

Sangre de Mago Muerto

Por Lindelion Sireo

Nota: La historia que encontraréis a continuación no es un hecho verídico, aunque me hubiera gustado encontrar algún hecho importante o misterioso que hiciera de telón de fondo de esta aventura para Aquelarre. No obstante, la información sobre fauna y flora, así como los pueblos, la existencia de la aljama y la epidemia de Peste Negra, acaecida en el año 1349, son absolutamente ciertas.

La aventura está basada en la primerísima edición, por lo que algunos de los sistemas que he ideado (para las borracheras, contagio, etc.) podrían aparecer ya en la segunda edición, la cual, perdonadme, desconozco.

La Historia

Ocurrió que Don Rodrigo de Almodóvar recibió una visita del presbítero Gregorio, cuyo señor dominaba el emplazamiento de Trassierra. Venía a hacer un trato con el Señor de Almodóvar del Río. Tras varios titubeos, y al ver que Don Rodrigo era receptivo ante las tímidas propuestas de poder del presbítero, Gregorio confesó finalmente a qué había venido realmente.

“Agaliarepth —dijo Gregorio—, es un gran dios. Poderoso y sabio por encima de todos, sabrá recompensarte si le ofreces tus servicios. Me ha pedido que te pregunte si estarías dispuesto a que te prestara su ayuda para dominar todo el señorío de Guadalcázar, dominado por gentes cuya sangre, diluida por el tiempo y por la impureza de sus consortes, no merecen llamarse descendientes de la casa de Almodóvar. Lo único que tendrías que hacer es seguirlo a él, adorarlo, y tendrías el poder sobre Guadalcázar.”

Las palabras de Gregorio eran sin duda alentadoras, y convenció a Don Rodrigo, tras consultar éste con Armando, su mano derecha, que era sabio en temas de ocultismo, cegado por las ansias de poder que en él habían despertado, de que le cediera a Azucena, su hija primogénita, de 14 años, para ofrecérsela a Agaliarepth.

Así pues, Gregorio partió de allí con Azucena hacia su casa, en Trassierra. Azucena estaba engañada, pensaba que iba a convertirse en monja por recomendación de su padre, y entre él y las palabras de Gregorio, que si alguna cualidad tenía era la de su prodigiosa labia, accedió sin resistencia. Pero las intenciones de Gregorio eran otras. Su pacto no era con Agaliarepth, sino con Guland. Para llamarlo debía hacer un ritual en el que debía torturar a alguien de clase mucho más alta que él. Ahora sería poderoso, y podría controlar los silfos¹³⁵, y Trassierra sería suya. Pero...

Armando era un antiguo enemigo de Gregorio. Años atrás había sido humillado por este, castigado y desterrado de Trassierra acusado de brujería. El castigo por este delito siempre era la hoguera, pero la falta de pruebas de aquello de lo que Gregorio le acusaba hizo efecto en el obispo de Trassierra, que sólo le ordenó que se fuera, pues éste tenía muy buen concepto de Armando hasta que oyó las acusaciones. Gregorio, aspirante a presbítero al igual que Armando, se buscó un aliado para desacreditar a Armando, un aliado que no era otro que su primo Alvar, el mismo que hará acto de presencia cuando Gregorio haga el ritual, pues sin la presencia de al menos otra persona el ritual no puede surtir efecto. Armando, que se había salvado de la muerte milagrosamente, llegó a la fortaleza de Almodóvar y haciendo gala de su cultura y conocimientos se ganó los favores de Rodrigo, que le dio asilo en su castillo convirtiéndolo en su mano derecha. Sin embargo, el carácter de Armando ya se había agriado bastante para aquel entonces, y estudió obsesivamente las artes del ocultismo, pensando en su venganza.

Y fíjense ustedes que el azar, o el destino, se mostraron favorables con él, y cinco años después Gregorio venía a él sin saberlo. En cuanto Don Rodrigo habló con él para preguntarle por la veracidad de las palabras de Gregorio, él tuvo en mente inmediatamente su dulce venganza. Sabía perfectamente que Gregorio mentía, y que sin duda quería invocar a Guland, pues para invocar a Agaliarepth los únicos que debían estar presentes eran el primogénito y el padre; pero también le constaba el gran poder de convicción que tenía Gregorio, y sabía que si él le daba la razón, Don Rodrigo accedería.

Días después, Armando fingió enterarse de la traición de Gregorio mientras leía sus libros y le contó la verdad. Pero también le dijo que debía traer a su hija para exorcisarla, pues correría peligro de volverse contra ella. En seguida, Don Gregorio comenzó a pensar en alguien que pudiera llevar a cabo la delicada empresa, pues no podía ir él mismo y arriesgarse a levantar sospechas y rumores sobre su intención de pactar con el diablo. Armando le dijo al rey que en cuanto encontrara a algún aventurero se lo confiara, pues él le daría instrucciones precisas de lo que debía hacer.

