

# En casa de la Bruja

por Justo Sabadell.



## Encuentro en el bosque

El verano llega a su fin, y las hojas amarillas de los árboles caen formando una alfombra en el suelo. El cielo está encapotado y huele a tierra mojada. Pronto se desatará la tormenta.

A medida que avanza la tarde, los aventureros se acercan a un bosque de hayas, robles y encinas. Por fin, con la noche, la tormenta estalla. El bosque al principio ofrece poca protección, con gran parte de los árboles medio vacíos de hojas, pero aumenta en espesura conforme avanzan, y el número de encinas crece. El terreno se hace más accidentado, con peñas, barrancos y pequeños cerros.

Ya casi no se ve nada por la tormenta y la oscuridad, pero un oportuno relámpago les permite ver un riachuelo un poco más adelante, y algo más arriba, una oquedad en la base de una gran peña. No es gran cosa, pero les permitirá pasar la noche bajo cierta protección. Les deberá ser difícil encender una fuego para calentarse y secarse las ropas (si no lo hacen así, pillarán un catarro, gripe o pulmonía), y si lo consiguen provocará una buena humareda.

Poco más de tres horas después de que decidan acostarse, la tormenta habrá cesado, y la noche se llenará de los ruidos de los animales y el resplandor de las luciérnagas. Decidan o no montar guardia, elige a uno de los personajes de los jugadores. Tendrá un encuentro con Aguaclara, la náyade del arroyo, que deberá ser tomado como un sueño, una visión, una premonición,...

Aguaclara aparecerá de repente sentada junto al riachuelo, de espaldas al PJ. Cuando éste se la quede mirando, se levantará, se dará la vuelta y se dirigirá hacia él (o ella) con paso suave. De esta forma podrá apreciar su inmensa belleza con la luz de la luna que se filtra entre las nubes (describe poéticamente a Aguaclara). Lleva una túnica desde el cuello hasta sus pies, que parecen fundirse con el suelo. Sus cabellos le caen en cascada por la espalda y se funden con la túnica. Tiene la piel pálida y los labios sonrosados.

Se acercará al personaje en cuestión y le mostrará una sonrisa capaz de aplacar al dragón más fiero y al fuego más intenso: - "Feliz noche ésta en la que llegáis" - le dice con su voz suave y cantarina.

Si llegara a tocar al personaje con su mano, éste la sentirá suave, como terciopelo, pero fría y con una fuerza natural reprimida.

- "Es preciso que despertéis al punto y os dirijáis aguas arriba -les señala la dirección con el brazo- antes de que el sol despunte en la mañana. Encontraréis un claro en cuyo centro se yergue una gran haya que bebe en una pequeña laguna cuyas aguas parecen tranquilas. Allí nos volveremos a ver".

Dicho esto se dirigirá hacia el riachuelo y caminará paralelo a él, siguiendo el camino que les señaló. Desaparecerá en cualquier instante en que les pierda de vista (se habrá ido a su arroyo fundiéndose en él).

Es de suponer que, llevados por la curiosidad, sigan sus indicaciones. Si no, sigue con la aventura que tenías planeada para tu viaje.

## Aprendiz de mago

En el camino al sitio indicado podrán ver, después de un rato, una luz a lo lejos. Es de una fogata. Un grupo de incursores nómadas que atravesaban la región han acampado aquí para pasar la noche (pueden ser orcos, salteadores, soldados,...., lo que más se adapte a la situación de tu aventura, no tiene importancia).

Si se acercan a curiosear, no encontrarán ningún vigía ni a nadie que esté de guardia. En el campamento se pueden ver unos 10 de ellos. Están juntando leña, yendo y viniendo a por agua del arroyo, preparando las mantas para pasar la noche,... No parecen temer que nadie venga a incomodarles. La fogata se hace de más importancia al añadirle algunos troncos. Junto a ella hay un barrilete abierto donde los nómadas introducen unos cuencos y beben. Ello parece ponerles alegres y de buen humor. Aunque no beben en mucha cantidad, alguno ya está ebrio. El brebaje debe ser fuerte.

