

# *La Espada*





# AVENTURA "LA ESPADA"

## 1. Introducción

### *Ambientación histórica:*

Finales de Enero de 1349. El Reino de Castilla esta en guerra con el Reino de Granada. Los cristianos no hace mucho que han tomado Algeciras y Tarifa, y están asediando Gibraltar. El Rey de Castilla es Alfonso XI y el Rey de Granada es Yusuf I.

### *Resumen de la historia:*

Los Pj están haciendo un viaje, por diversos motivos, por las ahora provincias de Sevilla y Cádiz. Durante su viaje va a ocurrir un incidente: una ondina va a meterse en el cuerpo de uno de los PJ. A partir de ese momento, los jugadores descubrirán la leyenda de un pueblo fantasma y se verán sumergidos en la búsqueda de una espada mágica para conseguir que la ondina abandone el cuerpo del PJ y liberar al pueblo fantasma de su maldición.

### *Material necesario:*

Esta es una aventura para el juego de rol Aquelarre, por lo tanto deberás poseer el libro básico. Además, necesitaras copias de la hoja de personaje, dados y lápices.

## 2. La ondina

"Se acerca la hora del atardecer, el cielo esta tomando un color anaranjado-rojizo, los pájaros trinan... y lleváis todo el día de viaje, así que los que vayan a pie empiezan a dolerles esas extremidades, mientras que los que vayan a caballo tienen la parte final de la espalda bastante molida."

Los PJ tendrán que hacer una tirada de Resistencia por 3. Pifia: a punto de desmayarse. Fallo: Cansado. Éxito: Normal. Critico: Fresco.

En ese lugar hay un paraje para descansar (hacer ruido de dados tras la pantalla):

"A unos doscientos metros del camino encontráis un prado de suave hierba, con una rocas que os protegerán del viento. A unos 50 metros corre un riachuelo."

Todo el que se acerque al riachuelo para beber agua debe hacer una tirada de irracionalidad:

Si la pasa, descubrirá que el agua que esta bebiendo tiene un regusto extraño, como salado. Si pasa una tirada de Degustar se dará cuenta que es sangre lo que tiene en la boca. Al mirar al río vera que esta lleno de sangre.

  
Aquelarre



Sin embargo, todo el que mire el riachuelo sin acercarse, tan solo vera un río de agua limpia y cristalina que salta alegremente entre las piedras.

El primer PJ que no pase la tirada deberá tirar por su racionalidad. Poco importa lo que saque, puesto que va a ser hechizado por una ondina: "La brisa del atardecer es suave y agradable, el lugar es acogedor, el rumor del riachuelo es una caricia para tus oídos... no puedes evitar que un dulce sopor te invada y te quedas dormido al lado del riachuelo... Tienes un sueño extrañísimo. Ves a un hombre, un guerrero musulmán, portando una espada. Esta peleando contra 20 soldados, también musulmanes, en una calle de un pueblo. Se puede oír cerca el correr de un río. Cuando mata al último soldado, empieza a matar a los aldeanos. Nadie escapa con vida. Los aldeanos se han defendido valientemente y le han causado al guerrero heridas mortales. El último aldeano, una mujer, ha muerto en la orilla del río, tiñendo este de sangre. Después de eso, la imagen cambia, y te ves a ti mismo dormido al borde del agua. Unas manos salen, cogen tu cuerpo e intentan arrastrarte al fondo... Sale una mujer, que intenta besarte..." Si intenta liberarse, tendrá que tirar por Resistencia por uno. Si hay alguien por allí cerca, ve que el cuerpo del PJ se gira y empieza a deslizarse dentro del riachuelo. Si alguien intenta sacar al PJ del agua, llegara a tiempo de ver una figura de mujer, desnuda, que se introduce en el cuerpo del PJ como si fuera transparente. Si alguien tira por Conocimiento mágico y lo pasa, se enterara de lo siguiente: "el PJ acaba de ser poseído por un espíritu femenino que se encontraba en el agua. A no ser que sea exorcizado, su cuerpo y su carácter ira cambiando, y en menos de tres semanas se convertirá en una linda muchachita de 16 años."

