

Caravana de mujeres

Por Ángel Paredes

La comunidad de Santa María de Urbión

Los personajes viven en una comunidad llamada Santa María de Urbión, a unos 40 km. de Soria, en una zona montañosa que se encuentra en los límites de la Marca del Apóstol y la Marca de las Tres Religiones.

La comunidad puede tener unos cuantos judíos procedentes de una comunidad destruida por los demonios (si se desea que haya personajes judíos). Los judíos han sido tolerados hasta ahora por su utilidad y a condición de no ser proselitistas y de no salir de sus casas en las festividades cristianas.

El jefe de la comunidad es Ainxo de Mieres, un viejo soldado de 50 años al que, aunque su fe es fuerte y Dios le concedió el Don de Combatir, su brazo empieza a flaquear y algunos empiezan a pensar que debería ser sustituido. Su consentimiento fue el que permitió a los judíos quedarse en la comunidad.

Fray Men de Urbión, el sacerdote del pueblo, es una persona extremadamente abierta de miras y el que convenció a Ainxo de que permitiera quedarse a los judíos pues "también eran hijos de Dios". Men cree sinceramente que, con tiempo y buenas palabras, podrá convertir a los judíos a la verdadera religión.

El resto del pueblo, unas 28 personas, son gente normal que vive del pastoreo, recolección de frutos silvestres y de pequeñas zonas cultivadas en el monte. Los judíos viven de sus conocimientos como médicos o artesanos y no deberían ser más de cuatro o cinco. El trasfondo Minoría Cultural es muy apropiado para ellos.

La comunidad está distribuida en unas siete cuevas cercanas entre sí, la capilla de Men está un poco más lejos, excavada en la tierra. El paisaje de los montes es parecido al de la Sierra de Guadarrama, aunque la infernación ha hecho desaparecer la mayoría de la vegetación anterior, siendo sustituida casi totalmente por variantes corruptas de las especies anteriores: arbustos espinosos que supuran sustancias repugnantes, árboles retorcidos y de un verde fungoso.... La tierra misma parece enferma, bañada por manantiales de agua pútrida y viscosa. Los frutos de estas especies son, en el mejor de los casos, incomedibles y, en el peor, pueden resultar ser drogas o venenos que van desde lo molesto a lo mortal.

Los humanos libres viven sobre todo de las escasas plantas y animales no afectados por la infernación, así como por pequeños manantiales de agua pura que nacen espontáneamente de la tierra. Algunos dicen que estos manantiales son la recompensa del Señor a los fieles que resisten al mal.

Estos montes son compartidos por comunidades cristianas en el norte y musulmanas en el sur. La zona intermedia ha sido considerada por ambas partes como tierra de nadie, aún sin mediar negociación. Las relaciones entre ambas comunidades no existen y se limitan a algunos enfrentamientos esporádicos entre avanzadillas, incursiones de los cristianos para robar ganado, incursiones de castigo de los musulmanes y, a veces, en las explosiones de mesianismo recurrentes en las zonas cristianas, a ataques en toda regla contra las comunidades musulmanas.

Las cosas últimamente han estado tranquilas, y ambas partes rezan a su Dios para que sigan así, ya que el equilibrio de poder haría de una guerra un suicidio para ambas partes.

La oveja descarriada

El Domingo, tras la misa, los personajes son llamados al interior de la ermita excavada en la roca, si alguno es judío un niño irá a buscarle a su casa y les informará de que debe asistir a la reunión. Los personajes pueden residir en la comunidad o estar de paso, esto no cambiara la petición.

Cuando los personajes estén reunidos, entraran Ainxo y Men en la ermita. Los dos parecen preocupados. Ainxo tomará la palabra: *"Amigos, habéis de saber que ayer desapareció en los montes la oveja que iba a servirse en el banquete de enlace entre mi hijo Miguel y Teresa"* (una chica de una comunidad cercana). Haz un pequeño silencio para que los personajes piensen que su misión va a ser buscar a una oveja y luego Ainxo continuará hablando: *"mi hijo estaba muy disgustado por lo acontecido y pese a mis advertencias hemos descubierto que ha salido esta mañana a buscarla, yo mismo saldría a buscarle, a él y a cualquier otro de nuestra comunidad, pero las fuerzas no me acompañan ya, y querría que fueran vuestras mercedes a buscarle."*

Si aceptan el encargo, Ainxo añadirá que la oveja parecía ir hacia el sur (a tierra de moros) y que su hijo salió al amanecer a buscar al animal, con los que les lleva unas tres horas de ventaja. Miguel se llevó su zurrón, su honda, su espada y su cayado.

