

Brujas y Batallas

Por Carlos A. de la Torre

Pensada para 3-5 jugadores.

Introducción

Los PJs son reclutados a la fuerza para formar una línea defensiva en las cercanías de Toledo contra una avanzadilla de 300 almogávares musulmanes. Al día siguiente de la batalla se dan cuenta de que el hijo del Duque de San Martín de Montalbán, que luchó junto a ellos en la batalla, ha desaparecido. Empieza entonces una busca frenética por los parajes cercanos y descubren un terrible secreto de familia.

La Aventura

Primavera de 1350. Cercanías de Toledo.

Los jugadores son abordados por unos soldados del rey en sus ciudades, pueblos o aldeas. Se les cuenta poco: que van a servir a su reino en la lucha contra invasores almogávares musulmanes y que partirán con un pequeño regimiento hacia San Martín de Montalbán. Se les prepara con lo poco que tengan de equipo y tras unos días de duro viaje sin saber prácticamente nada, llegan a un pueblo de Toledo. Algunos soldados se marchan para reforzar la capital.

Una vez están allí, observan gran ajetreo de campesinos que se afanan en construir una pequeña barricada formada por carros volcados, sacos y pequeñas estacas. También se colocan trozos de metal sacados de la herrería y cascos todavía por terminar. Preparan sus hoces y picas fabricadas por ellos mismos y muchos rezan a Dios por lo que pudiera pasarles a sus almas. Se puede ver algún que otro soldado dando órdenes y varios milicianos forzosos.

Un hombre joven, alto, de cabellera rubia y una gran armadura plateada, se acerca y se les presenta como Gonzalo de San Martín y Galván, hijo del Duque. Parece tranquilo e invita a los jugadores a que compartan con él mesa en la taberna del pueblo.

Mientras se desarrolla la comida (un cochinillo asado y algo de patatas) les avisa de la terrible batalla que se aproxima:

—Un ejército de trescientos almogávares viene hacia aquí. Hemos reunido todos los hombres que hemos podido, pero por ordenes del rey, la mayoría ha ido a proteger la capital del reino. Yo como representante de mi padre, señor de estas tierras, y caballero, estoy obligado a defender con mi sangre la región y castígueme Dios si no lo consigo. Vosotros, nobles amigos, habéis viajado para luchar contra el infiel, espero que en el momento de la batalla no os fallen las fuerzas.

Es un momento idóneo para que pregunten lo que quieran:

- Los hombres que defenderán el lugar serán 60 campesinos (padres de familia y sus hijos mayores) procedentes de los pueblos de Galván y San Martín, un regimiento de soldados del rey (30) y 60 reclutas forzosos entre los que se encuentran los PJs (un total de 150 hombres por tanto).
- La moral de los hombres esta baja, y los campesinos están mal equipados. Sin embargo, tiene muchas esperanzas de victoria.
- Sobre la región también les puede comentar algo si le preguntan, dando una detallada explicación de la zona.
- Prácticamente les hablará de lo que sea sin problemas. Atenderá todas las preguntas.
- Incluso no tendrá reparos en comentar su vida si así se lo piden:

Historia de Gonzalo: Este joven caballero es descendiente de un noble que cometió herejía y que era dado a andar con brujas. La familia era la única conocedora de tal siniestro secreto, que lo ocultó para que Nicolás de San Martín (el predecesor de Gonzalo) evitara la hoguera. El padre de Gonzalo (el duque, hijo de Nicolás) descubrió tras mucho investigar la aterradora verdad, y emprendió una caza por

todo Toledo de brujas y demonios. También acabó con la vida de su padre, desgracia que atribuyó a unos bandidos sanguinarios. Gonzalo creció sin saber nada, estudiando y entrenando para ser un gran guerrero y cazador de demonios. Llegó a exterminar a casi todas las brujas de ducado y el mismísimo rey reconoció sus logros nombrándolo Caballero de Honor.

Nota para el DJ: Gonzalo no sabe que su abuelo era un adorador del diablo.