Así pues, el plan de Armando era el siguiente: mediante un hechizo de *Sumisión*, hizo que Don Rodrigo le dejara sus tierras en el testamento. Pero aún necesitaba que tanto él (por necesidad) como Gregorio (por venganza) murieran, por lo que mandaría a los aventureros que mataran al malvado hechicero que había hechizado a Azucena y le trajeran una muestra de su sangre en un recipiente para saber que estaba muerto (sangre de mago muerto), y que por supuesto rescataran a Azucenas de sus garras, a la que debía exorcisar (doncella virgen de 13 a 15 años). Lo que pretendía era invocar una Sombra¹³⁶ sobre el altar de la capilla del castillo para matar a Don Rodrigo y quedarse con sus tierras. El tercer elemento, el cuchillo de plata, ya lo tenía entre sus manos desde hacía tiempo.

Lugares de la Historia

La Villa de Almodóvar del Río se emplaza a la orilla derecha del Guadalquivir, en la ladera oriental de un elevado cerro. Se trata de un pueblo-fortaleza de 180 habitantes dominado por un impresionante castillo donde vive Don Rodrigo de Almodóvar. Asolada por la peste negra en el año anterior, aún existía un casi apagado foco de infección entre sus habitantes. Dispone de curanderos y otros servicios útiles, pero nada de armeros ni de hechiceros o comerciantes.

Trassierra es un emplazamiento perteneciente al obispado de Toledo, a unos 20 km de Almodóvar del Río. Todo el camino está dominado por un bosque de álamos y alisos, con un sotomonte de lentisco y cornicabra, mientras que los sauces y los fresnos dominan las orillas del río. Los depredadores que pueden encontrarse por el camino son osos, lobos, lince, ginetas, águilas, buitres y halcones. Las nutrias chapotean en el Guadalquivir, y los corzos, cabras montesas y cigüeñas, sin olvidarnos de las ratas, pululan por los bosques.

Los usos de la flora del lugar son:

- Álamo: su corteza se emplea para fabricar una pasta de papel.
- Aliso: su madera es muy preciada para los fabricantes de instrumentos de madera.
- Cornicabra: es un arbusto que florece en verano, sin propiedades conocidas en la época.
- Fresno: de este árbol se aprovechan sus semillas, que sirven de comida para los cerdos, sus cenizas, útiles para el abono, y su cera, de la que se extrae el maná, un antibiótico.

¹³⁵ Véase pág. 169 del manual de juego.

¹³⁶ Véase pág. 170 del manual de juego.

- **Lentisco:** un arbusto del que se obtienen múltiples usos. Su madera es muy útil para la ebanistería, de sus ramas se extrae la almáciga, que es una resina medicinal (tónico), y de sus frutos se extrae aceite para el alumbrado.
- **Sauce:** su madera se utiliza para hacer cestos, y de él también se obtiene la salicina, una sustancia tónica.

A continuación se describen las sustancias medicinales comentadas anteriormente a efectos del juego. Éstas podrían obtenerlas los PJs de las plantas, o podrían ser curados con ellas en el pueblo por algún curandero que las utilice:

- **Almáciga:** se trata de una sustancia que actúa como tónico. Al tomar un preparado de almáciga, los PJ podrían recuperar 1D10 puntos de vida, aunque no se recuperarán de las enfermedades ni de otras condiciones adversas.
- **Maná:** un antibiótico que puede ser usado para combatir las enfermedades de origen bacteriano. Su ingestión hará que un PJ afectado por una enfermedad de este tipo reduzca un grado de convalecencia.
- **Salicina:** tiene las mismas propiedades que la almáciga, pero la recuperación será de 1D8.

La Posada

No estaría mal que los PJs se encontraran aquí. Este es el lugar donde oirán los rumores sobre la intención de Don Rodrigo de encontrar a alguien que acepte una misión remunerada. Una buena idea sería recompensar a los PJs con nuevos rumores cada vez que beban una nueva jarra de cerveza, pero claro, también existe el riesgo de emborracharse.

En la puerta puede leerse el siguiente cartel: “Hoy lengua de cordero”. El coste del plato son 5 mp. También sirven vino por 2 mp la jarra. Si los PJs comen aquí tienen un 15% de contraer una enfermedad. Describe cómo algunas ratas corretean entre los parroquianos y desaparecen por algún agujero en la pared. De contraer la enfermedad, tira 1D10: de 1 a 7 se contrae cólera, de 8 a 10 se contrae la peste.

El primer rumor que oirán será éste:

- “Se dice que Don Rodrigo está buscando gente para ir a Trassierra. ¿Qué se le habrá perdido allí?”

