

El Monasterio

Por Pedro García

Época: Un invierno muy crudo allá por el 1350.

Lugar: Monistrol, muy cerca de Montserrat.

Hechos destacables: Sube al trono de Castilla Pedro 1º el cruel con 14 años de edad.

A modo de introducción

Los PJs se encuentran cerca de Monistrol, a un kilómetro y poco más de Montserrat. El pasaje y el pueblo están cubiertos por una gruesa capa de nieve. Está cayendo una gran tormenta, y el viento los azota sacudiendo sus vestimentas de forma violenta. Los copos de nieve se clavan en los pocos trozos de carne visible como auténticas agujas de hielo. Poco a poco van entrando en el pueblo y no se ve a nadie por las calles. El campanario de Montserrat, señala muy lejanamente las siete de la tarde. Casi no se ve nada, con esta ventisca es imposible encender las antorchas que iluminan la docena de casas, dos graneros y la alcaldía, además de lo que parece una posada. De sus ventanales surge luz y se pueden adivinar algunas siluetas de la gente que hay dentro. Este edificio es de dos pisos.

Lo más seguro es que los PJs entren en la posada. Si no es así, solo encontrarán algún que otro lobo y el 35% de pillar una pulmonía. Si se deciden a entrar en la posada, ya es otra historia. La posada se llama “La posada d’ en Blai”. Dentro el ambiente es muy agradable en comparación con la tormenta que azota el exterior. Al entrar, una ráfaga de aire azotará el interior por un momento, el suficiente para que algunos os griten que cerréis

—¡¡¡Esa puertaaaaa!!!

La gran chimenea circular que hay en el centro de la estancia caldea toda la sala. Tras la barra hay un hombre muy corpulento, bajito y muy ancho de hombros, es el posadero. De mesa en mesa ronda una chica muy joven de pelo largo y castaño hasta la cintura. Sirve jarras de vino por donde la llaman. Su nombre es Neus y es la hija del posadero. En las mesas hay algunos lugareños hablando sobre el tiempo y discutiendo sobre si durará mucho más todavía.

Con una tirada de **Otear**, descubrirán al fondo de la sala, en su parte más alejada, la silueta de una persona vestida al parecer con unos hábitos, sentada tras una mesa, al parecer está solo.

También hay una muchacha pelirroja, de claros ojos y sonrisa cautivadora. Se fijará en el PJ más atractivo, si este le devuelve la sonrisa o entabla conversación, ella se mostrará muy receptiva e invitará al PJ a una habitación. Si el PJ acepta, este disfrutará de un bonito 35% de pillar unas ladillas, además de que tendrá que pagarle como le indicará al acabar 20 monedas. Si el PJ decide no pagar, muy ofendida la mujer llamará a su chulo y acusará al PJ de violación y robo de sus pertenencias. Se puede montar un auténtico jaleo en este punto; si el PJ decide pagar inmediatamente no pasará nada más, si no, el chulo se pondrá muy nervioso y llegará a las manos si fuera necesario. Si se diera este caso, dos amigos tuyos se meterían en este asunto encantados.

Tras un rato, si los PJs no se acercan, el extraño cliente encapuchado hará una señal a los PJs para que se aproximen a él. Se presentará como Eric, un clérigo que hace años que camina en esta dirección. Tiene un fuerte y extraño acento, esta claro que no es de por aquí. Si alguien sabe **Francés**, con una tiradita, reconocerá el idioma como tal. Entonces Eric seguirá hablando.

—Vengo caminando desde Francia, del pueblo de Montpellier...

Con una tirada de Percepción x 3, los PJs se darán cuenta de que su voz suena en extremo fatigada, incluso entrecortada, a veces incluso tiene que tomar aliento para continuar hablando. Eric seguirá.

La historia

“Mi hijo Dominique hace unos años, vino aquí a purgar su vida pecaminosa. Me contó que había decidido viajar a España, concretamente al monasterio de Montserrat para limpiar su conciencia. Solo recibí un par de mensajes suyos. En uno ponía que se encontraba bien, que lo habían acogido amigablemente en el Monasterio. En la segunda carta, me escribía que se había autoimpuesto una penitencia de ayuno total. Hacía tres semanas que no comía y había tenido diversas alucinaciones sobre mujeres desnudas que corría por el Monasterio de noche. Al día siguiente preguntaba a los demás monjes y la respuesta siempre era la misma, nadie había visto nada de nada. La respuesta lógica que se impuso era que todo lo que veía era de alguna manera el reflejo de su vida pecaminosa, que ahora se aparecía ayudada por su ayuno, que sin duda nublabla su visión y su pensamiento.

