

# La pregunta de las mil respuestas

Por [Aura](#)



*Los personajes de la Alianza empiezan a notar que algunos de sus Groggs y los campesinos de los alrededores parecen más decaídos que de costumbre, les cuesta concentrarse, tienen sueño...*

*Quizá la celebración de una feria en un pueblo cercano, con la que ha venido una troupe de comediantes de más que extrañas características tenga algo que ver con el extraño comportamiento de los habitantes del lugar.*

## Contenido

---

- [Introducción](#)
- [Extraños visitantes](#)
- [La Troupe d'Oz](#)
- [La Alianza de Oz](#)
- [Los carrromatos y sus ocupantes](#)
  - [Madame Hades](#)
  - [Doctor Curalotodo](#)
  - [El Increíble hombre tatuado](#)
  - [La mujer barbuda](#)
  - [El hijo del Dragón](#)
- [Conclusión](#)
- [Experiencia](#)
- [Personajes](#)
  - [Merlín de Merinita](#)
  - [Hades de Ex Miscellanea](#)

- [Luc de Jerbiton](#)
- [Milem de Criamon](#)
- [Claves de Tytalus](#)
- [Vultur de Flambeau](#)

## **Introducción**

---

Los personajes de la Alianza empiezan a notar que algunos de sus Groggs y los campesinos de los alrededores parecen más decaídos que de costumbre (tirada de Percepción+Atención de 8+). Les cuesta concentrarse, tienen sueño..., etc. Si se les pregunta dirán que se encuentran perfectamente, que han dormido bien y que no les pasa nada. Si se intenta con magia verán que físicamente (In Co 5+) se encuentran perfectamente, pero que mentalmente (In Me 5+) están agotados. Y que parece haber un tenue rastro de magia sobre ellos (In Vi 15+).

Si no se fijan o no le dan importancia, al cabo de uno o dos días notarán claramente que algunos Groggs están realmente atontados, funcionan como autómatas e incluso alguno de ellos empieza a decir frases totalmente carentes de sentido. Y el resto comienza a tener los mismos síntomas. Conforme vayan investigando se darán cuenta de que los Groggs que exhiben estos rasgos preocupantes de agotamiento mental son los que han tenido algún día libre en estos últimos días.

El único elemento discordante en los alrededores de la Alianza es la celebración de una feria (mercado) en un pueblo cercano, con la que ha venido una troupe de comediantes (que para aquellos personajes que lo investiguen, In Vi 10+, desprende magia). Todos los interrogados recomendarán visitar la feria, porque la troupe es realmente buena (puedes insistir hasta que los personajes se den por aludidos).

## **Extraños Visitantes**

---

Cuando los personajes lleguen a la feria, empezarán a notar cosas realmente curiosas, al menos todos aquellos que superen una tirada de Resistencia Mágica de 15+ (usa Parma Magica + Imagonem o puedes tirar por Inteligencia). Irán viendo mezclados entre la gente a toda una serie de seres de curioso aspecto: hombres y mujeres muy elegantemente vestidos (nobles) de aspecto estilizado y una gran belleza, hombrecitos de pelo y uñas verdes, mujeres de extraordinaria belleza y cabello azul y todo tipo de animales salvajes que se mueven entre la gente del pueblo con total normalidad.

Si se pregunta a alguien del pueblo, se darán cuenta de que los ven como personas y animales normales. Visitantes de algún otro pueblo y animales domésticos. Así los verán también todos aquellos que no hayan pasado la tirada de Resistencia Mágica. Si se les pregunta a estos curiosos personajes directamente, dirán que han venido a ver a la troupe y procurarán no extenderse demasiado en la conversación con la excusa de que han de volver pronto a sus casas (tirada de estrés de Inteligencia + Cultura Faérica de 6+ para saber que se trata de Duendes).

En cualquier intento de investigación mágica, In Vi 10+, notarán que todos estos extraños seres son mágicos, así como que la troupe de comediantes desprende un fuerte foco de magia (In Vi 15+ para saber que es Magia Hermética).