La Batalla

Al anochecer llegan los almogávares a la población de San Martín (su Fuerza de combate total es de 330, mientras que la de los defensores es de 190)

- **Primer turno:** Los musulmanes avanzan dos columnas de arqueros que disparan sus proyectiles sobre el pueblo (15% para cada jugador de ser impactado. Si lo es, resuelve el ataque con normalidad). Además producen 1D20 bajas en los defensores. Estos responden haciendo caer 1D10 atacantes.
- **Segundo turno:** Igual al anterior.
- **Tercer turno:** Los arqueros se retiran para dar paso a la caballería (30 efectivos) que cargan saltando por la débil barricada (un 50% de que un jinete se tope con un jugador y lance un ataque; este le puede responder). Se realiza una tirada de batalla normal, midiendo los factores de combate.
- **Cuarto turno y posteriores:** Entra la infantería (el resto del ejército musulmán) a combatir cuerpo a cuerpo. Depende la actitud que tomen los jugadores se enfrentaran personalmente a 0, 1 o 2 contrincantes (cobardes, normales o valientes). Resuelve estos ataques y luego efectúa dos tiradas por factor de batalla. Ve restando las bajas. Chequea para comprobar resultados finales de la batalla.

Resultados:

- Si un jugador ha muerto en combate, sería conveniente de que se hiciera otro personaje
- Si al final vencen, el ejército invasor se repliega y abandona, y los PJs son invitados a la fortaleza del Duque para celebrar tan buena victoria.
- Si son derrotados, los jugadores y el resto del ejército defensor huyen a los montes cercanos y caminan para ponerse a salvo dentro de la fortaleza. Días después sabrán que el pueblo del norte (Galván) es arrasado.

El desertor

En el ejército musulmán iba un hombre llamado Abdil Harum, adorador de Agaliarethph, pero justo a la altura de San Martín abandona la compañía para reunirse con las brujas del lugar que veneran a dicho demonio. Estuvieron al borde de desaparecer a manos de Gonzalo, y este árabe decide que es el momento de secuestrarlo y ofrecerlo en sacrificio (también lo hace por venganza, recordemos que Gonzalo es un exterminador nato de adoradoras del demonio).

Unos días después de la batalla, en la corte (que es donde estarán los jugadores, ya sea celebrando la victoria o curando sus heridas), llegará el Duque y les comentará con gran dolor:

—Hace dos días que mi hijo partió a cumplir la misión sagrada de exterminar al demonio que campa por estas tierras. Según unos aldeanos, el maligno ha vuelto a caminar entre nosotros, y Gonzalo fue en su busca. Os ruego que me ayudéis a encontrarlo, es el único hijo que tengo, mi sucesor.

El Duque ofrecerá hasta un total de 1100 monedas de plata o el equivalente en tierras a cambio de recuperar a su hijo sano y salvo (a repartir, claro está):

- Si los personajes aceptan, comenzará para ellos una nueva aventura.
 - Si no es así, no duden de que la ira del Duque, tarde o temprano, caerá sobre ellos.
- A partir de ahora son libres de buscar donde quieran.

El Lago

El lago está a un día de camino campo través desde la fortaleza (medio día si es en caballo). Está al sur de los montes que guardan la tumba de Nicolás de San Martín.

Rodearlo hasta el monte es más de media jornada de viaje, atravesarlo en embarcación sólo ¼ de día. Lo malo es encontrar una embarcación (tirada de Suerte del jugador con mayor puntuación: si tiene éxito, encuentran un embarcadero donde está pescando un campesino en una barca; tirada de **Elocuencia** para convencerlo de que les deje su bote).

Otra posibilidad es cruzar a nado. Eso sí, es una locura estar un cuarto de día nadando.

Algunos animales como ciervos o jabalíes, bajan por la noche a beber de sus aguas.