Si siguen bebiendo, con cada jarra habrá una probabilidad del 15% (acumulable hasta que consigan enterarse del rumor, momento en que la probabilidad vuelve a cero) de captar información valiosa. Eso sí, a partir de la tercera jarra hay que ir haciendo tiradas de resistencia (x5 para la 3ª, x4 para la 4ª, x3 para la 5ª, x2 para la 6ª y x1 para las siguientes). Estos son los rumores que irán oyendo:

- 1. “Hace días que no se ve a Azucena, la hija de Don Rodrigo.”
- 2. “Ese Armando se pasa el día metido en el castillo con sus libros. A saber lo que estudia.”
- 3. “Hace ya cinco años que llegó Armando, y sigue siendo tan misterioso como al principio. Dicen que Don Rodrigo lo tiene en alta estima, pero nadie sabe por qué.”
- 4. “Dicen que Armando fue desterrado de Trassierra por el obispo de Toledo.”
- 5. “Los allegados de Don Rodrigo dicen que está muy raro últimamente. Su semblante ha cambiado.”

El efecto de la embriaguez es un malus de -30% dividido entre el multiplicador a la tirada de Resistencia que no se pasó a las habilidades en armas, así como aquellas cuya base sea Agilidad, Habilidad y Comunicación. Si se falló una tirada de Resistencia x1, hay un 15% de probabilidad de caer en un coma etílico por cada nueva jarra de vino que se tome el PJ. De todas formas, aunque el PJ esté borracho se puede seguir enterando de los rumores, pero deberá hacer una tirada de **Memoria** por el multiplicador de la tirada de Resistencia fallada en el momento en que oyó el rumor después para recordar cada rumor. Si a pesar de estar borracho el PJ sigue bebiendo se seguirán haciendo tiradas de Resistencia y aplicando los malus si las fallan (los malus no serán acumulativos, sino que se irán sustituyendo por los más graves a medida que el estado de borrachera aumente). La duración de la borrachera será de 1D10 horas menos el multiplicador de la tirada fallada, no pudiendo ser nunca menor de una hora.

El Castillo de Don Rodrigo

Cuando los PJs se acerquen al castillo para emprender la misión habrá dos guardias en la puerta con lanzas y escudos. Deben decir que vienen al castillo porque han oído algo sobre la llamada de Don Rodrigo para una misión. Uno de los soldados acompañará a los PJs al interior. Los dejará en el vestíbulo (2) y les dirá que esperen mientras desaparece por las escaleras. Al rato vendrá Armando. Descríbelo como un sujeto de 1'60 de estatura y bastante delgado, vestido con una toga negra con cinturón de esparto. Sus palabras podrían ser, más o menos, las siguientes:

“Así que habéis oído de la llamada de Don Rodrigo. Hum, extranjeros en busca de fortuna, supongo. Bien, entonces os diré que la recompensa es de 5000 monedas (si los PJ no lo cogen, díles que con ese dinero pueden comprarse un castillo; por otra parte, lo de la recompensa es mentira; en realidad son 500 monedas, pero Armando necesita que hagan la misión). ¿Estáis sorprendidos, caballeros? Tal es el amor que Don Rodrigo tiene por su hija Azucena. Hace unos días Azucena viajó a Trassierra con la intención de ingresar en el convento, pero un tal Gregorio la raptó. Uno de los guardias que acompañaban a Azucena consiguió escapar de la emboscada que Gregorio había preparado con unos mercenarios (tres, si preguntan los PJ, aunque poco importa, porque es mentira), los siguió hasta Trassierra y volvió para informarnos. Por la descripción que hizo de Gregorio (como los mercenarios lo llamaban), parece que por sus vestimentas podría ser un adorador del diablo, y mucho me temo que vaya a utilizar a Azucena para sacrificarla en algún ritual. Vuestra misión será rescatarla y matar a Gregorio; así lo quiere mi señor. Si una de las partes de la misión no es cumplida no habrá recompensa. Por eso, para demostrarme que habéis matado a Gregorio, deberéis traerme unas gotas de su sangre en este recipiente (les da un frasco a los PJs). Yo sabré si es su sangre. Deberíais partir cuanto antes.”

De todas formas, si algún PJ solicita la hospitalidad del señor del castillo no le será negada, y disfrutarán de una opulenta cena y de los aposentos del señor, para partir al alba hacia Trassierra. En este caso Don Rodrigo se mostrará amable pero muy poco comunicativo, y si le preguntan algo sobre la misión les dirá que Armando será el que deba informales, puesto que es sabio y confía en él. Don Rodrigo vive con su mujer, Amalia, y con sus hijos, Teresa, de 10 años y Alejandro, de 7. Estos tres no saben nada del asunto, creen la versión que Armando les ha contado a los PJs.