## **La Troupe d'Oz**

---

Al acercarse a la troupe notarán algunas cosas extrañas. Formando un círculo a un lado de la feria, hay todo un grupo de carromatos pintados de brillantes colores, que dejan paso al centro del espectáculo. En mitad del círculo hay un grupo de saltimbanquis vestidos de colorines que saltan y bailan al son de las flautas de un grupo de faunos (niños para aquellos que no pasaron su tirada), un malabarista élfico (un apuesto joven) que lanza al aire a un grupo de diminutos hombrecitos con alas (unas pelotas de colores) y un enorme troll (un hombre muy grande) que alza una enorme roca con ojos y boca (una enorme roca) por encima de sus hombros.

Además, hay toda una serie de carromatos a los que se puede acceder para ver otras atracciones en su interior, pagando por supuesto. Entre ellas están las siguientes:

- Madame Hades, adivina.
- Doctor Curalotodo, curandero, sacamuelas, veterinario.
- El Increíble hombre tatuado.
- La mujer barbuda.
- El hijo del Dragón.

Pasado un rato de actuación, se retirarán los actores y se pasará un sombrero entre el público para que éste aporte las monedas que pueda o quiera por la actuación. Tras ello aparecerá el "jefe de pista" anunciando cada uno de los carromatos anteriormente citados y el precio de entrada que es de un regalo a gusto de cada uno de los presentes (una moneda de plata por carromato puede considerarse un precio ajustado). El jefe de pista es un hombre mayor, con cabellos y barba blancos y un cierto aspecto de sabio anciano venerable; viste una larga túnica negra sin mangas bajo la que asoma un blusón blanco. En su pecho luce un emblema compuesto por un árbol verde y siete estrellas plateadas (tirada simple de Inteligencia + Cultura Hermética de 6+ para identificarlo como el emblema de la Casa Merinita).

## **La Alianza de Oz**

---

Cuando la gente empiece a dispersarse en grupos frente a los diferentes carromatos, será el propio "jefe de pista", si no se acercan a él, quien se acerque a los personajes Magos (a menos que todos ellos tengan el Don Silencioso y sea muy difícil identificarles como tales). Les saludará cordialmente y les dará la bienvenida a su Alianza: Oz. El Mago, pues lo es, se presentará a sí mismo como Merlín seguidor de Merinita, y les invitará a pasar a saludar a los distintos integrantes de la Alianza, aunque lamentablemente también ellos han de pagar el precio estipulado para poder verlos. Y señalará a los carromatos, recordándoles que el precio es el regalo que deseen ofrecer.

Si no se le pregunta nada más, Merlín se retirará, si se le interroga explicará someramente el propósito de tan curiosa Alianza.

La Alianza de Oz está dedicada al estudio de los Duendes; para facilitar este estudio son una Alianza itinerante que se va moviendo camuflada como "troupe de comediantes" de un lugar a otro. Para ocultar su verdadero aspecto y motivos ante los mundanos, toda la Alianza y sus alrededores, así como cualquier Duende que se acerque a ella, son afectados por Hechizos de Imagonem que los camuflan a ojos mundanos. Aunque todos los miembros de la Alianza están interesados en el estudio de los Duendes, no todos son de la Casa Merinita, como él, sino que hay un poco de todo.

Si se le cuestiona sobre lo que les sucede a los Groggs sonreirá y les dirá que no es cosa suya

aunque quizá alguno de los otros Magos sepa algo, y añadirá que le parece un tema muy "enigmático". Si los jugadores se dan por aludidos bien, si no tendrán que investigar.

## **Los Carromatos y sus Ocupantes**

---

Todos los carromatos llevan en un lugar cercano a la puerta, grabado bien grande y visible el símbolo de Sanctum (lugar privado de un Mago en el que no se puede entrar sin su consentimiento).

### **Madame Hades, Adivina**

El carromato de Mme. Hades está pintado con muchas estrellas y lunas, (Int + Astrología 8+) diversos dibujos que representan los 12 Signos del Zodíaco, y otros motivos adivinatorios. La puerta de entrada la compone una pesada cortina negra tras la cual hay un pequeño recipiente para depositar las ofrendas. En el interior la oscuridad es casi absoluta, el carro es hermético y está tan sólo iluminado por una vela y una extraña bola de cristal que desprende una neblina amarillenta. Tras ella, sentada ante una pequeña mesa está Mme. Hades. Es una mujer ya anciana y arrugada, que se envuelve en varias capas de colores oscuros. La escasa luminosidad del carro dejará ver poco más de ella.

