

Res non verba

Cuarta parte

Mini-campaña "Surgere et ambulare"
para el fuego de RDT Aguelarre

Por Adrián Cobos de la Cruz.



Introducción para el D3

Ahora para el lector: antes de nada tengo que decir que todo este contenido ha sido escrito y compartido por diversión, y que su autor original (yo) no permite su reproducción con ánimo de lucro. Aparte de esto, si cualquier lector considera que se puede hacer alguna modificación o crear contenido adicional que enriquezca la historia o la mejore, por favor que se ponga en contacto conmigo en kobos69@gmail.com, me encantaría escuchar cualquier idea/sugerencia.

- Sobre la campaña:

Curiosa situación en la cual un grupo de buenas (o no tan buenas) gentes trata de seguir la pista a unos magos oscuros para evitar sus planes, y acaban proporcionando

a dicho grupo la pieza clave para la realización del aquelarre que pretendían llevar a cabo.

- Sobre la aventura:

La de vueltas que han llegado a dar los jugadores tratando de evitar esta situación sin éxito aparente; que llegados a este punto se podrían hasta preguntar si las personas a las que siguen son en realidad magos o no. Pues es verdad que la parte IRRracional de esta historia ha permanecido bastante aletargada... hasta ahora.

Si te sigue interesando, puedes echar un ojo al resumen del apartado **“Ver para creer”**

Ver para creer

Si las cosas han ido progresando como deberían, los personajes no han conseguido interferir de forma adecuada para impedir los planes de la orden, y ni siquiera saben que los miembros ya están de camino al lugar de realización del ritual (ver **“Reanudar los planes”**).

Aunque puede que dispongan de la ayuda de dos buenos cofrades (ver **“No hay tiempo que perder”**), seguramente tendrán que visitar las guaridas de viejos enemigos como la banda de Valente (ver **“Hedor a muerte”**) y la casa del noble Camilo Freixedo (ver **“Señor de las bestias”**) para tratar de descubrir donde pretende hacer el ritual el Círculo (ver **“Sobre esta piedra”**).

La Irrracionalidad de esta aventura está asegurada y los posibles encuentros quizá hagan que nuestros personajes pierdan las ganas de seguir luchando por el bien.

Dependiendo de cómo se desarrolle esta aventura se dan varias posibilidades finales (ver **“Destino fijado”**):

- A. Evitar el ritual (ver **“Rescate heroico”**).
- B. Llegar demasiado tarde para evitarlo (ver **“GAME OVER”**).
- C. Llegar en un momento decisivo (ver **“La madriguera de conejo”**), lo que daría pie a un último capítulo de este conjunto de aventuras.

Reanudar los planes



Nota para el DJ: lo que se narra a continuación son los sucesos que han ocurrido entre bambalinas mientras los personajes trataban de recuperar el libro.

Al principio se mencionan los NPC's más importantes que aparecen en esta historia, aunque lógicamente reaparecen viejos conocidos

Personajes importantes:

- Valente y sus (pocos) hombres.
- Camilo Freixedo, el noble corrupto.
- Tobías ben Job y Bento, los anatemas.
- Ausier y Baptiste, upiros franceses con sed de sangre en ayuda del Círculo.
- Victoria y Rasigh, hechiceros afines al Círculo nigromántico.
- Mermo, Claudia, Vicente y Eulalia, unos criados de Camilo víctimas de la casualidad.

Atrapa a la niña y corre

Mientras los PJ's seguían la pista del libro creyéndolo la reliquia que ansiaban los nigromantes del Círculo, estos mismos mantenían su atención en la joven Inés. Guiados por Camilo Freixedo se hicieron con la niña, a través de distintos medios, y emprendieron viaje hacia las cercanías de la antigua ciudad romana de Aquis Querquennis, a la orilla del río Limia.

Cerca de las ruinas de las edificaciones romanas se encuentra las Caldas Romanas de Balde, sobre las cuales otro grupo de nigromantes del Círculo lleva tiempo preparando un pequeño campamento y disponiendo todo lo necesario para realizar el ritual.

Entre Orense y este lugar hay unos 50 km, distancia que los caballos dispuestos por Camilo han recorrido con relativa rapidez, tardando poco menos de medio día en alcanzar el mágico destino.

Un baño restaurador

Los romanos que antaño se recubrían el cuerpo con los lodos de las caldas y se bañaban en las aguas de la balsa creían que dicho lugar poseía facultades curativas y

rejuvenecedoras. Fue en estas aguas donde una de las reencarnaciones de Tadeo de Nain, el cofrade Bernard "el erudito", consiguió perfeccionar un poderoso hechizo para aumentar la longevidad de su cuerpo sin la necesidad de recurrir a bebercios periódicos.

Los nigromantes pretenden realizar el ritual para traer de vuelta al nigromante. Gracias a no pocos esfuerzos ya disponen de todos los componentes necesarios: un lugar marcadamente relacionado con su señor, los poderes regenerativos de las caldas, la sangre impura de multitud de mercenarios sacrificados y la sangre de la niña, directamente conectada a Tadeo de Nain.

Sin cabos sueltos

De por si la orden no acostumbra a dejar cabos sueltos, pero, teniendo en cuenta los últimos acontecimientos ocurridos y todas las interrupciones con las que han tenido que lidiar en un asunto tan delicado, en esta ocasión han decidido ser todavía más radicales, en especial debido a la dirección de Camilo.

Tras recuperar a la niña de manos de Valente (bien directamente, o con ayuda de los PJ), han decidido asestar un golpe final a los contrabandistas. Como venganza por su intromisión han dispuesto a dos upiros mercenarios de la Orden, Ausier y Baptiste, y una bruja de rango menor, Victoria, dentro del la guarida de la cofradía, El portón negro, para que tienda una mortal emboscada a todo bandido que se acerque. Si los entrometidos PJ's deciden aparecer de nuevo se toparán de bruces con la trampa.

Camilo, por su parte, sigue confiando en que nadie ha podido relacionarlo con las acciones de el Círculo (al menos teniendo pruebas sólidas) por lo que simplemente ha abandonado sus dominios dejando un pequeño grupo de soldados como guardia, además de los miembros de su servicio.

De todas formas, el no-noble es bastante desconfiado, por lo que mantiene a dos Bafometos dentro del mausoleo donde reposan los restos de su esposa Catalina.

NOTA para el DJ: debido a estas IRRacionales criaturas guardianas no queríamos que tus jugadores prestaran demasiada atención al mausoleo en el capítulo anterior... para no fastidiar la sorpresa que está por venir.

No hay tiempo que perder

Comienzo de esta aventura depende de cómo finalizara el anterior capítulo:

A. Si los PJ's dejaron a la niña a los cuidados de los cofrades mientras trataban de recuperar el libro de Nain, el Círculo asaltó la casa incendiándola y matando a Tobías y Bento.

Con suerte, los personajes trataron de acceder a la casa en llamas y dispondrán, gracias a las últimas palabras del caballero Bento antes de morir, de una pista acerca del verdadero culpable de esta situación.

En este caso, únicamente deberás utilizar la información de esta sección de forma muy parcial.

- B. Por el contrario, si la niña no quedó en manos de los cofrades (lo que facilita que fuera raptada), la pareja se libró de la ira de la orden. Los personajes volvieron a la casa de Tobías con el libro, lo que permitió que el judío echara una rápida lectura al manuscrito y les narrará la leyenda de Tadeo de Nain.

En este caso se debería utilizar la información de esta sección de forma directa y bastante lineal.

Interrupción pendiente.

Dado que los personajes han robado a la banda de Valente y seguramente hayan hecho preguntas insistentes acerca del libro, hablado con Camilo, o incluso se habrán enfrentado a algunos de sus mercenarios, también han llamado la atención del Círculo; debido a esto, la orden nigromante ha enviado a varios soldados mercenarios (el número se puede adaptar según la dificultad del encuentro) y a Rasigh para tratar de acabar con ellos y los dos cofrades anatema.



