



Bene Sapiat!

Una aventura para

Aquelarre

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIEVALIS

Por Antonio Polo

-¿De qué lloras, hijo mío? ¿De qué lloras, alma mía?
-Lloro por los pecadores que se mueren todos los días,
que el infierno está lleno y la gloria está vacía.

Copliilla de ciego de las Hurdes

Esta aventura corta, ideal para una tarde, unas jornadas o para entretener el viaje de los personajes entre dos puntos de la Península, transcurre en la comarca de las Hurdes, una región agreste en plena sierra de Gata, situada entre las actuales provincias de Cáceres y Salamanca, muy cerca de Plasencia.

Se puede jugar con un grupo formado por tres o cuatro personajes y aunque tiene algo de acción, no es tampoco obligatorio que cuenten con profesiones del tipo

soldados, guerreros, etc. Lo que si es aconsejable es que alguno de los miembros del grupo sea noble cristiano, aunque pertenezca a la baja nobleza.

Esta aventura hace uso de algunas criaturas que aparecen en el suplemento *Bestiarium Hispaniae* y aunque no es necesario tener el libro para disfrutar igualmente de la aventura, está claro que su lectura puede ayudar mucho al Director de Juego.

Tierra sin pan

Tras la Reconquista, la comarca de las Hurdes (denominada también Dehesa de la Jurde), cuyas poblaciones suelen recibir el nombre de alquerías, se mantiene casi inmutable a lo largo de más de setecientos siglos. Una región agreste situada entre montes y valles, sus habitantes dependen principalmente del ganado caprino para subsistir a duras penas, acosados además por los recaudadores de los señores de la comarca, nobles colocados a dedo por el señor de la vecina región de La Alberca que pretenden exprimir hasta la última gota a los pastores hurdeños que habitan sus montes. Gracias a esta política de explotación sistemática, la región se ha convertido en una olla a presión a punto de explotar (y lo cierto es que de vez en cuando lo hace, ya sea por las buenas, mediante pleitos al rey, o por las malas...).

Pero antes de comenzar con esta nuestra aventura deberíamos presentar al Director de Juego algunos de los entresijos de una historia de desprecio y venganza en la que pronto se verán envueltos los personajes.

Don Isidoro de Monsalvo es un infanzón castellano que durante muchos años ha servido bajo el escudo de los señores de La Alberca y que, como pago y recompensa por todos esos años de fidelidad, recibió el señorío de la alquería de Cambronera, jurando el correspondiente vasallaje y prometiendo entregar los acostumbrados diezmos al señor de La Alberca. Unos días después ya estaba asentado en la fortaleza de la aldea junto a varios hombres de

armas a su servicio, dispuesto a seguir esquilmando a los hurdeños de la zona, por lo que no pasaron muchas semanas sin que, tanto él como sus hombres, fueran odiados y despreciados de una punta a la otra de la alquería de Cambronera.



Un buen día de caza, sin embargo, don Isidoro se topó en una de las veredas para el ganado con una joven pastora del lugar, Jacinta, y como si fuera un romance pastoril quedó prendado de inmediato de su belleza y allí mismo, entre las cabras y los arbustos, la tomó a la fuerza. Unas semanas después, obligó a la joven a casarse con él (a fin de cuentas,

que una villana casara con un señor era un honor que los padres de Jacinta no podían rechazar) y meses después llegó al mundo Ramiro, el hijo del señor y la pastora, un niño que se convirtió de inmediato en el ojito derecho de don Isidoro.

Por desgracia no ocurrió lo mismo con Jacinta. La fascinación inicial que sentía por la pastora se convirtió primero en apatía y luego en desprecio. Sobre todo cuando el señor conoció a la hermana de su esposa, la aún más bella María, por quien don Isidoro se sintió atraído de inmediato. Así que puso en marcha un plan descabellado.

