaran la vista.

Cuando Meritxell le dijo que se iba hacia Portugal Xurxo no lo dudó un segundo y le dijo que ahora que su amistad crecía y crecía, no era el momento de abandonarla, por lo que dejó los pocos estudios que cursaba y se aventuró tras ella sólo por conseguir una muesca más en su botín, la que estaba entre las piernas de ella.

Nombre: Xenxo Frades	FUE: 15	Altura: 1,70 varas
Reino: Corona de Castilla	AGL: 15	Peso: 150 libras
Grupo étnico: Gallego	HAB: 20	RR: 75%
Posición social: Burguesía	RES: 15	IRR: 25%
Profesión: Alguacil	PER: 15	Suerte: 35
Profesión paterna: Comerciante	COM: 10	Templanza: 61%
Situación familiar: Bastardo (natural).	CUL: 10	Aspecto: 10 (Mediocre)

Sin hermanos.  
Edad: 20 años

Competencias: Conocimiento del área (Córdoba) 50%, Correr 45%, Escuchar 50%, Lanzas 65%, Descubrir 35%, Sigilo 30%, Cuchillos 45%, Idioma Árabe 25%, Pelea 40%.

Hechizos: Carece.

Rituales de fe: Carece.

Rasgos de Carácter:

Desprecia los que no son como él, Delicado y frágil, Marrullero y camorrista.

Xenxo<sup>7</sup> es hijo de una barragana de A Corunha y de un mercader salmantino de paños que solía hacer una parada en la ciudad en sus viajes por Galicia. Gustaba de amancebarse con Xoana, y ésta le dio una sorpresa al año siguiente de una de sus fogosas visitas a su lecho. Desde entonces, el mercader le pasaba dinero para que pudiera criar a su hijo holgadamente, pero Xoana resultó ser una manirrota que no dejaba sano ni un solo maravedí, descuidando a su hijo, que tuvo que crecer en la calle. Viendo que no podía mantenerlo Xoana le obligó a irse con su padre cuando contaba 8 años, aprovechando una de sus visitas. Así, Xenxo pasó una temporada en Salamanca, en el que tuvo tiempo de aprender castellano, y estuvo viajando con su padre hasta que éste, deseoso de quitárselo de encima, movió algunos hilos para que le aceptarían en el Monasterio de Samos con 9 años. Al poco de llegar se cayó al pozo que tenían los monjes en el interior, y casi se ahoga; desde entonces le tiene un miedo atroz al agua.

Al año siguiente llegó al monasterio uno de esos monjes peregrinos, de los que gastan más suelas en un día que los demás en un año, para llevárselo por orden del abad al Monasterio de Santa Maria de Sobrado dos Monxes, pero el monje, que se llamaba fray Lucio, lo desobedeció y jamás lo llevó a su destino, pues lo que no sabían aquellos infelices es que no era un monje verdadero, sino un granuja que andaba de monasterio en

---

<sup>7</sup> Publicado en LiberVI de Anakleto con el nombre de Pedro Puñadas

monasterio engordándose con las comidas que les ofrecían los hermanos y que, aprovechando la ocasión, se hizo pasar por el que iría a por Xenxo. Era, no obstante, hombre culto, que gustaba de los libros y de la Medicina, y bien supo contagiar a Xenxo de su erudición. Como, además, se metían en mil y un fraudes, tuvo Xenxo que aprender a ser sigiloso y esquivar a quienes, enfurecidos, descubrían sus estafas: filtros milagrosos, venta de bulas falsas, y un sinfín de artimañas para sacarle el dinero a los demás y bien comer a su costa.

Pero a todo cerdo le llega su San Martín, y un día Lucio quiso engañar a quien no debía, pues estando cerca de Santiago fue a dar con un miembro de la Inquisición que se olió la jugarreta. Xenxo pudo escapar, pero a Lucio lo prendieron y nunca más volvió a saber de él. A partir de entonces Xenxo vivió de lo que Lucio le había enseñado, y se convirtió en un barbero cirujano itinerante. El negocio le ha ido bien y ha descubierto que la Medicina es su verdadera vocación. Ávido de conocimientos, sueña con estudiar Medicina en la Universidad de Salamanca. Tal era su fama que llegó a los oídos de Mudarra, con quien acabó intercambiando frecuentemente conocimientos. Con el paso del tiempo se desarrolló una sólida amistad que a punto estuvo de truncarse con las falsas denuncias que sufrió su amigo. Xenxo lo defendió públicamente, y aun siendo gallego, encontró que no era buena idea amparar a un morisco, por lo que tuvo que escapar con él. Su intención era dejarlo a salvo en Portugal y acudir por fin a Salamanca a finalizar sus estudios.