Desde aquí hay diferentes posibilidades: primero, pueden quedarse a dormir, siendo el resto de la noche tranquila; o pueden ir a investigar sin descansar, corriendo el peligro de cansarse y obtener malus, además de poder ser atacados por personas, animales o criaturas irracionales (ver apéndice 1: Encuentros aleatorios).

En cualquier caso, los PJ's podrán volver al camino principal o bien seguir río arriba. Si siguen río arriba, encontraran directamente el pueblo maldito, rodeado por un espeso bosque. Solo se podrá seguir el río a pie, debido a que no hay camino que vaya paralelo. Si van por el camino principal, encontraran un caserío a mediodía de camino y una venta unas dos horas mas tarde que el caserío (ver apartado 4). Antes de encontrar la venta, el camino discurre por un espeso bosque.



Aguelave



### 3. El pueblo maldito

El pueblo donde sucedió la cruel matanza ahora esta abandonado. Nadie se acerca allí porque dicen que esta maldito y aquellos que son lo suficientemente valientes o estúpidos para pasar allí la noche cuentan que en ese lugar viven los espíritus de los habitantes del pueblo y que por la noche se les puede ver y oír como si aun estuvieran vivos.

De hecho, cerca del pueblo esta el cementerio donde están enterrados los aldeanos y cada noche se levantan de sus tumbas y empiezan a hacer lo mismo que hacían en vida. Los muertos no pueden hablar y no atacaran a no ser que sean atacados. Cualquiera que vea el espectáculo de los muertos levantándose, tendrá que pasar una tirada de templanza. Si se falla, el personaje tendrá nauseas y vomitara varias veces. Si se pifia, el personaje se desmaya.

En el pueblo hay ciertos lugares interesantes:

- a) La mezquita: es el único recinto del pueblo donde no pueden entrar los aldeanos muertos. El hombre santo que vivía en la mezquita descubrió parte de la historia antes de morir y la dejo escrita por si alguien la encontraba (ver apéndice 2: Malik ibn al-Omar). El pergamino donde escribió la historia esta escondido debajo del altar, en una baldosa del suelo que esta hueca por dentro (lo encontrara quien pase una tirada de Descubrir).
- b) La carpintería: la carpintería esta medio destruida y ennegrecida por el fuego, pero aun se pueden distinguir los restos de la mesa donde trabajaba el carpintero, así como sus herramientas que están negras y oxidadas. Por la noche se puede observar la carpintería en perfecto estado de conservación y al carpintero utilizando sus herramientas para reparar un armario, una puerta o una ventana, todo ellos inmatrimales.
- c) La taberna: Al igual que la carpintería, la taberna esta medio destruida y ennegrecida por el fuego. Se pueden observar los restos de una gran chimenea donde se podían calentar los parroquianos y donde se hacia y se calentaba la comida. también se pueden observar unas cuantas ollas echadas a perder por el fuego y el tiempo y diversos utensilios de cocina inservibles. Todavía se puede ver donde estaba ubicada la barra. Por la noche se puede observar la taberna en perfecto estado y no pararan de entrar y salir los antiguos parroquianos de la misma. En todo momento no habrá menos de cinco muertos en la taberna, unos al lado del fuego fantamasgorico, otros en la barra con un inmaterial vaso en la mano y otros sentados ante una supuesta mesa engullendo algo de un plato semitransparente. El dueño de la taberna estará detrás de la barra atendiendo a todo el que allí se acerque. Su mujer ira de un lado para otro, atendiendo las mesas y cuidando de la olla semitransparente que hay en el fantasmagórico fuego.
- d) El ayuntamiento: Como todos los edificios del pueblo, esta casi destruido por el paso del tiempo y el fuego. Aquí hay poco que observar, tan solo los restos de paredes y suelo. Por la noche se puede observar el edificio en toda su magnitud. Dos plantas de