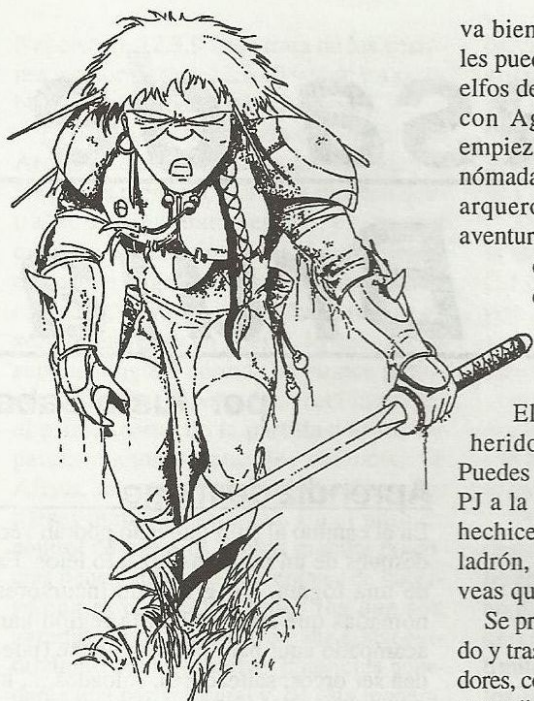
Antes de que los aventureros se decidan a dar un rodeo o presentarse en medio del campamento, por el lado opuesto parecen venir voces de otros nómadas (los aventureros podrán o no saber la lengua que hablan, es lo mismo). Entrará primero en

*El siguiente módulo de RuneQuest está pensado para un grupo de aventureros con cierta experiencia. Introdúcelo en tu campaña como una pequeña aventura mientras viajan de una ciudad a otra. Se puede situar en cualquier bosque que encuentren por el camino y que sea conocido en la región como un lugar de extraños sucesos mágicos.*

*Procura darle un cierto aire bucólico a la hora de describirlo; un lugar mágico, casi paradisíaco, pero en el que flotan en el ambiente extraños sonidos y en el que se notan grandes poderes mágicos enfrentados.*

# RUNEQUEST





el círculo de luz un nómada sonriente que, al ver el barrilete abierto, hace un gesto de reproche; se acerca, coge por el camino un cuenco, lo introduce en el barrilete, lo saca y lo apura de un trago. Casi al instante, por el mismo lado por el que entró, aparecen otros tres que van empujando y dando puntapiés a un hombre joven lleno de moretones y con la cara ensangrentada por numerosas heridas y cortes. Va amordazado y con las manos atadas a la espalda. Anda con dificultad y cae al suelo cada dos por tres. Viste un grueso jubón de lana encima de una túnica larga. Lleva botas de viaje altas. Nada lujoso, ni mucho menos. Uno de los nómadas que va tras él, trae un caballo algo viejo, sin silla pero con alforjas. En ellas se adivina fácilmente las siluetas regulares de lo que deben ser volúmenes y rollos manuscritos.

El futuro del joven parece poco halagüeño. Lo sujetan a un árbol con el tronco en la espalda y los brazos dolorosamente atados a él. Parece que va a ser la diversión de esta noche para los bebidos nómadas (que por cierto, no todos se emborrachan). Es probable que, si sobrevive, por la mañana lo maten.

Será improbable que los aventureros no decidan rescatarle (?). Si optan por ayudar al pobre infeliz, será mejor que se den prisa. Ya empiezan a juntarse nómadas a una distancia de unos 6 ó 7 metros del joven y le tiran cuchillos que van delineando su silueta en el tronco. Está claro que es un juego. El que falle, pierde.

Numéricamente los nómadas son superiores, pero buena parte de ellos están bebidos, lo que debe ser tentador para los aventureros. Sin embargo, aún así, los nómadas son adversarios de temer (la penalización será de unos -15% como media por embriaguez). Si después de tres o cuatro asaltos no hay ventaja clara para los aventureros y/o no han conseguido liberar al prisionero, es que el combate no

va bien. Están en apuros. Si esto ocurre, les puedes echar una mano salvadora. Los elfos del bosque (sabedores del encuentro con Aguacalara), hacen su aparición y empiezan a derribar a flechazos a algunos nómadas. Esta nueva e invisible fuerza de arqueros pone la balanza a favor de los aventureros. Los nómadas que aún quedan en pie salen corriendo hacia sus caballos y se alejan desordenadamente en la oscuridad. Los elfos, acabada su intervención, desaparecen también.