NOTA para el DJ: Estos enemigos son los responsables de recuperar a la niña Inés, así como del asalto y el incendio de la casa de la judería descrita en el capítulo anterior. Al no tener que pensar en rescatar a Inés, la actuación de los enviados por el Círculo es directamente de exterminio.

Los soldados junto con el mago árabe irrumpirán en la casa con las armas desenvainadas, dispuestos a matar a todo aquel que en ella se encuentre. Al más mínimo intento de resistencia, el indeseable nigromante tratará de iniciar un fuego e invocar a un ígneo.

Es importante destacar que el mago no dispone del beneplácito de Frimost, señor de los ígneos, por lo que el elemental de fuego será hostil hacia todo el mundo, centrándose primero en atacar al hechicero que invocó su presencia si este no pasa una tirada difícil de Elocuencia/Mando al tratar de comandarlo.

El conocimiento sigue siendo poder

Cuando el combate termine, los PJ's podrían tratar de interrogar a algún asaltante superviviente, por desgracia los mercenarios no saben a dónde se dirige Camilo y el nigromante Rasigh, como buen fanático de la Orden, no confesará la ubicación de las Caldas por miedo a las represalias (si es que sigue vivo).

Si el bueno de Tobías sobrevivió al encuentro, ofrecerá a los PJ's toda ayuda curativa que necesiten (incluso podría proporcionarles algún talismán o hechizo de apoyo). Aunque tampoco tiene la más absoluta idea de a dónde se dirigen los nigromantes, se dispone a hacer lo que mejor sabe para averiguarlo: repasar cada línea del libro para buscar la relación que puede tener Tadeo de Nain con Orense.

Es imposible estimar cuánto tiempo puede requerir esta tarea por parte de Tobías: horas, días, semanas... aunque finalmente conseguirá la información que busca acerca de la relación entre Tadeo, Bernard "el erudito", y las caldas de Aquis Querquennis (ver "Reanudar los planes").

NOTA para el DJ: se trata de jugar un poco con la impaciencia de los jugadores para que se dirijan al pazo de Camilo o la guarida de Valente de nuevo. Aunque cuando vuelvan a ver a Tobías, este les podrá confirmar o desmentir cualquier pista que hayan descubierto, amén de dirigirles a su destino final.

Si Bento también salió con vida del encuentro con los asaltantes, el caballero podría tanto seguir a los personajes para ayudarlos a enfrentarse a la orden, como quedarse a proteger a Tobias de posibles ataques futuros.

NOTA para el DJ: puedes utilizar al caballero como apoyo o reenganche en el caso de que alguien muriera.

Como perros de presa

Es bastante lógico pensar que en el pazo de Camilo se podrían encontrar pistas de hacia donde se dirigen los nigromantes. También que Valente y su banda podrían tener conocimiento de esta misma información, dado la posible alianza de ambos grupos y los contactos de la banda dentro de la ciudad.

Tienes que tratar de enfocar a los jugadores en estas direcciones (una, la otra, o ambas), pero también podría darse el caso de que tus PJ's quisieran rastrear ellos mismos a los nigromantes. Hay algunas cosas que pueden descubrir si rastrean sus últimos movimientos o hablan con las autoridades o paisanos:

1. El grupo partió con muchas prisas, utilizando los mejores caballos en propiedad de Camilo, pero no un carromato.
2. Algún muchacho de las cuadras se pudo dar cuenta que llevaban a una niña pequeña plácidamente dormida. Es algo un poco raro, porque la niña dormía profundamente pese al frenético movimiento del caballo.
3. Abandonaron la ciudad por la salida de San Ciprián, dirección Sur.
4. **Importante.** Si tratan de seguir los pasos más allá de la ciudad. La gran tormenta que ha caído ha borrado casi todas las huellas, haciendo imposible el rastreo ni para el más experto de los cazadores. Las posibles tiradas de Rastrear únicamente deberían servir para constatar este hecho.

NOTA para el DJ: creo que esta parte de la aventura se merece que durante todo su desarrollo la tormenta no amaine ni un segundo, para darle un tono más oscuramente intenso, ya que, al fin y al cabo, estamos en tierras gallegas.

Hedor a muerte

Como se comentó al principio del capítulo (ver "Reanudar los planes") la orden ha enviado a sus fuerzas para acabar con la presencia de la banda de Valente y cualquier tipo de información que pueda tener acerca de sus planes (que no es mucha la verdad), así como esperar por si más miembros de la banda o los propios PJ's deciden aparecer por El Portón Quemado.

Los upiros, ayudados por la bruja de la orden, irrumpieron en la taberna haciendo salir a todos los que no fueran parte de la banda (aunque algún inocente también cayó en el fuego cruzado), y acabaron rápidamente la matanza tomando por sorpresa a los hombres de Valente.

Los asaltantes esperan la oportunidad de emboscada en cuanto lleguen nuevos visitantes, agazapados en las sombras.

El Portón quemado...y roto

A medida que se acerquen a la ya conocida ubicación de la guarida de los contrabandistas, si pasan una tirada de Descubrir y otra de Empatía, podrían notar que los

vecinos evitan las cercanías del lupanar con inquietud y miedo a acercarse demasiado.

Si hablan con algunos naturales de la zona, y tras una tirada fácil de Elocuencia, los vecinos les podrán describir la escena de lucha que se ha escuchado dentro de la taberna, tras irrumpir los soldados en ella. Al parecer las autoridades han sido avisadas hace bastante tiempo, pero no han decidido pasarse a comprobar el estado del lugar.



La banda suele tener bajo pago a los guardias para que ignoren cualquier incidente en las inmediaciones; esto, junto a un bien distribuido soborno por parte de la orden y Camilo, han jugado esta vez en contra de la banda,

pues no hubiera recibido ayuda ante el ataque de ninguna manera.

La puerta delantera de la taberna se encuentra totalmente atascada, aunque no cerrada del todo. En realidad, el corpulento cadáver del guardia de la entrada, junto a un inocente asesinado, bloquea la entrada. Sería necesario aplicar una FUE conjunta de al menos 35 puntos, y realizar una tirada de FUEx3 para abrirla toscamente y que pasara una persona, haciendo bastante ruido claro está.

La puerta trasera al local se encuentra entreabierta, y ninguna luz parece proyectarse desde el interior.

Aunque los PJ's traten de acceder al local de forma sigilosa, deberían tener bastante penalizador (o bonificador para las tiradas de los soldados del interior) si tratan de acceder por cualquiera de las puertas.

Otras dos posibles vías de entrada son la ventana del patio de luces, que da a la pequeña despensa tras la barra; y la trampilla del tejado, que da directamente a una de las habitaciones del piso superior.

Sombras que se mueven

La emboscada se apoya en la casi nula luz que hay en el interior, la sorpresa, y el uso del hechizo "Ojos de lobo" (MB 177 / BR 146)

Baptiste, con un arco, y Victoria se encuentran apostados en la planta superior; mientras que Ausier se encuentra en el piso inferior. El upiro se lanzará al ataque en cuanto los PJ aparezcan en escena, mientras es apoyado por su compañero del piso superior; la bruja permanecerá arriba, utilizando algún conjuro a distancia segura.

Algunos detalles importantes:

- Todos los enemigos han sido tratados con el conjuro "Ojos de lobo" (MB 177 / BR146), lo que les permite ver perfectamente en la oscuridad.
- Los upiros se han alimentado de algunos bandidos asesinados, por lo que dispone de un bonificador a sus características.
- Los upiros no utilizarán sus poderes naturales a no ser que se vean ampliamente superados.
- La bruja apoyará con alguna maldición a su compañero Asier, pero reserva sus energías para utilizar el anillo de nigromancia sobre alguno de los cadáveres de la taberna.
- Los upiros van a luchar hasta las últimas consecuencias, pero si Victoria encuentra la situación muy desfavorable, tratará de huir del lugar.