Nombre: Euxea Fogar	FUE: 5	Altura: 1,55 varas
Reino: Corona de Castilla	AGL: 10	Peso: 100 libras
Grupo étnico: Gallego	HAB: 10	RR: -25%
Posición social: Campesina	RES: 10	IRR: 125%
Profesión: Proxeneta	PER: 15	Suerte: 50
Profesión paterna: Campesino	COM: 20	Templanza: 63%
Situación familiar: Sin familia	CUL: 15	Aspecto: 20 (Atractiva)
Edad: 36 años		

Competencias: Alquimia 70%, Astrología 65%, Conocimiento mágico 90%, Conocimiento vegetal 75%; Descubrir 35%, Leyendas 55%, Sanar 35%, Sigilo 30%, Palos 25%, Escamotear 30%.

Hechizos: Falsas Visiones, Alma de Estatua, Invocar demonios elementales

Euxea es una serrana que durante años vivió del saqueo en la sierra de Suido junto con sus hermanos. Cuando era pequeña, vivía con su familia en las tierras de un señor para el que trabajaba su padre labrándolas. Pero vino una época de malas cosechas y, para evitar que su familia muriera de hambre, su padre tuvo que echarse a los caminos y asaltar a los viajeros solitarios. Fue entonces cuando tuvieron que abandonar su hogar e instalarse en las montañas. Al ser ella la única descendiente mujer de la familia, su abuela le confió todos los secretos de sus antepasados, descubriéndole un mundo tan atractivo como peligroso, que le permitía doblegar la voluntad de los hombres y otras maravillas que comenzó a utilizar en comandita con sus hermanos, para engañar a los viajeros y robarles sus posesiones. Sin embargo, nunca le ha confiado estos secretos a sus hermanos, por expreso deseo de su abuela, que le pidió que transmitiera lo que le había enseñado sólo a las mujeres de la familia, para que mejor sepan defenderse de los hombres en un mundo que sólo a ellos pertenece. Así, aunque debilitada por unas fiebres que tuvo de niña e imposibilitada para el uso de la fuerza, Euxea suple con creces esta carencia gracias a la brujería. Su abuela, antes de morir, le confió todo el dinero que tenía guardado, así como un bonito broche de plata, del que Euxea jamás se desprende. Este broche es un poderoso talismán que permite invocar a una Sombra, muy útil para saquear, robar y asesinar en la noche sin riesgo alguno. Tras años de saqueos, Euxea se hartó de esa vida salvaje y decidió perpetrar la que sería su venganza hacia los hombres que tanto había aprendido a odiar gracias su abuela. Recogió su nada despreciable tesoro y montó un burdel en las afueras de la villa, donde gracias a sus conocimientos mágicos se hacía con muchos objetos de valor de sus clientes, quienes felices por los servicios y amnésicos gracias a sus pociones, continuaban su viaje.

Nombre: <b>Anxio Feijoo</b>	FUE: 10	Altura: 1,45 varas
Reino: Corona de Castilla	AGL: 10	Peso: 130 libras
Grupo étnico: Gallego	HAB: 10	RR: 20%
Posición social: Burguesía	RES: 15	IRR: 80%
Profesión: Comerciante	PER: 20	Suerte: 55
Profesión paterna: Comerciante	COM: 20	Templanza: 50%
Situación familiar: Sin familia	CUL: 15	Aspecto: 13 (Normal)
Edad: 34 años		

Competencias: Comerciar 75%, Elocuencia 70%, Empatía 85%, Idioma (Castellano) 85%; Descubrir 50%, Conocimiento vegetal 80%, Escuchar 40%, Ocultar 40%.