El Viaje

Hay 20 km hasta Trassierra. Los PJs deberán atravesar un bosque donde podrían tener encuentros desagradables. Como media deberían tardar unas cinco horas a pie, la mitad a caballo y una hora cabalgando. Por cada hora de viaje se hará una tirada de encuentros. Dependiendo de la hora, hay diferentes probabilidades de tener algún encuentro:

- De 12 de la madrugada a 7 de la mañana: 50%.
- De 7 de la mañana a 1 de la tarde: 15%.
- De 1 a 6 de la tarde: 20%.
- De 6 a 12 de la noche: 30%.

Si se produce un encuentro se tirará en la siguiente tabla:

Tirada	Nº	Criatura
01 - 10	1	Oso
11 - 40	1D10	Lobo
41 - 60	1D3	Cabra montesa
61 - 70	1	Lince
71 - 00	1D6	Bandidos

El oso no atacará si los PJs están completamente inmóviles. Los lobos atacarán si su número supera al de los PJs. La cabra montesa y el lince no atacan si no se les provoca. Los bandidos emboscarán a los PJs.

Por cada encuentro hay un 10% menos de probabilidades de tener otro (si llega a 0 ya no se tendrán más encuentros), y los bandidos sólo aparecerán una vez, si es que aparecen.

Trassierra

Es una pequeña localidad con unos 80 habitantes. Sus lugares más destacados son la iglesia, la posada y el mercado. En éste último cada semana se reúne un grupo de mercaderes que vende sus productos (como no es importante para la aventura no es necesario que los PJs lleguen en un día de mercado). Los habitantes son pastores y campesinos casi en su totalidad. Hay una zapatería, una peletería, un barbero, un curandero y un carpintero.

El mejor lugar para enterarse del paradero de Gregorio es en la posada. Allí el plato del día será tripas de cerdo. Cuesta 5 mp, y hay un 10% de contraer el cólera. La jarra de vino está a 2 mp. Si desean enterarse de algún rumor, se dirá que habían visto a Gregorio con una muchacha, pero nada más. Si preguntan a alguien por Gregorio deberán ser cautos, y explicar por qué lo buscan si no quieren levantar sospechas.

En casa de Gregorio

Si llaman nadie abrirá. Si alguien es ducho a la hora de abrir cerraduras, podrá intentarlo, pero cuidado con ser vistos. Si prefieren irle con el cuento al alcalde, deberán pasar una tirada de **Elocuencia** para convencerlo, ya que Gregorio goza de buena fama. Si lo convencen, dos soldados irán con los PJs y forzarán la cerradura. Sin embargo, no encontrarán a nadie dentro y dirán que hay que esperar a que Gregorio regrese.

La casa consta de un salón-comedor bastante austero, con una mesa redonda de madera y un par de sillas del mismo material, y otras tantas pegadas a las paredes. A la izquierda se abre la cocina y a la derecha está su dormitorio, donde tiene un cofre cerrado que contiene una turquesa (para saberlo habrá que pasar una tirada de **Conocimiento Mineral**) y un viejo libro que tiene un 45% en enseñar el hechizo de tercer nivel *Curación de heridas graves*. No hay nada más de interés en la habitación, sólo algunos viejos tomos sobre temas religiosos. Si a alguien se le ocurre mirar debajo de la cama, encontrará una trampilla. Esta lleva a un sótano, pero está cerrada y habrá que forzarla. El sótano se encuentra en la más absoluta oscuridad, por lo que los PJs deberán hacerse con algún objeto que destierre toda esa oscuridad si no quieren pegarse un batacazo. En el sótano se encuentra Gregorio, que junto con Alvar está torturando a Azucena (es parte del ritual para invocar a Guland), la cual está firmemente amordazada, de forma que apenas se pueden oír sus gemidos. De todas formas no se resiste, ya que Gregorio le ha hecho el hechizo de *Filtro amoroso*, del que sólo se podrá librar en 2D6 semanas (de los que ya se han consumido tres días). Si Gregorio o Alvar pasan una tirada de **Escuchar** fácil (+25%), se darán cuenta de que alguien está forzando la cerradura y se prepararán. Azucena lo defenderá a muerte si tiene la posibilidad.

De vuelta al castillo de Don Rodrigo

Si los PJs matan a Gregorio, podrán llevar a Azucena de vuelta al castillo de su padre, pero esta se resistirá con todas sus fuerzas. Llamarán demasiado la atención en Trassierra, así que deberán pensar la manera de calmarla...

Por otra parte, si por alguna razón no encuentran la trampilla o desisten creyendo que Gregorio no se encuentra en su casa, Guland informará a Gregorio al ser convocado de que los PJs lo buscan para matarlo, y Gregorio les mandará un regalito a los PJs... (en forma de Silfo).