La mujer invitará entre susurros a los que entren (un máximo de cuatro, no caben más en el carromato) a sentarse y a hacerle una pregunta sobre su futuro. Si los que entran se identifican como Magos, dejará los susurros y se mostrará encantada de tener visitas. En cuanto empiece a hablar, los personajes se darán cuenta de que no es ni mucho menos tan vieja como aparenta, debido a la vitalidad y a la jovialidad que desprenden sus gestos. Si se le pregunta, admitirá que es un Hechizo de Imagonem por si su actuación creara algún tipo de roce con la Iglesia local. Se presentará a sí misma como Hades de la Casa Ex Miscellanea y pedirá que le cuenten cosas sobre ellos y sobre la Orden en general. Si le preguntan sobre lo que les ocurre a los Groggs, sonreirá con picardía y les dirá que no ha sido cosa suya pero que van por el buen camino, pero no añadirá nada más.

Hades es una Ex Miscellanea dotada con el talento de la Adivinación que cree se lo debe a un Hada que la bendijo en el momento de su nacimiento, otorgándole también la magia. Se unió a la Alianza para intentar encontrar al Hada y agradecerse. Se encuentra muy cómoda en Oz, porque la aceptan como a una más sin importar su forma de entender la magia o su pertenencia a la Casa Ex Miscellanea.

### **Doctor Curalotodo**

El carromato del Doctor Curalotodo está lleno de frascos de extrañas formas que contienen medicamentos de distintos colores y texturas, también está pintado de vistosos colores. Una vez en su interior hallarán el consabido recipiente para dejar su regalo y al propio Doctor. Es un hombre joven, atractivo y dinámico que les saludará cordialmente y les prometerá no hacerles ningún daño. Como experto médico que es ha aprendido a curar *"cualquier tipo de dolencia sin causar ningún tipo de dolor, e incluso una extracción dental será apenas una leve molestia"*. Por extraño que parezca sus palabras son realmente convincentes (cualquiera de los presentes creará en su sinceridad y buenas intenciones Per + Embaucar 12+). Será prácticamente imposible parar este pequeño discurso del Doctor, tras el cual se mostrará extremadamente solícito y dialogante, interesándose por todos los problemas de salud de sus clientes (y cualquier otro que le quieran explicar o pueda sonsacar).

Cuando se identifiquen como Magos, el joven se disculpará por haberles echado su discurso de presentación y añadirá que suele facilitar la buena relación con sus clientes, tras lo cual les preguntará en qué puede ayudarles. Si se lo preguntan, se presentará como Luc de la Casa Jerbiton, pero si no lo hacen no se presentará. Sobre la cuestión de los Groggs se echará a reír sin poder evitarlo, luego, recobrada la compostura, se disculpará y les asegurará que no es cosa suya y que no puede decirles quién ha sido, pero les asegurará que no es grave y que si siguen buscando hallaran la solución.

Luc de Jerbiton se unió a la Alianza de Oz para hacer de intermediario con los mundanos. Conoce, casi seguro, a alguien de cada zona puesto que se ha pasado la vida viajando y además está en muy buenas relaciones con la nobleza y la Iglesia. Su presencia en Oz es una garantía de no interferir con los mundanos. Sus razones para unirse a la Alianza fueron bien sencillas: le permitía seguir viajando y además iba a conocer a un montón de gente nueva con costumbres muy diferentes: los Duendes. Luc es un auténtico parlanchín, pero sin hacerse pesado; tiene la extraña cualidad de conseguir que la gente se sienta cómoda con él y le explique cosas, por ello no le es difícil hacer amigos. Es el informador oficial de la Alianza.

## **El Increíble Hombre Tatuado**

El carro de este personaje está cubierto de pinturas extrañas y llamativas entre las que se puede discernir (Per + Atención 8+) el símbolo del infinito (Int + Cultura Hermética 6+ para identificarlo como el símbolo de la Casa Criamon). En su interior, tras el recipiente para depositar el regalo, hay un hombre desnudo de cintura para arriba, en cuya piel no hay un solo espacio libre de tatuajes.