Una mañana de hace unas semanas salió de caza junto a sus varios de sus hombres y exigió que le acompañara su esposa, a pesar de que hacía muchos meses que ni siquiera le dirigía la palabra, lo que le extrañó. En cuanto se alejaron lo suficiente de Cambronera y sin mediar palabra, don Isidoro ordenó a sus hombres que arrojaran a Jacinta a una

sima profunda, que entre gritos maldijo a su esposo con graves palabras aún mientras caía al vacío entre la oscuridad del abismo. Luego se escuchó un golpe seco y ya no hubo nada más.

Cuando regresó de la cacería sin su esposa, el señor de Cambronera aseguró, entre muestras de dolor fingido, que su esposa se había asustado durante la cacería y salió correr sin mirar muy bien por donde, con tan mala suerte que se despeñó por una sima de entre los montes de la que, por desgracia, ha sido imposible sacar su cadáver por lo agreste del paisaje. Tras las exequias de rigor, don Isidoro dejó pasar una semana y luego anunció que se casaba con María, la hermana de su esposa fallecida, una boda que se celebraría al domingo siguiente con grandes fiestas en la fortaleza de Cambronera.

Claro que lo que no sabe el señor es que las cosas no van a salir exactamente como pretende...

Hospitalidad hurdeña

En medio de este orden de cosas, llegan los personajes a la comarca en uno de sus viajes y desplazamientos, pues aunque no es una región muy dada a peregrinos y caminantes, a veces es necesario cruzarla para llegar a la vecina Plasencia o a Ciudad Rodrigo. El camino está lleno de recovecos y cambios de pendiente, pues más que camino es una vereda para el ganado que corre aprovechando los valles y cuencas de los arroyos. Un sendero tan agreste y accidentado que, a poco que lleven un rato caminando por él, sufrirán ciertas consecuencias sobre sus piernas y espaldas, obligándoles a realizar una tirada de RESx4: todo aquel que falle, estará derrengado físicamente por el camino, lo que le concederá una penalización de -20% a cualquier actividad física que realice hasta que pueda descansar en condiciones. Recomendamos al DJ que mantenga en secreto dicha penalización y que le indique a los personajes que simplemente se sienten destrozados por transitar por tan agreste trocha. Luego tendrá su importancia cuando empiecen los gritos y las carreras.

Cuando comienza a ponerse el sol y la temperatura desciende, los personajes medio avistarán entre los montes varios penachos de humo que ascienden al cielo, lo que indica la presencia de una aldea cercana donde es posible que puedan conseguir alojamiento para la noche (sobre todo si,

como es de esperar, alguno de los personajes es de posición social noble). Poco después, tras pasar un recodo de la vereda se extiende ante sus ojos un pequeño ensanche entre los cerros cercanos en el que se cobija una pequeña población.

Cambronera es un grupo de casuchas de piedra con tejado de ramas en las que viven los pastores compartiendo espacio con las mismas cabras que cada día sacan a pastorear por los montes. En medio de las casuchas se levanta una construcción de piedra de gruesos y sólidos muros y una pequeña torre vigía que parece más ancha que alta, una especie de fortaleza situada en medio de la alquería cuya construcción puede despertar las sospechas de todo aquel que haga una tirada de CULx2, ya que no parece haber sido construida para vigilar el terreno, sino para proteger a los habitantes de la fortaleza de los que viven fuera (tras más de un siglo de revueltas campesinas en la comarca, los señores se protegen lo mejor que saben).

Es de suponer que los personajes se dirijan a la fortaleza de Cambronera nada más llegar, pues dada su condición de nobles (al menos de uno de ellos), el señor les puede dar cobijo en el interior para pasar la noche. De todas formas, la aldea no cuenta con posadas ni hosterías de ninguna otra clase, así que si no quieren pasar la noche al raso o compartiendo cama con las cabras del pueblo, sólo les queda la

fortaleza del señor de Cambronera. Y mientras atraviesan la alquería para llegar a la maciza construcción de piedra, los personajes contemplarán una sucesión de lugareños malencarados, silenciosos y hoscos, cansados de trabajar durante todo el día entre las trochas y las pequeñas huertas que poseen, pastores secos y malencarados envueltos en un olor de sudor, cabra y miseria, mujeres de negros ropajes y miradas suspicaces con manos encallecidas del trabajo duro, y niños fibrosos vestidos con poco más que harapos, curtidos y hechos a la faena los más grandes, con las narices llenas de mocos y agarrados a sus madres los más pequeños.

