

# Nox demoni?

*Aventura prevista para un DJ y un jugador. Es imprescindible que el Pj desee aprender magia. También sería interesante que fuera de corta edad (17 años o menos). No debe conocer ningún hechizo aún. Profesiones recomendadas: Alquimista, Artesano, Curandero, Goliardo.*

por Ricard Ibáñez

*La Magia abre dos caminos ante ti.  
Elige aquella que desees.  
Tendrás la recompensa que merezcas.*

Francis Barret

## Introducción

### Otoño de 1445

Hace ya algún tiempo que el Pj oyó hablar del *Viejo*, un anciano hechicero huraño y misterioso que vivía en un recóndito valle, un lugar del que nadie le supo o le quiso decir la localización exacta. El Pj lo buscó por las montañas durante semanas, y hubiera abandonado la búsqueda de no darse cuenta de que en su vagar se había desorientado por completo, y ya no sabía cómo regresar al mundo de los hombres. Fue así, hambriento y exhausto, vestido con andrajos y con la bolsa vacía, como el Pj alcanzó a divisar, en la lejanía, las ruinas de la vieja torre fortificada, convertida ahora en granja, que era la residencia del *Viejo*.

El *Viejo* resultó ser un individuo alto y consumido, con ojos ardientes como brasas y barba escasa, rala y amarillenta. Al Pj le resultó imposible calcular su edad, pero estaba seguro que era uno de los hombres más ancianos que había visto jamás. Con él vivía Xenxa, una mujer rolliza de aspecto agradable, quizá su criada, quizá su amante, quizá ambas cosas a la vez. La primera reacción del *Viejo* cuando el Pj dijo que quería que le enseñara magia fue despedirlo a cajas destempladas, pero Xenxa intercedió por él, recordando al *Viejo* que el Invierno estaba cerca, y que un par de brazos jóvenes no irían mal en las tareas de la granja. Un vistazo alrededor confirmó al Pj (tirada de Otear) que, en verdad, había mucho por hacer...

A regañadientes, el *Viejo* aceptó que se quedara, siempre que se ganara el pan que comiera: él no alimentaba vagos. No quiso ni oír hablar de enseñar magia, pero, aunque no afirmó poseer conocimientos mágicos, tampoco lo negó.

El primer trabajo que le encargó fue llenar una cisterna de agua, para lo cual le entregó un minúsculo cubo y le indicó dónde había un manantial. El sendero que iba desde la cisterna al manantial era estre-

cho y empinado, con lo que el trabajo era fatigoso en extremo. Mostrando sus dientes amarillentos en algo parecido a una sonrisa, el *Viejo* le dijo al Pj: *Espero que haya en ti bastante fuerza para hacerlo en un día.*

Tras algunos viajes, el Pj pronto descubrió que necesitaría varios días de trabajo sin descanso para terminar con su tarea. Sin embargo, no le fue difícil darse cuenta (tirada de Percepción x 5 a cada viaje que haga con el cubo, hasta que lo consiga) que el manantial estaba situado casi encima de la cisterna. Hacer un pequeño cauce le costó pocas horas. Una vez terminado, las aguas del manantial fluyeron libremente, llenando ellas solas la cisterna.

Sin hacer ningún comentario, el *Viejo* le encargó inmediatamente la segunda tarea: *nuestra cerda está a punto de parir. Estate con ella y ayuda a dar nueva vida.* La cerda resultó ser un animal enorme y agresivo (aunque puede calmarse con una tirada de Con. Animal). Al llegar el momento preciso, y para alivio del Pj, se presentó en la porqueriza Xenxa, que demostró tener bastante experiencia en estos menesteres. El parto duró toda la noche, y fue duro y agotador, pero el Pj se sorprendió al amanecer mirando con ternura a los lechones, entendiendo el milagro de la vida quizá por primera vez.

La tercera tarea del *Viejo* fue, aparentemente, la más sencilla. Le mostró una pequeña parcela de terreno y le dijo: *haz aquí tu huerto, cuídalo lo mejor que sepas y muéstrame su fruto...*

## 1. El Viaje

### 21 de Junio de 1446, al atardecer

El Pj se encuentra maldiciendo su suerte mientras arranca las malas hierbas de su huerto. Es la única cosecha que ha conseguido tras muchos meses de trabajo constante. Posiblemente se sentirá frustrado y furioso, y puede que se plantee seriamente recoger sus escasas posesiones y marcharse de allí.