Tal y como fuere, si los PJs regresan al castillo de Don Rodrigo con Azucena (sin olvidarnos del camino de regreso y los posibles encuentros), serán muy bien recibidos por todos (incluido Armando). Si no trajeron la sangre de Gregorio, Armando se mostrará muy enfurecido, cogerá a Azucena y echará a los PJs de allí; pero si la trajeron, Armando insistirá en realizar la cenomoria de exorcización cuanto antes si ha pasado la medianoche, y Don Rodrigo cederá ante sus peticiones. Sin embargo, si los PJs llegan por la mañana, serán invitados a quedarse un día más allí para celebrar la vuelta de Azucena, y Armando hará la ceremonia pasada la media noche. Los PJs serán invitados a la ceremonia, junto con Don Rodrigo y su familia; Armando les dirá que la recompensa la recibirán después de la cerremonia (por lo que no se podrán negar). Se celebrará en una pequeña capilla adosada a los muros del castillo. Allí Azucena

será puesta sobre el altar, y como se resistirá demasiado habrá que atarla (unos criados se encargarán de ello). Se hará una pequeña misa. Armando fingirá bendecir el pan y el vino, y empezará a hacer unos rezos en voz baja vagamente perceptibles mientras coloca unas estatuillas de cera encima del altar (tantas como PJs más los cuatro miembros de la familia de Don Rodrigo que seguirán vivos después de la muerte de Azucena, para permitir a la sombra hacer hechizos de **Muerte**). Una tirada de **Latín** y otra de **Griego** revelará que no se trata de ninguno de esos dos idiomas (por lo que los PJs ya deberían empezar a mosquearse). Luego, en el momento de la comunión, Armando sacará un cuchillo y degollará a Azucena con cuidado, cubriéndole la garganta con su toga para que los demás no le vean el cuchillo (haz una tirada de **Ocultar** por Armando, y si no la pasa, que los PJs hagan una de **Otear**). Los gritos de Azucena empezarán a ahogarse, pero sus padres creerán que se debe a que está siendo exorcizada. Si hasta entonces los PJs no han hecho nada, ya nada podrá evitar que llegue una Sombra. Armando huirá y encerrará a todos en la capilla mientras la Sombra aniquila a todos los que estén dentro (leer la descripción de la Sombra), tras lo cual se desvanecerá (en todo caso, no estará allí más de cinco minutos después de matar a alguien). Si en algún momento un PJ se huele algo raro y para la ceremonia, deberá hacer tiradas enfrentadas de **Elocuencia** con Armando (pero Armando recibirá un bonus de +25%). Si gana Armando, Don Rodrigo pedirá cortesmente a los PJs que abandonen la capilla, para que no desconcentren más a Armando, pero éste pedirá que no se les expulse, que sólo ha sido un malentendido. Si ganan los PJs, Armando será arrestado hasta que se aclare todo mejor (pero si tiene la oportunidad degollará a Azucena rápidamente para invocar a la sombra; en este caso tendrá sólo un 50% de su puntuación en IRR por hacerlo bajo presión y aceleradamente).

Si los PJs salen airoso de esta, cuando el combate termine Armando abrirá la puerta para ver si todo ha terminado. Al ver vivos a los PJs comenzará a huir (un acto reflejo) y dirá a los soldados que los PJs han matado a Don Rodrigo para que los detengan. Acudirán cuatro soldados, y los PJs sólo podrán evitar si sacan una tirada de **Elocuencia** difícil (-25%). Sólo así convencerán a los soldados (salvo que quede vivo algún miembro de la familia de Don Rodrigo que refute las palabras de Armando). Si combaten contra ellos, Armando se quedará allí para ayudar a los soldados con sus hechizos.

Recompensas

Si los PJs libran a Don Rodrigo y su familia de la Sombra, dejándoles claro que Armando tramaba matarlos, doblarán la recompensa, por lo que los PJs recibirán 1000 mp.

Si muere toda la familia de Don Rodrigo, el pariente más cercano será avisado y donará sólo 200 mp a los PJs, tras lo cual les pedirá que se marchen. Si hacen averiguaciones se enterarán de que este pariente tiene una hija de 15 años, y está pretendida por un caballero. Si hubiera algún guerrero noble entre los PJs podría convencer al pariente de Don Rodrigo de que le conceda la mano de su hija (esto también podría ocurrir si sobrevive Teresa o Azucena y los padres y el niño mueren). Entonces el PJ en cuestión será informado de que la hija ya tiene pretendiente, pero se admitirá jugarse su mano en un torneo de justas. El caballero a batir se llama Santiago de Herencia (véase Apéndice).