Tumba de Nicolás

Esta situada en la falda de la montaña, en mitad de un pequeño cementerio donde están enterradas las personas más influyentes de la zona. Su cripta es alta y custodiándola hay una estatua que lo representa. La puerta que da acceso a su interior es de metal y gruesa, tiene una cerradura.

Los PJs pueden intentar abrirla a la fuerza (Fuerza de la puerta 160), usar un hechizo para conseguirlo, o forzarla con una ganzúa (malus del 10%).

En caso de que fallen todas estas opciones, en un matorral cercano hay escondido un mecanismo pequeño que activa su apertura (-20% en tiradas para encontrarlo). Este mecanismo también es conocido por los dos Aouns²¹ que vigilan el cementerio. Si tus jugadores pasan un tiempo en el cementerio, serán descubiertos por dos Aouns que custodian la entrada de la puerta de la cripta.

Una vez dentro, se observa la tumba hecha en mármol del Duque, en las que hay escrito en latín (tirada de **Idioma (Latín)**) "Perdóname, Padre". También se ve una pequeña urna (en su interior, está la confesión del padre de Gonzalo y la explicación de por qué mató a Nicolás).

Nota al DJ: Junto a la tumba hay un pasadizo (-10% a las tiradas de **Buscar**) que da a un subterráneo.

El Subterráneo

Nada más bajar, la galería se bifurca en otras tres más, una la sur, otra al este, y una al norte. El ambiente es húmedo y está muy oscuro (es posible que los jugadores encuentren problemas en encender sus antorchas si las llevan). El suelo de la gruta es arcilloso (unas tiradas de **Rastrear** y los jugadores podrán comprobar pisadas en varias direcciones: son huellas humanoides de pies descalzos pero con uñas extremadamente largas).

Galería Sur: Serpentea describiendo una pequeña bajada, y después de unos 200 metros de bajada, se divisa una amplia caverna (los jugadores que se aproximen a la entrada sin realizar una tirada de **Buscar** con un malus del 10%, caerán en una trampa foso). La trampa (* en el mapa) consiste en un pequeño foso de 3 metros de altura en cuyo fondo hay clavados una serie de estacas. El desafortunado que caiga lanzará dos veces el dado para determinar la zona donde es impactado, y por cada impacto recibe 1D6 de daño. Para pasar por encima del foso es necesario una tirada de **Saltar** con un bonus del +25%.

La caverna está iluminada por antorchas, en ella hay tres camastros y una hoguera central (que está apagada). También se ve un arcón (se necesita un hechizo de **Abrir Cerraduras** o una tirada de **Forzar Mecanismos** para abrirlo, aunque en su interior sólo hay un gato negro muerto).

Galería Norte: Desemboca en una ampliación con multitud de estalactitas y estalagmitas. Aparentemente no hay nada y parece vacía, pero si se busca (tirada de **Buscar** con una dificultad de -20%), se puede encontrar un pasadizo que lleva directamente a la caverna este (véase mapa).

Galería Este: Esta, al contrario, está un poco más elevada, y da un par de curvas. No sería extraño que mientras los PJs recorren el pasillo, se toparan con una Meiga²².

Al final de la galería hay una cueva también muy amplia, y unas escaleras de piedra permiten llegar abajo. En la pared junto a la escalera a media altura, hay escrito en castellano normal: "El último dice Orum necesse est" (si por cualquier razón, un jugador pisa el último escalón y no pronuncia la "palabra mágica", recibe el impacto de un proyectil fantasma: tirar para determinar lugar del impacto que produce 1D10+2 de daño).

Al final de la cueva hay una lagunilla y 1D3 meigas reunidas. Junto a ellas se ve una mesa (encima de la mesa hay una carta de Abdil Harum informando que ha capturado al gran enemigo de Agaliareth, pero no está firmada por nadie).