Si quieren detenerse a hablar con los habitantes de Cambronera antes de llegar a la fortaleza pueden hacerlo, pero no les sacarán más que monosílabos, gruñidos y movimientos de cabeza como respuesta a las preguntas. No tienen nada en contra de los personajes, pero las Hurdes no es una comarca muy dada a las visitas de extranjeros, y los hurdeños no acostumbran a tratar más que ellos mismos, pues los pocos que vienen de fuera son sus señores y no vienen más que a explotarles y arrancarles su mísero jornal. Una tirada de Empatía con éxito permitirá a los personajes imaginarse el motivo de tanta hosquedad.

La boda negra

En cuanto lleguen a la fortaleza, se darán cuenta que la situación en el interior de la construcción es otra muy distinta al de la aldea. En la puerta hacen guardia dos soldados del señor de Cambronera, que comparten una gran garrafa de vino, y del otro lado de la maciza muralla se escucha claramente el sonido de música de chifla y tamboril. Está claro que el señor de Cambronera anda celebrando algo.

Aunque los soldados ya están algo achispados, siguen pendientes de su guardia (ya he dicho que la comarca es dura, así que no pueden permitirse el lujo de ser descuidados). Darán el alto a los personajes y les preguntarán el motivo de su visita a la fortaleza de Cambronera. Es de suponer que los personajes le pedirán alojamiento, pero en cualquier caso, sea cual sea la solicitud que quieran hacer los personajes, uno de los hombres entrará en la fortaleza a recabar el permiso del señor. Tras una espera de unos minutos, el soldado regresará con el senescal de la fortaleza, don Higinio Torreras, un hombre anciano y de ojos suspicaces que será el que les interrogue sobre sus nombres, procedencia y motivos de su visita a las Hurdes en general y a Cambronera en particular; tras quedar satisfecho con las respuestas, les conducirá hasta su señor, pidiéndoles antes que dejen las armas en la puerta y las monturas, si las tienen, en los establos junto a la entrada.

Como puedes imaginar, los personajes han llegado a la fortaleza en pleno banquete nupcial entre el señor de Cambronera, don Isidoro de Monsalvo, y la hermana de su antigua esposa, María. Al tratarse de un edificio no demasiado amplio, para poder albergar a los invitados, don Isidoro ha erigido en el patio de armas de la fortaleza una gran

tienda de campaña, en cuyo interior ha instalado varias mesas, un estrado para la mesa de los contrayentes y un pequeño escenario para los músicos, que deleitan el banquete tocando tonadas con sus chiflas y tamboriles.

Y será precisamente a esa enorme tienda, para una capacidad de varias decenas de personas, donde serán llevados los personajes. El señor de Cambronera se encuentra en la mesa presidencial, con su nueva esposa a su izquierda, que lleva en brazos al hijo de su esposo y de su hermana, el pequeño Ramiro, un bebé de poco menos de un año. En el resto de mesas, situadas en U delante de la mesa de los contrayentes, hay soldados y señores del lugar, que disfrutan del vino y de algunas viandas. Por entre las mesas, los perros de caza de don Isidoro esperan ávidos las sobras que puedan caer de las mesas, y varias sirvientas recorren de una punta a otra de la tienda llevando vino donde se les solicita o trayendo de la cocina (que está en la torre de la fortaleza) comida cuando ven que escasea. Como ya habrá anochecido del todo cuando los personajes entren en la tienda, pueden ver ya encendida un enorme fanal de aceite que cuelga del centro de la tienda y que ilumina todo su interior.

En cuanto entren los personajes, el señor de Cambronera les pedirá que se acerquen a su mesa donde la etiqueta exige que se presenten e informe del motivo de su visita (como sabrá todo personaje que tenga éxito en una tirada de Corte). Luego él mismo se presentará ante ellos y les ofrecerá alojamiento para la noche, invitándoles además a que se unan al banquete de esta noche, que tiene lugar para celebrar su boda con doña María; además, les asegura, han llegado en buen momento porque aún no se han servido los platos principales. Dicho lo cual, el senescal de la fortaleza les buscará un lugar

en las mesas, más cerca del señor cuanto mayor sea la posición del personaje.