Rasgos de Carácter:

Se recupera rápidamente, Rajito

**Anxio** es un comerciante de vinos. Hijo único de carácter agrio, solitario y mezquino, pues se pasó la mayor parte de su vida sintiéndose culpable pues le dijeron que su madre murió poco tiempo después de nacer él debido a complicaciones del parto. Fue de su padre de quien aprendió todo lo que hay que saber para vendimiar en el momento necesario y cuidar la tierra como si fuera su familia. Tiene además madera de mercader, pues es capaz de captar al vuelo el carácter de sus interlocutores y darles donde más les duele, cosa que su padre le aseguraba que era fundamental. Anxio se llamaba, como él, y su muerte está rodeada de misterio. Arnau sólo sabe que su cuerpo apareció asaeteado cerca de una posada consumida por el fuego, situada en un pueblecito llamado As Curuxeiras, cerca de Ourense. Poco después de su muerte, revisando papeles del negocio encontró un librito encuadernado y bien atado que resultó ser un pequeño diario de su padre. Allí descubrió quien era en realidad, fornecino nacido de los devaneos de su padre con Sor Mirages, una monja del convento de Santa Lucía, arrancado de sus brazos por orden de la superiora. La que fue mujer de su padre en realidad se suicidó cuando se enteró de que su esposo había tenido un hijo con una monja y lo quería acoger como propio ya que ella no podía darle hijos. Desde entonces la visita con frecuencia pues es su única familia, sin embargo, el descubrimiento no hizo más que acrecentar su mal carácter, no llevándose bien con casi nadie de sus vecinos.

# HECHIZOS

## MUDARRA

### Arma Inquebrantable (1)

*Telum Infragile*

Ungüento, magia blanca de origen alquímico.

a **Caducidad:** El ungüento pierde sus efectos en 1D4 semanas.

a **Duración:** Los efectos del hechizo duran unos 60 minutos.

a **Componentes:** Manteca de cerdo, grasa de carnero, cera de abejas, alcanfor y óxido de cinc.

a **Preparación:** Se prepara el ungüento macerando en un almirez todos los componentes y usando la manteca para darle la consistencia adecuada. Se debe aplicar a un arma mientras se pronuncian las palabras adecuadas.

a **Descripción:** Si la activación tiene éxito, el arma tratada con el ungüento no podrá romperse mientras duren los efectos del hechizo, por frágil que sea o por fuerte que sea el golpe recibido, aunque

### Conservación (1)

*Conservatio*

Poción, magia blanca de origen alquímico.

a **Caducidad:** 3D6 semanas.

a **Duración:** Depende de la poción o ungüento sobre la que se utilice.

a **Componentes:** Vino tinto, nueces, miel, ceniza de madera de roble, almendras amargas y dos gotas de sangre.

a **Preparación:** Mezclando y calentando a fuego lento todos los componentes se crea una poción espesa.

a **Descripción:** Si se mezcla una dosis de esta poción sobre la dosis de otra poción o ungüento, al tiempo que se activa el hechizo, el tiempo de caducidad de esa segunda dosis se verá multiplicado por dos. Por ejemplo, si mezclamos una dosis de Conservación sobre otra de Leche de Sapiencia que caducaría en 4 días, ahora tardaría el doble, o sea 8 días, en echarse a perder. Pero hay que tener cuidado con este preparado, ya que en caso de fallar la tirada de activación, el tiempo de caducidad

### Lámpara de Búsqueda (1)

Talismán, magia negra de origen popular.

a **Caducidad:** El talismán no pierde sus efectos hasta que no se consuman la grasa y el jirón de mortaja. Si eso ocurriera, sería necesario fabricar otro talismán.

a **Duración:** Hasta que se consuma la grasa y el jirón, lo que puede tardar entre una y tres horas de uso ininterrumpido.

a **Componentes:** Lámpara de aceite, grasa humana y jirón de la mortaja de un muerto.

a **Preparación:** Se llena la lámpara de la grasa humana para utilizarla como combustible en lugar de aceite y se utiliza como mecha la mortaja. Para activar el talismán se debe pronunciar tres veces el nombre del objeto inanimado que queramos encontrar al tiempo que se prende la mortaja.

a **Descripción:** Si se activa correctamente, la lámpara comenzará a emitir luz y si el mago la mueve, brillará con más intensidad cuando se encare en la dirección en la que se encuentra el objeto que se busca y cuanto más cerca estemos de dicho objeto.