El joven prisionero está exhausto y herido, y ha perdido el conocimiento. Puedes usarlo para introducir algún nuevo PJ a la aventura. Aquí es un aprendiz de hechicero (pero puede ser lo que quieras: ladrón, noble, guerrero, iniciado..., lo que veas que necesite el grupo).

Se presentará, toda vez recupere el sentido y tras haber dado las gracias a sus salvadores, como Niels Henrik Abel. Es un joven aprendiz de hechicero, terriblemente inteligente e intuitivo, y que tiene todo a su favor para que en el futuro se desarrolle plenamente como un gran Mago, un genio de la magia. Posee una visión muy nítida y privilegiada de la magia y el mundo, la lógica, la geometría y muchos otros conocimientos. Si vuestra aventura se desarrolla en Gloranthia, ha viajado repetidamente a Sog (en Fronela, Genertela) y pasado largas temporadas en su Universidad, pero ha sido ignorado por todos los grandes hechiceros y Sabios de Lhankor Mhy. Si le dieran oportunidad revolucionaría el Departamento de Magia Teórica con sus ideas innovadoras, sus teoremas y demostraciones contundentes e incontestables. Es un joven modesto y discreto, y los que le llegan a conocer dicen que es tan agradable como genial. Sin embargo, también es muy cauto, y les dirá que va de viaje a algún sitio que se te ocu-

rra. La verdad es que anda tras unos libros y escritos que cierto hechicero se llevó hace mucho tiempo de la Universidad de Sog y que necesita imperiosamente (no para devolverlos, sino para quedárselos). Esto no lo revelará y rogará a los aventureros que le dejen acompañarles como muestra de agradecimiento por haberle salvado. Ciertamente la gratitud poco tiene que ver. Con ellos se asegura una escolta sumamente eficaz en una región tan peligrosa. Y cuando se entere del trabajo que les encargará Aguacalara, más empeño pondrá aún.

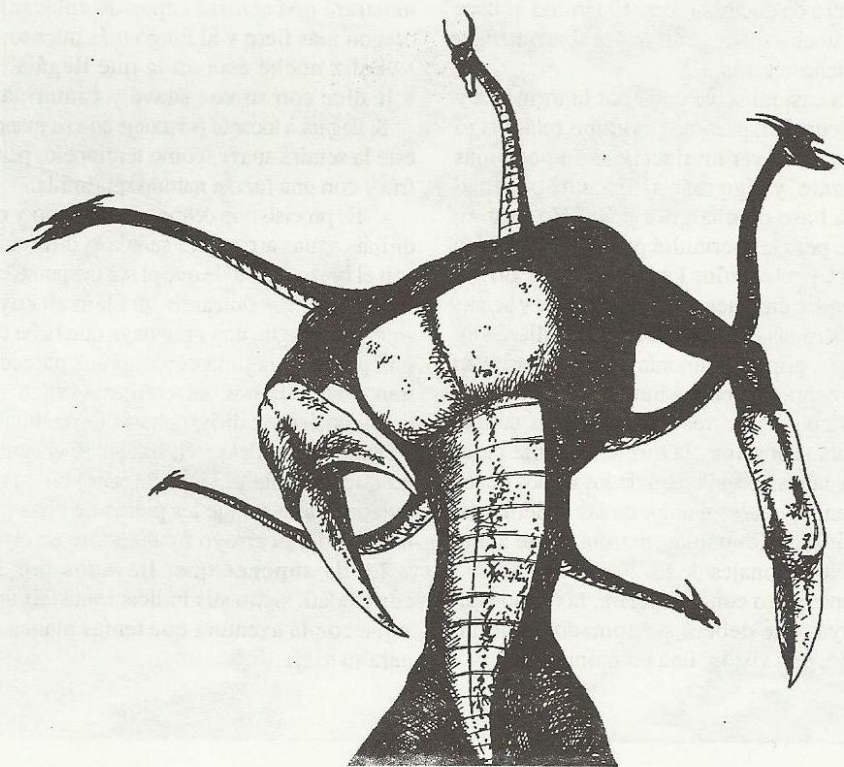
Así pues, ya pueden seguir el camino con su nuevo acompañante.