Las minas son una serie de galerías que se adentran en la tierra pero que fueron abandonadas hace tiempo, desde que las meigas se adueñaron de los montes. Sólo se puede encontrar algún pico oxidado y alguna pala vieja. Tienes que saber que las minas son muy profundas y tienen infinidad de galerías, por cada galería, encontrarán otras dos que se dividen, y así sucesivamente, llegando a grutas sin salida. No se si te habrás dado cuenta de que es un complejo laberíntico, y los jugadores deberán ser ingeniosos para volver a ver la luz del día. Si los jugadores no marcan el camino de alguna manera, o no trazan mapas sobre pergaminos, estarán en un serio problema (tirada de Percepción x3 para orientarse, siendo necesario tres tiradas consecutivas para encontrar la salida. Cada fallo guía a los aventureros por un camino erróneo, y una pifia los pierde más todavía). Ten en cuenta el hambre, la sed y el cansancio dentro de las minas, puede ser que tus jugadores pasen varios días dentro antes de hallar la salida.

Pueblo de Galván

Es una humilde población al sur de Toledo.

Si los jugadores vencieron la batalla, este será un pueblo más, con algo de comercio. Si por el contrario perdieron, estará arrasado, y no quedará edificio en pie ni rastro de vida.

Monte de San Telmo

Una vez se encaminen hacia allá, se encontraran a Abdil, que fue herido en la batalla. Se ha despojado de sus ropajes y viste ropa de campesino. Si los PJs le preguntan o lo quieren matar por cualquier razón, este les dirá que el es un simple campesino del lugar, que jamás podría ser un soldado o un almogáver porque le falta un brazo, y no lo tiene vendido ni está sangrando. Si a pesar de esto los jugadores intenta atacarle, este huirá a toda prisa.

Si les convence de que es buena gente, acompañará a los personajes alegando que tiene miedo de que lleguen por ahí los almogávares. Mientras siga con ellos, les indicará el camino a seguir por el bosque y el monte apartándolos del sitio donde está su guarida (donde mantiene encerrado al joven Gonzalo). Les llevará al "refugio de los vientos".

Si le preguntan si ha visto alguna bruja por el lugar, les dirá que sí, que ha visto a varias practicando magia negra cerca del refugio que ellas tienen al otro lado del monte.

Refugio de los Vientos

En un lugar tapado del viento y bajo un escarpado, hay una excavación en la roca. También hay restos de lo que fue una hoguera. En la excavación habita un Cynocéfal²³: si los jugadores se adentran serán atacados por este ser. Al ser atacados, Abdil huirá a su refugio pensando que ese ha sido el final de los aventureros.

²¹ Véase pág. 131 del manual de juego.

²² Véase pág. 159 del manual de juego.

²³ Véase pág. 142 del manual de juego.

Refugio del Árabe

En la cara opuesta al refugio de los vientos, las meigas, por orden de Agaliarethph, han acomodado una excavación para que sirva de refugio al diabólico musulmán. La entrada no está oculta, ni falta que hace, los aventureros que se adentren tendrán muy difícil su salida. El demonio mayor (Agaliarethph), también ha dotado de protecciones el refugio de su sirviente, cogiendo del averno dos Bebrices²⁴ e instalándolos en una incomoda estancia de piedra del refugio. Estos humanoides de un solo ojo, están muy molestos por haber sido sacados de su hogar para hacer de guardianes, y encima por un demonio al que tampoco le tienen mucho respeto, por lo que todo el tiempo están furiosos.

Nota para el DJ: Los Bebrices pasan la mayor parte del tiempo en su estancia, pero hay un 25% de que se encuentren rondando un pasillo o en la entrada (cada cierto tiempo, efectúa una tirada añadiendo un 10%: en caso de que se consiga esta tirada, los Bebrices saldrán a “estirar las piernas” un poco por la caverna).