### **Bálsamo de Curación (1)**

*Balsamum Medicum*

Ungüento, magia blanca de origen alquímico.

a **Caducidad:** Puede durar 206 días sin perder sus poderes.

a **Duración:** Permanente.

a **Componentes:** Agua solarizada en el signo lunar, betónica, mirto y belladona.

a **Preparación:** Se mezclan todos los componentes hasta formar un bálsamo aceitoso de fragante olor.

a **Descripción:** Si se lava una herida con este bálsamo y luego se activan sus propiedades, la víctima recuperará de forma inmediata 103 PV. El bálsamo sólo puede usarse una vez al día sobre la misma persona; si se utiliza en más ocasiones, no tendrá más efecto que limpiarle la herida de impurezas.

### **Expulsar Enfermedades (2)**

*Expellere Morbos*

Talismán, magia blanca de origen alquímico.

a **Caducidad:** El talismán no pierde sus propiedades hasta que no muere su creador, momento en que se ennegrece y se desintegra.

a **Duración:** Instantánea y permanente.

a **Componentes:** Paño grueso de estopa negra, dos planchas de madera expuestas al sol durante siete años, cera de abejas, grano de trigo y plomo fundido.

a **Preparación:** Se coloca el paño negro entre dos planchas de madera y se calienta todo con abundante cera de abejas durante dos días. Pasado ese tiempo se añade el grano pulverizado y se hierve con agua hasta que todo se transforme en una masa informe, que debe extenderse sobre una tabla y dejarse toda una noche a la luz de la luna llena. A la mañana siguiente se coge un poco de la masa y se mezcla con plomo fundido, con el que se hará un anillo con unas determinadas palabras grabadas que el mago debe llevar en el dedo índice.

a **Descripción:** Cuando el mago se encuentre frente a un enfermo debe sumergir el anillo en un poco de agua y luego estrechar la mano que lleva el anillo entre las suyas. A continuación, mientras el enfermo se bebe el agua donde se sumergió el anillo, el mago debe activar el hechizo: si tiene éxito, el enfermo se levantará inmediatamente, completamente curado, siempre y cuando no fuera una enfermedad incurable, como la lepra, el mal de san Antón, la peste o la rabia, en cuyo caso el talismán sólo conseguirá reducir al mínimo las dolencias y molestias que cause la enfermedad, pero sin eliminarla del todo.

## Tinta Prodigiosa (2)

*Mirum Atramentum*

Poción, magia blanca de origen alquímico.

a **Caducidad:** 103 meses.

a **Duración:** Permanente.

a **Componentes:** Oro, plata, piedra de imán, carbón, ópalo negro reducido a polvo, tinta de calamar, hojas de olivo y agua de lluvia.

a **Preparación:** Utilizando todos los componentes, el mago fabrica una tinta de tonos dorados que se puede utilizar para escribir (aunque es una poción, no se bebe) y, una vez que haya escrito, deberá pronunciar las palabras mágicas del hechizo.

a **Descripción:** Si se activa correctamente, cuando la tinta se seque todo lo escrito desaparecerá, volviéndose invisible. Existen tres formas de volver a hacer visibles las letras: utilizar los *Polvos Elementales* (pág. 185); exponer el manuscrito a la luz de la luna llena al tiempo que se recita el hechizo de Tinta Prodigiosa, con lo que se hará de nuevo visible hasta que se aparte de la luz de la luna; o iluminar el manuscrito con una vela de *Mano de Gloria* (pág. 195), aunque no se necesita que esté activada.

## Aceite de Hechicerías (3)

*Oleum Incantationum*

Ungüento, magia blanca de origen alquímico.

a **Caducidad:** 206 días.

a **Duración:** 103 horas o hasta que se desvista la armadura untada.

a **Componentes:** Grasa de caballo, aceite de oliva, serpentaria, mercurio, polvo de oro, plata, cobre, hierro, estaño y plomo.

a **Preparación:** Con los componentes se fabrica un ungüento grasiento.

a **Descripción:** El ungüento se debe extender sobre una armadura. Si el lanzamiento del hechizo tiene éxito, mientras duren sus efectos aquel que porte dicha armadura podrá utilizar cualquier hechizo ignorando los modificadores negativos que le supone llevarla puesta.