Los personajes deberían ir hacer los preparativos de viaje lo antes posible, para que no aumente en demasía la ventaja que les lleva Miguel. Si hay un cabalista en el grupo puede que intente emplear sus artes para conocer más sobre el asunto. Ésta es la información que puede obtener:

Notaricón: Miguel va hacia el sur. Beneficio: la senda que ha escogido al salir de la comunidad.

Gematría: hacia el sur a buscar la oveja; si sacan 2 dos éxitos o más o un beneficio se añadirá: y encontrará al lobo.

Las demás artes no aportarán ningún descubrimiento significativo.

Antes de salir Fray Men bendecirá al grupo con una oración para que encuentren a Miguel y lo traigan sano y salvo. Bueno, no tiene el Don de Bendecir pero, aún así, los personajes se sentirán reconfortados.

La búsqueda

Los personajes deberán hacer una tirada de Supervivencia [Percepción+Atención] a dificultad 0 para encontrar el rastro de Miguel, más éxitos indicarán que viaja rápido y sin preocuparse de esconder sus huellas.

El terreno es senda (fatiga 3) y Miguel va forzando la marcha, lo que deberían hacer también los personajes si quieren alcanzarle. Los personajes deberán tirar Atletismo [Fortaleza+Vitalidad] enfrentada contra la de Miguel, sólo contarán los éxitos del más lento del grupo a no ser que se separen. Cada éxito aumentará o disminuirá la ventaja 30 minutos por cada 5 horas.

A los 15 km. los personajes deberán tirar de nuevo por Supervivencia y encontraran una roca donde parece que ha descansado Miguel, si sacan dos éxitos se dará cuenta de que había alguien merodeando la zona y que luego ha seguido a Miguel, la criatura va a veces erguida y a veces a gatas y tiene garras en las extremidades superiores.

Miguel ha seguido caminando a pesar de que ya está atardeciendo, los personajes deberán hacer tirada de Supervivencia a dificultad 1 (por la poca luz) para seguirle. Cuando lleven una hora siguiéndole oirán un chillido inhumano resonar en el bosque, si siguen la marcha empezarán a oír algo que se acerca corriendo hacia ellos por entre el retorcido bosque. De repente, se encontrarán con una criatura con forma humana, cabeza de lobo y garras de ave rapaz. La bestia intentará huir si puede, pues va gravemente herida pero, si se ve rodeado, luchará hasta la muerte.

Aunque es ya de noche los personajes pueden intentar seguir los rastros de sangre de la criatura para ver qué ha pasado, Supervivencia a dificultad 2 si no llevan algún tipo de luz y a dificultad 0 si la llevan. Por cierto verán también que las huellas de ida de la bestia a veces parecían de una sola criatura y a veces de tres o más.

En unos 30 minutos encontrarán un pequeño claro dónde parece haber sucedido una batalla entre un grupo de musulmanes y una manada de criaturas como a la que se acaban de enfrentar. Con una tirada de supervivencia a dificultad 1 (dificultad 3 sin luz) podrán reconstruir la escena: un hombre sólo (Miguel) entró corriendo en el claro perseguido por las criaturas y se encontró a los musulmanes y allí estalló la lucha. Una criatura escapó y también encontrarán huellas de los musulmanes que se dirigen al interior del bosque. En el claro hay 8 musulmanes muertos y 7 criaturas cuyos cuerpos se están corrompiendo ya.

Si siguen las huellas de los musulmanes, durante unos 5 minutos, llegaran a un pequeño riachuelo de aguas negruzcas, al lado, bajo una gran roca, se encuentra un grupo de personas: tres musulmanes y Miguel.

Los musulmanes reaccionaron con desconfianza a los personajes pero se calmaban un poco cuando Miguel les reconocía. Los infieles se presentaban como Ahmed, Yusuf y Yaviz. Cuando las cosas se hayan calmado, quizás los personajes se pregunten que demonios hacen los musulmanes en esta zona de nadie. Ahmed, el líder de los musulmanes y justo de su fe, les narrará su historia: *"Vivimos en una pequeña comunidad a dos o tres jornadas de aquí, hasta hace dos años la vida era dura pero la sobrellevábamos dando gracias a Alá por su misericordia. Pero un día, cuando la mayoría de los hombres estábamos fuera de la comunidad por asuntos de religión, algo atacó la comunidad matando a los ancianos y forzando a las mujeres."*

Cuando regresamos, nuestro dolor fue grande, pero nuevas pruebas estaban por llegar, cuando las mujeres fueron muriendo una a una al parir seres obscenos que tuvimos que matar con lágrimas en los ojos. Cambiamos de lugar de residencia para no recordar las escenas que habían presenciado y nos resignamos a desaparecer como comunidad al carecer de mujeres."