Será entonces cuando Xenxa asome la cabeza y le grite que el amo quiere verle...

El *Viejo* está en su laboratorio, la sala

### El Viejo

FUE 12 Alt. 1'85 Peso: 60 kg.  
AGI 10 RR: -75% IRR: 175%  
HAB 20 Apariencia: 10  
RES 15 PER 20  
COM 10 CUL 22

Armas: Bastón 60% (1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 95%, Astrología 90%, Con. animales 75%, Con. Mágico 110%, Con. Minerales 85%, Con. plantas 75%, Enseñar 95%, Psicología 99%

Hechizos: Casi todos.

### Xenxa

FUE 18 Alt. 1'65 Peso: 82 kg.  
AGI 12 RR: 15% IRR: 85%  
HAB 15 Apariencia: 15  
RES 20 PER 15  
COM 15 CUL 10

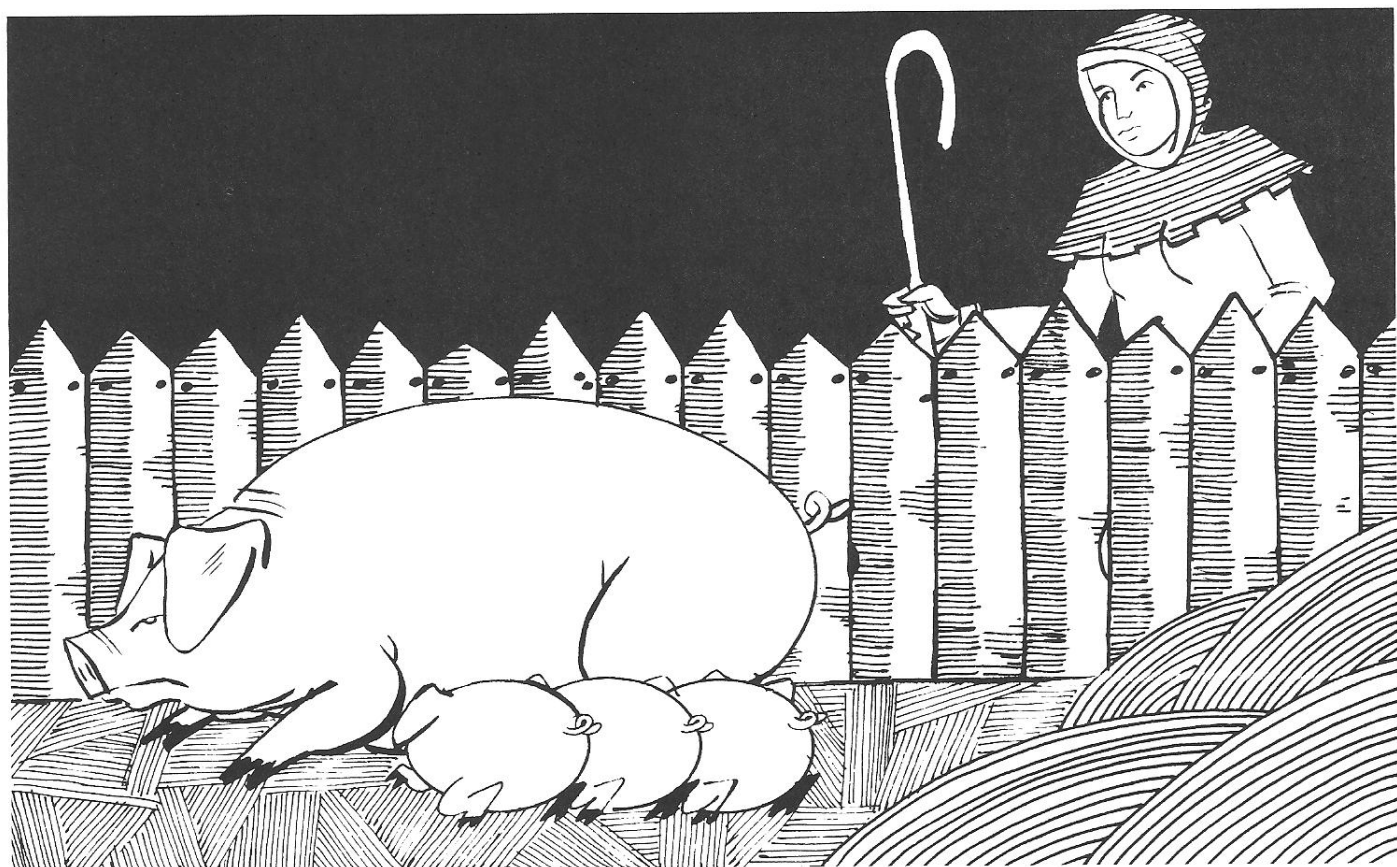
Armas: Garrote 80% (1D6+1D4)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Artesanía 60%, Con. animales 65%, Con. plantas 90%, Medicina 60%, Prim. Auxilios 90%