- **1 — La Entrada al Refugio:** En el costado oeste de esta estancia, hay una mesa gruesa y vulgar de madera, en la cual se apoyan unas antorchas (5 en total y que son utilizadas Abdil). También se ve una cesta con gran cantidad de restos de cerdo (tripas, hígado, corazón, y alguna cosa más: esta es la comida de los grandullones). En el suelo tirado hay un rastrillo (que seguramente sea de algún campesino que pasara por la zona y tuvo muy mala fortuna de encontrar el refugio). Una puerta da al este y la cueva sigue hacia el norte.
- **2 — La Estancia Trampa:** Es una caverna vacía, en la cual sólo hay un cadáver tumbado boca abajo en el suelo y una enorme roca que obstruye el paso a otra nueva caverna. El difunto tiene ropas humildes, de un campesino o un villano, y parece ser que ha recibido un fuerte golpe en la cabeza con un objeto contundente que le produjo la muerte (con una tirada de **Medicina**, los jugadores sabrán que murió hace uno o dos días). La roca es pesada (Fuerza 35), pero entre varios personajes la pueden mover sin mucho esfuerzo (¡espero!). Al arrastrarla hacia adelante, esta se apoyará en una baldosa de piedra móvil, activando un mecanismo que deja caer otra roca que bloquea la puerta por la que han entrado (esta roca tiene fuerza 140). Además detrás del baldosín hay unas maderas clavadas en el suelo que retienen la roca, impidiendo que avance más. El espacio que avanza al ser empujada es de tan solo unos centímetros, por lo cual ninguna persona por muy delgada que este, puede pasar al otro lado (la roca pasa a tener Fuerza 140). Por lo tanto, nuestros intrépidos aventureros habrán quedado en una estancia vacía con sus dos salidas taponadas.
Después de uno o dos días, Agaliareph lanzará desde los infiernos un hechizo de *Sueño* sobre la estancia (no siendo posible una tirada de RR). Entonces los Bebrices (si están vivos), quitarán con su fuerza bruta (y algo de ayuda mágica) una de las rocas, y capturarán a los PJs, que serán enviados inmediatamente a la sala de torturas.
- **3 — El Habitáculo de los Bebrices:** Maloliente, sucio y húmedo. Por el suelo hay restos de carne y huesos, y en dos esquinas hay un montón de paja tirada (esas son sus camas). Es muy posible que estos bichos estén aquí (si no salió la tirada cuando los PJs entraron al refugio) y hay un 50% de que estén durmiendo. En ese caso, habrá que hacer poco ruido. Si están despiertos, lo normal es que corran como posesos contra los jugadores para enseñarles de cerca sus enormes garrotes.
- **4 — Pasillo que conduce a la Habitación de Abdil:** Un pasillo más, sin iluminación de antorchas ni nada que se le parezca. Por aquí todo normal, pero a la mitad de su recorrido, la cosa cambia y mucho. Un fino hilacho de cuerda en tensión está oculto entre la arenisca del suelo, y cualquiera que lo pise hará saltar un resorte, haciendo que se dispare (describiendo un ángulo de 90 grados) una cuchilla en la parte derecha de la pared que golpeará en la rodilla al jugador (si este mide 1'65 m; un poco más arriba si es más bajo, un poco más abajo si es más alto)

produciéndole 4D6 dados de daño (que se dividen entre dos por ser en la piernas). Esta trampa es difícil de ver pues esta muy bien oculta, por lo que reduce las tiradas de **Buscar** en un -20% para encontrarla.

Además esta no es la única trampa, pues dos pasos más adelante, se repite la historia, pero esta vez la cuchilla golpeará en la cabeza a un personaje que mida cerca de 1'65. (si mide menos o igual a 1'60 pasará rozándole, si mide más o igual a 1'70 el impacto será en el pecho en lugar de la cabeza). Daño: 4D6 x 2 al ser en la cabeza.