Las mesas están ocupadas, como hemos dicho, por diversos señores de la nobleza menor de la zona (no demasiados, no creas) y principalmente por los soldados y hombres de armas de don Isidoro, que ríen, beben y a veces comen. La única mujer que está sentada es María, la recién casada, que al poco de llegar los personajes se retirará un momento a llevar al hijo de don Isidoro a la fortaleza, pues se ha quedado dormido en sus brazos. A los pocos minutos, regresa para seguir el banquete desde el mismo lugar.

A lo largo de todo el banquete, deja que los personajes se diviertan con la música, la bebida y la comida, descansando de su periplo por las Hurdes. Si como suele ser habitual los personajes son gente suspicaz y paranoica, y quieren hacer algunas averiguaciones durante el banquete, déjales que tiren:

★ **Empatía:** no detectarán más que la típica embriaguez y tono festivo habitual en una celebración, excepto si se tira sobre las sirvientas, que en todo momento se comportarán de modo frío y duro, con una conducta muy parecida a la de los habitantes de Cambronería (lo que no es de extrañar, pues son todas ellas gente de la aldea). Si se hace la tirada sobre la novia, también detectarán frialdad, lo que puede deberse a los nervios de la boda... O quizás no.

★ **Elocuencia:** si los personajes se mezclan entre los invitados y hacen las preguntas correctas, además de tener éxito en la tirada de Elocuencia, pueden conocer la historia de la muerte de Jacinta y del parentesco de la recién casada con la difunta esposa. Naturalmente, nadie sabrá (o les querrán contar) cual fue el verdadero destino de Jacinta.

★ **Resistencia:** si alguno de los personajes se pasa con la bebida (ya sea por voluntad propia o porque alguna vergüenza le obliga a ello), debe hacer una tirada de RESx3 o la borrachera le concederá un bonito penalizador de -20% hasta que duerma la mona, lo que tendrá bastante importancia en un momento.

★ **Cantar y/o Música:** ¿Qué mejor momento para utilizar esas competencias que casi nunca se utilizan? Si los personajes quieren ganarse la amistad, la camaradería y posiblemente una marca de experiencia en estas competencias, déjales que se arrancan con alguna cántiga o que le roben un segundo una chifla o un tamboril a un músico para deleitar a los invitados.

En cualquier caso, una vez que creas que ya se han divertido bastante en el banquete, haz que el señor de la fortaleza se levante de su asiento y pida a sus invitados un momento de silencio, pues quiere brindar por su nueva esposa, por su heredero, que ahora duerme tranquilamente en sus habitaciones de la fortaleza, y por su fallecida esposa, que a buen seguro descansa en el seno divino. Dicho lo cual, comienzan a entrar criadas con el último plato de la cena, el más succulento, una sucesión de fuentes de cabrito al horno que se van repartiendo por entre las mesas, dejando para la mesa de los contrayentes el plato más delicioso y humeante. Una vez dispuestas las fuentes, todos los comensales se lanzan sobre los platos dispuestos a devorar una carne tan exquisita, con el señor en cabeza, atacando su fuente como si no hubiera un mañana, aunque la recién casada no prueba más que algo de pan, pues asegura estar ya saciada.

Pero creo que ya ha llegado la hora de darle un poco de acción al asunto, ¿verdad?

La cruda verdad

Antes de proseguir, llega la hora de que el Director de Juego sepa lo que ocurrió verdaderamente tras la caída de Jacinta por la sima, pues lo cierto es que no murió. O al menos no del todo.