Un mes después recibí una carta con el sello lacrado del Abad del monasterio, en la cual me comunicaba que sintiéndolo mucho, mi hijo Dominique había muerto.”

En este punto Eric tiene que hacer acopio de todo su valor, y tras unos segundos de lucha interna, continúa hablando.

“En la misma carta, me comunicaron que mi hijo, había entrado en un estado de locura, que no hacía más que gritar cosas sin sentido y que en un arrebato de locura huyó del Monasterio gritando y sacudiendo los brazos como endemoniado. Poco después, varios frailes del Monasterio salieron en su búsqueda. Era ya muy avanzada la noche y hacía un fuerte viento. Tras unas horas lo encontraron, con la ropa hecha jirones, los ojos en blanco y la piel completamente desgarrada. También contaba en la carta que estaba medio devorado. Los lobos, dijo el Abad. Por favor, os lo suplico, necesito que investiguéis este asunto, no me creo que haya podido ocurrir esto con mi hijo. He llegado hasta aquí, pero me temo que mi camino se ha acabado, no puedo continuar”.

En este momento que hagan una tirada de **Otear** que les demostrará que bajo el asiento del encapuchado hay un pequeño charco de sangre.

“Ayer unos lobos me atacaron y estoy malherido, pero he logrado llegar hasta aquí y encontrar estas almas bondadosas que harán por mí lo que yo no puedo acabar. Tomad—dirá mientras saca una bolsa de cuero bastante grande con su mano ensangrentada—. Tomad esto y esclarecer este turbio asunto sobre la muerte de mi hijo.”

En este momento caerá en redondo al suelo. No está muerto pero necesita rápidamente de atenciones médicas, esto lo averiguarán los PJs con una tirada de **Medicina**.

En la bolsa de cuero encontrarán 56 monedas y un par de anillos engarzados de gran valor.

La verdad

Lo que realmente pasa, amigo Dj, es que la demonio Masabakes por medio de estratagemas varias ha logrado entrar en el Monasterio con la apariencia de un arrepentido. El Monasterio aceptó con los brazos abiertos al personaje, y este fue el principio del fin. Tiempo después mediante la ayuda de Incubos y Sucubos⁶², por fin el Monasterio cayó. Se celebran extrañas ceremonias, orgías sangrientas, etc. Todo ocultado claro está, con la apariencia de el Monasterio de Montserrat. ¿Quién puede sospechar?.

El pobre Dominique se vio afectado por el hambre, y a eso se le sumó que tuvo la mala suerte de ver varias cosas extrañas, algunos sucubos fornicando frenéticamente con los monjes, etc... creyó volverse loco.

⁶² Véase pág. 153 del manual de juego.

Masabakes, tiempo después de haber corrompido todo el monasterio se fue satisfecha de su obra....

Llegada al monasterio

Los PJs son libres ahora de continuar por su camino o de seguir adelante para averiguar que le sucedió a Dominique. Caso de que se decidan por esto ultimo (¡¡bravo, bravo, estos son mis muchachos!!), el mal tiempo acompañará a los PJs desde que abandonen este pueblo hasta la llegada a Montserrat. Finalmente, al llegar a los muros exteriores, si deciden picar, les recibirá un monje cubriéndose con una manta de la pesada lluvia. —¿Qué desean...?

Si intentan entrar en el Monasterio en principio no tendrán ningún problema, si es para pasar la noche por supuesto. Si vienen con el cuento de que vienen a peregrinar, que son devotos hijos del señor etc, no cuela, porque al fin y al cabo, ¿a que viene entonces tantas armas? Si hubiere algún PJ de posición social alta, entonces no habrá motivo para no dejarles entrar.

Serán destinados a los habitáculos dispuestos para los viajeros, cruzarán un amplio patio, con una tirada de *Otear*, descubrirán varios huertos, un pozo, y el lugar por donde se lleva un novicio sus monturas, que curiosamente es de donde procede el sonido del relinchar, apagado por el ruido de la tormenta, de algunos caballos. Una vez en sus habitáculos, se les informará de que el Abad Gregorio, pasará mas tarde a darles la bienvenida en persona, y les rogará que no salgan de la habitación hasta la llegada de este. Entonces el monje se despedirá.