Aguelave



- piedra y madera. Las puertas están cerradas y no entra ni sale nadie. Si algún PJ intenta abrir las puertas por la fuerza y son descubiertos serán atacados por los guardias del pueblo.
- e) La herrería: también semidestruida y ennegrecida por el fuego. Se puede observar donde estaba la fragua para calentar el hierro. también podrán observar los restos de lo que en su tiempo fueron buenos escudos, espadas y todo tipo de objetos de hierro. Por la noche podrán observar al herrero haciendo alguna semitransparente espada, escudo o herradura. Hay un ruido ensordecedor en toda la herrería debido al constante martillar del mazo sobre el yunque.
  - f) El resto de casas están semidestruidas como todo lo del pueblo. No tienen nada de particular. Por la noche estarán cerradas, tan solo se vera de vez en cuando entrar o salir a algún aldeano de alguna casa. Si intentan entrar a la fuerza en alguna casa, alguien dará la voz de alarma y serán inmediatamente atacados por los guardias del pueblo.
  - g) Las calles del pueblo están llenas de maleza que crece a sus anchas. El pueblo consta de una calle principal que va a dar a la plaza del ayuntamiento donde esta situada también la mezquita. La calle principal proviene directamente del bosque, donde toma el aspecto de una senda. Dicha senda lleva a la cabaña del viejo judío (pasando al lado del cementerio) y dejando la cabaña, llega hasta el camino principal. Aparte hay también cuatro pequeñas calles que desembocan en lo que antiguamente eran cultivos y ahora esta tomado por la maleza y los árboles. Por la noche se pueden observar las calles en perfecto estado y rodeando al pueblo una serie de campos de cultivo. Las calles son recorridas por los aldeanos de vez en cuando, así como por los guardias de la ciudad.
  - h) El río queda justo por detrás de la plaza del pueblo.

#### **4. Los caseríos cercanos**

En los alrededores hay tres o cuatro caseríos y una venta. La gente de los caseríos no quiere saber nada de extranjeros, no hablan con nadie por nada. En la venta hay un par de personas aparte del dueño y su mujer. La hija de ambos sirve en las mesas, mientras que el dueño lo hace en la barra. La esposa de este hace la comida dentro de la cocina. Ninguno de los tres querrá hablar sobre el pueblo o sobre la historia de la comarca. En la barra hay una persona que hablara del pueblo maldito si se le emborracha, pero desconoce la historia. Si se le pregunta por la historia, les dirá que un anciano judío llamado Baltasar ben Isaac que vive en una cabaña en el bosque es el único que puede ayudarles. También les indicara que para llegar hasta la cabaña, tienen que buscar una pequeña senda que sale del camino principal. Dicha senda esta a media hora desde la venta volviendo sobre sus pasos. La otra persona hablara con el posadero sobre los rumores que corren del asedio a Gibraltar por parte del Rey Alfonso XI.



## 5. El anciano judío

Baltasar ben Isaac vive tranquilamente en una pequeña cabaña en el interior del bosque. Es un anciano alquimista judío con nociones de magia blanca, por lo que vive apartado de las personas cristianas para que no sea descubierta su afición a hacer pociones, ungüentos y demás brujerías.

Cualquier persona que llega hasta su casa es recibida cordialmente y el anciano no tarda en ponerles un vaso de vino y un poco de comida (lentejas) en un plato. Todo aquel que coma las lentejas caerá bajo los efectos de un hechizo de sinceridad si no pasa una tirada de racionalidad.

Una vez que el anciano se ha asegurado que los Pj no vienen a matarle, ni son espías de la Fraternitas Vera Lucis, les preguntará el porqué de su visita. El anciano accederá a contarles la historia del pueblo maldito si los Pj le traen una piedra negra de Gul. Si los Pj quieren información acerca de los Guls, les costará un par de maravedís.

El anciano les podrá decir que recientemente ha escuchado a un Gul cerca, probablemente en el cementerio. Les indica que sigan la misma senda por donde han venido, que a una media hora de camino se encuentra el cementerio.