más abarrotada de objetos extraños que el Pj viera jamás. Al entrar, lo encontrará mirando con expresión preocupada una caja de madera, no demasiado limpia y totalmente vacía. Alzando la mirada, el *Viejo* le dirá al Pj que tiene una nueva tarea que encomendarle: debe ir a una zona del bosque llamada Valle Umbroso, y coger en la víspera de San Juan toda la Cincoenrama que quepa en su zurrón.

Si el Pj pasa una tirada de Con. Mágico recordará que la Cincoenrama es una planta mágica usada para multitud de hechizos, entre los que destacan los de *Dolores de Parto*, *Sinceridad* y *Mal de Ojo*. Es evidente que, recogida en una fecha mágica como es la Noche de San Juan, sus propiedades mágicas se multiplicarán por mil. Es la primera tarea relacionada con la magia que el *Viejo* encarga al Pj, por lo que es posible que éste se alegre. La alegría se le disipará si pasa una tirada de Leyendas y recuerda que durante la Noche de San Juan



suelen pulular por el bosque todo tipo de criaturas, algunas de ellas muy poco amables y aún más extrañas...

## 2. El Camino Real

El Pj se pone en camino al día siguiente (22 de junio) al alba. Lleva ropa de viaje, calzado fuerte, una capa con capucha que sirve tanto de abrigo durante el día como de manta durante la noche, un zurrón con algo de fruta, pan y queso, un cuchillo en el cinto y un largo bastón para ayudarse a caminar. Al despedirse, *el Viejo* le da una bolsa con algunas monedas de plata (exactamente 13), y una última recomendación: *Ten cuidado al escoger las hierbas que pongas en el zurrón. No todas las que parecen buenas lo son en realidad, y a menudo las más fáciles de recoger son las peores...*

Poco a poco el Pj se abre paso por los ocultos senderos que conducen hasta la morada del mago, recordando lo que le costó dar con ellos la primera vez. Si pasa una tirada de *Escuchar* oirá susurros, cuchicheos y risitas a sus espaldas, efectuados por vocecillas agudas. Una tirada de Memoria con un bonus de 35% le permitirá recordar que, en otras ocasiones en casa del mago o sus alrededores, le ha parecido oír vocecillas muy parecidas.

Nota al DJ: Se trata de las Hadas y Duendes del bosque, que lo están acompañando un trecho por curiosidad y para despedirse de él. Por supuesto, si el Pj se gira rápidamente para tratar de ver a alguno de ellos o, aún peor, atraparlo, pueden ofenderse y tomárselo **muy** mal.. (Para más detalles, consultar págs. 48 y 50 del manual).

Hacia media mañana el Pj sale del valle y alcanza el Camino Real. A menudo éste cruza los campos de cultivo, donde los campesinos se apresuran a recoger, mientras cantan, la última cosecha de trigo. El Pj también se encuentra, de tanto en tanto, con jovencitos y muchachas cargados con haces de leña muerta, lo que le hará recordar la costumbre campesina de encender grandes hogueras la noche de San Juan.

## 3. La Posada

Falta poco para el atardecer cuando el Pj llega a la *Posada del Arriero*. Es un edificio de aspecto algo descuidado, pero sólido. Sabe por referencias que dormir en él no es muy caro, así que es una buena alternativa a dormir a la intemperie.

Caso que se decida a entrar, se encontrará al traspasar el umbral en una estancia llena de humo (parece que la chimenea no tira bien), donde una veintena de

personas lo mirarán con cierta curiosidad, dada su condición de forastero. La lista de precios es la siguiente:

Dormir en Sala Común: 5 monedas.