Las otras comunidades de nuestra fe estaban lejos y además creían que la muerte de nuestras mujeres había sido causada por ser malos musulmanes, con lo que ningún padre quería ceder a su hija como esposa a uno de nosotros. Así estábamos pues, hasta que apareció Yusep, el hombre santo, nos dijo que había tenido una visión, una caravana de mujeres de las tres religiones que se dirigía a la ciudad demoníaca de Soria, bordeando las montañas. En su visión, nosotros derrotábamos a los servidores del demonio y volvíamos para disfrutar de nuestras esposas y esclavas."

Así, salimos once hombres de la comunidad, dos de ellos justos de Alá como yo mismo, dejando ésta con los menos fuertes, para tratar de llegar al lugar donde Yusep dijo que pasaría la caravana. La noche del segundo día, hoy, el muchacho cristiano irrumpió en nuestro campamento y tras él las hordas del Maligno, que derrotamos, pero sacrificando demasiados hombres en la lucha. Aún así intentaremos acabar lo empezado. Es la voluntad de Alá"

Explicada ya su historia se dispondrán a dormir, y los personajes deberían pensar en lo que les ha dicho Ahmed, si no son especialmente fanáticos, comprenderán que les deben un favor a los musulmanes y ayudarles supondría además la salvación de mujeres cristianas. Si algún personaje es judío vería también la posibilidad de conseguir mujeres de su religión que podrían reavivar a la magra comunidad hebrea de Urbión.

Durante la noche, el personaje deberá tirar Voluntad [Inteligencia+Sagacidad] contra Ensoñación 5 [Poder 5], el nivel de éxito del demonio sería el tiempo que podría estar el demonio en el sueño del personaje. ¿Qué demonio, preguntas? Paciencia y te enterarás de todo. Si el personaje fracasa, tendrá éste sueño: va caminando por un lugar con el que sueña a menudo (esta parte del sueño es obra de su subconsciente) cuando a los lejos ve a un demonio luchando con un cristiano, el cristiano va a ser vencido por el demonio, cuando un musulmán le salva y lucha él sólo con el demonio, cuando el musulmán va a ser vencido, el cristiano le ayuda y los dos se enfrentan juntos al demonio derrotándole.

Como veis, el sueño no requiere tirada de Enigmas para resolverse, de hecho si el jugador (que no el personaje) tiene más de Inteligencia 1, pensará que tú, como director de juego, estás poniendo en escena el viejo truco del sueño para que se decidan a hacer la partida que has preparado. Pues tienen razón, pero no del todo.

La historia de Yrkkkan

Yrkkkan es un demonio de bastante poder, servidor del burgomaestre de Soria Ullaf. Irkkan era el segundo del burgomaestre, hasta que llegó Gug, un caballero de la Orden de la Serpiente que ambiciona su puesto. Yrkkkan se ha enterado de un regalo que va a ofrecer Gug a su mutuo señor, un cargamento de mujeres fieles a su fe para el harén de Ullaf. Yrkkkan conoce demasiado al burgomaestre para no saber que eso hará que él pierda su favor en beneficio de su rival... y no está dispuesto a permitirlo.

Yrkkkan había conseguido corromper a un ermitaño musulmán, Yusep, y, por su boca, conseguía información sobre la mayoría de las comunidades musulmanas de la zona. Yrkkkan, tomó el aspecto de Yusep, haciéndole torturar en Soria, y se dirigió a la comunidad de Ahmed. Les largó el cuento de la caravana y fingió retirarse de nuevo a las montañas, volviendo luego con su poder de Ocultación.

La mayoría de la comunidad quería organizar la expedición, menos Ahmed, un justo con el Don de Viento de Alá y Piedra de Alá, su voluntad era fuerte y no conseguía introducirse en sus sueños, por lo que Yrkkkan le degolló y ocupó su puesto con su poder de Transformación.

A la mañana siguiente, "Ahmed" dijo haber tenido un sueño que apoyaba la idea del hombre santo y la expedición partió. Tras la partida, el pueblo fue tomado por tres servidores de Yrkkkan, que asesinaron a toda la comunidad. Su plan era que, al volver la comitiva con las mujeres, fueran engañados con la Ilusión de que todo estaba bien en el pueblo, y luego asesinar o inmovilizar a los supervivientes.