Si le preguntan algo a él al respecto de lo que les trae de cabeza, contestará no saber nada absolutamente.

Poco mas tarde, rodeado de dos novicios, el Abad les visitará. —Bienvenidos viajeros...

Antes de nada dejar claro que nadie hablará sobre Dominique sin antes preguntar quienes son los PJs. Es decir, no darán información de este tipo al primero que pregunta, así que les preguntarán si tienen algún tipo de parentesco, etc... Ahora los PJs son libres de preguntarle. Las posibles respuestas a las posibles preguntas son las siguientes.

- Dominique, se encuentra enterrado en el cementerio local, tras los muros del monasterio, junto a otros hermanos.
- Contará poco mas o menos lo que contó Eric, que Dominique empezó un fuerte ayuno, que con el tiempo le nubló cada vez mas la mente. Hasta que al fin, todos los pecados que había cometido, y por los que sin duda había venido hasta aquí a expiarlos, empezaron a atormentarle y de esta manera se volvió cada vez mas reservado. A veces se le oí gritar palabras sin sentido, llegó hasta a hacerse violento. Finalmente, cuando huyó, los lobos acabaron con el —al decir esto se santiguará, y le imitarán los novicios—. Con una tirada de *Psicología* se darán cuenta de que falta algo, algún detalle se está quedando bajo la manga. Si le presionan sobre esto, el Abad hará salir a los novicios, y cerrando la puerta mirará de nuevo a los PJs, y entrecerrando los ojos hasta dejarlos como dos ranuras, y bajando el tono de voz, dirá: “Quizá no fueron los lobos los que hicieron eso con su cuerpo, no... Quizá fueron los demonios que llevaba en su interior y lo atormentaban que finalmente salieron de su cuerpo destrozándolo y ahora corren libres por los montes buscando un nuevo incauto... Comprenderán que no diga esto a mis hermanos, se crearía una tensión que no es necesaria, y los novicios son tan susceptibles... Además, no se preocupen, nada malo puede ocurrirles dentro de estos muros”.
- Si le preguntan, también les indicará donde encontraron el cuerpo, y también, si lo desean, donde descansaba Dominique, pero les instará a que no hagan preguntas por el Monasterio, la paz aquí es absoluta y no me gustaría que fueran ustedes a poner nerviosos a los hermanos. Nada mas. Buenas noches.

Tras decir esto, cerrará la puerta de madera que crujió sobre sus goznes. Una ráfaga de aire helado agitará la llama de la lámpara que ilumina esta habitación, deformando por un momento las sombras de los PJs sobre las paredes peladas.

Investigaciones

Ahora que saben donde está el cuerpo, si se les ocurriera desenterrarlo (por descontado que si le proponen esto al Abad les tratará de sacrílegos y los echará de la Abadía inmediatamente), deberán hacer algunas tiradas: *Discreción* para abandonar sus habitaciones y luego el Monasterio, por supuesto con algún modificador debido a la fuerte tormenta; *Trepar*, si saltan el muro del cementerio; o *Forzar Mecanismos* para abrir el candado de este lugar. La puerta del Monasterio se abrirá desde dentro fácilmente, solo quitando el tablón trasversal.

Por cierto, que siempre que algún PJ por la noche se pasee por el patio exterior, durante sus investigaciones, etc, con una tirada de Suerte podrán ver el cuerpo desnudo de una mujer de gran belleza que corre por el patio, casi como danzando. Pero esto solo será por un segundo, casi en lo que tarda el PJ en parpadear, de hecho pudiera llegar a pensar que a sido cosas de su imaginación.

Una vez hayan cavado y llegado al cuerpo, descubrirán tras la fuerte tormenta, cuando los relámpagos caen cada vez mas cerca, y los truenos les llegan a ensordecen, que el cadáver está sin rasguño alguno, al contrario de lo que les explicaron.