Tras una agradable caminata, llegan al lugar indicado. En la orilla de la laguna, junto a las rocas que duermen al pie del gran haya, estará Aguacalara tocando grácilmente el agua con sus dedos. Al principio parecerá no darse cuenta de la presencia de los aventureros. Sólo cuando estén cerca de ella, o le hagan saber a distancia que están allí, se levantará y con una gran sonrisa (irresistible, por cierto), capaz de derretir un glaciar les dirá:

- "Os habéis retrasado un poco..." -si están heridos les ofrecerá curación. No se sorprenderá de la presencia de Abel, pues ya se lo habrán comunicado los elfos. Sin embargo lo mira con desconfianza (por ser hechicero), pero a él no parece importarle.

Desde detrás de las rocas aparecerá Greenfresh, la dríade del claro que habita en el haya, que también puede ofrecer sus servicios de curación. La náyade hará las presentaciones, y les invitará a sentarse junto al agua. Al poco rato, se acercará un elfo verde y otro marrón, unas cuantas abuelas-arbusto y gran multitud de animales del bosque como ardillitas, zorros, jabalíes, conejitos, pajaritos, mochuelitos,...itos, etc.

Aguacalara entonces se prepara para exponer la situación a los aventureros.





## La historia

Desde siempre y aún antes, vive en el bosque Bardajhan la Bruja. Hará cosa de medio siglo que un malhadado día vino al bosque un hechicero, que junto a la bruja edificó una torre cerca de la guarida de ésta. Abel pone especial atención en este pasaje. Fue un arreglo beneficioso para los dos, pero no para el bosque. Ni tampoco para el hechicero, pues hará tres años en invierno que la torre se incendió con él dentro mientras dormía, y debido a su vejez, no pudo escapar. Pasaron dos años sin que ocurriera nada extraño, y todo pareció volver a como estaba antes de la llegada del hechicero, pero el verano pasado empezaron a ocurrir cosas.

El bosque comenzó a poblarse por criaturas sanguinarias y horribles, y un viento y una niebla pútridos empezó a extenderse desde la cueva de Bardajhan. La hierba y las plantas ennegrecieron, se secaron y murieron, y el bosque alrededor de la cueva se infestó de horribles monstruos de pesadilla. Los dominios de la bruja así aumentaron. Se había vuelto tremendamente poderosa y peligrosa para los habitantes del bosque.

Muchas dríades murieron en sus árboles, y también muchos animales y elfos en sus intentos por detenerla. El nacimiento del arroyo no ha sido corrompido todavía, pero un buen tramo de él ya ha sido infectado, y Aguaclara no tiene ya poder allí. Así ellas no pueden combatirla, pues languidecen al apartarse de sus dominios, y los pocos elfos del bosque son impotentes ante la bruja y sus bestias.

La presencia de los aventureros es pues providencial.

Greenfresh es, al igual que todas las damas dríades del bosque, recelosa de los hombres, que sin reparo alguno talan árboles (y no digamos si hay enanos u otro tipo de bichos en el grupo). En cualquier otra circunstancia no serían bien recibidos aquí. Así pues, les invitan a ayudarlas. En verdad no tendrán más remedio, pues si no será

difícil que salgan del bosque (las abuelas-arbusto son tremendas), al menos vivos. ¿Recompensa? Material ninguna, pero siempre serán bienvenidos en el bosque, y de seguro que las ninfas de otros lugares serán en el futuro más amables con ellos, pues llevarán consigo ese toque especial que dan las ninfas a los que las ayudan.

Será bueno que dediquen el resto de la noche a descansar y dormir. Ellas y los animalitos cuidarán de ellos. Saldrán por la mañana. Es una tontería esperar más, y partir por la noche hacia la guarida de la bruja no es aconsejable.

Es bastante posible que los aventureros no sepan cómo acabar con una bruja. Matándola en estado corpóreo lo único que conseguirán es devolverla al plano espiritual, y temporalmente, puesto que no tardará en volver a formar otro cuerpo de la negrura de su guarida. Así la única forma de acabar con ella en este plano es destruyendo su guarida.