- **5 — Habitación de Abdil Harum:** Si el musulmán adorador de Agaliarethph no está muerto, esperará a los aventureros aquí, sentado en una silla. La habitación es la mejor conservada de toda la cueva, y tiene una cama cómoda con sabanas lujosas, una mesa para escribir con un cajón (donde guarda varios pergaminos aún sin escribir), una silla, y un arcón de metal. El arcón de metal no tiene cerradura y se puede abrir fácilmente. Eso sí, chirría mucho al ser abierto. Contiene lo siguiente:

- Tres pócimas de Fuerza (tirada de **Conocimiento Mágico** para reconocerlas) que da al que las beba su FUE x 3 durante 1D6 asaltos.
- Una pócima curativa (tirada de **Conocimiento Mágico** para reconocerla) que restaura a su consumidor 1D8 puntos de daño instantáneamente.
- Una daga con el mango de plata (valor: 30 monedas de plata).
- Una cuerda.
- Un estilete.
- Una esmeralda verde pequeña: Este objeto está maldito, cualquiera que la toque sufre un hechizo de *Locura* (No permite tirada de RR) y no puede retirarse esta maldición mediante ningún hechizo. Es para siempre.
- 23 monedas de plata esparcidas por el fondo.
- Una manta musulmana.

Si los PJs investigan a fondo la habitación y consiguen la correspondiente tirada de **Buscar**, hallarán un pasadizo secreto que conduce a la estancia 6.

- **6 — Sala de Tortura:** Aquí son enviados los jugadores si han caído en la trampa de la roca, en la habitación 2. Tres pesadas jaulas de metal penden del techo, cadenas y grilletes recorren todas las paredes, y en el centro de la sala hay dos potros de torturas. En una mesa se amontonan todo tipo de herramientas para producir el máximo dolor (agujas, un sacaojos, estiletes, un látigo, etc.). Un potro está ocupado por el cadáver de Gonzalo (¡pobrecillo, todos sabíamos que no llegaríamos a tiempo!).

Si los aventureros fueron capturados, serán torturados por Abdil Harum (si está vivo) o por cualquier otro engendro o sirviente de Agaliarethph. Deberán tirar cada uno una tirada de Suerte y consultar las siguientes tablas:

Tirada de Suerte Conseguida (tira 1D6):

1—2: El jugador no es predilecto por el sádico torturador y se salva sin recibir castigo.

3: Al jugador le cortan una mano (-5 en la Habilidad).

4: Al jugador le cortan un brazo (-10 en la Habilidad).

5: Al jugador le cortan una pierna (10 en Agilidad).

6: El desgraciado jugador sufre las amputaciones de un brazo y una pierna, ambos miembros del mismo lado.

Tirada de Suerte No Conseguida (tira 1D6):

1: El torturador se muestra inspirado y decide extirparle los órganos sexuales al jugador (los pechos si es una mujer).

2: Entre gritos de dolor, al jugador se le extrae un ojo (-25% en **Buscar** y **Otear** y -2 en Aspecto y Percepción).

3: Al jugador le cortan la lengua (Comunicación -15 y la imposibilidad de hablar).

4: El torturador decide cortarle una oreja al jugador (-25% en **Escuchar** y -2 Aspecto y Percepción).

5: Al jugador le sacan los dos ojos (-50% en **Buscar**, -100% en **Otear** y Percepción -10).

6: Es destripado y despedazado de una forma muy lenta. El jugador muere en su agonía.

Una vez acabadas las torturas, les lanzan un conjuro de *Sueño*, otro de *Olvido* y los llevan a lomos de unos diablillos a cientos de kilómetros, cerca de una costa gallega. Por el conjuro de *Olvido*, los PJs no recordarán nada de su

²⁴ Véase pág. 136 del manual de juego.

aventura por Toledo, ni siquiera cuando fueron reclutados para la batalla. La aventura acaba aquí.
Si consiguen encontrar el cuerpo de Gonzalo y escapar con vida del refugio, podrán informar al Duque que entristecido pagará a los aventureros y les ordenará que se marchen.

Recompensas

- 5 Puntos de Aprendizaje si ganan la batalla.
- 10 Puntos de Aprendizaje si entran en la cripta.
- 15 Puntos más si derrotan a todas la Meigas (5 si no son todas).
- 10 Puntos si acaban con el Cynocéfalo.
- 15 Puntos de aprendizaje por cada Bebriz muerto.
- 15 Puntos por acabar con Abdil Harum.
- 20 Puntos extras por acabar la aventura de manera satisfactoria.
- 10 Puntos de aprendizaje extra si la historia no ha acabado tan bien.