Y es que Jacinta, y su hermana María, tienen sangre de chancalaera en sus venas, una criatura bestial que puede transformarse en muchacha, forma en la que puede yacer con humanos (y aunque

normalmente tras terminar el coito los devora, a veces les perdona la vida e incluso puede parir un descendiente). Gracias a ella, Jacinta se transformó en una de esas criaturas al fallecer, ocultándose en el monte hasta poder contactar con su hermana María que es, además y gracias a la misma sangre, medio bruja, aunque oculta sus poderes al resto de vecinos de Cambronería. Las dos hermanas, furiosas por la acción de don Isidoro, decidieron vengarse del señor de la forma más cruel que supieron. Para llevar a cabo su plan, María dejó hacer a don Isidoro,

accediendo sin demasiados aspavientos a la boda con el señor de Cambronera, porque sería durante el banquete nupcial cuando toda la furia de ambas hermanas caería sobre el hombre con una terrible crueldad, ayudados por buena parte de las gentes del pueblo, que odian a muerte al noble.

Y en eso estamos, precisamente. Así que es hora de prepararse, que van a empezar a caer chuzos de punta.

Mientras todos los comensales disfrutan de sus cabritos, una criada llevará a la mesa del señor de Cambronera una gran bandeja cubierta y la depositará ante don Isidoro, que preguntará que nuevo manjar le traen, que todavía no ha podido terminar su cabrito, a lo que su nueva esposa le responde que es un presente especial para su marido. La criada retira la tapadera de la bandeja y, con los ojos aterrados, el señor da un salto hacia atrás horrorizado, tirando la silla y haciéndose en el silencio en toda la tienda.

Y el silencio se transforma en horror cuando todos los asistentes al banquete contemplan sobre la bandeja la cabeza cortada de Ramiro, el hijo de don Isidoro, que aún tiene los ojos abiertos y la boca abierta en un gesto de dolor. Junto a la cabeza están sus manos y sus pies cocinados de la misma forma que el cabrito que acaba de comerse el señor de Cambronera, lo que hace sospechar donde ha ido a parar el resto del cuerpo del pequeño Ramiro.

A partir de este momento, los hechos se van a suceder a ritmo vertiginoso, así que indicaremos una posible cronología de sucesos, aunque las acciones que lleven a cabo los personajes pueden modificarla.

✱ **Consideraciones previas:** cuando María llevó al niño a la fortaleza aprovechó para matarlo, llevarlo a las cocinas y luego lanzar sobre sí misma el hechizo de Ungüento de Bruja, que aumenta su IRR hasta 190% (y le concede 38 PC), y Bendición de Hada, que le permite disponer de una reserva de 80 puntos de Suerte que puede utilizar incluso después de hacer sus tiradas. Además, gracias a la sangre de chancalaera, María es medio humana, medio criatura irracional, lo que le permite lanzar los hechizos sin necesidad de componentes.

✱ **Asalto 1:** mientras los asistentes al banquete y el mismo señor de Cambronera aún tratan de asimilar lo que está ocurriendo, María lanzará el hechizo Presteza sin realizar gestos y hablando en voz baja, lo que reduce su porcentaje hasta 65%. Si falla este asalto, seguirá tratando de lanzarlo en asaltos posteriores. Si tiene éxito, pasará a tener 6 acciones por asalto (o 3 acciones extendidas por asalto) pero perderá 1 PV cada asalto (lleva la cuenta

porque si María muere van a suceder cosas más interesantes, como se ve en la descripción de dicho PNJ).



Si alguno de los personajes desea actuar en este asalto, debe hacer una tirada de Templaza para poder sobreponerse al horror de ver la cabeza del niño. Si falla, puede volverlo a intentar en los siguientes asaltos hasta que tenga éxito y pueda actuar. ~

Recuerda además que los personajes han debido dejar sus armas en la entrada de la fortaleza, así que deben usar sus manos desnudas o armas

improvisadas como cuchillos de comida, taburetes, etc., para realizar sus ataques (a menos que vayan hasta la entrada a por sus armas, claro).