## 6. El Gul

Tanto si le preguntan al anciano como si usan sus conocimientos mágicos, los Pj sabrán lo siguiente sobre el Gul:

*Es una criatura necrófaga de origen árabe que se alimenta de cadáveres humanos. Vive solitario, salvo en época de celo, en que se le puede ver con su pareja, pese a que es hermafrodita. Sus cachorros necesitan carne fresca para desarrollarse, por lo cual en esa época es doblemente peligroso, ya que suele cazar humanos.*

En este caso, los Pj podrán encontrar a un Gul solitario merodeando por el cementerio del pueblo maldito.

## 7. La historia del anciano

Una vez que los Pj le hayan traído la piedra, el anciano les contará la siguiente historia:

"Se cuenta que un noble musulmán llamado Malik ibn al-Omar se volvió loco y mató a sus propios soldados y al pueblo entero



Aguelave



tan solo con una espada. Debido a sus heridas, después de la masacre murió. Al día siguiente no encontraron la espada que utilizo. Los rumores dicen que por la noche los aldeanos se levantan de sus tumbas para hacer sus quehaceres diarios y que no pararan hasta que la espada sea destruida. También se comenta que el musulmán se convirtió en Anima y que vaga por toda la comarca hasta que la espada sea destruida."

Si le preguntan al anciano como pueden destruir la espada, este responderá que no podrá saberlo hasta que no vea la espada.

Si algún Pj sabe para que sirve la piedra de Gul y le pide al anciano que les haga una predicción del futuro, este lo hará a cambio de dos monedas de oro. La visión que obtendrá el anciano será la siguiente: "Vosotros estabais luchando en el interior de una cueva contra un gnomo. Fue una lucha dura y todos sufristeis heridas graves. Había mucha confusión y gritos. Alguno de vosotros estaba tirado en el suelo, pero no se veía bien quien era. El gnomo protegía una espada magnifica que estaba en un altar."

El anciano dice que no pudo ver el final de la lucha, por lo que los Pj no sabrán si saldrán victoriosos o no de la lucha.

## **8. El ánimo del guerrero musulmán**

Una vez que tienen el nombre del guerrero musulmán, Malik ibn al-Omar, nada les impide ir al cementerio del pueblo e invocar al ánimo del guerrero. Pueden hacerlo bien con sus propios medios o bien con la ayuda del anciano judío (aunque el anciano pondrá muchos impedimentos, alegando que esta viejo, que es muy peligroso para él, etc., al final lo hará previo pago de 5 maravedís).

Una vez que lo han invocado con éxito, el guerrero musulmán responderá a todas sus preguntas, incluida la de donde esta su espada (ver apéndice 2: Malik ibn al-Omar)

## **9. La cueva**

El ánimo del guerrero musulmán les indicara como se llega a la entrada de la cueva. Cuando los Pj estén en la zona, deberán pasar una tirada de otear para encontrarla. La cueva esta al pie de una pequeña colina que se ha ido formando sobre los restos de la casa de Malik. En el momento que los Pj descubran la entrada, sentirán un temblor de tierra y oirán una voz diciendo "Marchaos". Acto seguido quien no pase una tirada de Agilidad por 3 será alcanzado por piedras. Las piedras harán un daño general de 1D6.

Si a pesar del aviso los Pj deciden entrar en la cueva, tendrán que portar antorchas, porque dentro no hay nada de luz.

**Sala 1:** Al cabo de unos cien metros de ir gateando por un pasillo de piedra y tierra llegan a una sala de unas dos varas de ancho y 180 varas de altura. De esta sala parten dos caminos, uno lleva hasta un pasillo donde corre un viento capaz de apagar las antorchas y en este pasillo hay un río con una fuerte corriente que arrastrara a todo aquel que se meta en el agua (pulmonía

Aguelave



35%, todo aquel que no pase una tirada de nadar quedara inconsciente y despertara en la cueva sumergida de una ondina, la ondina prometerá liberar al Pj si este se hace seguidor de Silcharde); el otro camino lleva, tras 500 varas de bajada por una inclinada pendiente a la sala 2.