Dramatis Personae

Gonzalo

FUE	15	Altura	1,75 m
AGI	15	Peso	80 kg
HAB	15	Aspecto	15 (Normal)
RES	15	RR	50%
PER	15	IRR	50%
COM	10		
CUL	15		

Armas: Espada 80% (1D8+1+1D4)
Armaduras: Cota de Malla Reforzada (Prot. 6)
Competencias: *Esquivar* 45%, *Cabalgar* 80%, *Leer y Escribir* 70%, *Mando* 75%.

Abdil

FUE	15	Altura	1,65 m
AGI	15	Peso	70 kg
HAB	10	Aspecto	14 (Normal)
RES	10	RR	10%
PER	20	IRR	90%
COM	10		
CUL	20		

Armas: Cuchillo 75% (1D6)
Armaduras: Carece.
Competencias: *Escuchar* 60%, *Correr* 75%, *Esquivar* 75%, *Ocultar* 80%, *Conocimiento Mágico* 90%, *Buscar* 35%.
Hechizos: *Ungüento de Bruja*, *Invulnerabilidad*, *Invisibilidad*, *Furia*, *Invocar Sombras*.

Soldado Musulmán

FUE	15	Altura	Variable
AGI	15	Peso	Variable
HAB	15	Aspecto	Variable
RES	15	RR	50%
PER	20	IRR	50%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Cimitarra 50% (1D6+2+1D4)
Armaduras: Cota de Malla (Prot. 5)
Competencias: *Pelea* 60%, *Cabalgar* 50%, *Esquivar* 35%.

Aouns

FUE	25	Altura	1,60 m
AGI	15	Peso	65 kg
HAB	15	Aspecto	-
RES	30	RR	0%
PER	10	IRR	125%
COM	0		
CUL	20		

Armas: Espada 75% (1D8+1+1D4)
Arco Corto 40% (1D6+1D4)
Armaduras: Carece.
Competencias: *Conocimiento Mágico* 65%, *Disfrazarse* 90%, *Psicología* 45%, *Tortura* 90%, *Volar* 90%.
Hechizos: *Invocar Sombras*, *Conmoción*, *Locura*, *Despertar a los Muertos*.
Poderes Especiales:

- *Volar*.

Meiga

FUE	20	Altura	1,40 m
AGI	5	Peso	50 kg
HAB	10	Aspecto	-
RES	25	RR	0%
PER	5	IRR	150%
COM	5		
CUL	20		

Armas: Carece.
Armaduras: Carece.
Competencias: *Alquimia* 60%, *Astrología* 75%, *Conocimiento Mágico* 75%, *Psicología* 35%.
Hechizos: *Ungüento de Bruja*, *Invulnerabilidad*, *Invisibilidad*, *Furia*, *Invocar Sombras*, *Volar*, *Conmoción*, *Maldición del Hierro*, *Explosión*.
Poderes Especiales:

- *Invocación a Agaliaretph*: puede invocar a Agaliaretph sólo nombrándolo, aunque sólo lo puede hacer una vez en su vida.

Cynocéfalo

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

Armas: Garras 65% (1D8+3D6)
Armadura Natural: Piel Gruesa (Prot. 1).
Competencias: *Trepar* 90%, *Saltar* 75%, *Esquivar* 80%, *Esconderse* 45%.

Bebriz

FUE	35	Altura	4,30 m
AGI	10	Peso	350 kg
HAB	5	Aspecto	-
RES	35	RR	0%
PER	10	IRR	150%
COM	1		
CUL	1		

Armas: Garrote 40% (1D6+4D6)
Armadura Natural: Pelo (Prot. 2).
Competencias: *Lanzar* 50%, *Pelea* 55%.
Poderes Especiales:

- *Locura*: Si saca una pifia durante el combate, un bebriz enloquece, empezando a herira a amigos y enemigos.