Todo iba bien hasta el ataque del demonio-lobo que eliminó a la mayor parte de sus hombres. Yrkkkan sabe que para conseguir su objetivo, robar el cargamento de mujeres, deberá intentar convencer a la comunidad cristiana que ha encontrado fortuitamente para que le ayuden.

Yrkkkan es un demonio muy inteligente, si puede corromper a algún personaje. Lo hará, pero sólo si está seguro de que no interferirá con su objetivo principal: la caravana.

Ni Yrkkkan ni Gug están utilizando a sus servidores más poderosos en su lucha, la razón es que, primero, no se fían de ellos; y, segundo, saben que sus hombres más importantes están vigilados por espías de su rival. Es por ello que la comunidad de Ahmed fue tomada por demonios de segunda fila, por lo que la caravana no es atacada por un grupo de demonios directamente, si no por los engañados personajes y por lo que la caravana sólo va defendida por unos demonios y servidores humanos de escaso poder.

El lobo con piel de oveja

Amanece, y el grupo de musulmanes y cristianos despierta, pasada la necesidad inminente que les había unido la noche anterior. Ambas partes intentan mantener las distancias y, a la vez, aparentar lo contrario.

Suponemos para la partida que los personajes ofrecen a los musulmanes que pasen la noche en la comunidad de Santa María de Urbión. Si no es así, Yrkkkan abandonará a los musulmanes a su suerte y seguirá a los personajes a la comunidad intentando matar a alguien (por ejemplo a Miguel) y suplantándole para que promueva una expedición de asalto a la caravana.

Bueno, si las cosas van como tienen que ir, el grupo llegará a la comunidad en una jornada y media. Las gentes se sorprenderán de verles llegar acompañados de infieles aunque intentarán mantener las formas hasta enterarse del porqué de su presencia.

Sería conveniente que algún miembro de la comunidad les vea de lejos y corra a advertir de la presencia de los personajes y sus acompañantes. A una distancia de medio km. de Santa María Anxo, Men y dos guerreros pararan al grupo y pedirán explicaciones sobre el porqué de la presencia de los musulmanes. Si

convencen a Anxo de que son amigos, (Men les ayudará en eso) accederá a que entren en la comunidad, pero con los ojos vendados.

Cuando llegue el grupo y cuenten lo sucedido a Men y Ainxo, éstos harán una fiesta para celebrar la vuelta a casa del hijo pródigo y dar las gracias a los musulmanes. Si se les comenta la posibilidad de ayudarles en su misión, Ainxo propondrá una reunión con los musulmanes al día siguiente. "Ahmed" intentará no ser el que proponga una acción conjunta, si no que sea propuesto por alguno de los cristianos. El lugar perfecto para la emboscada está a un día de camino, y quedan tres días para su paso, por lo que tienen un día y medio para decidirse.

La fiesta transcurrirá con normalidad y no pasará nada de interés, aunque podría ser utilizada para los personajes para sonsacar a los musulmanes. No obtendrán nada de ellos, excepto quizás averiguar que Ahmed se oponía al viaje hasta que tuvo un sueño profético.

Por la noche, cuando todos duermen, Yrkkan comenzará su intrusión en los sueños, intentando influir en el mayor número de personas posible para contar con su apoyo al día siguiente.

Durante la reunión, en la que estarán Ainxo, Men, Miguel, el miembro más importante de la comunidad judía, los personajes, y los tres musulmanes, Yrkkan intentará aparentar cierta desconfianza hacia los cristianos, (sabe que si los cristianos piensan que está inseguro, ellos se sentirán más tranquilos) como si no quisiera tener que necesitar la ayuda.

Dependiendo de a cuantas personas haya influído, llegar a un acuerdo será más o menos lento. Debería arbitrase rápidamente el acuerdo de ayudarles, y luego que los detalles y condiciones sean lentos y un poco desesperantes.

Yrkkan no intentará regatear demasiado en el número de mujeres que se llevará cada grupo (pues piensa llevarse a todas) pero insistirá mucho en que, tras el ataque a la caravana, el grupo pase antes por su comunidad que por la de Santa María, ya que, si tuviesen que volver ellos tres solos con las mujeres que consigan serían un blanco fácil para los demonios. Si hace falta ofrecerá cualquier tipo de bien por la ayuda cristiana.