Los caminos están guardados por un teraphim (estatua de apariencia normal pero que puede ver, hablar y oír). El teraphim les dirá cual es el camino que deben de seguir si los Pj le traen información interesante o bien si prometen seguir al demonio Nergal (invocándolo en posteriores aventuras).

**Sala 2:** En esta sala hay una docena de Sciopodos vagando por la sala. No pueden salir de la sala ya que las entradas están a una altura de unas 9 varas, lejos de su alcance de salto. En frente de los Pj esta el otro pasillo, a unas 30 varas de distancia. En el suelo de la entrada hay escrito en la piedra una pequeña advertencia en latín: "Aquel que deje escapar a un solo Sciopodo sufrirá mi ira". Si los Pjs dejan que se escape alguno, tendrán pesadillas todas las noches hasta que consigan traer el doble de Sciopodos de los que se escaparon.

La salida de esta sala lleva, tras unas 500 varas de camino, a la sala 3.

**Sala 3:** En esta sala hay un Cynocefalo que se encarga de dar de comer a los Sciopodos. La comida aparece mágicamente en un pequeño altar. Una roca tapa la salida de la sala. Una barrera mágica impide que el Cynocefalo acceda a la sala 2 cuando esta enfurecido. Atacara a todo aquel que aparezca por la puerta. Para mover la roca que tapa la salida de la sala hará falta la fuerza conjunta de los Pjs y cuatro Sciopodos o el Cynocefalo. Desde aquí se accede a la sala del gnomo.

## 10. La sala del Gnomo

En esta sala hay un altar con una espada. Además, hay un pequeño cofre con 25 maravedís y tres pergaminos. Un pergamino contiene cuatro hechizos: dos de vis prima y dos de vis secunda. El otro pergamino esta escrito en hebreo y contiene las instrucciones que el gnomo tiene que transmitir a un noble cristiano. En el tercer pergamino viene la leyenda de la espada y esta escrito en un desaparecido dialecto musulmán.

El gnomo, nada mas entrar los Pjs, abrirá un agujero bajo sus pies haciendo caer a quien no pase una tirada de agilidad por dos, y acto seguido los atacara. El gnomo luchara unas veces atacando con su espada pesada, otras veces haciendo caer piedras del techo. Si en algún momento el Pj que esta poseído por la ondina sufre daño por más de la mitad de sus puntos de vida, la ondina entrara en acción consiguiendo que un río subterráneo que pasa por allí abra una brecha en la pared. En ese momento, el Pj poseído dirá unas palabras ininteligibles y el agua empezara a convertirse en niebla. Alguien dirá: "coged la espada, el cofre y correr". El gnomo estará ocupado intentando cerrar la brecha del río.

  
Aguelave



## 11. Final y recompensas.

Cuando los Pjs consigan salir de la cueva, en el exterior habrá una espesa niebla. Entonces, el PJ poseído sabrá lo que tiene que hacer. Tendrá que dejar la espada en la sepultura del noble. Una hora más tarde, la niebla desaparecerá y el Pj poseído ya no estará poseído.

**Recompensas:** Aparte del pequeño tesoro del gnomo, los Pjs ganaran 60 puntos de aprendizaje, más 10 si descubren la historia del hombre santo del pueblo.

## APENDICE 1: ENCUENTROS ALEATORIOS

### ENCUENTROS ALEATORIOS EN EL BOSQUE DURANTE LA NOCHE

Hay una probabilidad del 25% de que los Pj se encuentren con algún animal, personas o criaturas irracionales. Las estadísticas y descripciones se pueden encontrar en el libro básico de aquelarre. Si tiene lugar el encuentro, tira en la siguiente tabla:

Tirada de dados	Encuentro	Número
01-07	Lechuza	1
08-14	Ratas	1D10
15-21	Cabras	1D6
22-28	Anima	1
29-35	Áspid: vulgar / prialis / emorois / prester (1D4)	1
36-42	Hada	1
43-49	Lamia	1
50-56	Mandrágora	1
57-63	Sátiro	1
64-70	Upiro	1
71-74	Basilisco / Salamandra (1D2)	1
75-78	Corrupia / Bafomet (1D2)	1
79-82	Bebrices / Belaam (1D2)	1
83-86	Blemys / Endiagro (1D2)	1
87-90	Peritio	1
91-92	Cynocefalos / Serpiente Gigante (1D2)	1
93-94	Gorgona / Olocanto (1D2)	1
95-97	Sciopodo / Striga (1D2)	1
98-00	Gnomo / Silfo / Sombra / Ondina (1d4)	1

*Aquelarre*



## APÉNDICE 2: MALIK IBN AL-OMAR

Malik ibn al-Omar era un noble guerrero musulmán. Dicho guerrero vivió en los tiempos del Califato de Córdoba. Su afán de riquezas era tan grande que un día decidió aprender los caminos de la magia tan solo para poder adorar a Surgat para que le concediera más riquezas. Cuando por fin consiguió bastantes conocimientos como para invocar a Surgat, este le rebelo que antes de concederle sus deseos él tenía que pasar una prueba: conseguir una magnífica espada cuya empuñadura tenía joyas incrustadas. Surgat le concedió a un gnomo para que le ayudara en su labor. Malik empezó a investigar sobre la espada, y un buen día consiguió saber donde estaba dicha espada. Entonces hizo un viaje, no se sabe a donde, que duro un par de años. Volvió solo, los cuatro hombres de confianza que habían ido con él habían muerto durante la aventura. Malik había cambiado, tenía una mirada distinta, como de desesperación. Nadie supo nunca que el noble guerrero musulmán había ido hasta el mismísimo infierno para quitarle la espada a Silcharde. La espada es mágica, pero no se sabe muy bien cuales son sus poderes reales. Malik, nada mas llegar de su viaje, se encerró en el sótano de su gran casa. Allí, con la ayuda del gnomo, volvió a invocar a Surgat para darle la espada. Cuando Surgat apareció y vio la espada, sonrió y le pidió otra prueba. Malik, que ya estaba al borde de la locura, se enfureció al ver que tanto sacrificio no había servido de mucho. Recordó a sus hombres muertos, a la desesperación que había vivido y sentido en el mismísimo infierno. Después recordó lo felices que eran los aldeanos del pueblo cercano, aun a pesar de tener muy poco. Fue en ese momento cuando apareció la envidia, que termino de volverlo loco. Malik no pudo soportarlo y salió corriendo del sótano con la espada en la mano. Al salir de su casa, encontró en la puerta a un soldado de guardia y antes de que este dijera nada le ensarto con la espada. El soldado dio un grito y cayo al suelo moribundo. Malik se fue hacia el pueblo empuñando la espada. Los demás soldados acudieron a la puerta debido al grito, y vieron como se iba su señor portando una espada ensangrentada. También vieron a su compañero tirado en el suelo, muerto. Los soldados comprendieron que su señor se había vuelto loco y que se dirigía al pueblo. Mientras que un par se fue detrás del seño para intentar pararlo, el resto cogió un atajo para llegar al pueblo antes que Malik. Pero este era imparable, fue una pelea dura, la que ocurrió en las afueras del pueblo, y el guerrero sufrió heridas mortales. No sobrevivió ningún soldado. Malik, lejos de detenerse a causa de sus heridas, siguió adelante. Empezó a matar a los aldeanos uno por uno, hasta que consiguió matar al ultimo, una mujer, en la orilla del río cercano. Solo entonces, Malik empezó a comprender. Vio claramente cual había sido su perdición. Empezó a notar que sus fuerzas desaparecían a consecuencia de las heridas. En ese momento juro que no descansaría hasta que la espada fuese destruida. Surgat oyó el juramento, y maldijo a Malik a vagar por toda la comarca sin descanso. Además, como castigo por no cumplir sus promesas, maldijo al pueblo entero: todas las noches, los aldeanos se levantarían de sus tumbas para volver a hacer sus quehaceres diarios. El gnomo cumpliendo las ordenes de su señor, cogió la espada de la mano del guerrero muerto y la llevo hasta la cueva que había construido debajo de la casa de Malik. Después, hecho abajo la casa, para que nadie pudiera encontrar la entrada a la cueva. Hoy en día, en donde estaba la casa, ya no hay nada, el lugar ha sido tomado por la vegetación, y ha desaparecido cualquier indicio de que una vez se levantaba una gran casa en ese lugar. Tan solo hay, escondido entre los arbustos, una pequeña