## Polvos de Hechicería (3)

*Pulvis Incantamenti*

Maleficio, magia blanca de origen alquímico.

a **Caducidad:** No aplicable.

a **Duración:** Inmediata.

a **Componentes:** Polvos de canela, macis y alumbre.

a **Preparación:** Se mezclan todos los polvos en la mano y luego se espolvorea sobre un pequeño fuego, para aspirar a continuación el humo que desprende.

a **Descripción:** Se debe activar el hechizo mientras se está aspirando el humo. Si se tiene éxito, el mago regenera todos sus *Puntos de Concentración* perdidos, igual que si hubiera pasado una buena noche de reposo.

## Amuleto (4)

Talismán, magia blanca de origen popular.

a **Caducidad:** Permanente, mientras no se borren los signos escritos en el pergamino.

a **Duración:** 2D6 horas.

a **Componentes:** Pergamino virgen, tinta verde y tinta roja.

a **Preparación:** Se inscriben en el pergamino una serie de símbolos y fórmulas mágicas utilizando para ello las dos clases de tintas.

a **Descripción:** Para poder activar el hechizo es necesario que el mago toque con su mano derecha el pergamino. Si tiene éxito en la tirada de lanzamiento del hechizo, durante el tiempo que duren sus efectos podrá llevar a cabo tiradas de RR, incluso para protegerse de aquellos hechizos que no permiten llevar a cabo este tipo de tiradas de Resistencia; por otra parte, siempre debe tratarse de hechizos que afecten de forma directa al mago, y nunca de manera indirecta.

## Invocación de Ánimas (4)

Invocación, magia blanca de origen popular.

a **Caducidad:** No aplicable.

a **Duración:** Hasta que se rompa la invocación.

a **Componentes:** Conocer el nombre del muerto con el que se desea contactar.

a **Preparación:** Para llevar a cabo la invocación sólo es necesario saber el nombre del ánima con la que deseamos contactar, aunque nos será más fácil si tiene lugar donde ha muerto el ánima —añadiremos un bonificador de +25% a la tirada de activación—, y aún más si encima tenemos sus restos mortales —lo que otorgaría un +25% adicional—. Para iniciar la invocación, el mago sólo tiene que concentrarse y bajar sus defensas.

a **Descripción:** Si se realiza correctamente la activación del hechizo, el ánima se introducirá en el cuerpo del mago y hablará por su boca. Será necesario que otra persona la interroge, ya que el mago permanecerá en un estado de inconsciencia y no recordará nada de lo que suceda durante la invocación. Tras finalizar la conversación, el ánima dejará el cuerpo del mago y se marchará. En el caso de que se obtenga un fallo en la tirada de activación, el cuerpo del mago será ocupado por otra ánima que intentará poseer su cuerpo. Para evitarlo, el mago debe hacer una tirada de RR; en caso de fallarla, el ánima tomará el control del cuerpo del mago, modificando lentamente su cuerpo y personalidad hasta que, pasados 2D10 días desde la posesión, el mago se haya convertido en el doble exacto de la persona muerta —incluso cambiando de sexo—. La única forma de evitarlo es realizando un hechizo de Expulsión (pág. 156)

## Ungüento de Bruja (4)

Ungüento, magia blanca de origen popular.

a **Caducidad:** 1D10 días.

a **Duración:** 1D3 horas.

a **Componentes:** Cicuta, acónito, agua de lluvia, hojas de álamo y hollín.

a **Preparación:** Se deben triturar convenientemente todos los componentes hasta obtener una grasa verdosa de olor fresco que se usa untándose en la nuca, frente y pómulos, al tiempo que se pronuncian las palabras mágicas adecuadas.

a **Descripción:** Si se activa correctamente, la persona que use el ungüento multiplicará por dos su IRR y, por tanto, sus PC durante el tiempo que duren los efectos, pudiendo incluso exceder el tope máximo que tienen los humanos de 200 IRR. Durante ese tiempo, cada vez que tenga que hacer una tirada en la que esté involucrada la IRR (lanzamiento de hechizos, ganancias de IRR, etc.), se utilizará el valor duplicado, y si ese valor aumenta o disminuye durante ese tiempo, una vez acabados los efectos la cantidad por la que haya aumentado o disminuido se dividirá entre dos; por ejemplo, un mago que vea duplicada su IRR hasta el 150% (75x2), y en el tiempo en que duran los efectos haya ganado 10 puntos en IRR, quedándole un total de 160%, en cuanto expire el efecto del ungüento, su IRR total será de 80%.