Los puntos de aprendizaje se distribuyen de la siguiente manera:

- 15 por matar a Gregorio.
- 5 por matar a Alvar.
- 20 por rescatar sana y salva a Azucena.
- 25 si demuestran que Armando es culpable sin que invoque a la sombra ni mate a Azucena.
- 10 por cada miembro de la familia de Don Rodrigo que siga vivo si derrotan a la sombra.
- 5 por cada miembro de la familia de Don Rodrigo que siga vivo si no derrotan a la sombra (p.ej. si fuerzan la puerta para poder escapar).
- 0 si la sombra se desvanece después de haber asesinado a algún miembro de la familia de Don Rodrigo.
- 15 si matan o atrapan a Armando después de que no hayan quedado supervivientes de la familia de Don Rodrigo

Dramatis Personae

Don Rodrigo de Almodóvar

FUE	15	Altura	1,70 m
AGI	15	Peso	80 kg
HAB	15	Aspecto	13 (Normal)
RES	20	RR	70%
PER	10	IRR	30%
COM	15		
CUL	10		

Armas: Espada 65% (1D8+1+1D4)
Lanza Corta 40% (1D6+1+1D4)
Armaduras: Cota con Refuerzos (Prot. 6).
Competencias: Escudo 45%, Cabalgar 40%, Esquivar 35%, Lanzar 50%, Mando 75%.
Hechizos: Carece.
Equipo: Espada normal, lanza corta, escudo.

Doña Amalia (esposa de Don Rodrigo)

FUE	8	Altura	1,55 m
AGI	12	Peso	46 kg
HAB	12	Aspecto	12 (Normal)
RES	14	RR	60%
PER	16	IRR	40%
COM	20		
CUL	18		

Armas: Carece.
Armaduras: Carece.
Competencias: Leer y Escribir 56%.
Hechizos: Carece.
Equipo: Collar de perlas (valorado en 100 mp).

Azucena de Almodóvar

FUE	6	Altura	1,52 m
AGI	14	Peso	45 kg
HAB	18	Aspecto	12 (Normal)
RES	15	RR	25%
PER	15	IRR	75%
COM	15		
CUL	17		

Armas: Carece.
Armaduras: Carece.
Competencias: Otear 25%.
Hechizos: Carece.
Equipo: Carece.

Teresa de Almodóvar

FUE	5	Altura	1,33 m
AGI	10	Peso	35 kg
HAB	15	Aspecto	17 (Normal)
RES	10	RR	75%
PER	15	IRR	25%
COM	15		
CUL	10		

Armas: Carece.
Armaduras: Carece.
Hechizos: Carece.
Equipo: Carece.

Alejandro de Almodóvar

FUE	5	Altura	1,25 m
AGI	10	Peso	31 kg
HAB	10	Aspecto	17 (Normal)
RES	8	RR	75%
PER	12	IRR	25%
COM	12		
CUL	6		

Armas: Carece.
Armaduras: Carece.
Hechizos: Carece.
Equipo: Carece.

Soldados

FUE	20	Altura	Variable
AGI	20	Peso	Variable
HAB	20	Aspecto	Variable
RES	20	RR	75%
PER	10	IRR	25%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Lanza Corta 80% (1D6+1+1D6)
Armaduras: Cota de Mallas (Prot. 5).
Competencias: Escudo 60%, Lanzar 40%, Tortura 35%, Pelea 50%.
Hechizos: Carece.
Equipo: Lanza, escudo, 1D10 monedas de plata.

Armando

FUE	10	Altura	1,60 m
AGI	18	Peso	55 kg
HAB	12	Aspecto	10 (Mediocre)
RES	15	RR	0%
PER	15	IRR	145%
COM	13		
CUL	17		

Armas: Espada Corta 40% (1D6+1)
Palo 30% (1D4+1)
Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1)
Competencias: Alquimia 75%, Astrología 65%, Buscar 25%, Conocimiento Mágico 67%, Correr 22%, Discreción 44%, Elocuencia 34%, Esconderse 30%, Leer y Escribir 85%, Leyendas 48%, Memoria 40%, Ocultar 60%, Teología 35%.
Hechizos: Aumentar Conocimiento, Arma Invencible, Sumisión, Invulnerabilidad, Carisma, Invocación de Sombras, Aquelarre a Guland, Aquelarre a Agaliarethp, Muerte.
Equipo: espada corta con un talismán de Arma invencible (ignora la protección de la armadura), talismán de Invulnerabilidad (+5 puntos de protección durante 20 asaltos) debajo de la ropa (perderá sus poderes cuando lo encuentren los PJs).

Gregorio

FUE	13	Altura	1,72 m
AGI	12	Peso	75 kg
HAB	12	Aspecto	15 (Normal)
RES	13	RR	0%
PER	14	IRR	175%
COM	20		
CUL	16		

Armas: Cuchillo 35% (1D6)
Armadura: Carece.
Competencias: Alquimia 45%, Astrología 67%, Conocimiento Mágico 60%, Elocuencia 85%, Escuchar 22%, Leer y Escribir 80%, Leyendas 76%, Memoria 55%, Seducción 35%, Tortura 27%

Hechizos: *Atracción Sexual, Arma Irrompible, Virilidad, Filtro Amoroso, Carisma, Aquelarre a Guland, Aquelarre a Agaliaretp, Aquelarre a Masabakes.*
Equipo: cuchillo, 2 ungüentos de *Arma irrompible*, talismán de *Carisma* (lo lleva en una bolsa de piel de cordero).