Si pasan la noche durmiendo para reponer fuerzas e iniciar las investigaciones al día siguiente, tendrán que hacer una tiradita de RR, caso de fallarla, tendrán un bonito sueño. Tirar 1d6 para ver cual:

- **1:** El PJ se ve en una iglesia muy extraña, que con una tirada de *Teología* se dará cuenta de que no hay ningún símbolo cristiano que este normal, es decir, encontrará cruces al revés, quemadas, etc, incluso podrá ver a un grupo de mujeres desnudas extremadamente bellas tocando lascivamente una imagen de Cristo. En ese momento, una de las mujeres se fija en el PJ.
- **2:** El PJ se verá entre muchos monjes, entre los que con una tirada de *Memoria*, podrá reconocer a algunos de los que ha visto en el Monasterio. El PJ se encuentra en una lujuriosa orgia con bellísimas mujeres, hermosos hombres, y los citados monjes además de muchos otros que no reconocerá.
- **3:** El PJ ve al hombre que investigan (a Dominique, pero si no lo vio, verá un hombre tumbado en un receptáculo muy estrecho, que el PJ tendrá la certeza de que se trata de algún tipo de ataúd) enterrado desnudo sin ningún tipo de daño físico. Incluso puede notarle un aire de felicidad.
- **4:** El PJ verá la imagen del Monasterio, y sobre él, una gran mujer desnuda extremadamente bella que vomita hombres y mujeres desnudos sobre el monasterio.
- **5:** El PJ sueña con una mujer de gran belleza y totalmente desnuda que lo llama por su nombre. El PJ siente un deseo irrefrenable de ir hacia ella, y así lo hace. Una vez con ella el PJ se dará cuenta de que él mismo está totalmente desnudo, al igual que ella, de esta manera empiezan a hacer el amor de forma frenética hasta que el dolor y el placer se unen y el PJ empieza a gritar (Si el PJ fuera una mujer, la llamada la haría un hombre, claro).
- **6:** El PJ siente una extraña sensación. Todo a su alrededor son imágenes católicas, cruces, santos, etc. Sin embargo, un momento después, todas las cruces quedan invertidas y en llamas y todas las imágenes de santos y vírgenes quedan desnudos.

Al día siguiente, si intentan averiguar algo, lo mas seguro es que indaguen por alguno de estos sitios:

Pueblo de Monistrol: Nadie sabe nada de nada. Lógicamente, esto les pilló muy lejos y no habían siquiera oído nada del tema.

Pueblo de Montserrat: Es un pueblucho muy pequeño que consta de muy pocas casas, todas bastante cochambrosas. No saben mucho, pero algunas tiradas de *Elocuencia* ayudarían bastante:

- Saben que hace un año mas o menos, los frailes salían de vez en cuando por las montañas o por el pueblo. Pero desde hace unos meses ya no salen para nada. Alguna vez se les ve salir en grupos reducidos, pero estas veces son contadas.
- El medico del pueblo reconocerá que los frailes solían ponerse enfermos bastante a menudo, ya se sabe, su mala y poca alimentación, pero desde hace unos meses han dejado de enfermar, supongo que tendrán a algún medico o algún hermano que sabe de este campo y les trata.

Si continúan haciendo preguntas no tardarán en encontrarse con una anciana muy mayor, que les informará que:

- Hace unos meses vi salir del Monasterio una silueta, corría como alma que lleva el diablo, y un rato después salieron detrás muchos de esos frailes con antorchas. Háganme caso, ese Monasterio esta maldito, hace tiempo que Dios no tiene nada que ver con lo que sucede tras esos muros.

La señora les indicará por donde vio este suceso, que lógicamente no tiene nada que ver con la dirección que les indicó el Abad. Si preguntan por el pueblo sobre esta señora, les indicarán que se trata de una loca a la que nadie hace ni caso.

Si se acercan hasta donde suponen que debió ir Dominique, según la abuela, es muy probable que encuentren muy apartada una cabaña. Es la cabaña de un tal Bufarull. Si deciden pasar a hacer una visita, de Bufarull, que en principio se mostrará hostil, pero con unas tiradas de *Elocuencia* sabrán calmarlo, sacarán que:

“Estando paseando por la montaña hace unas noches, cerca del sendero que baja hasta la llanura del Monasterio me pareció escuchar unos gritos. Entonces vi un hombre que corría como un poseso. Poco después vi como un gran multitud de hombres y mujeres desnudos corrían montaña arriba, aparecieron por donde vino el anterior y lo seguían. No tardaron en cazarlo, yo me escondí, pero podía oír los gritos, eran gritos casi de animales mas que de personas. Al rato cesaron. Cuando reuní el valor suficiente, me acerqué para ver, pero antes de poder dar dos pasos, vi las luces de unas antorchas, volví a esconderme y vi aparecer esta vez a esos desgraciados frailes. Estos cogieron el cuerpo y se lo llevaron. No fui a dormir y me quedé vigilándoles desde aquí. Después de un rato vi desde aquí como se dirigían a su cementerio, supongo que cavaron una fosa y lo metieron dentro”.