### En marcha

Tardarán medio día más o menos en llegar al límite del bosque y la zona de bosque muerto. Una espesa niebla cubre el suelo

# Sir Roger

## Campaña de suscripción

Deseo suscribirme a Sir Roger, a partir del número ☐.

Nombre.....Edad.....

Dirección.....CP.....

Localidad.....Tel.....Fecha.....

Período:

6 números (850 pts) ☐

12 números (1650 pts) ☐

Forma de pago:

Talón a nombre de Federación ☐

de Casas de Juventud ☐

Giro Postal (Adjunto fotocopia) ☐





hasta la cintura de un hombre, y ni el Sol de mediodía, que aquí apenas si calienta, es capaz de dispersarla. Los árboles están podridos y retorcidos de forma espantosa, como si hubieran sido capaces de querer arrancar sus raíces de la tierra y salir huyendo sin conseguirlo. Sus ramas sin hojas, ni vida, ni brisa en ellas son un lúgubre aviso de lo que les espera. No existe hierba alguna. Lo único que crece aquí son unos matos enfermos y grandes zarzales de aspecto amenazador que parecen inundarlo casi todo (reducción del movimiento a 1/3 del normal y 1 p.d. a los pg generales por turno de caminar entre ellos).

No mucho después, podrán ver por encima de la niebla y los zarzales una colina requemada, donde con algo de vista se pueden ver los restos de lo que fuera una torre y un débil columna de humo de una cima cercana a ella. Tras media hora de penoso avance entre zarzas, éstas van desapareciendo, y, con ellas, el último vestigio de vida vegetal. No tardarán en escuchar cómo se aproxima a ellos algo que parece ser de buen tamaño, un caballo o así. Poco después podrán vislumbrar entre la infecta niebla un bicho grande, con extremidades de insecto y cuerpo carnoso. Del cuerpo salen protuberancias que no logran identificar. Cuando esté apenas a unos diez metros, puedes describirles al cuelgacabezas.

Elige el número de cabezas adecuado para que la lucha no sea desigual. Una vez acabado el combate, y cuando sigan camino (cada vez más escaso de árboles o lo que queda de ellos), podrán notar cómo el cielo empieza a encapotarse de negras nubes cargadas de agua. A media tarde el

cielo estará totalmente cubierto, y ni un rayo de luz se filtra entre las nubes.

Entonces, ya cerca de la colina, podrán ver cómo una figura sale de una cueva de la cima cercana a la colina de la torre. Irá encorvada por el peso de unos fardos que lleva a la espalda, y se dirige hacia los restos de la torre. La bruja hará este viaje tres veces seguidas.

Es de suponer, que si se deciden atacar a la bruja, lo harán cuando ésta esté en uno de sus viajes (tendrán posibilidad de pillarla en un primer momento desprevenida, puesto que no se esperará que alguno de las habitantes del bosque se haya atrevido o haya podido llegar hasta aquí, y estará concentrada en su importante tarea), o en la torre. Atacarla cuando se encuentre en su guarida puede suponer la eliminación completa del grupo de incautos aventureros.

### ¿Desenlace?

Lo que Bardajhan está haciendo es culminar el ritual de Crear Vampiro sobre un infeliz que mantiene preso en su guarida. Ésta está protegida por un zombie, una sombra y un fantasma.

Una forma de arrasar la guarida es tirarla abajo derribando de alguna forma las columnas de madera que la sustentan (una manera idónea es prenderles fuego toda vez que los aventureros estén fuera; tirarlos desde dentro no sería beneficioso para su salud: existen 2/3 de posibilidades de que se caiga el techo encima del desventurado que lo haga y los que le acompañen, y 5/6 si ya ha caído alguno de los próximos).

## Dramatis Personae

### AGUACLARA, náyade

FUE 19	Mov. 3/9 nadando	PiernaD 0/4
CON 10 (orig.14)	Pg. 11	PiernaI 0/4
TAM 12	P.F.29	Abdomen 0/4
INT 20	P.M.27	Pecho 0/5
PER 27	MR-DES 2	BrazoD 0/3
DES 17		BrazoI 0/3
ASP 22		Cabeza 0/4

Habilidades: Látigo(MR.3; A% 88; Daño 1d4), Esquivar 98%.

Magia: Espiritual (135%)

Curación 5, Coordinación 3, Disrupción(1), Ligadura, Extinguir 5, Rielar 5.