Confiesa o ¿muere?

Casi todos los miembros del Círculo, con lo que los PJ's se han podido cruzar a lo largo de estas aventuras, son unos fanáticos convencidos de las creencias y las promesas de inmortalidad; Victoria, por el contrario, no está tan convencida de que su vida valga lo suficiente como para ser rescatada en caso de morir.

Aunque al principio se resistirá a un interrogatorio utilizando Elocuencia o Tormento, pasados algunos intentos la mujer podría confesar lo que sabe acerca de la ceremonia (ver más adelante).

Los upiros no le tienen ningún miedo a la muerte (ya están muertos) y aunque el daño físico es un peligro, no les produce tanto dolor por lo que las tiradas en su contra tienen un penalizador de -50%. Por el contrario, la exposición a la luz solar intensa (o cosas similares) o si se esgrime ante un objeto consagrado (y el que lo utiliza tiene suficiente RR como para pasar una tirada de RR), también acabarán confesando lo poco que saben de la ceremonia (ver más adelante).

La información que pueden aportar ambos compañeros es la misma (ver el apartado "Destino fijado").

Señor de las bestias

Como también se comentó al principio del capítulo (ver "Reanudar los planes"), Camilo ha interrogado a sus sirvientes, pues sospechaba que alguno podría haber escuchado detalles acerca de los planes de la orden. Aunque Mermo, Claudia, Vicente y Eulalia aseguran no saber nada acerca de las "fantasías" que comenta su señor, lo cierto es que la joven sirvienta Claudia sí que

ha oído ciertas conversaciones sospechosas (ver "Destino fijado").

El señor Freixedo, ante todo precavido, ha protegido su mayor tesoro, los restos de su esposa dentro del mausoleo de su finca, con la presencia de dos "perros" guardianes: dos bafometos, encerrados en el interior del edificio.

Un grupo de cinco soldados mercenarios se mantiene en la mansión como guardia especial, aunque su presencia ya no es demasiado relevante.

Mansión de susurros

Al poco de marcharse Camilo y dejar el pazo en vigilancia de los soldados, la joven e insistente Claudia persuadió a Vicente para que trataran de acceder al interior del mausoleo de Camilo.

De aquí a un tiempo atrás, la curiosa muchacha se ha dedicado a husmear tras las puertas las conversaciones que Camilo mantiene "consigo mismo", dándose de bruces con los planes de la orden y las intenciones de resucitar a doña Catalina (en realidad Camilo suele conversar con el alma de su antiguo maestro gracias al diablillo que siempre lo acompaña).

Algunas conversaciones escuchadas han hecho que la sirvienta se asuste y deje volar su imaginación (no sin cierto desatino):

"Al fin podré reunirme con mi querida Catalina"

"La resurrección del señor traerá de vuelta a mi amor"

"Pronto estaré estrechando a mi dulce Catalina entre mis brazos"

La curiosidad y el miedo han hecho que Claudia eche mano de la única ayuda en la que puede confiar, su amante Vicente. La pareja de criados lleva bastante tiempo calentándose mutuamente en las solitarias y frías noches gallegas; y poco menos tiempo lleva Claudia esforzándose en convencer al muchacho para que trate de forzar la cerradura que protege el mausoleo... quiera el aciago destino que la noche que lo consiga sea esta.



Cuidado con el perro.

Aprovechando el abrigo de la noche la enamorada pareja se escabulle hasta el mausoleo de Camilo tras la marcha de su señor.

La alegría y emoción de Claudia al ver como Vicente consigue finalmente forzar la cerradura, apenas dura unos instantes; pues del interior del edificio surge una de las IRRacionales criaturas que Camilo dejó como guarda, que arranca de un mordisco media mano a Vicente.

Entre gritos de terror y espanto que rompen el silencio de la noche, Claudia consigue huir de la otra criatura a la carrera hasta llegar a los jardines delanteros de la casa, donde se encuentran los soldados. La guardia armada no atemoriza a la criatura, que se lanza contra uno de los soldados casi matándolo en el acto, mientras el resto, presos del terror, tratan de seguir a Claudia al interior del caserón.

En el salón de entrada de la mansión, se produce una carnicería endemoniada cuando ambos bafometos acceden y se enfrentan al pequeño grupo de aterrados soldados. Gracias a la más divina de las suertes, Mermo, Eulalia y Claudia consiguen atrincherarse en una de las habitaciones del piso inferior y librarse de la furia de las bestias (aunque estas continúan acechando las proximidades).

NOTA para el DJ: si necesitas incluir algún PJ de reenganche, quizá este es el momento idóneo, como parte de servicio de Camilo o la soldadesca refugiada del exterior.

Una noche tranquila

Cuando los PJ's llegan a los terrenos de la casa, lo primero de lo que se darán cuenta es de la aparente tranquilidad que rodea la vivienda, ya que no hay ningún rastro de actividad, ni de las tiendas de campaña de los mercenarios en los jardines, ni luces en los exteriores, ni en las ventanas de la casa.

Con una tirada de Descubrir (o si se acercan los suficiente) se podrían percatar del cadáver del soldado, junto a los restos de la pequeña fogata de los cinco soldados y el rastro de lucha llevaba a cabo con la criatura. Si pretenden examinar el cadáver con unas tiradas de Medicina/Sanar o Conocimiento Animal/Conocimiento Mágico, en función del éxito de estas tiradas y la IRR de los PJ's, podrían recibir más o menos información acerca de lo sucedido, y aquello a lo que se enfrentan.

Si deciden acceder al interior del caserón, enseguida podrían percatarse de los rastros de lucha y la brutal carnicería; momento en el cual uno de los bafometos atacará, uniéndose su compañero al poco tiempo tras escuchar los ruidos.

Si deciden seguir el sendero que conduce al mausoleo, el ataque de las bestias dependerá de los sigilosos que

sean, pues podrían incluso llegar a encontrar el cadáver de Vicente y la entrada abierta del edificio antes de que las bestias lo descubrieran.

Somos inocentes

Los sirvientes están totalmente aterrados por la presencia de las bestias y no saldrán de la habitación hasta ser convencidos de que el peligro ha pasado, lo que podría llevar incluso alguna tirada de Elocuencia/Mando.

Lógicamente, todos deberían estar tremendamente alterados por lo sucedido, y los PJ's tendrán que calmarlos antes de intentar hablar con ellos. Tras esto, el agradecimiento será inmenso, y su colaboración, incuestionable.

Aparte de algunos detalles de lo sucedido en la casa, la información más relevante que tanto los sirvientes (sobre todo Claudia) pueden aportar se encuentra en el apartado "**Destino fijado**".

Silencio sepulcral.

Antes o después de enfrentarse a las bestias, los PJ's pueden tener bastante curiosidad acerca del mausoleo y las actividades llevadas a cabo en su interior.

El edificio es una estancia diáfana de base circular y una planta y media de altura terminada en un techo abovedado; aunque las decoraciones exteriores con imágenes religiosas y querubines, el lugar no es sacro en absoluto. Al fondo de la sala se encuentra el sarcófago de piedra de Catalina Freixedo, custodiado por un

elegante y cuidado retrato de la mujer; y decorado con varios ramos de lirios de mayo a los que la podredumbre no osaría ni acercarse.

En un lateral de la estancia hay una mesa de madera junto con una cómoda silla almohadillada y una pila de viejos volúmenes encuadernados de distintas calidades, donde se puede encontrar una pequeña colección de libros y mapas, la mayoría tratados y ensayos sobre medicina y anatomía (de muchas especies e incluso de seres IRRacionales) y algún que otro tomo arcano relacionada con la nigromancia.

Existen algunos mapas de la zona de Orense que pueden ser de gran utilidad para que los PJ's descubran hacia donde deben dirigirse (ver "**Destino Fijado**").