Cuando los personajes entren les mirará profundamente y preguntará: "¿Cuál es el color de la nada? ". Si hay algún Grog entre los personajes se sentirá inmediatamente obligado (inconscientemente) a responder, con lo que él crea que es la respuesta, si no hay Groggs no sucederá nada. Los personajes pueden naturalmente responder a la pregunta, cosa que el Criamon les agradecerá. Si se presentan, el Criamon les saludará a su vez y se presentará como Milem de la Casa Criamon y les pedirá que respondan a la pregunta. Si lo hacen, él asentirá, sea cual sea la respuesta. Si le preguntan sobre lo que les está ocurriendo a los Groggs les responderá que si vienen a responder a la pregunta volverán a la normalidad. Si los personajes lo acusan de ser el culpable o le piden explicaciones, Milem las dará, si toman una actitud más belicosa aparecerá Vultur (ver el Hijo del Dragón) y les responderá en la misma moneda.

Milem explicará que no puede responder a ningún enigma hasta haber oído al menos mil respuestas diferentes y que lamentablemente, a causa de un Crepúsculo, su presencia provoca que todo el mundo que esté en la zona por la que él pasa piense constantemente y de forma inconsciente en el Enigma que él esté resolviendo en ese momento. Por ello no descansan realmente cuando duermen y cada vez están más fatigados a pesar de que en teoría no les ocurre nada extraño. Milem afirmará que en cuanto le hayan dicho la respuesta que ellos consideren correcta dejarán de pensar en ello inmediatamente. Se disculpará por las molestias pero afirmará que no es culpa suya que esto suceda.

Milem de Criamon tiene una particular manera de interpretar el Enigma: el cree que dado que los Duendes son inmortales, sus respuestas deben estar mucho más cercanas al Enigma, dada su experiencia y visión global que las de cualquier mortal. Por ello ha estudiado Cultura Faérica y se ha unido a Oz, una Alianza que le permite conocer y hablar con muchos de ellos.

## La Mujer Barbuda

En este carromato se encuentra precisamente eso, una mujer bastante atractiva excepto por una luenga barba que, para más señas, es de color verde. La mujer permanecerá en silencio conforme la gente vaya entrando y saliendo de verla a menos que se la interroge.

Si se presentan como Magos, la mujer hará otro tanto presentándose a sí misma como Claves de la Casa Tytalus y lo hará en un tono que debería advertir a la mayoría de los jugadores que está buscando "conflicto". Claves será extremadamente punzante en sus comentarios y si alguien le devuelve la moneda llamándola mujer barbuda o algo similar lo desafiará inmediatamente a Certamen alegando que se le ha insultado. Si los personajes aguantan las puyas sin replicar, Claves se cansará y les explicará que la barba es un Hechizo de Imagonem, para poder enfrentarse a muchos y variados tipos de conflictos, especialmente con Duendes. Dirá que no sabe nada de lo de sus Grog y que si no se van a enfrentar a ella "ya se pueden ir largando".

Claves en realidad no usa un Hechizo de Imagonem para la barba, para su desgracia se trata de una maldición Faérica y se ha unido a Oz en un intento de buscarle remedio. Pero, obviamente, esto es algo que ella nunca reconocerá.

## El Hijo del Dragón

Este carromato está pintado con dragones y todo él lleno de llamaradas y fuegos diversos, y la gente que entra en él sale gritando asustada, aunque luego su expresión cambia a asombro o maravilla mientras se alejan comentando. En su interior, que se mantiene en penumbras, tras el consabido recipiente para el regalo, hay un hombre joven, aparentemente normal... hasta que los visitantes se acercan a él, momento en el cual un aura de llamas le envuelve por completo haciendo que la mayoría de los visitantes salgan huyendo ante la visión. Si no lo hacen, el hombre seguirá envuelto en llamas mientras dure la entrevista.