Alvar

FUE	18	Altura	1,76 m
AGI	16	Peso	79 kg
HAB	20	Aspecto	9 (Mediocre)
RES	16	RR	55%
PER	15	IRR	45%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada 75% (1D8+1+1D6)
Cuchillo 55% (1D6+1D6)
Armaduras: Peto de Cuero (Prot. 2).
Competencias: *Buscar* 59%, *Correr* 60%, *Discreción* 48%, *Esconderse* 55%, *Escuchar* 34%, *Esquivar* 46%, *Lanzar* 37%, *Ocultar* 65%, *Otear* 25%, *Psicología* 27%, *Robar* 80%, *Tortura* 30%.
Hechizos: Carece.
Equipo: espada, cuchillo, 2D20 monedas de plata.

Silfo (Sachel)

FUE	42	Altura	-
AGI	25	Peso	-
HAB	18	Aspecto	-
RES	42	RR	0%
PER	15	IRR	160%
COM	1		
CUL	15		

Armas: Carece.
Armaduras: Inmune a armas no mágicas.
Competencias: *Otear* 75%.
Hechizos: Todos hasta nivel 5.
Poderes Especiales:

- Control del Aire:* puede crear y controlar el viento, pudiendo alzar hasta 300 kg. de peso con él.

Equipo: Carece.

Sombra (Dimirag)

FUE	18	Altura	-
AGI	17	Peso	-
HAB	23	Aspecto	-
RES	19	RR	0%
PER	11	IRR	375%
COM	7		
CUL	24		

Armas: Carece.
Armaduras: Sólo le afecta la luz solar (le hace 3D6 puntos de daño por asalto).
Competencias: *Alquimia* 99%, *Conocimiento Mágico* 99%, *Leyendas* 98%.
Hechizos: Todos y no pierde PC. Al tener las figurillas de cera hará sin pensar hechizos de *Muerte*. Afectará a todos aquellos a quienes la Sombra pueda mirar, es decir, los que salgan de la capilla no serán afectados. Primero matará a la familia de Don Rodrigo y luego a los PJs (para darles tiempo a pensar algo). Tardará un asalto en mirar a la víctima y otro en romper la estatuilla. Tira 1D4 para saber qué componentes de la familia de Don Rodrigo mueren, asignándoles los resultados previamente. Haz lo mismo con los PJs. Si las estatuillas quedan fuera del alcance de la Sombra, o si se le hiere, se desvanecerá.
Equipo: Carece.

Bandidos

FUE	15	Altura	Variable
AGI	18	Peso	Variable
HAB	17	Aspecto	Variable
RES	15	RR	60%
PER	20	IRR	40%
COM	10		
CUL	5		

Armas: Garrote 65% (1D6+1D4)
Estilete 65% (1D3+1+1D4)
Ballesta 34% (1D10+1D4)
Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1) o Peto de Cuero (Prot. 2)
Competencias: *Buscar* 30%, *Correr* 40%, *Discreción* 65%, *Esconderse* 50%, *Escuchar* 70%, *Esquivar* 40%, *Lanzar* 35%, *Otear* 70%, *Rastrear* 45%, *Tortura* 40%.
Hechizos: Carecen.
Equipo: Garrote, estilete, 1D20 monedas de plata cada uno.

Oso

FUE	35	Altura	2,20 m
AGI	5	Peso	250 kg
HAB	1	Aspecto	-
RES	35	RR	50%
PER	12	IRR	50%
COM	1		
CUL	1		

Armas: Mordisco 35% (1D4+1D6)
Garra 45% (5D6)
Armadura Natural: Piel (Prot. 2)
Competencias: *Esconderse* 25%, *Rastrear* 60%.
Hechizos: Carece.
Equipo: Carece.

Lobo

FUE	12	Altura	1,20 m
AGI	17	Peso	50 kg
HAB	1	Aspecto	-
RES	13	RR	50%
PER	18	IRR	50%
COM	1		
CUL	1		

Armas: Mordisco 60% (1D6)
Armaduras: Carece,
Competencias: *Escuchar* 80%, *Rastrear* 75%.
Hechizos: Carece.
Equipo: Carece.

Cabra Montesa

FUE	16	Altura	1,50 m
AGI	18	Peso	80 kg
HAB	1	Aspecto	-
RES	17	RR	50%
PER	17	IRR	50%
COM	1		
CUL	1		

Armas: Embestida 55% (1D8+1D4)
Armaduras: Carece.
Competencias: *Otear* 75%, *Saltar* 80%.
Hechizos: Carecen.
Equipo: Carecen.