Dormir en Habitación: 15 m.

Jarra de Vino: 2 m.

Jarra de Leche: 1 m.

Plato de potaje: 2 m.

Empanada de menudillos: 1 m.

Asado (ración): 5 m.

(Nota al DJ: Sería razonable que el pobre Pj consulte el saldo de su magra bolsa antes de embarcarse alegremente en estipendios que quizá no pueda pagar. Por otra parte, Mateo, el dueño, tiene la buena costumbre de cobrar siempre por adelantado).

La encargada de servir las mesas y atender a los clientes es una mujer de unos treinta años llamada María, de senos opulentos, ya algo caídos, sonrisa cansada y ojos tristes. Está ya demasiado curtida para que surjan efecto en ella las tiradas de Seducción, pero cualquiera puede hacerla suya en el establo por 5 monedas de plata: tiene una hija que mantener, y no quiere verla tomar el mismo camino que ella. Por cierto, si el Pj se anima a retozar con María hay un 25% de posibilidades de que se contagie una buena Gonorrrea (ver pág. 64 del manual).

Si el Pj toma una jarra de vino con los parroquianos puede llegar a enterarse de

una información bastante interesante (se agradecería una buena interpretación o, en su defecto, una buena tirada de Elocuencia):

Parece ser que la zona a donde se dirige el Pj, el valle Umbroso, forma parte del feudo del joven Pedro, Barón de San Miguel, un muchacho cruel y egoísta que heredó el título hace pocos meses, debido a la repentina muerte de su padre. Se dice que sus castigos son severos: quemar a las brujas, cortar la lengua a los blasfemos, la mano a los ladrones y esclavizar de por vida a los deudores y a su familia. ¡Malos tiempos cuando hay un mal señor!, concluirán sentenciando los de la posada. Por suerte, el *buen Dios* suele arreglar estas cosas tarde o temprano, y no sería el primer mal amo que sufre un *lamentable accidente*.

En la posada hay un par de tipos de aspecto patibulario que invitarán al Pj a jugar unas partiditas de dados. Durante las dos primeras partidas el juego se desarrollará de forma normal. A la tercera los otros jugadores tendrán *muy mala suerte* y el Pj ganará una buena cantidad de dinero. Uno de ellos propondrá entonces aumentar las apuestas. Si el Pj acepta los dos harán trampas, dejando al Pj sin dinero. En caso que se niegue a seguir jugando uno de ellos simulará examinar los dados y empezará a gritar que el Pj es un tramposo, pues debe

haber cambiado los dados, ya que estos están cargados. En caso de que el Pj no consiga demostrar su inocencia (por ejemplo, preguntando dónde están entonces los dados auténticos), los parroquianos de la posada le darán una buena paliza (daños 1D8+2) arrojándolo seguidamente al barro del camino, tras haberle cogido todo lo de valor que llevara encima (calzado incluido).

#### Timadores

FUE	12	Alt.	1'65	Peso:	60 kg.
AGI	15	RR:	45%	IRR:	55%
HAB	15	Apariencia:	10		
RES	12				
PER	15				
COM	20				
CUL	10				

Armas: Cuchillo 45% (1D6+1D4)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Robar 60%, Juegos de Manos 50%, Juego 75%, Correr 40%

#### 4. La tierra del barón

(Si el Pj no pasó la noche en la posada deberá hacerlo en las cercanías, al raso. No tendrá incidentes, pero la noche será muy húmeda. Posibilidad de resfriarse, 45%).

El día 23 amanecerá brumoso y triste. A poco más de una hora de camino de la posada se encuentra un riachuelo de cierto tamaño, que marca la frontera entre el señorío donde se encuentra el Pj y las tierras del barón de San Miguel. El Pj no necesitará ninguna tirada especial para darse cuenta que las tierras del barón están mucho más agostadas y secas que las que deja atrás, sin que haya una explicación aparente de ello. Para cruzar el riachuelo el Pj puede optar entre mojarse los pies o bien intentar saltar de piedra en piedra por un paso cercano. En este último caso deberá tirar por Agilidad x 3, pues corre el peligro de resbalar y caer de culo en el lecho del río, quedando calado hasta los huesos. Si pasó la noche al raso, hay un 35% de posibilidades de que coja una pulmonía. Si durmió calentito en la posada, el porcentaje se reduce a un 15%.