## Filo Constelado (5)

*Acies Constellata*

Talismán, magia blanca de origen alquímico.

a **Caducidad:** Hasta que sea destruido.

a **Duración:** 2D6+1 asaltos.

a **Componentes:** Oro, plata, hierro, mercurio, estaño, plomo, cobre, acero damasquino, *electrum* — todos estos componentes de la máxima calidad posible—, Tinta Prodigiosa (pág. 179) y poseer la competencia de Artesanía (Forja o Armería) al menos a un 70%.

a **Preparación:** El mago refina los metales para fabricar un arma de filo, teniendo cuidado de trabajar cada metal en el momento en que su planeta se muestre más favorable. Esto requiere una tirada de Astrología, ya que el arma poseerá todos los metales dispuestos de tal forma que se encuentre en un equilibrio cósmico muy especial; un fallo en esa tirada dará al traste con todo el trabajo. Además, se trata de una operación tan delicada que requiere el doble del tiempo normal para fabricar el arma y el coste del trabajo ascenderá a 250 veces el precio de un arma de ese tipo (multiplica x250 el coste normal del arma).

a **Descripción:** Una vez fabricada el arma, ésta contará con las siguientes características:

e El arma, con tan bella manufactura, con los diferentes metales combinados de forma tan peculiar y con los símbolos mágicos grabados sin ningún disimulo por la hoja, se convertirá en un objeto muy peculiar y llamativo. Cualquier persona que haga una tirada de Conocimiento Mágico con un bonificador del 25% se dará cuenta de que se trata de un objeto mágico.

e El filo es mucho más ligero que las armas de su mismo tipo —reduce en -2 la fuerza mínima que se requiere para empuñarlo—, pero el peso está distribuido de forma anómala por la hoja, lo que significa que los bonificadores positivos al daño por tener una característica alta no se tendrán en cuenta, aunque sí los penalizadores por tenerla baja.

e El arma comenzará a mostrar su verdadera valía cuando se active el hechizo, ya que el filo Constelado está sincronizado de alguna forma con los poderes e influencias de los planetas, por ello ha sido creado para ser usado contra seres sobrenaturales. Al activar el hechizo, la hoja despedirá un leve fulgor plateado que solamente será visible para las personas o criaturas que tengan una IRR de 100 o superior, y durante todo el tiempo que duren sus efectos se considerará un arma mágica, por lo que puede dañar a todos aquellos seres que sólo puedan ser afectados por la magia. Además, tiene el poder de ignorar cualquier tipo de armadura mágica, como las que llevan algunos demonios, y la protección que ofrecen las auras mágicas, ya sean naturales en la criatura o a consecuencia de un hechizo. Por último, si durante un ataque con el hechizo activo se obtiene la mitad o menos del porcentaje que tenga el atacante en su competencia con dicha arma, logrará compensar parcialmente el peso anómalo del arma y añadirá en ese ataque —y sólo en ése— los bonificadores positivos al daño por tener una característica alta.

### **Fuerza de Gigante (6)**

Talismán, magia blanca de origen popular.

a **Caducidad:** El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.

a **Duración:**  $3D10+3$  asaltos de combate.

a **Componentes:** Pedazo de piel de lobo, sangre de buitre, pluma de buitre y esencia de la flor del naranjo (azahar).

a **Preparación:** Se escriben ciertos sortilegios con la pluma y la sangre de buitre sobre la piel del lobo. A continuación se debe impregnar con la esencia del naranjo. El talismán así creado debe colocarse sobre el pecho del mago.

a **Descripción:** Si se utiliza con éxito, debiendo tocar el talismán en el momento de realizar la tirada, la Fuerza, la Resistencia y los Puntos de Vida del mago se verán multiplicados por dos, al tiempo que se obtiene un aura mágica (y, por tanto, imposible de atravesar por Arma Invicta) que le otorga una protección de 10 puntos en todo el cuerpo.