Aguelave



abertura en la tierra. Desde la muerte del guerrero, el gnomo ha estado vigilando la espada y las riquezas acumuladas por Malik. Y Silcharde piensa la forma de volver a conseguir su preciada espada.

En la mezquita del pueblo, los Pj encuentran un pergamino en donde se relata las sospechas del hombre santo sobre Malik. El afán de riquezas del guerrero, su interés en la magia, sus largas estancias en el sótano de la casa, la aparición de una extraña presencia en la casa y por ultimo el descubrimiento de que el guerrero adoraba a Surgat.

### APENDICE 3: DRAMATIS PERSONAE

#### Baltasar ben Isaac

El anciano judío no posee estadísticas, ya que es un recurso narrativo. No debería entrar en batalla, es tan solo una ayuda para los PJ's. Digamos que si los PJ's se ven atascados en su búsqueda de la entrada de la cueva, el viejo los ayudara, siempre a cambio de unas cuantas monedas. Por ello, el viejo sabe todo lo necesario para la labor que se le pida (es decir, invocaciones, leyendas, etc.).

Su fisonomía es la de un viejo con barba y calvo. Se deberá interpretar como una persona que siempre pide dinero a cambio de su ayuda. Es amable y cauto. Posee todo tipo de conocimientos, incluso conocimientos mágicos. De hecho, es alquimista, pero no se lo dirá a nadie.

Sus posesiones son su cabaña (con todos los utensilios necesarios para vivir allí), el pozo que hay detrás de la cabaña y sus herramientas de alquimista.

#### Muertos

FUE: 10	Altura: 1'69 / 1'75 varas
AGI: 5	Peso: 80/100 libras
HAB: 5	RR: 0%
RES: 12	IRR: 100%
PER: 5	
COM: 1	
CUL: 5	

**Protección:** Carece.

**Armas:** Un muerto puede manejar las armas que habitualmente usaba cuando estaba vivo, del tipo que sean.

**Competencias:** Posee todas sus competencias a su porcentaje básico.

**Hechizos:** carece.

**Poderes especiales:**

Aguelave



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

### **Gul**

FUE: 10	Altura: 1'25 varas
AGI: 25	Peso: 70 libras
HAB: 5	RR: 0%
RES: 15	IRR: 100%
PER: 20	
COM: 5	
CUL: 5	

**Protección:** Carece.

**Armas:** Mordisco 50% (1D6 + 1D4).

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

**Hechizos:** carece.

#### **Poderes especiales:**

- *Aullido:* Todo aquél que escuche el aullido de un gul pierde automáticamente la Iniciativa y todas sus tiradas se verán reducidas en un -50% durante 1D6+10 asaltos (en el caso de que sea una mujer embarazada, además abortará). No es posible tirar ni RR ni Templanza para evitarlo. Un muerto nunca queda inconciente por efecto de sus heridas ni recibe tampoco ningún penalizador al bonificador de daño.

- *Metamorfosis:* Un gul puede convertirse en humano (normalmente en mujer) durante el día, pero al llegar la noche adoptará de nuevo su verdadera forma.

- *Parálisis:* Si un gul consigue dar tres veces la vuelta en torno a una persona o animal, y éste falla una tirada de RR, quedará paralizado por completo durante 1D10 asaltos.