Puede formar cuerpo a voluntad, y dominar cualquier criatura incompleta de sus dominios por 1PM c.u.

### GREENFRESH, dríade

FUE 9	Mov. 3	PiernaD 0/4
CON 15	Pg. 12	PiernaI 0/4
TAM 9	P.F.24	Abdomen 0/4
INT 20	P.M.24	Pecho 0/5
PER 24	MR-DES 2	BrazoD 0/3
DES 14		BrazoI 0/3
ASP 22		Cabeza 0/4

Habilidades: Vara (MR.5; A% 90; Daño 1d8; D% 50; P.A: 8), Ocultar 90%, Escondarse 90%, Deslizarse Silencio 90%.

Magia: Espiritual (120%)

Curación 4, Vista Mágica(3), Mellar Armas 4, Comunicación Mental 3, Reparación 4, Confusión(2).

Puede formar cuerpo a voluntad, y dominar cualquier criatura incompleta de su claro por 1PM c.u.

Si deciden esperar, cuando llegue la noche, la bruja llevará al desdichado infeliz a la torre para culminar el ritual. Éste es un buen momento para entrar en la guarida, pues la bruja estará demasiado atenta en el ritual como para descubrir a los aventureros.

La guarida está siempre iluminada sólo por el débil resplandor que se escapa de debajo de la marmita. Hay estantes hasta el techo, todos llenos de potingues y ascos, y de grimosos y libros de magia esparcidos en desorden por todos lados. Éstos es aconsejable que sean indescifrables por los aventureros, o sean de un modo u otro destruidos, pero no es estrictamente necesario. Abel rebuscará entre ellos y se llevará uno pequeño y otro más grande con cerrojo y bisagras de metal, escritos en un extraño lenguaje pictográfico que no reconocen. En absoluto es saludable probar nada de lo que allí se encuentre.

Se resuelva como se resuelva el tinglado, si alguno sale vivo y logra regresar (el viaje no tiene por qué ser nada fácil) a la parte del bosque sana, pueden considerarse a salvo. Serán curados, exorcizados y lo que haga falta, y pueden recuperarse en el bosque, al cuidado de las ninfas. Recibirán a su partida una grata recompensa..., la gratitud por siempre de los habitantes del bosque. Ésto no es nada desdeñable, pues pueden recibir ayuda futura en éste o cualquier otro bosque por ello. De todas formas, puede incluir algún objeto que sea de interés para la campaña o aventura en la que estuviesen inmersos.

Abel ha conseguido lo que quería y seguirá su camino. Con el tiempo, se convertirá en uno de los más grandes y poderosos Magos en el mundo. Quizá es probable que lo vuelvan a ver en el futuro, en otro lugar...



**BARDAJHAN, bruja**

<b>FUE</b> 32	Mov. 3/3 volando	PiernaD	0/5
<b>CON</b> 16	Pg.14	PiernaI	0/5
<b>TAM</b> 12	P.F.48	Abdomen	0/5
<b>INT</b> 23	P.M.28	Pecho	0/6
<b>PER</b> 28	MR-DES 2	BrazoD	0/4
<b>DES</b> 17	mod daño +2d6	BrazoI	0/4
<b>ASP</b> 6		Cabeza	0/5

Habilidades: Esquivar 80%, trepar 90%, ocultar 151%, escuchar 70%, otear 70% buscar 70% oler 70%, esconderse 95%, desl. silencio 55%.

Garra(puñetazo) (MR7; A%150; Daño 1d6(1d3)+2d6; D% 70%; pa 3). Puede incluirse una daga o escobazo si se quiere, pero no es necesario.

Magia: Ceremonia 80%, Encant. 75%, Invocación 65% Espiritual (120%, sin CAR).

Protección 6, Vista mágica(3),Disrupción(1),Silencio3,Pared oscura(2).

Los focos, en huesos y abalorios asquerosos de restos de todo tipo. Puede formar cuerpo a voluntad, y dominar cualquier criatura incompleta nocturna de sus dominios por 1PM c.u. No pueden resistirse al encantamiento durante una hora. Puede crear una Sombra a partir de cualquier oscuridad completa al coste de 1 PM por metro cúbico de elemento.