## MARIÑA

### Filtro de Olvido (3)

Poción, magia negra de origen popular.

a **Caducidad:** 2D6 días.

a **Duración:** Permanente.

a **Componentes:** Romero, beleño negro, valeriana, carbón, vinagre y tres gotas de sangre.

a **Preparación:** Se tritura el romero, el beleño, la valeriana y el carbón en un almirez, añadiéndole poco a poco el vinagre, y una vez que los componentes se hayan combinado correctamente, se añaden las tres gotas de sangre al tiempo que se entonan las palabras del hechizo. La poción es incolora e inodora, aunque su sabor puede variar: si se activa con éxito y la víctima pasa la tirada de RR, su sabor será muy agradable; si se activa pero la víctima falla su tirada de RR, no tendrá sabor alguno; y si se falla la activación, tendrá un sabor muy desagradable. Además, si la poción se disimula en una bebida, el sabor de ésta variará según el sabor de la poción (por ejemplo, disimulada en vino puede convertirlo en un vino excelente o en puro vinagre).

a **Descripción:** Al activar correctamente el hechizo el mago puede dar a beber la poción a una víctima que, después de levantarse al día siguiente de la ingesta y tras fallar su tirada de RR, habrá olvidado todo lo que ocurrió desde que despertó el día anterior hasta que se acostó. En resumidas cuentas, olvidará todo lo que hizo el mismo día que bebió de la poción. También es posible concentrar dos dosis de la poción con una tirada de Alquimia para obtener un preparado del filtro mucho más fulminante, ya que si se activa con éxito, la víctima que beba de él y falle su tirada de RR olvidará de manera inmediata todo lo que haya ocurrido en las últimas 2D6 horas. La pérdida de memoria para el tramo de tiempo afectado es permanente y sólo es posible recuperarla de una forma: bebiendo una poción de Filtro de Memoria (pág. 174) antes de que pasen tres días y sacando a continuación un éxito crítico en una tirada de la competencia Memoria. Si no es así, la pérdida de recuerdos será permanente aunque, si la víctima se encuentra con situaciones o personas relacionadas con lo que pasó durante ese tiempo, puede hacer una tirada de Memoria con -50% para tener, como máximo (aunque obtenga un éxito crítico) una sensación de *déjà-vu*. Este hechizo se considera magia negra, excepto para algunas criaturas irracionales, especialmente las del mundo feérico, como las hadas.

### Inquisición (3)

Talismán, magia blanca de origen popular.

a **Caducidad:** El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.

a **Duración:** 1D6 preguntas.

a **Componentes:** Corazón de paloma, cabeza de rana, almizcle y bolsita de seda.

a **Preparación:** El mago debe reducir a polvo el corazón de paloma y la cabeza de rana, perfumar el resultado con el almizcle y guardarlo todo en la bolsa de seda. Para utilizar el talismán es necesario colocarlo debajo de la almohada de la persona a la que queremos interrogar y recitar el hechizo mientras ésta esté dormida.

a **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo y la víctima falla su tirada de RR, ésta responderá con toda la sinceridad que le sea posible a las preguntas que le formule el mago, respuestas que se ceñirán en todo momento a lo que la víctima conozca de los temas tratados: lo que sabe puede que sea

de por sí erróneo o incluso puede que no sepa nada del tema sobre el que se le haya interrogado, en cuyo caso no dirá nada. En el caso de que la víctima tenga éxito en su tirada de RR, despertará bruscamente de su sueño.

### Vino de la Verdad (4)

Poción, magia blanca de origen popular.

a **Caducidad:** 1D6 días.

a **Duración:** 1D10 minutos.

a **Componentes:** Cincoenrama, lengua de perro y vino tinto.

a **Preparación:** Se cuecen con tranquilidad los componentes dentro del vino, hasta que se haya deshecho por completo, dando como resultado una poción de color rojo y olor ligeramente alcohólico.