### **Teraphim**

Parece una estatua, sin embargo tiene el poder de ver, escuchar y hablar. No poseen capacidad de movimiento ni funciones vitales. Es posible engañarlos o hechizarlos.

FUE: 0	Altura: 1'75 varas
AGI: 0	Peso: 120 libras
HAB: 0	RR: 0%
RES: 30	IRR: 175%
PER: 25	
COM: 5	
CUL: 15	

**Protección:** Carecen.





**Armas:** Carecen.

**Competencias:** Descubrir 99%, Empatía 99%, Escuchar 99%.

**Hechizos:** carece.

**Poderes especiales:**

- *Muerte explosiva:* Un Teraphim tiene la facultad de estallar cuando llega a 0 Puntos de Vida, causando 5D6 puntos de daño a todo aquel que se encuentre en un radio de cinco varas o menos. En objetivos situados mas lejos, este daño se reduce en 1D6 por cada dos varas de distancia extra.

**Sciopodos**

Su aspecto recuerda vagamente al de los seres humanos, aunque cuentan solamente con una pierna (tan gruesa como dos piernas humanas juntas) rematada por un pie gigantesco y un único brazo que les crece en el centro del pecho.

FUE: 5	Altura: 1'35 varas
AGI: 10	Peso: 40 libras
HAB: 5	RR: 0%
RES: 10	IRR: 225%
PER: 10	
COM: 1	
CUL: 1	

**Protección:** Carecen.

**Armas:** Carecen.

**Competencias:** Saltar 99%.

**Hechizos:** carece.

**Poderes especiales:** Carecen

**Cinocefalo**

Ser con cuerpo de hombre y cabeza de bestia (en este caso, macho cabrio). Sufre frecuentes espasmos de furia, durante los cuales es capaz de destruir todo ser vivo que se cruce en su camino. Solo se aplaca ante el alcohol y el sexo.

FUE: 25	Altura: 1'55 varas
AGI: 25	Peso: 90 libras
HAB: 10	RR: 0%
RES: 25	IRR: 150%
PER: 30	
COM: 1	
CUL: 1	





**Protección:** Piel gruesa (1 punto de protección).

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

**Competencias:** Tregar 90%, Saltar 75%, Esquivar 80%, Sigilo 50%.

**Hechizos:** carece.

**Poderes especiales:**

- *Furia:* En caso de enfurecerse entrará en este estado, atacando a cualquier criatura que se interponga en su camino, sea amigo o enemigo. La furia permanecerá hasta que muera, no quede nadie o se calme. Durante el estado de furia es inmune al dolor corporal, no pudiendo caer inconsciente por las heridas sufridas ni pierde el bonificador al daño.

- *Vulnerable al alcohol y al sexo:* Si ingiere alguna sustancia alcohólica o se acuesta con alguna mujer, se calmará al instante, pudiendo aplacar el estado de furia.

**Gnomo**

Ser pequeño, rechoncho y de aspecto huraño. No soporta la luz del sol y ve muy bien en la oscuridad.

FUE: 35	Altura: 0'8 varas
AGI: 1	Peso: 160 libras
HAB: 25	RR: 0%
RES: 20	IRR: 250%
PER: 0	
COM: 0	
CUL: 25	

**Protección:** Costras de piedra en la piel (3 puntos de protección).

**Armas:** Maza pesada 90% (1D6 + 5D6).

**Competencias:** Artesanía 125%, Conocimiento mineral 95%.

**Hechizos:** Transmutación de metales.

**Poderes especiales:**

- *Control de la tierra:* Un gnomo tiene el poder de controlar una vara cúbica de tierra o piedra, haciendo que se abra o se cierre, o que caiga si esta en equilibrio o sujeta a la pared.

Aguelave



## Créditos

Autor: Francisco Jiménez Ontiveros

Maquetación: Carlos Piedra Tutor

Agradecimientos: Victor Martin, Victor Chamorro, Cesar, Isabel, Daniel Hernandez, Miguel Nieve, Rafael Verdejo, Jose Luis Vaca, Juan Cabrera, etc.

Aguelave