Hechicería: Intensidad 90%, Duración 75%, Alcance y Multiconjuro al 55%.

Asfixia 58%, Resist Esp 40%, Neutralizar Magia 70%, Resist Daño 58%, Invocar esp Magia, Dominar Esp Magia 50%, Succionar PER 60%.

Posee un Esp Magia (INT20, PER27) en un colgante de obsidiana que es el que conoce los conj espirituales. Lleva en otro colgajo, una matriz que lleva un Asfixia 2 y un ResistDaño3.

**ABUELA-ARBUSTO**

<b>FUE</b> 1	Mov. 2	PiernaD	1/3
<b>CON</b> 13	Pg. 8	PiernaI	1/3
<b>TAM</b> 3	P.F.14	Abdomen	1/3
<b>INT</b> 9	P.M.14	Pecho	1/4
<b>PER</b> 14	MR-DES 2	BrazoD	1/3
<b>DES</b> 19		BrazoI	1/3
<b>ASP</b> 7		Cabeza	1/3

Poderes mágicos (sólo si son asustadas o incordiadas): Anular orientación, Crear bifurcaciones, Soltar riendas de caballos, Ocultar senderos...

**NIELS HENRIK ABEL, aprendiz de hechicero (21 años)**

<b>FUE</b> 11	Mov. 3m/MR	PiernaD	0/4
<b>CON</b> 10	Pg.11	PiernaI	0/4
<b>TAM</b> 12	P.F.21	Abdomen	1/4
<b>INT</b> 18	P.M.17	Pecho	1/5
<b>PER</b> 17	MR-DES: 2	BrazoD	0/3
<b>DES</b> 16	mod daño:0	BrazoI	0/3
<b>ASP</b> 12		Cabeza	0/4

Habilidades: Agilidad(+5%), Arrojar 37%, Esquivar 17%, Montar 30%; Comunicación(+13%), Cantar 15%, H.Fluida 23%, Oratoria 27%, H.Id.Propio 48%, H.OtroId. 12%; Conocimiento (+8%), C: Animal 23%, C. Vegetal 35%, C. Mineral 23%, C. Mundo 35%, C. Humano 23%, Fabr en Bronce 28%, Leer/escr Id.Propio 24%, Leer/escr.Otro Id. 10%, Primeros Aux. 20%, Val. Obj. 23%; Manipulación (15%, Inventar 35%; Percepción(+12%), Buscar 37%; Sigilo (-3%).

Armas: Puñetazo (MR 7, Atq.40%, Daño 1d3, Det.30%, PA 3), Daga (MR7, Atq.50%, Daño 1d4+2, Det-, PA 6).

Magia(+18%):Ceremonia 25%,Encantamiento15%,Invocación 15%. Hechicería: Intensidad 48%, Duración 32%, Alcance 35%, Multiconjuro 32%.

Conjuros (INT libre 11): Neutralizar Magia 34%, Res. Conjuros 30%, Res. Daño 30%, Res. Esp. 30%, Círculo de Protección 30%, Trat. Heridas 25%, Asfixia 24%.

Conjuros memorizados por Espíritus de INT: Dominar (15%), Enc Ligadura e Invocación de Esp. de INT, PER y Magia, Visión Mística (20%), Piel Vital (20%).

Esp. de INT: INT 6 Y PER 10, INT 6 Y PER 11. Están ligados en un casquete de bronce que le cubre la cabeza.

Esp. de PER: PER 12, PER 9. Están ligados en sendas muñequeras donde está inscrito el calendario theyelano, en una, y en el otro un calendario cósmico.

Esp. de Magia: INT 17 Y PER 10 (es un regalo de su maestro, y está ligado en una pequeña bolsa que le cuelga del cinturón) que conoce magia espiritual:

Confusión(2), Curación3, Disrupción(1), Protección4, Reparación2, Det. Magia(2), Resistencia2, Luz(1), Inflamar(1).

Notas: Lleva consigo libros de Magia para estudiar durante los ratos de descanso y de ocio. La armadura de pecho y abdomen es debida al grueso jubón de lana que lleva.

Usar Cuelgacabezas, Fantasma, Sombra y Zombie, de las reglas. Nómadas, usa algunos que ya tengas hechos de acuerdo a las posibilidades de los aventureros.