Un buen acuerdo final es que cada comunidad se queda con las mujeres de su tradición, y que los cristianos se comprometen a escoltar a los musulmanes desde el punto del ataque a la caravana hasta la comunidad musulmana.

Cuando lleguen a un pacto será ya por la tarde, y se postergará la salida para el amanecer del día siguiente. El grupo estará formado por los personajes, los musulmanes y por algún guerrero de la comunidad si tus personajes no son demasiado hábiles en el combate. Los musulmanes saldrán con los ojos vendados que Dios (y Alá) dijo hermanos pero no primos.

El ataque a la caravana

La caravana salió de Logroño, donde se compraron las esclavas a precio de alma de Elegido, y ha venido siguiendo el caudaloso cauce del Iragüe, un afluente del Ebro. El afluente sigue tan caudaloso como antaño sólo que ahora es de agua salada, con lo que destruye toda vegetación a su paso.

La caravana va, pues, por el valle por el que transcurre el río, sube hasta el puerto de Piqueras y luego baja la montaña siguiendo el curso de otro río, el río han de pasarlo por un viejo puente romano, ahí es donde Yrkkan ha decidido emboscarles.

La caravana está formada por tres carretas tiradas por 60 esclavos (20 por carreta), dos de las carretas llevan a las 20 mujeres de las tres religiones y la otra lleva los pertrechos del viaje, algunas cosas de valor para comerciar y a parte de los servidores humanos del jefe de la caravana.

Los esclavistas a los que se tendrán que enfrentar los personajes son Kurllel, el jefe, un demonio gordo y cobarde que huirá en cuanto las cosas se pongan feas, dos demonios machacas de escaso poder y 6 servidores humanos.

Si los personajes idean un buen plan, podrán vencer a los esclavistas fácilmente. El plan de "Ahmed" es atacar a lo bruto (quiere ganar el combate pero que caigan los más posibles del grupo en el intento). De hecho, él no luchará si no que creará la ilusión de que le lanzan una flecha y le hieren. Sólo se levantará para pelear si los personajes llevan las de perder o cuando ganen. Sería interesante que Kurllel pudiese huir con su poder de Viaje para irle con el cuento a Gug (si no se enterará de todos modos por alguno de sus poderes o contactos).

Los esclavos no podrán abandonar los carros, ya que vendieron sus almas a Kurllel para alargar su vida y él les condenó a pasar esa vida como bestias de carga, si alguno abandona la fusta, su auténtica edad le vendrá al ritmo de un año por segundo. Muchos de ellos no podrán hablar de lo embrutecidos que están, pero quizás alguno les pueda contar su historia si los personajes se molestan en preguntarla.

Ahora empieza el viaje hacia la comunidad de Ahmed, unos 30 Km. a campo traviesa. "Ahmed" azuzará el grupo para que acelere el paso, tiene miedo de la reacción de Gug, y además le interesa agotar a los humanos para que caigan fácilmente cuando lleguen a la comunidad. Por fin en dos o tres días llegarán a la comunidad de Ahmed.

El Infierno no paga a los traidores

La comunidad de Ahmed está en una gran cueva natural en la que se penetra por una gruta, cuya apertura está disimulada por arbustos. Tras unos 5 metros de estrecho túnel, los personajes llegarán a un gran sala, de unos 50x50x30, la luz penetra por entre dos grandes rocas casi unidas que hacen de pared izquierda y que dan a un brusco precipicio.

En las paredes de la cueva hay pequeñas oquedades cubiertas por cortinas que hacen las veces de habitaciones. Un sólo hombre, (es un sicario de Yrkaan transformado) les invita a sentarse. Es un anciano musulmán, el más viejo de la comunidad.

Tras una pausa, en que les ofrecerá té, les irá contando que el resto de la comunidad salió tras los pasos del grupo de Ahmed. Aunque intentó disuadirles pero no pudo. Así que se quedó sólo esperando la vuelta de alguno de sus paisanos.

Hazles ver que no tomar el té es una muestra de grosería y, cuando beban, que tiren Fortaleza + Vitalidad dificultad. 7, si obtienen 7 éxitos o más la pócima no les hará efecto, por cada éxito de menos sufrirán un -1 a todas sus acciones físicas, si ésta reduce su Fortaleza+Fuerza a 0 o menos no podrán moverse aunque sí pensar con total claridad. Si alguno aún se puede mover será reducido por alguno de los demonios.