Cerca del vado hay un tipo de aspecto andrajoso, apoyado en una gran piedra de tal modo que queda oculto a los ojos de los que cruzan el río hasta que están casi encima de él. Lleva un gran cuchillo en la mano, y con él está cortando calmosamente delgadas rebanadas de una manzana, que luego mastica más lentamente aún. Mirará de hito en hito al Pj, sin decir nada en un principio ni dejar de masticar. Si el Pj pasa







una tirada de Psicología se dará cuenta de que es un bandido, y que está calculando si vale la pena atacar al Pj o dejarlo en paz. Si *nuestro héroe* no quiere problemas, quizá sería una buena política invitarle a almorzar compartiendo con él las provisiones de su zurrón. Blas, que así se llama el bandido, no es mal tipo en el fondo, aunque rebanaría sin remordimientos el gaznate a su abuela si con ello fuera a sacar algún provecho. Si el Pj dialoga con él durante un rato, se puede llegar a enterar de que, de un tiempo a esta parte, *en el centro del bosque están pasando cosas muy raras. En algunas zonas los árboles se están secando, como si les hubieran arrancado el corazón*. También puede enterarse de la información que tenían los parroquianos de la posada, caso que por algún motivo se la hubiera perdido.

#### Blas, el bandido

FUE 18 Alt. 1'82 Peso: 75 kg.  
AGI 15 RR: 60% IRR: 40%  
HAB 16 Apariencia: 8  
RES 15  
PER 12  
COM 5  
CUL 5

Armas: Cuchillo 75% (1D6+1D4)

Pelea 65% (1D3+1D4)

Armadura: Harapos de Peto de cuero (Prot. 2, Res 20)

Competencias: Otear 60%, Escondarse 75%, Tortura 50%

A medida que se interne en las tierras del barón el Pj verá confirmadas sus primeras impresiones: las cosechas son pobres, la vegetación es escasa, los árboles secos numerosos. Incluso el viento es frío y desagradable. Tampoco se oyen los trinos de los pájaros, y los pocos que cruzan la zona lo hacen muy alto, y deprisa, como si fuera un lugar maldito que conviene evitar cuanto antes. En el horizonte, sobre una colina, se recorta la silueta del pequeño castillo de San Miguel. Una tirada de Otear mostrará al Pj que se haya en muy buen estado... y que la horca que se encuentra ante él está ocupada por un macabro fruto... Parece que el joven señor sigue ejerciendo su particular justicia.

### 5. Los dos caminos

A mediodía se levanta la bruma, y el sol empieza a calentar los huesos del Pj. Suponiendo que aún le queden provisiones, es posible que éste decida hacer un alto para comer un bocado (o simplemente para descansar, que ya lleva una buena caminata).

Pronto encontrará un lugar ideal: un roble centenario, al lado del camino, a cuya sombra se está fresco y cómodo.

Desde donde se encuentra el Pj se puede ver, a lo lejos, la colina con el castillo, y también la gran masa del bosque, a la cual se dirige. Hay dos elementos más en el paisaje que llamarán su atención: por un lado una vieja casa en ruinas, al parecer destruida por un incendio. En el lado opuesto hay un pequeño prado de flores silvestres de vivos colores (algo insólito en esta tierra agostada y reseca). Por un instante, al Pj le parecerá que en las ruinas hay una joven bellísima, vestida de negro, que le hace señas para que se acerque. Y son movimientos urgentes, que indican furia apenas controlada. Simultáneamente, creará ver entre las flores del prado una anciana vestida de blanco, que alzar su sonriente mirada ofreciéndole unas flores recién cortadas. Y hay en ese gesto paz, sabiduría, y comunión con la naturaleza.

El Pj parpadeará, dándose cuenta de que se ha dormido unos instantes. Evidentemente, por mucho que inspeccione el prado o las ruinas no encontrará nada.