No sabe nada mas.

Descripción del Monasterio

- **1 – Patio de Entrada:** Hay varias zonas de cultivo. Hay también un pozo.
- **2 – Habitación:** Donde descansan los viajeros de paso. Camastros de paja.
- **3 – Sala de Descanso:** Amplios taburetes de madera y numerosas imágenes religiosas.
- **4 – Sala de Descanso:** Lo mismo que el anterior.
- **5 – Habitación del Abad:** Muy lujosa, con muchos símbolos cristianos y numerosos objetos de oro. También una puerta oculta tras un tapiz (*Otear* -15%) que baja al nivel inferior. Si los PJs se ponen violentos, primero tratará de echarlos del Monasterio, pero si ve que la cosa se pone muy fea entonces tirará de alguno de sus trucos, y en último caso tratará de huir por el pasadizo escaleras abajo donde sus criaturas le protegerán.
- **6 – Biblioteca:** Muy amplia y con muchas mesas a modo de escritorio. Con una tirada de *Buscar* encontrarán un raro libro sobre dioses extraños (leerlo les otorgará +5% a *Conocimiento Mágico*).
- **7 – Cuadras:** Posiblemente los animales de los PJs, algún caballo mas, un par de mulas y poca cosa más salvo lo típico de este lugar. Por lo demás, muy limpias.
- **8 – Escaleras de Bajada:** A nivel inferior. Son unas escaleras de caracol de roca.
- **9 – Cementerio:** Aquí están enterrados todos los hermanos del Monasterio. Con una tirada de *Buscar* encontrarán la de Dominique.
- **10 – Sala:** Este nivel entero está muy oscuro, esta sala esta cerrada. Con una tirada de *Forzar Mecanismos*, la abrirán para descubrir que en su interior, casi esperándoles se encuentran dos guls⁶³ y restos de su alimentación.
- **11 – Sala:** Aquí, entre muchísima basura y restos podridos de algo que ahora es irreconocible, encontrarán a 3 cynocéfalos⁶⁴.
- **12 – Sala:** Completamente vacía. Hay mucha basura y un olor insoportable.

- **13 – Sala Amueblada:** Aquí encontrarán diferentes símbolos, que con una tirada de *Teología* sabrán que no son cristianos. Una tirada de *Conocimiento Mágico* les revelará que en esta sala se ha celebrado algún tipo de ritual. Hay además dibujado un pentagrama rodeado de un círculo. En cada punta del dibujo hay una vela apagada, y en el centro del mismo, todo el suelo está ennegrecido, como quemado. Es el olor a esto mismo lo que inunda esta sala.
- **14 – Sala:** En esta sala encontrarán a varios sacerdotes de espaldas, de rodillas rezando a un extraño símbolo irreconocible. Ante cualquier pregunta o oportunidad para que estos monjes hablen, responderán, pero la voz sonará doble, mitad masculina y mitad femenina. Estos seres son Andróginos al servicio del Abad. Al reconocer a los PJs como intrusos, lanzarán un horrible chillido pidiendo ayuda a cualquier criatura que pueda oírlo.
- **15 – Biblioteca:** Esta biblioteca está maldita, aquí solo se puede entrar si se saca una tirada de IRR. En su interior hay numerosos libros: con una tirada de *Buscar* encontrarán uno sobre magia negra y brujería, que otorga al lector +10% a *Conocimiento Mágico*. Con más tiradas encontrarán también algunos que hablan de algunos demonios, como Masabakes, Agaliarethp y algunos otros. Este otorga un +25% a *Conocimiento Mágico*. Todos estos libros están escritos en Latín. Hay además un libro en el mismo idioma que tiene una probabilidad de *Enseñar* del 65% y contiene los hechizos de *Vuelo e Invocación de incubos y sucubos*.
- **16 – Sala Oscura:** Esta sala fría y oscura está adornada con grilletes por las paredes. Encontrarán algunos cadáveres en avanzado estado de descomposición. Pertenecen a novicios.
- **17 – Sala:** Sala vacía sin nada de interés.
- **18 – Sala:** Aquí encontrarán los PJs a multitud de sacerdotes dormidos algunos e inconscientes otros. Si fueran despertados atacarían inmediatamente.
- **19 – Pozo:** Una tirada de *Otear* en el pozo, con un malus de -25%, les hará descubrir unos escalones de piedra tallados que bajan por el interior (o suben, según se mire) y se pierden en la oscuridad (llevan al 20).
- **20 – Sala:** Esta sala es muy pequeña, desde aquí se ve la corriente subterránea. Hay varias antorchas encendidas en este subterráneo. Aquí el unico sonido es el eco de los pasos o voces de los mismos PJs y un constante goteo. Si fuera de día, verían una luz proveniente de la boca exterior del pozo. También encontrarán una pequeña balsa. Desde aquí abajo, las escaleras del pozo se ven automáticamente.
- **21 – Dormitorio:** Esta doble sala alargada, es donde se encuentran, en la primera parte el comedor común y la cocina, y en la parte de atrás todas las literas donde descansan los novicios, aquí encontrarán la que pertenecía a Dominique, pero no encontrarán nada en especial.