De revisar todos los libros se podría obtener alguna mejora en competencias académicas:

- Tratados de medicina y anatomía (castellano, árabe, latín con un 70% en enseñar) hasta 20PAp en dichas competencias.
- Libros de leyendas populares (sobre todo en gallego con un 40% enseñar) hasta 15PAp en Leyendas.
- Tomos arcanos (latín, árabe, hebreo con un 20% enseñar) hasta 10PAp en Conocimiento Mágico, y la ganancia de 5 puntos de IRR.

NOTA para el DJ: si los jugadores no fueron demasiado hábiles en sus acciones, es posible que Camilo haya visto la oportunidad de hacerse con el Libro de Nain; en ese caso, el libro también estará aquí.

Destino fijado

CE En esta sección vamos a describir la información que pueden recoger los personajes de cara a descubrir donde se realiza el ritual de resurrección, además, plantearemos los posibles finales a los que podrían enfrentarse en función de cuanto hayan tardado en recopilar dicha información.

NOTA para el DJ: quizá usar un mapa de la zona de Orense sirva de ayuda a los jugadores, y a ti a la hora de entender esta parte.

Las piezas clave

Las pistas que los personajes pueden recolectar y que aportan mayor o menor información:

1. *Tratando de rastrear al grupo y preguntando por los guardias y personas de la ciudad.*

La dirección que tomaron Camilo, los mercenarios y la orden tras conseguir a la niña, que marchaban dirección Sur, al salir por la calle de San Cipriano.

2. *Los mapas de Camilo, en su estudio dentro del mausoleo.*

Tras unas tiradas de Conocimiento de Lugar, Astrología o CULx3, sería posible percatarse que los mapas más utilizados y consultados por Camilo se centran en la cuenca alta de Geres-Xures, y tienen señaladas diversas ubicaciones en las cercanías de Orense; aunque lógicamente, estas marcas no se corresponden con ninguna ubicación conocida ya que los yacimientos arqueológicos y las caldas no aparecen indicadas en los mapas.

3. *Hablando con los criados de Camilo*

Queda clara la obsesión que tenía su señor por la cultura e historia Romana antigua.

Durante mucho tiempo su señor Camilo estuvo muy obsesionado con algo muy cerca de un antiguo asentamiento romano. Ya que alguna vez traía a la casa antiguallas recogidas de los restos del asentamiento.

Un poco de investigación literaria, o utilizando mapas de la región (y sabiendo que está al Sur de Orense), puede desvelar que el noble se centraba en Aquis Querquennis.

4. *Interrogando a Asier y Victoria.*

Los miembros capturados tienen escasa información acerca de la ubicación y la realización del ritual; aunque saben de las leyendas contadas acerca de unas caldas, lagunas, o piscinas naturales, que se dice tienen capacidades curativas y regenerativas; y cuya relación mágica con una resurrección anterior de Tadeo de Nain ha sido confirmada por la Orden. Los nigromantes pretenden aprovecharse de esta conexión y obtener suficiente poder para realizar el ritual de resurrección.

Estas pistas, juntas, permiten señalar un lugar: las caldas de Bande cerca del antiguo pueblo romano de Aquis Querquennis.

Consultar al bibliotecario

A medida que los PJ descubran los detalles anteriores, quizá se planten echar mano de la ayuda de Tobías (si está vivo), la biblioteca secreta de la sinagoga (si la descubrieron), los naturales de la zona, etc... para validar o completar la información que obtengan.

Queda a tu discreción la confirmación que puedan hacer los distintos medios acerca de la información que

recojan, y si sirven para acercarlos o alejarlos del lugar adecuado.

No perder el norte

Como se ha comentado, el tiempo que tarden los personajes en averiguar hacia donde deben dirigir sus siguientes pasos debería definir el final posible al que deben enfrentarse:

1. Apartado **"GAME OVER"**

Deberías echar mano de este final si los jugadores fueron especialmente lentos averiguando la ubicación final del ritual, o si, por pereza o falta de ideas, decidieron esperar a que Tobías descubriera "la solución" al leer el libro de Nain.

2. Apartado **"Rescate heroico"**

Si tus jugadores fueron especialmente rápidos a la hora de resolver las situaciones en la guarida de Valente y/o el pazo de Camilo, utilizaron únicamente la pista de una de las ubicaciones y ni siquiera necesitaron la validación de Tobías o la ayuda de libros y búsquedas literarias.

3. Apartado **"La madriguera de conejo"**

Si los jugadores necesitaron recopilar varias pistas y confirmarlas con ayuda de mapas, libros o a través de Tobías, pero a la vez consideras que fueron bastante diligentes y se preocuparon por el ritmo.

NOTA para el DJ: sinceramente, creo que el escenario más interesante es el tercero. Aparte de ser un punto intermedio, nos da la oportunidad de utilizar el quinto capítulo de este conjunto de aventuras, y proporciona la posibilidad de desenlazar la aventura tanto con el final "bueno" como con el "malo" con una implicación directa de los jugadores.

Destino final

Los miembros de el Círculo llevan un tiempo preparando el lugar para la celebración de la gloriosa resurrección.

El campamento de la orden nigromántica se compone de varias tiendas de campaña parecidas a las utilizadas por los soldados de Camilo; algunas de estas tiendas están dedicadas como sala común o almacén (de forma

similar a como estaba conformado el campamento de la banda de Bruno).

El asentamiento está distribuido alrededor de una gran carpa, montada sobre una de las piscinas naturales de la zona. Los acólitos de la orden han construido una estructura de madera, simulando una pequeña iglesia, que han cubierto con extensos toldos oscuros decorados con el símbolo circular de la orden.

Independientemente de cuando lleguen los PJ al campamento, en seguida notarán que se respira una asfixiante tranquilidad y falta de actividad. Si los PJ's se acercan a algunas de las tiendas, lo único que encontrarán serán cadáveres de soldados mercenarios. Mediante una tirada fácil de Sanar/Medicina descubrirán que los mercenarios de Camilo en realidad no están muertos, sino profundamente dormidos mediante una potente droga que ingirieron con la comida; cuyos restos todavía hay en algunos platos.

Algunos soldados, una vez drogados, han sido atados a unos postes de madera que hay delante de la gran tienda-iglesia; tras colgarlos boca abajo y disponer de

grandes cubetas de madera a los pies del poste, los acólitos del Círculo han ido degollando a los soldados para recolectar su "sangre impura" (uno de los ingredientes del oscuro ritual de resurrección).

A simple vista, gracias a los rastros y salpicaduras en el suelo, puede comprobarse que algunas cubetas han sido llevadas al interior de la gran carpa; aunque se verá más adelante, dicha sangre se ha vertido dentro de la calda formando una macabra piscina de muerte.

NOTA para el DJ: el número de cadáveres no se especifica a propósito, para que puedas disponer de cuerpos necesarios para adaptar la dificultad de cada uno de los finales.

NOTA para el DJ: aunque en las siguientes secciones no se menciona nada, si alguno de los lugartenientes o aliados de la orden (Asier, Rasigh o Victoria) ha conseguido escapar de su anterior encuentro con los PJ's, es muy posible que se lo vuelvan a encontrar aquí, reunido de nuevo con sus aliados y lamiéndose las heridas.

GAME OVER

Los PJ's han llegado demasiado tarde para evitar el ritual y salvar a la pobre Inés.

Ha medida que se acerquen al campamento y a la gran carpa podrían realizar una tirada de Escuchar para comprobar si son capaces de percibir los rezos de adoración que la orden está dirigiendo al recién resucitado Tadeo de Nain.

Pasados un par de minutos los rezos terminarán de manera súbita. Un par de acólitos saldrán con prisas de la carpa principal para ponerse a preparar los caballos y un pequeño carromato, que la orden tiene en el campamento.