✧ **Asalto 2:** A menos que haya fallado la tirada del hechizo de Presteza y tenga que volverlo a intentar, ahora María dedicará una de las tiradas extendidas de su asalto para lanzar el hechizo Esencia de Hostilidad sobre el señor de Cambronera, para que todos los perros de caza de don Isidoro que se encuentran en la tienda (unos 8) se lancen sobre él a tratar de matarlo a dentellad; y esta vez lo hará en realiando los gestos necesarios y hablando en voz alta, delatando claramente quien está detrás de lo que está ocurriendo en el banquete. El resto de acciones de este y posteriores asaltos los dedicará a tratar de defenderse y a lanzar Maldición de la Bestia sobre cualquiera que se aproxime demasiado a ella con intenciones violentas.

Al mismo tiempo, las sirvientas del banquete, que son seis mujeres, sacarán de bajo sus faldas grandes cuchillos de cocina y comenzarán a atacar a los invitados que estén más cerca, cogiendo a muchos por sorpresa y por la espalda.

Por su lado, los invitados y soldados comenzarán a reaccionar lentamente ante lo que ocurre, y algunos podrán defenderse de los ataques. Al mismo tiempo, don Isidoro ya se habrá rehecho del horror de ver a su hijo muerto y sacará su mandoble, que llevaba encima como vestimenta de

gala, y comenzará a defenderse y atacar a los perros que les atacan.

Los personajes pueden actuar por su cuenta, siempre y cuando hayan tenido éxito ya en su tirada de Templanza.

✧ **Asalto 3:** Mientras María y las sirvientas siguen a lo suyo, los invitados comienzan a defenderse y a caer bajo los cuchillos de las mujeres, don Isidoro se enfrenta a la horda canina y los personajes hacen lo que crean conveniente, llega la última protagonista de la escena, que no es otra que Jacinta, convertida ahora en una chancalaea, una monstruosidad mitad pájaro, mitad bestia, que atraviesa la lona de la tienda con sus garras y se lanza hacia el señor de Cambronera, destrozando a todo aquel que ose ponerse en su camino.

✧ **Asalto 4 y siguientes:** la pelea seguirá hasta que caiga Jacinta, María (recuerda que puede convertirse en otra chancalaea si muere) y las sirvientas, mientras que los perros solo seguirán atacando al señor de Cambronera hasta que este muera, momento en que se retirarán de la tienda. Otra posibilidad es que don Isidoro muera antes, en cuyo caso, Jacinta seguirá atacando a todo aquel que le estuviera defendiendo y al resto de invitados, mientras que María se retirará, igual que el resto de sirvientas.

Conclusión y recompensas

No existe una manera adecuada o correcta de acabar esta aventura, pues existen múltiples finales: puede que consigan abatir a la chancalaea y a sus secuaces antes de que maten al señor de Cambronera (lo que les proporcionará su amistad, pero también la enemistad del resto del pueblo), puede que asistan imponentes a la muerte de don Isidoro para luego tener que enfrentarse a la monstruosidad que acabó con él, puede incluso que ayuden a las hermanas a matar al señor de Cambronera (lo que, por cierto, no evitará que la chancalaea les ataque luego) o puede que simplemente traten de huir lo más rápido posible del sangriento banquete (en cuyo caso, las hermanas y parte del pueblo pueden perseguirlos como testigos de lo ocurrido en el banquete).

En cualquier caso, si logran salir con vida del encuentro en la boda de Cambronera, estas son las recompensas en forma de Puntos de Aprendizaje que conseguirán:

- ✧ Si sobreviven a la boda: 25 PAp.
- ✧ Por buenas ideas o interpretación: +5 PAp.
- ✧ Por pasárselo bien antes de que se desatara el horror: +5 PAp.



Dramatis Personae

DON ISIDORO DE MONSALVO

Señor de Cambrонера

FUE: 20 Altura: 1,75 varas.
AGI: 15 Peso: 150 libras.
HAB: 15 RR: 60%
RES: 20 IRR: 40%
PER: 10 Aspecto: 15
COM: 10 Templanza: 70%
CUL: 8

Protección: Carece (está de boda y no lleva protección, naturalmente).

Armas: Montante 80% (1d10+2+1d6).

Competencias: Cabalgar 70%, Corte 40%, Descubrir 75%, Escuchar 60%, Juego 40%, Mando 65%, Rastrear 65%, Sigilo 50%.