Como solucionar esto

Masabakes, antes de partir, se encargó de dejar a alguien en el Monasterio que continuara con su obra. Así que, mediante el uso de la magia, logró hacer desaparecer la piadosa voluntad del Abad. De la misma manera tiene encantados a todos los Frailes del Monasterio.

La única solución es muy triste, o a golpe de exorcismo o a golpe de espada, en concreto sobre el Abad. Una vez esté este muerto todo volverá a la normalidad. Los frailes, novicios etc, no recordarán nada.

Recompensas

Da a los PJs 40 P.Ap. mas la habitual ganancia de IRR por ver a las diferentes criaturas de la aventura o por los efectos de los hechizos que puedan ver o notar en sus propias carnes. Si lo hacen todo perfecto, es decir, lo desmascaran todo, salvan a los hermanos y se cargan a todo el bestiario, entonces dales 50.

⁶³ Véase pág. 150 del manual de juego.

⁶⁴ Véase pág. 142 del manual de juego.

Dramatis Personae

El Chulo

FUE	20	Altura	1,85 m
AGI	10	Peso	90 kg
HAB	20	Aspecto	14 (Normal)
RES	20	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Cuchillo 75% (1D6+1D6)

Armaduras: Peto de Cuero (Prot. 2)

Competencias: *Esquivar* 50%, *Otear* 35%, *Chulear* 100%.

Frailes y demás (hay unos 60)

FUE	10	Altura	Variable
AGI	10	Peso	Variable
HAB	10	Aspecto	Variable
RES	10	RR	25%
PER	20	IRR	75%
COM	20		
CUL	20		

Armas: Palo 35% (1D4+1)

Armaduras: Carecen.

Competencias: *Esquivar* 20%, *Otear* 55%, *Escuchar* 50%, *Teología* 95%, *Latín* 80%, *Conocimiento de Plantas* 75%.

Abad Antonio

FUE	20	Altura	1,70 m
AGI	5	Peso	73 kg
HAB	15	Aspecto	15 (Normal)
RES	15	RR	0%
PER	5	IRR	110%
COM	20		
CUL	20		

Armas: Bastón 75% (1D6+1+1D4)

Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: *Conocimiento Mágico* 100%, *Alquimia* 90%, *Astrología* 75%, *Escuchar* 50%, *Otear* 60%, *Psicología* 60%, *Primeros Auxilios* 60%, *Teología* 100%, *Latín* 100%, *Griego* 90%.

Hechizos: *Arma Irrompible*, *Suerte*, *Arma Invencible*, *Vuelo*, *Invisibilidad*, *Invocación de Íncubos y Súcubos*, *Invocar a Masabakes*.

Gul

FUE	15	Altura	1,35 m
AGI	25	Peso	40 kg
HAB	10	Aspecto	-
RES	10	RR	0%
PER	20	IRR	100%
COM	5		
CUL	15		

Armas: Mordisco 70% (1D4+1D6)

Armadura Natural: Piel Gruesa (Prot. 1).