A continuación, de la carpa principal aparecerá Camilo Freixedo junto con otros dos hombres bastante mayores. Los nigromantes, vestidos con ceremoniosas túnicas de la orden, se colocarán a ambos lados de la entrada a la carpa, a la espera de la salida del gran señor Tadeo de Nain. Una tirada de Descubrir permite darse cuenta de que los nigromantes (Camilo incluido) están cubiertos de sangre; aunque han tratado de limpiarse toscamente. Los nigromantes se mueven lentamente y parecen cansados ya que el ritual ha mermado parte de sus fuerzas, esto puede verse mediante una tirada de Empatía/Conocimiento Mágico.

Por último, de la gran carpa emergerá la pequeña Inés, vestida con una túnica ceremonial mucho más lujosa y

decorada que la del resto de nigromantes. La niña camina con paso orgulloso y seguro entre las dos filas de hechiceros, seguida de dos acólitos más.

NOTA par el DJ: Aunque la esencia de Tadeo acabará por modificar físicamente el cuerpo de la niña hasta convertirlo en una reencarnación bastante fidedigna del nigromante, a simple vista la niña sigue pareciendo ella misma, la desventurada Inés.



La muchacha respira hondo paladeando el aire fresco y húmedo antes de hablar directamente a Camilo con una voz infantil pero tenebrosa:

"marchemos de aquí".

Si los personajes no intervienen, y nadie detecta su presencia, la orden de hechiceros cargará algunas cosas en el carromato sin preocuparse demasiado de deshacer el campamento o recoger los cadáveres. Tras montarse en los caballos, el grupo se dispersará alejándose de la zona.

Por otro lado, es posible que alguien detecte la presencia de los PJ's o que estos mismos traten de atacar a los hechiceros. En este caso, adapta la dificultad según veas, pero teniendo en cuenta lo siguiente:

- Los acólitos son aprendices inexpertos en los saberes de la nigromancia por lo que prefieren pelear cuerpo a cuerpo o hacer uso de algún conjuro para invocar ayuda.
- Los nigromantes (incluido Camilo) pueden despertar a algunos soldados muertos con relativa

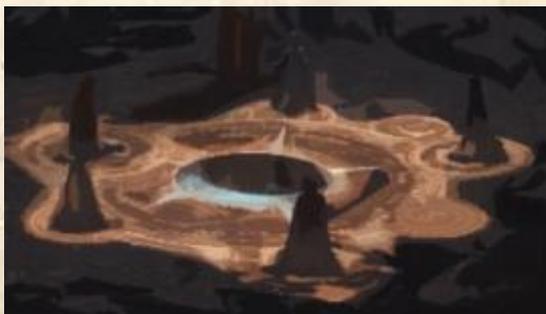
facilidad. Para realizar cualquier otra magia deberían contar con la mitad de PC y aplicar un penalizador de -25% debido al cansancio y el esfuerzo de la ceremonia.

- Camilo, pese a ser una persona tremendamente egoísta, no se separará de la niña; protegiéndola con su vida dado que los conocimientos de Tadeo son los únicos que podrían traerle de vuelta a su amada.
- Tadeo de Nain, aunque se encuentra limitado a las características físicas del cuerpo de Inés, mantiene todos sus conocimientos y habilidades, siendo un poderoso nigromante con siglos de experiencia.
- La orden al completo luchará con fiereza mortal.
- Si alguno de los nigromantes o Camilo muere, los acólitos tendrán que realizar una tirada muy fácil de Templanza (+50%) para no salir huyendo (aun sienten la presencia de Tadeo).
- Si Tadeo muere, toda la orden quedará extasiada durante unos momentos. Los acólitos huirán si fallan una tirada difícil de Templanza (-25%), y los nigromantes también, aunque su tirada se hace con dificultad normal. Camilo no huirá.

Rescate heroico

Los PJ's han llegado justo a tiempo para evitar la catástrofe, pues el ritual todavía no ha comenzado.

Desde los exteriores a la carpa se puede realizar una tirada de Escuchar, la cual permite reconocer dos juegos de voces dentro de la gran estructura: mientras que una voz individual recita una letanía de incomprensibles palabras arcanas, el resto de voces contesta y completa dicha letanía en ciertos puntos, apoyando el ritual como si de un coro eclesiástico se tratara. Una tirada de Conocimiento Mágico (únicamente para aquellas personas que sean capaces de oír la letanía) permite saber que el ritual ya está iniciado, pero que sería fácil de interrumpir en el punto en el que está, aunque no se dispone de mucho tiempo.



En el interior de la carpa, la joven Inés flota dormida sobre una tabla de madera dentro de una gran calda colmada de sangre humana. El perímetro de dicha calda está decorada con multitud de símbolos extraños grabados sobre la piedra, que se encuentran fantasmagóricamente iluminados.

Alrededor de la calda se encuentran cinco nigromantes de la orden, que repiten ciertos fragmentos del cántico que entona Camilo, al leer el ritual de resurrección de un pergamino ubicado en un pequeño atril al fondo de la sala.

NOTA para el DJ: el ritual progresa de tal manera que los nigromantes se van sumergiendo en la calda de uno en uno, momento en el cual su espíritu abandona el cuerpo físico para viajar al lugar en el cual se encuentra el alma de Tadeo.

Puedes hacer que uno o dos nigromantes ya se hayan sumergido en las aguas, o que a medida que siga progresando el ritual lo hagan, para darle continuidad y dramatismo a la escena.

Por último, más cerca de la entrada de la carpa y ligeramente alejados del ritual, se encuentran los

acólitos. Los aprendices observan con fascinación el proceso, pero no intervienen en él.

Cuando los hechiceros se percaten de la presencia de los intrusos, los acólitos atacarán a los PJ para evitar que se acerquen al ritual, y tres de los nigromantes abandonarán sus posiciones para unirse a la lucha junto a sus aprendices. Camilo continuará con la ceremonia al igual que el resto de los nigromantes.

Las reglas para este enfrentamiento son las siguientes:

- Camilo y los nigromantes completarán el ritual pasado $2d6+3$ asaltos. Una tirada difícil de Conocimiento Mágico podría desvelar el tiempo del cual disponen los PJ.
- Si Camilo o cualquiera de los inmersos en la invocación es atacado, se debe realizar una tirada

de Templanza (en el caso de ser el propio Camilo, usando un penalizador de -20%). En caso de fallar, la ceremonia termina fracasando.

- Los acólitos son aprendices inexpertos en los saberes de la nigromancia por lo que prefieren pelear cuerpo a cuerpo o hacer uso de algún conjuro para invocar ayuda.
- Nadie huye en este caso, la lucha es a muerte.
- Los nigromantes que se unen al combate están en plenas facultades.
- El alma de Inés se encuentra fuera de su cuerpo, por lo que cualquier intento de despertarla sin interrumpir el ritual será infructuoso.

NOTA para el DJ: en el caso de que tus jugadores no consigan interrumpir el ritual en el tiempo especificado, pero se hagan con el control de la carpa, utiliza la información de la sección **"La madriguera de conejo"**

La madriguera de conejo

Los personajes han llegado demasiado tarde para evitar el comienzo, pero aún el ritual no se ha completado ¿qué serán capaces de hacer por tratar de evitarlo?

La asfixiante y angustiada tranquilidad del campamento no se ve rota más que por una discusión nerviosa en el interior de la carpa (tirada de Escuchar).

Dentro de la estructura, los cinco nigromantes y Camilo se han sumergido dentro de las aguas profanadas de la calda acompañados por la joven y dormida Inés, y han visto sus almas transportadas fuera de su cuerpo mientras tratan de resucitar a su tenebroso señor. Los mágicos símbolos labrados en la piedra del perímetro de la calda parpadean de manera fantasmal, pero no se llegan a apagar en ningún momento.