### 6. El corazón del bosque

El Pj llegará a los primeros árboles del bosque con las últimas luces de la tarde, apresurando el paso para llegar al Valle Umbroso antes que sea noche cerrada. El bosque no es un lugar especialmente agradable. Los senderos son traicioneros y tienden a acabar bruscamente en callejones sin salida, las raíces de los árboles sobresalen traicioneramente de la tierra haciendo tropezar al Pj, y las ramas bajas parecen siempre dispuestas a azotarle la cara. Como le dijera Blas, los árboles secos y muertos son relativamente abundantes. Y además, el Pj tendrá en todo momento la incómoda sensación de que lo vigilan...

Ya en el Valle Umbroso, el Pj puede empezar a hacer todas las tiradas de Con. Mágico que quiera para encontrar la dichosa Cincoenrama (y salir pitando luego). Caso de que las pase encontrará Achicoria, Corregueta, Valeriana... incluso algo del maléfico Eleboro Negro. Pero ni una mísera brizna de Cincoenrama. De pronto, una gruesa rama de árbol azotará la tierra ante él, y una voz, profunda y colérica le gritará un *¿Qué has venido a hacer aquí, humano?* El Pj levantará la mirada... y es posible que se haga caca en los calzones. Se encuentra delante de una Mandrágora adulta... y no está precisamente de muy buen humor.

De entrada, la visión del árbol parlante supondrá al Pj ganar 1D10 de IRR si no

pasa la tirada. En segundo lugar, puede resultar su muerte si intenta atacarla, salir por piernas o hacer cualquier otra cosa que no sea decir sinceramente la verdad: como ya hemos dicho, hoy la Mandrágora no está para bromas.

La Mandrágora se quedará mirando fijamente al Pj durante un buen rato (el suficiente para que empiece a sudar). Finalmente le dirá: *Quizá te haya traído el Destino. Quizá seas el brazo de nuestra venganza.*

*¿Has visto la tierra? Sufre y se muere, porque su amo no la quiere. Desde antiguo los hombres de la comarca han establecido alianza con la tierra, y la tierra ha respetado el pacto. Pero ahora hay un nuevo señor entre los hombres, y ha prohibido que se realicen los viejos ritos, y los castiga con la horca, la espada y el fuego. Como cada víspera de San Juan, en un claro del bosque los hombres y mujeres de la Vieja Religión se disponen a celebrar la fiesta del fuego y de la fecundidad. Pero el joven señor cabalga hacia allí con sus hombres para impedirlo. Nos atan aún los viejos pactos: no podemos derramar su sangre. Pero tú si puedes hacerlo. Ve hacia allí. El Bosque atacará, y el joven Señor caerá a tus pies. Haz que su sangre se*

• La única en la zona Norte •

**EL BALUARTE**

**ESPECIALISTAS EN:**

- JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN
- WARGAMES
- WARHAMMER 40.000
- PARTIDAS DEMOSTRACIÓN
- VENTA POR CORREO, SOLICITA CATÁLOGO GRATUITO

**... Y TODO LO QUE PUEDAS ENCONTRAR EN TU TIENDA DE ROL PREFERIDA**

**Pl. de Verin, 10 - Tel. (91) 739 88 31**  
**Frente a la Vaguada**  
**28029 MADRID**

*derrame fuera de su cuerpo, haz que su vida se disipe, y la vida volverá a la tierra. Si no lo haces... entonces no saldrás vivo de este bosque.*

#### Mandrágora

FUE 45 Altura: 10 m. Peso: 1800 k  
AGI 3 RR: 0% IRR: 250%  
HAB 10 Arm. Nat. 12 (Corteza)  
RES 45  
PER 20  
COM 3  
CUL 10

Armas: Golpear con ramas 45% (1D8+6D6)

Competencias: Con. Vegetal 99%, Psicología 75%, Leyendas 70%

Poderes especiales: Ver pág. 54 del manual.

Esta Mandrágora en concreto puede hacer 15 ataques por turno.

### 7. La decisión

Tras el discursito la Mandrágora permitirá que el Pj se aleje. Salir por piernas quizá no fuera la más sabia decisión, así que es posible que se aposte cerca del sendero que cruza el bosque, a la expectativa de los acontecimientos.