HIGINIO TORRERAS

Senescal de Cambrонера

FUE: 8 Altura: 1,65 varas.
AGI: 8 Peso: 130 libras.
HAB: 12 RR: 55%
RES: 11 IRR: 45%
PER: 12 Aspecto: 12
COM: 15 Templanza: 55%
CUL: 12

Protección: Carece.

Armas: Daga 35% (2d3).

Competencias: Comerciar 55%, Conocimiento de Área (Las Hurdes) 65%, Corte 45%, Empatía 70%, Leer y Escribir 60%, Memoria 50%.

MARIA LA MEDIO BRUJA

Recién casada y llena de furia

FUE: 8 Altura: 1,65 varas.
AGI: 12 Peso: 85 libras.
HAB: 10 RR: 5%
RES: 10 IRR: 95%
PER: 15 Aspecto: 19
COM: 10 Templanza: 60%
CUL: 15

Protección: Carece.

Armas: Cuchillo de comida 30% (1d3).

Competencias: Artesanía 45%, Conocimiento de Área (Las Hurdes) 60%, Conocimiento Mágico 75%, Correr 40%, Descubrir 45%, Escuchar 60%, Esquivar

45%, Leyendas 45%, Sanar 60%.

Hechizos: Bendición de Hada, Esencia de Hostilidad, Maldición de la Bestia, Presteza, Ungüento de Bruja.

Poderes especiales:

✧ **Sangre de Chancalaera:** al ser descendiente de una chancalaera, no necesita componentes para lanzar sus hechizos. Además, si en algún momento muere, se convertirá en una de dichas criaturas (utiliza las mismas estadísticas de su hermana).



JACINTA LA CHANCALAERA

Una monstruosidad nacida de la venganza

FUE: 30 Altura: 1,80 varas.
AGI: 20 Peso: 150 libras.
HAB: 15 RR: 0%
RES: 35 IRR: 125%
PER: 20
COM: 15
CUL: 10

Protección: Carece.

Armas: Garras 65% (2d6+2), Picotazo 50% (1d8+2d6)

Competencias: Descubrir 65%, Elocuencia 80%, Rastrear 50%, Seducción 75%.

Hechizos: Carece.

Poderes especiales:

- ✧ **Metamorfosis:** la chancalaera puede convertirse en cualquier animal o ave que haya visto, así como en mujer (nunca en hombre) de cualquier edad.

SOLDADOS DE CAMBRONERA

Susplicaces y duros.

FUE: 12 **Altura:** 1,70 varas.
AGI: 12 **Peso:** 120 libras.
HAB: 15 **RR:** 45%
RES: 15 **IRR:** 55%
PER: 12 **Aspecto:** 15
COM: 10 **Templanza:** 60%
CUL: 5

Protección: Capacete (2 puntos de protección) y Gambeson reforzado (3 puntos de protección), pero solo los soldados de la entrada (los que están en la boda no llevan protección).

Armas: Lanza larga 50% (1d8+2). Los que están en la boda solo tienen Cuchillos 40% (1d6+1d4).

Competencias: Correr 45%, Descubrir 50%, Escuchar 50%, Juego 60%, Tormento 40%.

SIRVIENTAS (6)

La gota que ha colmado el vaso

FUE: 10 **Altura:** 1,60 varas.
AGI: 11 **Peso:** 95 libras.
HAB: 12 **RR:** 25%
RES: 12 **IRR:** 75%
PER: 10 **Aspecto:** Variable
COM: 8 **Templanza:** 50%
CUL: 8

Protección: Carecen

Armas: Cuchillos de cocina 40% (1d6)

Competencias: Artesanía (servir) 65%, Conocimiento de Área (Las Hurdes) 45%, Correr 35%, Descubrir 40%, Escuchar 60%, Sanar 35%.

PERROS DE CAZA (8)

Podencos, no galgos

FUE: 10 **RR:** 50%
AGI: 15 **IRR:** 50%
HAB: 15 **Templanza:** 50%
PER: 20

Protección: Carecen

Armas: Mordisco 60% (1d4)

Competencias: Degustar 90%, Rastrear 75%, Escuchar 40%.