Los acólitos tenían la sencilla misión de vigilar los cuerpos inertes de sus maestros, alimentándolos o cuidando que la temperatura del agua fuera adecuada. Pero los pobres aprendices se han topado con un suceso totalmente inesperado: tras comprobar la respiración y pulso de dos de los nigromantes, han confirmado la muerte de ambos.

Alrededor de la calda, y tan ensimismados discutiendo que deben hacer con los cuerpos de los maestros muertos, y si deben intervenir interrumpiendo la ceremonia; que ni siquiera se darán cuenta de la presencia de intrusos, por muy cerca que estos lleguen (o si los PJ sacan una pifia en Sigilo únicamente).

En esta situación tan extraña, los acólitos terminan por decidir que deben esperar sin más, como les han ordenado. Si los PJ's intervienen, no mantendrán mucho la disciplina ni opondrán una lucha decidida, sino que tratarán de huir a la mínima oportunidad.



Si alguno de los aprendices es capturado, una tirada de Tormento o Mando puede hacer que confiese todo lo que sabe:

"Los maestros hicieron el ritual, y debían volver con el alma del señor pero... llevan horas sumergidos en el agua" "Nuestro deber era cuidar de sus cuerpos, y así lo hemos hecho...pero dos de ellos parecen muertos"

Los atemorizados aprendices no mienten, y su versión puede confirmarse mediante una tirada de Empatía o consultado la ceremonia descrita en el pergamino, que aún reposa en el atril del fondo de la sala.

El pergamino está escrito en perfecto castellano, y tras una tirada combinada de Leer/Escribir y Conocimiento Mágico se puede obtener la información relativa al ritual:

“Del señor inconsumible, carne, sangre y alma sobre un manantial profanado deben reunirse, flotando sobre sangre de almas infractoras cuyas vidas deben ser impiamente arrebatadas”.

“Los adalides del regresado atravesarán la frontera de la prisión en su busca y, tras entregar el tributo en un pacto de sangre por sangre, el espíritu del maestro caminará una vez más sobre la tierra encarnando la piel de un vástago”.

Tras disponer de los elementos necesarios, el maestro de ceremonias debe ir pronunciando las palabras arcanas, acompañado por un coro de voces que pueden apoyarlo con su propio poder, para activar el portal y conectarlo con el plano de destino en el cual se encuentra el alma de Tadeo de Nain. Por último, los mensajeros se van introduciendo en el portal (en este caso la calda) y tras pronunciar el conjuro sincronizado con los símbolos escritos en el portal, serán transportados a la cárcel del maestro, para traerlo de vuelta a la tierra de los vivos y que posea el cuerpo de su sangre, la pequeña Inés.

Con esta información, los jugadores podrían discurrir las siguientes alternativas:

- Tratar de despertar a Inés: imposible dado que su alma ha viajado con las consciencias de los nigromantes, y sacarla de la calda lo único que provocará será cortar la conexión con su alma e impedir que vuelva (o que la de Tadeo tome su cuerpo).
- Matar a los nigromantes que aún quedan vivos: esto no hace que la ceremonia fracase. Cuando los nigromantes terminen su misión y vuelvan a sus

cuerpos, tendrán apenas un segundo para morir con ellos. El alma de Tadeo también regresará a la tierra de los vivos tomando el cuerpo de la niña, que abrirá los ojos lentamente a la vez que se incorpora y dice *“surgere et ambulare”*. Los PJ's se deberían enfrentar a Tadeo en su nuevo cuerpo como si se tratara de la sección **“GAME OVER”**.

- Matar a Inés: esto si detiene el ritual. Cuando la niña despierte solo para morir, mirará a los PJ con angustia y miedo. Todos los que presencien esta triste escena deben realizar una tirada difícil de Templanza y perder 1D10 puntos de dicha característica (como si hubieran perdido humanidad por un acto tan atroz). Además, aquellos que estuvieran de acuerdo con esta opción ganarán el pecado *“matar”*.
- Enfrentar a los nigromantes y recuperar el alma de Inés: siguiendo las indicaciones descritas en el pergamino, los PJ's pueden introducirse en la calda y pronunciar el conjuro adecuado para seguir a los nigromantes y tratar de evitar que sacrifiquen a la joven Inés para traer a Tadeo de Nain. En este caso con sus cuerpos ocurrirá lo mismo que con el resto de nigromantes: quedarán inconscientes, y el desenlace de esta historia tendrá que esperar al siguiente capítulo.

NOTA para el DJ: para realizar el conjuro no es necesario ninguna tirada de IRR como activación, únicamente la voluntad de querer salvar a la niña (por simplificar un poco las cosas).

Si algún personaje religioso tiene reparos en “hacer magia” puedes recordarle que no hay mayor acto de fe que el sacrificio (como el que hizo Jesús en la cruz por todos nosotros), y que debido a esa “buena FE” no sufrirá repercusiones. Además, si algún personaje (religioso o no) ni siquiera plantea dudas ante dicho sacrificio, podrías borrar algunos pecados que tenga acumulados y recuperar sus puntos de FE, como si de una recompensa divina se tratara.

Conclusión y recompensas

Los personajes se han enfrentado a un tenebroso mal haciendo frente a situaciones de pesadilla, que sin duda han dejado huella en su IRR, para llegar al final de esta historia de una u otra manera.

Esta vez, más que nunca, de verdad se merecen una recompensa.

Al tratarse de una aventura con bastante acción y peligros IRRacionales los personajes ganarán **+40PAp**, independientemente de cuando llegaron al campamento de los nigromantes. Si consiguieron impedir el ritual por completo, eso se merece otros **+10PAp** y podrías añadir otros **+10PAp** si la joven Inés aún está viva al terminar este capítulo, bien porque la salvaron o porque se han decidido a seguir a los nigromantes a través del portal.

Dramatis personae

Rasigh el rojo

La fascinación de Rasigh por el fuego estaba clara desde que de pequeño se abrasara el brazo, tratando de quemar distintos tipos de aceites para avivar las llamas de la hoguera de su campamento. A medida que fue creciendo y descubriendo las limitaciones de los combustibles "convencionales", experimentó con toda clase de sustancias exóticas y alquímicas, hasta darse cuenta de la estrecha relación de algunas criaturas IRRacionales con el fuego.

FUE:	10	Altura:	1,72 varas
AGI:	10	Peso:	118 libras
HAB:	13	RR:	-40%
RES:	10	IRR:	140%
PER:	12	Templanza:	65%
COM:	15	Aspecto:	10 (normal)
CUL:	20	Edad:	38 años

Protecciones: Ropas gruesas (1 pto excepto cabeza)

Armas: Nincha 65% (1D6+2)

Competencias: Alquimia 80%, Artesanía 65%, Conocimiento mágico 70%, Descubrir 45%, Elocuencia 50%, Esquivar 50%, Lanzar 65%.

Hechizos: Aliento de salamandra (V1), Llama de massel (V3), Sangre de Dragón (V4), Dominio del fuego (V5), Invocar Ígneo (V5).

El piromante dispone de los siguientes componentes, preparados para sus hechizos: 5 viales de sangre de salamandra, 2 pociones de sangre de dragón, 2 paquetes para invocar ígneos, y 2 viales de sangre de ígneo para usar con su Nincha.

Victoria

Su padre tenía la sana necesidad de perpetuar su legado como todos los humanos. Al verse infecundo e incapaz de engendrarle descendencia a su mujer, decidió buscar ayuda en una alcahueta y bruja, la cual les proporcionó un bebedizo capaz de solventar la infertilidad de la pareja, a cambio del primer fruto del vientre de su mujer.

Ese primer bebe fue llamado Victoria, y nació con la marca del diablo bajo el ojo derecho. A sus padres no les importó que la niña desapareciera siendo todavía pequeña, pues posteriormente tuvieron un varón robusto y fuerte.