No tendrá tiempo de aburrirse demasiado. Al poco rato una tirada de Escuchar le revelará que se acerca un grupo de jinetes al trote, y al rato verá aparecer a una docena de soldados a caballo. Todo sucederá muy rápido. De pronto los árboles de los alrededores parecerán cobrar vida, y azotarán repentinamente con sus ramas a los jinetes a galope. La mayor parte de los jinetes caerán al suelo, y los que consigan dominar su caballo volverán grupas para huir, gritando que el bosque está maldito. Cojeando y

gimiendo de dolor, los caídos les seguirán lo más deprisa que puedan. Solamente un cuerpo quedará tendido en el suelo: un muchacho, más o menos de la misma edad que el Pj, vestido con una capa ricamente bordada y una cota de malla de primera calidad. El joven barón de San Miguel. El Pj solamente tiene que acercarse hacia él y clavar su cuchillo en su cuerpo. Fácil. Y mientras se acerca, le parecerá ver por el rabillo del ojo a una vieja vestida de negro, que le chilla y le anima a que lo haga.

Si el Pj vacila... quizá recuerde la sensación que tuvo al ayudar a parir a la cerda, quizá recuerde hasta qué punto llegó a sentir entonces el milagro de la vida. De cualquier tipo de vida. Y alzando la mirada verá a una muchacha joven, bellísima, vestida con túnica blanca, que le muestra un ramillete de flores recién cortadas y le invita a seguirla. Será una visión fugaz. Pronto desaparecerá entre los árboles.

Si el Pj decide matar al barón encontrará sin problemas la Cincoenrama y saldrá del bosque sin más contratiempos. Se sentirá satisfecho de sí mismo, y se dará cuenta que la vida humana, al fin y al cabo, no es tan importante. Si prosigue sus estudios tiene madera para ser un mago goético de primer orden.

Si el Pj decide no matar al barón llegará hasta sus oídos el sonido de risas y cánticos. Si se acerca a mirar llegará fácilmente a un claro, donde un grupo de hombres y mujeres (de todas las edades) bailan alrededor de una hoguera y beben de un gran tonel colocado al pie de un roble. Si el Pj bebe de ese tonel descubrirá que es una especie de vino, fresco y embriagador, que le llenará de paz y frescor, la paz de una mañana florecida de primavera, el frescor de las gotas del rocío en el amanecer. Y verá cómo, tambaleante y confundido, el

joven barón llega hasta él. Quizá sería buena idea darle de beber también. Si así lo hace, curará su alma de legalismos e intransigencias, pues aprenderá a dejar de gobernar con la ley para hacerlo con el corazón. Y esto le hará empezar a querer su tierra, y a los que en ella viven. Y será querido por ellos, pues será sabio, justo y bueno.

Entonces, evidentemente, la tierra volverá a dar fruto, pues los pactos se habrán sellado de nuevo. El Pj encontrará sin problemas Cincoenrama, y podrá volver a la torre del *Viejo* con el corazón alegre y los pies ligeros. Si prosigue sus estudios tiene madera para ser un mago blanco de primer orden.

#### Barón Pedro de San Miguel

FUE 15 Alt. 1'75 Peso: 65 kg.  
AGI 12 RR: 75% IRR: 25%  
HAB 15 Apariencia: 20  
RES 18  
PER 14  
COM 10  
CUL 10

Armas: Espada 85% (1D8+1+1D4)

Armadura: Cota de Malla (Prot. 5)

Casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 60%, Mando 45%

### Conclusión

Una vez ante *el Viejo*, éste recibirá la Cincoenrama en silencio. Después le preguntará al Pj. *¿Cuáles han sido mis tres primeras lecciones?*

Las respuestas correctas son:

- \* La Fuerza más poderosa es el ingenio.
- \* La Vida es un don precioso, no debe desperdiciarse ni destruirse.
- \* Sólo las cosas hechas con amor dan fruto.

Si el Pj contesta (más o menos) de manera correcta el mago gruñirá *¡Pues que sea la última vez que llegas tarde a clase!* Seguidamente, empezará a iniciarle en los secretos de la magia.

El Pj estará dos años con él. Al cabo de ese tiempo, habrá aprendido 60 P. Ap. para gastar únicamente en Conocimiento Mágico, así como algunos hechizos. (Nota al DJ: Dale el número máximo de hechizos que su Con. Mag. admita. Se los habrá ganado).

### Recompensas

Jugar esta aventura supondrá 20 P. Ap. Si el Pj trae la Cincoenrama ganará 25 P. Ap. más.

¡Feliz (y mágica) noche de San Juan, amigos!