Lince

FUE	10	Altura	1,00 m
AGI	20	Peso	20 kg
HAB	1	Aspecto	-
RES	10	RR	50%
PER	20	IRR	50%
COM	1		
CUL	1		

Armas: Mordisco 65% (1D6)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Discreción* 75%, *Escuchar* 65%, *Otear* 90%.

Hechizos: Carecen.

Equipo: Carecen.

Apéndice: El Torneo de Justas

Para batirse en duelo en un torneo de justas el caballero deberá disponer de un arma, un caballo y una armadura de placas con yelmo. Le será proporcionada una lanza pesada, pero puede utilizar la suya si la llevara encima. Si alguna de las competencias necesarias se reducen a 0 o puntos negativos el caballero no tendrá la habilidad suficiente para batirse en el torneo de justas y se aconseja que abandone la idea (a no ser que quiera utilizar su Suerte como medida desesperada).

Una vez armado y con la armadura puesta, el caballero subirá a su corcel con ayuda del escudero, que le dará la lanza. Ganará el que tire a su adversario de su montura. Si el caballero caído aún puede combatir y consigue levantarse solo (tirada de Resistencia), aún podrá luchar con el arma que porte. El otro caballero puede luchar desde su caballo (se aconseja que tire la lanza y coja su arma tipo 2) o si lo prefiere puede desmontarlo y luchar a pie.

La justa se desarrolla por "asaltos". En cada uno de ellos, los dos caballeros cargan contra su contrincante. Para ello deberán pasar una tirada de **Cabalgar** fácil +25% (o mejor dicho, -25% ya que la armadura de placas resta 50 a las competencias de Agilidad). Aquel que saque mejor porcentaje atacará primero. Si sacan un crítico, la puntuación en **Lanza** se multiplica por dos (recordemos que en **Lanza** también se restan 50 puntos). Si consigue impactar, el daño será de 2D6 (+ posibles bonus al daño por Agilidad) x3 (debido a que los dos jinetes irán a gran velocidad el uno hacia el otro). Este impacto no puede efectuarse en las piernas (y no lo recibirá nunca el caballo). Si el caballero que impactó no pasó una tirada de **Cabalgar**, el daño será 3D6 (+ posibles bonus por Agilidad). Aún habiendo recibido un impacto, el caballero puede intentar mantenerse en su montura según el daño recibido:

Daño 0 o negativo	AGI x4
Daño 1-3	AGI x3
Daño 4-6	AGI x2
Daño 7 o más	AGI

Si el caballero recibe un daño igual o mayor a la mitad de su RES, no podrá evitar caer. La caída tiene un daño de 1D3 (por la armadura), y por supuesto también debe ser localizada.

Del mismo modo, si la zona atacada es el brazo que sostiene la lanza (el derecho normalmente), habrá que hacer además otra tirada igual que la anterior para ver si el caballero consigue sostener la lanza sin que se le caiga. Si se le cae puede sacar un arma tipo 2, pero el otro caballero siempre atacará primero mientras conserve su lanza. El daño del arma tipo dos será el normal multiplicado por dos.

Una pifia en el ataque con la lanza siempre ocasionará que el arma se caiga. Si la pifia es muy alta, el DJ también podría hacer tirar al PJ por mantenerse en la montura.

Resumiendo:

- 1. Tirada de **Cabalgar** (la mejor tirada indicará quién ataca primero).
- 2. Tiradas de ataque. Si el primer atacante no impacta en su adversario, el otro podrá realizar también su ataque. Si el primero impacta, el segundo no podrá atacar, sea cual sea el daño causado.
- 3. Tirada de Agilidad si hay impacto. Si el daño es igual a la mitad o más de los puntos de RES del blanco, éste cae automáticamente y debe tirar se 1D3 por el daño de caída. Si aún está en condiciones de luchar, podrá hacerlo desde el suelo.
- 4. Si no hay impacto por parte de ninguno de los contrincantes, se vuelve al paso 1.

Santiago de Herencia

FUE	20	Altura	1,76 m
AGI	15	Peso	81 kg
HAB	18	Aspecto	18 (Normal)
RES	18	RR	75%
PER	10	IRR	25%
COM	12		
CUL	7		

Armas: Lanza Pesada 70% (2D6+1D4)

Espada Normal 60% (1D8+1+1D4)

Armaduras: Armadura de Placas (Prot. 8) y Yelmo.

Competencias: **Cabalgar** 57%.

Hechizos: Carecen.

Equipo: Lanza pesada, Espada

Nota: Si el PJ vence a Santiago de Herencia, podrá vivir en el castillo de Almodóvar y podrá heredarlo cuando su prometida alcance la mayoría de edad; mientras tanto lo dirigirá un pariente de Don Rogrigo.