FUE:	5	Altura:	1,2 varas
AGI:	13	Peso:	91 libras
HAB:	14	RR:	-15%
RES:	8	IRR:	115%
PER:	18	Templanza:	55%
COM:	15	Aspecto:	14 (normal)
CUL:	15	Edad:	29 años

Protecciones: Ropas gruesas (1 pto excepto cabeza)

Armas: Daga 55% (2D3)

Competencias: Alquimia 45%, Conocimiento mágico 65%, Descubrir 45%, Elocuencia 50%, Esquivar 45%, Lanzar 55%, Sigilo 55%.

Hechizos: Discordia (V1), Ojos de lobo (V2), Mal de ojo (V2), Anillo de nigromancia (V4), Danza (V4), Infortunio (V5).

Asier y Baptiste, los upiros

Asier era un noble francés obsesionado con la lucha. Entrenaba día y noche para convertirse en la mejor espada de toda Francia. Tras ser derrotado en un torneo por un simple caballero andante, Baptiste, cayó en una terrible depresión al ver sus habilidades, perfeccionadas con dedicación, puestas en duda. Ese mismo caballero andante, al percatarse de su profunda aflicción y su insana obsesión, fue el que le proporcionó el antiguo pergamino donde se describía el proceso para obtener capacidades sobrehumanas increíbles... aunque en ningún momento hablaron del alto precio que se debía pagar.

FUE:	19 (22)	Altura:	1,8 varas
AGI:	14	Peso:	220 libras
HAB:	20	RR:	-50%
RES:	15 (20)	IRR:	150%
PER:	15	Templanza:	75%
COM:	12	Aspecto:	12 (normal)
CUL:	12	Edad:	35 años

Protecciones: Gambesón (2 puntos).

Armas: Lanza corta 70% (1D6+1), Arco 80% (1D6+1D4), Espada 90% (1D6+2+1D6), Mordisco 65% (1D8+Succion).

Competencias: Correr 50%, Descubrir 70%, Disfrazarse 60%, Elocuencia 60%, Esquivar 65%, Lanzar 80%, Saltar 70%, Sigilo 40%, Tregar 70%.

Poderes especiales:

- **Inmunidad al Dolor:** El upiro no puede caer inconsciente a consecuencia de las heridas sufridas, ni tampoco pierde sus bonificadores al daño.
- **Transformación en Lobo:** Un upiro puede convertirse en un lobo gigante a voluntad.

- **Transformación en Bruma:** Un upiro puede convertirse en un ser etéreo de apariencia brumosa e indefinida. Bajo esta apariencia puede atravesar todo tipo de objetos sólidos, siempre que no sean sagrados, y no puede ser atacado por ningún arma, aunque ellos tampoco pueden atacar.
- **Succión de Sangre:** Cuando un upiro muerde a su víctima puede sorber su sangre, haciéndola perder 1D4 PV cada asalto que mantenga el mordisco. Un upiro que beba al menos medio azumbre de sangre de su víctima (lo que se corresponde con 3 PV), sumará un tercio de la RES y la FUE de la víctima a la suya propia durante 4D6 horas, aunque nunca podrá sobrepasar el doble de sus puntos originales. Por el contrario, por cada día completo que el upiro pase sin beber sangre (sea humana o no) perderá 1D6 PV que sólo podrá recuperar cuando vuelva a ingerir sangre. Además, junto con la sangre, un upiro succiona recuerdos y parte de la personalidad de la víctima, con lo que un upiro demasiado activo terminará volviéndose irremediabilmente loco.
- **Vulnerable a lo Divino:** Un upiro no puede pisar terreno bendecido ni acercarse a objetos consagrados a una religión, sean de la religión que sean. Si se esgrime ante él uno de esos objetos y se hace una tirada de RR con éxito, el upiro retrocederá precipitadamente.
- **Vulnerable a la Luz del Sol:** Durante el día, el upiro no podrá transformarse en lobo ni en bruma, ni tampoco aumentar sus características tras succionar sangre con su mordisco. Además, la exposición directa a la luz del sol le quema la piel, provocándole 1D6 PD por hora de exposición.

Bandidos y Guardias

Una variopinta selección de brutos, brabucones, abusones... poco más que músculos, pues Valente se encarga de servirles de cerebro.

FUE:	12	Altura:	Variado
AGI:	12	Peso:	Variado
HAB:	13	RR:	60%
RES:	15	IRR:	40%
PER:	10	Templanza:	50%
COM:	5	Aspecto:	Variado
CUL:	5	Edad:	Variado

Protecciones: Ropas gruesas (2 punto), Gambesón (2 ptos)

Armas: Pelea 55% (1D3), Cuchillo 60% (1D6), Maza 55% (1D8), Espada Corta 50% (1D6+1)

Competencias: Esquivar 50%, Tormento 35%

Lobo gigante

FUE:	23	Altura:	1,40 varas
AGI:	30	Peso:	160 libras
HAB:	0	RR:	0%
RES:	25	IRR:	115%
PER:	20		
COM:	0		
CUL:	12		

Protecciones: Piel gruesa (2ptos)

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

Competencias: Correr 150%, Sigilo 125%, Esquivar 70%, Escuchar 90%, Descubrir 90%, Rastrear 150%, Saltar 90%

Bandidos y Guardias resucitados

Una variopinta selección de brutos, brabucones, abusones... reanimados por artes mágicas oscuras.

FUE:	10	Altura:	Variado
AGI:	6	Peso:	Variado
HAB:	5	RR:	60%
RES:	15	IRR:	40%
PER:	7	Templanza:	50%
COM:	1	Aspecto:	Variado
CUL:	1	Edad:	Variado

Protecciones: Ropas gruesas (2 punto), Gambesón (2 ptos)

Armas: Pelea 35% (1D3), Cuchillo 40% (1D6), Maza 35% (1D8), Espada Corta 30% (1D6+1)

Competencias: A nivel básico

Poderes especiales:

- **Resistencia al daño:** Un muerto nunca queda inconsciente por efecto de sus heridas ni recibe ningún penalizador al bonificador al daño.

Soldados y mercenarios

¿Qué hacen los verdaderos perros de la guerra cuando ya no hay guerra? Pues buscar su propia guerra en la que participar, y el peso del oro siempre trae las mejores guerras.

FUE:	17	Altura:	1,55/1,80
AGI:	12	Peso:	160/200
HAB:	15	RR:	50%
RES:	16	IRR:	50%
PER:	13	Templanza:	60%
COM:	8	Aspecto:	Variado
CUL:	8		

Protecciones: Coracina (5 ptos), Bacinete (4 ptos), Escudo de madera.

Armas: Lanza corta 60% (1D6+1), Hacha de armas 70% (1D8+2+1D4), Espada Corta 65% (1D6+2+1D4), Ballesta 55% (1D10), Pelea 60% (1D3+1D4).

Competencias: Mando 50%, Tormento 60%, Cabalgar 60%, Lanzar 50%, Escudo 65%, Esquivar 45%, Empatía 40%.

Soldados y mercenarios resucitados

Perros de la guerra con otra oportunidad para luchar.

FUE: 15	Altura:	1,55/1,80
AGI: 5	Peso:	160/200
HAB: 10	RR:	50%
RES: 15	IRR:	50%
PER: 7	Templanza:	60%
COM: 1	Aspecto:	Variado
CUL: 1		

Protecciones: Coracina (5 pts), Bacinete (4 pts), Escudo de madera.

Armas: Lanza corta 40% (1D6+1), Hacha de armas 50% (1D8+2+1D4), Espada Corta 45% (1D6+2+1D4) Pelea 40% (1D3+1D4).

Competencias: A nivel básico

Poderes especiales:

- **Resistencia al daño:** Un muerto nunca queda inconsciente por efecto de sus heridas ni recibe ningún penalizador al bonificador al daño.

Bafometos

Estos seres infernales han sido invocados por Camilo Freixedo para proteger aquello que más quiere en esta vida: la tumba de su amada y su impía investigación sobre como resucitar a Tadeo de Nain.