Competencias: *Esquivar* 45%, *Correr* 60%, *Rastrear* 90%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

- *Aullido*: Toda la gente en 5 metros cuadrados queda conmocionada 1d10+1d6 asaltos. Esto reduce un 50% a sus acciones además de perder la iniciativa. No se tiene derecho a tirada de RR.
- *Metamorfosis*: Normalmente a una mujer.
- *Tres Vueltas*: Si consigue darlas alrededor de los PJs, estos quedarán paralizados totalmente durante 1d10 asaltos.

Cynocéfalos

FUE	30	Altura	1,55 m
AGI	25	Peso	45 kg
HAB	17	Aspecto	-
RES	15	RR	0%
PER	10	IRR	150%
COM	2		
CUL	1		

Armas: Garras 65% (1D8+3D6)

Armadura Natural: Piel Gruesa (Prot. 1)

Competencias: *Esquivar* 80%, *Trepar* 90%, *Saltar* 75%, *Esconderse* 50%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales: Carece.

Andróginos

FUE	25	Altura	1,85 m
AGI	10	Peso	70 kg
HAB	10	Aspecto	-
RES	10	RR	0%
PER	20	IRR	150%
COM	10		
CUL	15		

Armas: Espada Corta 65% (1D6+1)

Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: *Escuchar* 90%, *Otear* 75%, *Esquivar* 40%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- *Resistencia*: no se desmayan por las heridas sufridas ni sufrirán ningún tipo de dolor. Muere automática al llegar a 0 puntos de Resistencia (cuando se descompone en cuestión de minutos).

Incubos y Sucubos

FUE	20	Altura	1,75 m
AGI	15	Peso	65 kg
HAB	20	Aspecto	35
RES	20	RR	0%
PER	10	IRR	200%
COM	5		
CUL	10		

Armas: No usan.

Armaduras: Carecen.

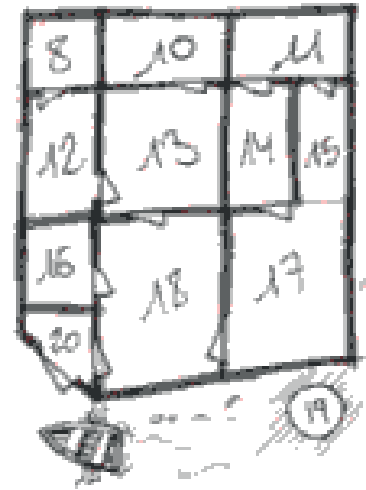
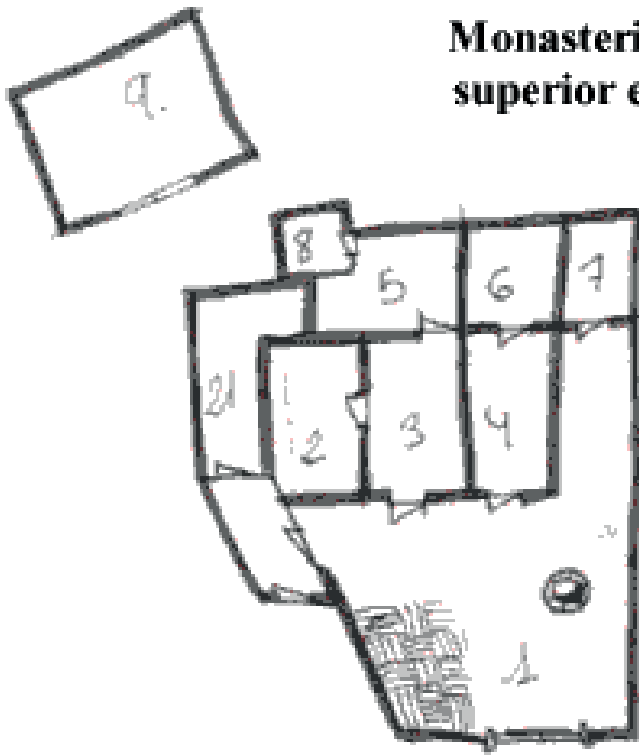
Competencias: *Seducción* 95%.

Hechizos: *Atracción Sexual*, *Discordia*, *Virilidad*, *Impotencia*, *Maldición*, *Carisma*.

Poderes Especiales:

- *Belleza Inhumana*.

Monasterio, planta superior e inferior



Mapa de la zona