Si se identifican como Magos, se presentará a sí mismo como Vultur de la Casa Flambeau. Afirmará no ser el culpable de lo que les sucede a los Grog y les dirá con fastidio que pregunten a otro, que lo suyo es el fuego y no esas tonterías. Vultur no tendrá problemas en explicar que él es quien se encarga de defender la Alianza y que por ello se unió a ella, puesto que una Alianza itinerante "tiene muchos problemas como bandidos y demás que quemar... estooso, de los que librarse".

Vultur está en la Alianza simplemente porque le proporciona la excusa perfecta para usar sus habilidades flamígeras de forma útil. Es un tipo tranquilo pero que una vez entra en combate o ve una amenaza no para hasta destruirla por completo.

## Conclusión

---

Como los jugadores habrán descubierto todo ha sido "culpa" del Criamon y se solucionará tan pronto como todos los Grog afectados hayan hablado con él, aunque puede que alguno duerma luego un par de días seguidos.

Si consideras que la aventura está yendo demasiado rápida puedes añadir algún encuentro interesante con los Duendes que visitan la Alianza o hacer que la joven y hermosa aprendiz de Merlín, Morgana, les cree algún problema.

## Experiencia

---

- 2 px por persona y a tu discreción:
- +1 px por buena interpretación.
- +1 px por enterarse de todas las historias.
- +1 px por resolver la situación de entrada, antes de visitar a nadie más (con conocimiento de causa, no por pura suerte).

## Los Personajes

---

### Merlín de Merinita

Inteligencia (Intuitivo)	+5	Fuerza (Débil)	-3
Percepción (Intuitivo)	+2	Vitalidad (Resistente)	+5
Presencia (Impresionante)	+1	Destreza (Torpe)	-3
Comunicación (Elocuente)	+2	Rapidez (Pausado)	-3

*Competencias:* Hablar Castellano 4, Hablar Latín 5, Escribir Latín 4, Teoría Mágica 8, Historia Hermética 3, Cultura Hermética 3, Parma Mágica 7, Cultura Faérica 7, Mitos y Leyendas 4, Certamen 1, Precisión 4, Animales Míticos 4, Concentración 3, Afinidad Imagonem 6, Magia Faérica 8.

*Rasgos de Personalidad:* Valiente +3, Amable +1, Enigmático +1, Interesado por los Duendes +3

*Virtudes y Defectos:* Buena Característica +1, Afinidad Imagonem +3, Sangre Faérica (Sidhe) +2, Estudios Faéricos +3, Magia Faérica +1, Vulnerable al Hierro -3, Sensitivo al Poder Divino -4, Sin Familiar -2, Constitución Frágil -1

*Técnicas y Formas:* Creo 8, Intellego 9, Muto 16, Perdo 7, Rego 10, Animal 6, Aquam 5, Auram 8, Corporem 11, Herbam 9, Ignem 5, Imagonem 15, Mentem 14, Terram 6, Vim 13.

*Hechizos:* El Lenguaje de los Humanos In Me 20, Humano Ficticio Cr Im 25, Animal Ficticio Cr Im 20, Desvelar Falsas Imágenes In Im 35, Sombras del Pasado In Im 20, Aura de Líder Mu Im 10, Baile de Máscaras Mu Im 15, Disfraz Ilusorio Mu Im 20, Descenso al Averno Mu Im 30, Desvanecer la Ilusión Pe Im 35, Manto de Invisibilidad Pe Im 30, La Voz Cautiva Re Im 15, El Falso Yo Re Im 20, El Reflejo del Hechicero Re Im 20, El Caos Oscilante Re Im 30.

### Hades de Ex Miscellanea

Inteligencia (Perspicaz)	+5	Fuerza (Débil)	-3
Percepción (Detallista)	+2	Vitalidad (Resistente)	+5
Presencia (Decrépita)	-4	Destreza (Torpe)	-3
Comunicación (Convincente)	+2	Rapidez	0

*Competencias:* Hablar Castellano 4, Hablar Latín 5, Escribir Latín 3, Teoría Mágica 5,

Historia Hermética 2, Cultura Hermética 2, Parma Magica 5, Cultura Faérica 4, Mitos y Leyendas 2, Adivinación 6, Precisión 2, Animales Míticos 3, Concentración 3, Atención 3.