Porque utilizar perros guardianes normales era poco para un brujo oscuro...

FUE: 25	Altura:	0,5 varas
AGI: 8	Peso:	10 libras
HAB: 0	RR:	0%
RES: 25	IRR:	125%
PER: 15		
COM: 0		
CUL: 5		

Protecciones: Piel gruesa (5 puntos de protección)

Armas: Mordico 65% (1D10+2D6)

Competencias: Sigilo 40%, Escuchar 45%, Correr 25%, Saltar 30%.

Acolitos de el Círculo

Apenas son más que servidores y aprendices, demasiado inexpertos e infravalorados para tener conocimientos mágicos reseñables.

FUE: 15	Altura:	Variado
AGI: 12	Peso:	Variado
HAB: 15	RR:	-50%
RES: 11	IRR:	150%
PER: 12	Templanza:	60%
COM: 10	Aspecto:	Variado
CUL: 10	Edad:	Variado

Protecciones: Carece

Armas: Clava 35% (1D6+1D4), Espada Corta 40% (1D6+1+1D4), Daga 45% (2D3+1D4)

Competencias: Conocimiento mágico 70%, Descubrir 45%, Sigilo 45%, Esquivar 50%.

Maestros nigromantes del Círculo

Nigromantes experimentados de distintas congregaciones del norte de España, reunidos bajo la misión de resucitar a Tadeo de Nain.

FUE: 11	Altura:	1,63 varas
AGI: 14	Peso:	54 libras
HAB: 12	RR:	19%
RES: 10	IRR:	81%
PER: 15	Templanza:	77%
COM: 18	Aspecto:	14 (normal)
CUL: 20	Edad:	32 años

Protecciones: Carecen

Armas: Daga 45% (2D3+1D4)

Competencias: Alquimia 70%, Conocimiento mágico 80%, Descubrir 45%, Esquivar 40%, Mando 70%

Hechizos: Los maestros podrían conocer casi cualquier hechizo, sobre todo de finalidad pernicioso.

NOTA para el DJ: quizá los maestros nigromantes deberían ser un poco menos "genéricos", así que como ayuda te dejo tres posibles alternativas.

Maestro Eranus "el invicto"

Cuando deseas ser un combatiente hábil y experimentado, pero en realidad tu verdadero poder se encuentra en la magia y la capacidad de tomar vidas gracias a dicha ventaja.

FUE:	12	Altura:	1,86 varas
AGI:	14	Peso:	160 libras
HAB:	15	RR:	-25%
RES:	15	IRR:	125%
PER:	8	Templanza:	60%
COM:	8	Aspecto:	10 (normal)
CUL:	20	Edad:	42 años

Protecciones: Ropas gruesas reforzadas (2pto excepto cabeza)

Armas: Nimcha 65% (1D6+1+1D4)

Competencias: Alquimia 70%, Conocimiento mágico 80%, Descubrir 45%, Esquivar 50 %, Mando 70%.

Hechizos: Amuleto Beso de Thamur (V4), Presteza (V5), Arma invicta (V3).

*Todos los amuletos están ligados a su nimcha.

"La pesadilla"

Un hechicero transformado en una bestia infernal.

FUE:	22	Altura:	1,85 varas
AGI:	14	Peso:	156 libras
HAB:	10	RR:	0%
RES:	22	IRR:	100%
PER:	35		
COM:	5		
CUL:	5*		

Protecciones: Piel muy gruesa (5 ptos)

Armas: Mordisco 70% (1D8+2D6), Garras 60% (1D6+2D6)

Competencias: Rastrear 90%, Descubrir 75%, Saltar 90%, Esquivar 75%.

*Si el mago pasa una tirada difícil de Templaza durante la transformación, mantiene la mayor parte del control sobre la bestia (y sus características de CUL); sino, la bestia atacará al principal objetivo marcado por el mago, pero su comportamiento será más animal.

Maestro Francisco "la pesadilla"

Cuando se juntan tu obsesión con el poder y el conocimiento de los animales y seres bestiales provenientes del infierno y los mundos IRRacionales.

FUE:	11	Altura:	1,63 varas
AGI:	14	Peso:	54 libras
HAB:	12	RR:	20%
RES:	10	IRR:	80%
PER:	15	Templanza:	70%
COM:	18	Aspecto:	14 (normal)
CUL:	20	Edad:	32 años

Protecciones: Carece

Armas: Daga 45% (2D3+1D4)

Competencias: Alquimia 70%, Conocimiento mágico 80%, Conocimiento animal 60%, Descubrir 45%, Esquivar 30 %, Mando 70%.

Hechizos: Maldición de la bestia (V6)

*La maldición se activa cuando el mago prueba su propia sangre y anuncia en voz alta "yo soy la pesadilla"; tras esto, tardando un asalto de combate, toma la forma de un brucolaco.

Maestro David "lengua negra"

Cuando un hombre nace con la maldición de una lengua bifida y negra, se sabe que está destinado a convertirse en un hechicero oscuro; si no lo hace él, ya se encargará a sociedad de ayudarlo.

FUE:	9	Altura:	1,71 varas
AGI:	11	Peso:	80 libras
HAB:	8	RR:	-15%
RES:	10	IRR:	115%
PER:	10	Templanza:	60%
COM:	15	Aspecto:	10 (feo)
CUL:	20	Edad:	46 años

Protecciones: Carece

Armas: Carece

Competencias: Alquimia 80%, Conocimiento mágico 105%, Descubrir 55%, Esquivar 50 %, Mando 70%, Lanzar 50%.

Hechizos: Tarareo incesante (V2), Estupidez (V2), Cirio de improperios (V3), Liberar el miedo (V3), Maldición de Quasio (V4), Ungüento de bruja (V4), Danza (V4), Manto de Sombras (V4), Aliento de Basilisco (V4), Sinfonía infernal (V5).

*El hechicero se encuentra bajo el efecto del ungüento de bruja (IRR y PC multiplicados x2).

Tadeo de Nain

El que un día fue niño, murió, y tuvo la bendición de ser resucitado por el mismísimo Jesús de Nazaret.

El alma de un oscuro y corrupto nigromante obsesionado con la conservación eterna de la vida... ahora reencarnado en el cuerpo de una niña de 6 años.

FUE:	6	Altura:	1,30 varas
AGI:	10	Peso:	70 libras
HAB:	15	RR:	-100%
RES:	8	IRR:	200%
PER:	17	Templanza:	90%
COM:	20	Aspecto:	13 (normal)
CUL:	20	Edad:	6 años

Protecciones: Carecen

Armas: Carece

Competencias: Todas las competencias de cultura al 100% debido a la experiencia de Tadeo, las competencias físicas como las descritas para Ines en el capítulo 2.

Hechizos: Casi todos. Algunos divertidos para los personajes serian Falsas visiones (V3), Danza (V4), Tormento (V4), Anillo de Nigromancia (V4), Saco de Quebradura (V5), Alma de Estatua (V5), Castigo de Frimost (V7)

Poderes especiales:

- **Cuerpo irracional:** debido a las numerosas reencarnaciones el alma de Tadeo es tan oscura como la de un demonio. Tadeo no requiere de componentes materiales para lanzar sus conjuros.
- **Nigromante experto:** el profundo conocimiento sobre la vida y la muerte permite que Tadeo reponga los cadáveres de los muertos utilizando la mitad de los PC necesarios, y pudiendo convocar hasta 1D4 de no-muertos por conjuración.

NOTA para el DJ: los hechizos utilizados por el grupo de nigromantes y otros seres de la aventura han sido extraídos mayoritariamente del manual básico y el suplemento Daemonolatreia, sienta no especificar las páginas de cada uno de ellos debido a su número. De todas formas, siéntete libre de utilizar aquella magia que te parezca más acorde a tu estilo, poderoso DJ; únicamente recuerda que dicha magia debería ser lo más pernicioso y oscuro posible.