Entonces, el anciano se convertirá en un demonio con cuerpo de cabra y torso humano, y otro demonio saldrá entre las sombras, con una armadura cubierta de bilis y una espada en la mano.

Yrkkan, tomará su verdadera forma (un apuesto hombre de tez aceitunada, con la cabeza calva y dos ojos en la nuca, además de los de la cara) y dirá: *"ahh, estaba harto de este disfraz de humano, siento esto pero esas mujeres serán mi regalo para mi señor, y ese advenedizo de Gug será asado en la parrilla por prometer un regalo que nunca llegará. Bueno, llegará pero no como suyo."* -les sonreirá condescendentemente- *"Ahora queda decidir que haré con vosotros, al fin al cabo, me habéis ayudado así que... ¿eh?, ¿qué sucede?"*.

Aprovechando el discurso, el demonio con cuerpo de cabra le cuelga a Yrkkan un medallón con extraños signos. Entonces Yrkkan se quedará completamente inmóvil, mientras el demonio se transforma en un hombre bello, con el pelo largo y vestido con sólo un taparrabos, una cara maliciosa habla desde su vientre mientras la de su cabeza es muda e inexpresiva como la de una estatua: *"¿Creías que me ganarías en este mano a mano? Te equivocaste, como ves. Ahora yo me llevaré a las mujeres y tú te quedarás aquí, quieto e indefenso. Los humanos recobrarán el uso de sus miembros en unas horas y entonces... Creo que se le podría llamar justicia poética. Adiós, tengo un regalo que entregar"*.

Dicho eso Gug y el otro demonio cogerán a las mujeres y se las llevarán, Mientras los inmovilizados personajes e Yrkan se quedan mirándose unos a otros.

Yrkan lloriqueará mientras los personajes van recuperando sus fuerzas, les prometerá todo lo que se le pase por la cabeza para que no le maten. Una de sus mejores bazas es ofrecer a los personajes ayuda para recuperar a las mujeres, cosa que les favorece a todos. Pero eso ya es decisión de los personajes... y será contado en otro módulo.

El enemigo

Yrkan, un demonio bastante retorcido

Características

Fortaleza 4
Destreza 5
Inteligencia 6 (Erudición +1)
Percepción 5
Presencia 5
Poder 5

Habilidades

Atletismo 2, Discreción 3, Equitación 2, Espada 5, Expresión 4, Farsa 5, Indagación 4, Intimidación 4, Liderazgo 5, Pelea 3, Vigilancia 2.

Poderes

Alacridad 3, Corrupción 3, Ensoñación 6, Ilusionismo 5, Metamorfosis (humanos), Ocultación 3.

Gug, Caballero de la Orden de la Serpiente

Características

Fortaleza 3
Destreza 3
Inteligencia 6 (Erudición -1, Sagacidad +1)
Percepción 6 (Atención +1)
Presencia 6 (Carisma +2)
Poder 4

Habilidades

Atletismo 1, Discreción 3, Equitación 2, Cuchillo 3, Expresión 6, Farsa 6, Indagación 4, Intimidación 2, Liderazgo 4, Ocultismo 5, Pelea 2, Vigilancia 4.

Poderes

Corrupción 4, Ilusionismo 6, Metamorfosis 3 (humanos, pájaros y roedores), Ocultación 5, Tentación (ira) 5.

La Bestia

Características

Fortaleza 3
Destreza 3 (Habilidad -2, Rapidez +2)
Inteligencia 1 (Erudición -1, Sagacidad +2)
Percepción 2
Presencia 0 (Atractivo -1)
Poder 2

Habilidades

Atletismo 2, Discreción 3, Intimidación 2, Pelea 2, Vigilancia 2.

Poderes

Alacridad 1, Armamento (dientes) 2, Armamento (garras) 2, Disociación.

La bestia ha recibido ya tres heridas leves por lo que tendrá negativos a todas sus tiradas.

Kurlel, demonio esclavista**Características**

Fortaleza 2

Destreza 3

Inteligencia 2 (Sagacidad +1)

Percepción 3

Presencia 3 (Elocuencia) +1

Poder 4

Habilidades

Atletismo 2, Conducción de Carros 2, Discreción 1, Espada 3, Farsa 3, Látigo 3, Intimidación 1, Pelea 2, Vigilancia 2.

Poderes

Alacridad 1, Empatía (avaricia) 2, Tentación (avaricia) 2, Viaje 3.

Demonios de segunda

Puedes utilizar las características de los necrófagos o de los lichidores del manual básico con los cambios que consideres adecuados.