*Rasgos de Personalidad:* Valiente +1, Amable +3, Curiosa +2, Actriz +1

*Virtudes y Defectos:* Talento Excepcional Adivinación +4, Don Silencioso +1, Estudios Faéricos +3, Magia Discreta +2, Fantasía -1 (poderes dados por los Duendes), Ininteligible -2, Brujo -1, Escritor Lento -1, Duración Vital -1, Susceptible -1 (Daño a los niños), Huérfano -1, Constitución Frágil -1, Debilidad (niños) -1.

*Técnicas y Formas:* Creo 5, Intellego 12, Muto 7, Perdo 3, Rego 8, Animal 2, Aquam 3, Auram 2, Corporem 11, Herbam 3, Ignem 1, Imagonem 11, Mentem 13, Terram 4, Vim 9.

*Hechizos:* El Lenguaje de los Humanos In Me 20, El Gélido Aliento de la Mentira In Me 20, Percibir las Emociones Enfrentadas In Im 15, Indagar en la Mente de los Mortales In Me 30, Reconocer los Vestigios de la Magia In Vi 30, Conversar con ¡rboles y Plantas In He 25, Visión de la Verdadera Forma In Co 10.

## Luc de Jerbiton

Inteligencia (Brillante)	+5	Fuerza	+1
Percepción (Atento)	+1	Vitalidad Resistente)	+5
Presencia (Atractivo)	+2	Destreza (Torpe)	+3
Comunicación (Sincero)	+3	Rapidez (Calmo)	-2

*Competencias:* Hablar Castellano 4, Hablar Latín 5, Escribir Latín 4, Teoría Mágica 5, Historia Hermética 2, Cultura Hermética 2, Parma Magica 5, Cultura Faérica 4, Mitos y Leyendas 1, Certamen 5, Precisión 3, Humanidades 2, Concentración 3, Encanto 6

*Rasgos de Personalidad:* Valiente +3, Amable +2, Curioso +1, Amigable +3

*Virtudes y Defectos:* Buena Característica +3, Magia Muda +4, Trotamundos +1, Contactos Sociales (nobleza) +1, Don Silencioso +1, Duración Vital -1, Ininteligible -2, Sensitivo al Poder Infernal -4, Entrometido -1, Condicionado -1, Debilidad (mujeres) -1.

*Técnicas y Formas:* Creo 12, Intellego 9, Muto 4, Perdo 7, Rego 8, Animal 6, Aquam 1, Auram 2, Corporem 12, Herbam 2, Ignem 3, Imagonem 9, Mentem 10, Terram 1, Vim 4.

*Hechizos:* El Lenguaje de los Humanos In Me 20, La Mano Curativa del Quirurjano Cr Co 20, Restaurar el Cuerpo Deteriorado Cr Co 25, La Expulsión de los Males Cr Co 15, Suturar las Heridas Cr Co 10, Unir la Extremidad Separada Cr Co 30, La Búsqueda de la Afección In Co 10, Regreso al Hogar Re Co 35, La Zancada de Siete Leguas Re Co 35, Indagar en la Mente de los Mortales In Me 30.

## Milem de Criamon

Inteligencia (Discernidor)	+5	Fuerza	0
Percepción (Detallista)	+2	Vitalidad (Resistente)	+5
Presencia (Tatuado)	-4	Destreza	0
Comunicación (Enigmático)	-2	Rapidez (Pausado)	-2



*Competencias:* Hablar Castellano 4, Hablar Latín 5, Escribir Latín 3, Teoría Mágica 5, Historia Hermética 2, Cultura Hermética 2, Parma Magica 6, Cultura Faérica 5, Sabiduría Enigmática 7, Precisión 3, Animales Míticos 2, Concentración 4

*Rasgos de Personalidad:* Enigmático +3, Amable +1, Interesado por los Duendes +2

*Virtudes y Defectos:* Estudiante Nocturno +5, Estudiante +1, Estudios Faéricos +3, Fuente de Vis Personal +1, Deficiencia Mágica Mayor (Rara) Herbam -3, Sensitivo al Poder Divino -4, Ininteligible -2, Constitución Frágil -1

*Técnicas y Formas:* Creo 8, Intellego 14, Muto 5, Perdo 6, Rego 10, Animal 2, Aquam 3, Auram 1, Corporem 8, Herbam 5, Ignem 3, Imagonem 15, Mentem 13, Terram 4, Vim 16.