**Descripción:** Si se activa correctamente, todo aquél que beba de la poción y falle su tirada de RR no podrá mentir, ni tampoco negarse a responder ninguna pregunta directa que se le haga. Lo que sí puede, naturalmente, es no decir toda la verdad. **EUXEA**

### Falsas Visiones (3)

*Falsa Visa*

Ungüento, magia blanca de origen alquímico.

a **Caducidad:** 1D10 semanas.

a **Duración:** 1D3 horas.

a **Componentes:** flor de amapola, hierbas de hash, cicuta, beleño, centaurea, sangre de abubilla hembra, aceite.

a **Preparación:** Con las flores, las hierbas y la sangre se fabrica una especie de incienso que, mezclado con aceite, se debe frotar sobre el cuerpo de la víctima o se puede arrojar en las brasas de un fuego en una habitación cerrada.

a **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, todos aquéllos que aspiren el humo del fuego (véanse las reglas de asfixia para evitar coger aire, pág. 102) y el que hayasido frotado con el aceite, deberán hacer una tirada de RR o comenzarán a tener numerosas visiones que les harán maravillarse, extasiarse, aterrizarse o enloquecer, según la naturaleza de cada uno de los afectados. Si los jugadores que llevan a los personajes se huelen que lo que están viendo los PJs puede ser producto de la magia el DJ les puede permitir hacer una tirada de RR con un penalizador de -25% por darse cuenta de que las visiones no son más que ilusiones, pero si también fallan esa tirada, las víctimas del hechizo no podrán hacer otra cosa que quedarse embobados en su mundo de fantasía. Sea como fuere, el hechizo provoca en todo aquél que lo sufre un terrible dolor de cabeza, otorgando un penalizador de -10% a todas las acciones

### Alma de Estatua (5)

*Anima Statuae*

Talismán, magia blanca de origen alquímico.

a **Caducidad:** El talismán no pierde sus poderes mientras no se borren los símbolos escritos con tinta de oro.

a **Duración:** 2D6 asaltos.

a **Componentes:** Placa de estaño, flores de siempreviva, tinta de oro, baba de caracol.

a **Preparación:** El mago debe limpiar con la baba de caracol la placa de estaño, frotando suave pero insistentemente, hasta dejarla perfectamente pulida. Mientras tanto, se han de dejar en reposo las flores dentro de la tinta de oro hasta que desprendan toda su esencia dentro. Por último, se deben escribir minuciosamente varios símbolos alquímicos sobre la placa de estaño, ocupando toda la superficie de la misma. Para utilizar el talismán es necesario coger la placa con la mano derecha y apuntar con ella a las víctimas del hechizo.

a **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, éste dejará completamente inmóvil a un número máximo de seres vivos igual al 10% de la IRR del mago, redondeando hacia arriba —si tiene, por ejemplo, 75% de IRR, podrá inmovilizar a 8 criaturas—. Las víctimas no tienen derecho a tirada de RR, aunque todas aquellas criaturas que posean una IRR de 100 o superior no se ven afectadas por el hechizo. Mientras duren los efectos del hechizo, les será imposible efectuar movimiento alguno, por nimio que parezca, ni siquiera pestañear, y mantendrán en todo momento la actitud o pose que tuvieron al recibir el hechizo, aunque si estaban en el aire —saltando, por ejemplo— simplemente caerán en tierra.

### Invocar Demonios Elementales (5)

Invocación, magia negra de origen infernal.

Este hechizo se trata, en realidad, de seis hechizos diferentes para invocar a las seis entidades demoníacas elementales: gnomos, ígneos, incubos/súcubos, ondinas, silfos y sombras, cada uno con sus propios componentes y una preparación única que se debe aprender por separado, aunque posean todos ellos algunas reglas comunes. Las entidades elementales están a las órdenes de un demonio concreto, por lo que nunca se pondrán a las órdenes del mago que las invoque si éste no ha recibido previamente poder sobre ellas: por ejemplo, las sombras están a las órdenes de Agaliarethp, y si este demonio no le ha concedido poder al mago para dar órdenes a las sombras, éstas nunca obedecerán al mago, aunque éste las haya invocado —posiblemente lo destruyan por molestarlas sin motivo, aunque siempre cabe la posibilidad de negociar con ellas el servicio a prestar—. En el caso de que el mago sí que tenga poder sobre ellas (normalmente sólo se le habrá concedido poder sobre uno o dos individuos elementales, no sobre todo un ejército), tras realizar la primera invocación, que se realiza tal y como aparece descrita a continuación, el resto de invocaciones será mucho más sencillo: la entidad concreta sobre la que tiene poder aparecerá en cuanto el mago pronuncie su nombre y haga la tirada de activación del hechizo.