*Hechizos:* El Lenguaje de los Humanos In Me 20, Desvelar Falsas Imágenes In Im 35, Sombras del Pasado In Im 20, Reconocer los Vestigios de la Magia In Vi 30, Voces en la Distancia In Im 20, Los Susurros de las Llamas In Ig 25.

## Claves de Tytalus

Inteligencia (Intuitiva) +5	Fuerza (Débil) -3
Percepción 0	Vitalidad (Resistente) +5
Presencia (Barbuda) -3	Destreza 0
Comunicación 0	Rapidez 0

*Competencias:* Hablar Castellano 4, Hablar Latín 5, Escribir Latín 3, Teoría Mágica 5, Historia Hermética 2, Cultura Hermética 2, Parma Magica 5, Cultura Faérica 3, Debate 5, Certamen 7(+4), Precisión 3, Penetración 4, Concentración 3

*Rasgos de Personalidad:* Valiente +3, Mordaz +2, Conflictiva +2, Odio a los Duendes +2, Paciente +2

*Virtudes y Defectos:* Maña (certamen)+2, Estudiante Nocturno +5, Fuente de Vis Personal +1, Magia Independiente +2, Maldición (barba verde) -3, Duración Vital -1, Ininteligible -2, Enemigos -1, Confiado -2, Susceptible (que la llamen mujer barbuda) -1

*Técnicas y Formas:* Creo 8, Intellego 2, Muto 5, Perdo 13, Rego 7, Animal 6, Aquam 3, Auram 8, Corporem 12, Herbam 3, Ignem 7, Imagonem 5, Mentem 8, Terram 6, Vim 7.

*Hechizos:* El Lenguaje de los Humanos In Me 20, El Beso de la Muerte Pe Co 40, El Último Latido Pe Co 40, La Muerte Negra Pe Co 35, La Caricia de la Podredumbre Pe Co 30, Juventud Marchita Pe Co 25, Destierro al Olvido Eterno Pe Vi 35.

## Vultur de Flambeau

Inteligencia (Práctico) +5	Fuerza (Débil) +3
Percepción (Vigilante) +2	Vitalidad (Resistente) +5
Presencia (Guapo) +1	Destreza (Torpe) +2
Comunicación(Seco) -3	Rapidez (Pausado) +1

*Competencias:* Hablar Castellano 4, Hablar Latín 5, Escribir Latín 3, Teoría Mágica 5, Historia Hermética 2, Cultura Hermética 2, Parma Magica 6, Cultura Faérica 3, Mitos y Leyendas 2, Certamen 4, Precisión 4, Animales Míticos 2, Penetración 4, Afinidad Ignem 7

*Rasgos de Personalidad:* Valiente +3, Fogoso +2, Tranquilo +3, Combativo +3

*Virtudes y Defectos:* Buena Característica +2, Afinidad Ignem +3, Fuente de Vis Personal +1, Don Silencioso +1, Estudios Faéricos +3, Furia (provocaciones) -3, Adicción a la Magia -3, Confiado -2, Ininteligible -2.

*Técnicas y Formas:* Creo 15, Intellego 3, Muto 5, Perdo 8, Rego 8, Animal 3, Aquam 5, Auram 10, Corporem 6, Herbam 1, Ignem 13, Imagonem 5, Mentem 4, Terram 6, Vim 7.

*Hechizos:* El Lenguaje de los Humanos In Me 20, Bola de Fuego Infernal Cr Ig 30 (Dominado), Lanza de Llamas Cr Ig 20 (Dominado), Serpentinatas de Fuego Cr Ig 25, Filos Incandescentes Cr Ig 30, La Saeta de Júpiter Cr Au 35 (Dominado), Cabalgar los Vientos Re Au 25.

---

*Módulo de [Aura](#) .*

---

*[Sir Roger Mercenario](#), agosto de 1999.*

*Webmaster: Pedro Arnal Puente, [srm.webmaster@kobo.es](mailto:srm.webmaster@kobo.es).*

*<http://www.kobo.es/srm/>*