



BESTIARIO HISPANIAE



# BESTIARIUM HISPANIAE

*Aquelarre*  
LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIEVALIS

# Créditos

## **Creator et Vetus Narrator**

Ricard Ibáñez

## **Auctor**

Ricard Ibáñez

## **Illustrator**

Jaime García Mendoza

## **Compositores Texti**

Aránzazu Blázquez Calvo

Sergio M. Vergara

## **Emendatores**

Antonio Polo

Edén Claudio Ruiz

## **Collatores**

Soledad Gómez

Pedro Nieto

Antonio Polo

## **Translator Linguae Latinae**

Juan Pablo Fernández

## **Grati Aními**

A todo el «bestiario» de amigos, compañeros, hermanos, ¡incluso editores! que me han acompañado en estos veinticinco años. A los que conozco y a los que espero conocer, ¡va por ustedes!

P. D.: Uso masculino genérico. No me alboroten el aula las doncellas, que también pienso bien en ellas, y a veces más de lo que deberían las buenas costumbres y la mejor moral...

Copyright © Nosolorol Ediciones 2015

## **Nosolorol Ediciones**

C/ Ocaña, 32

28047 Madrid

[ediciones@nosolorol.com](mailto:ediciones@nosolorol.com)

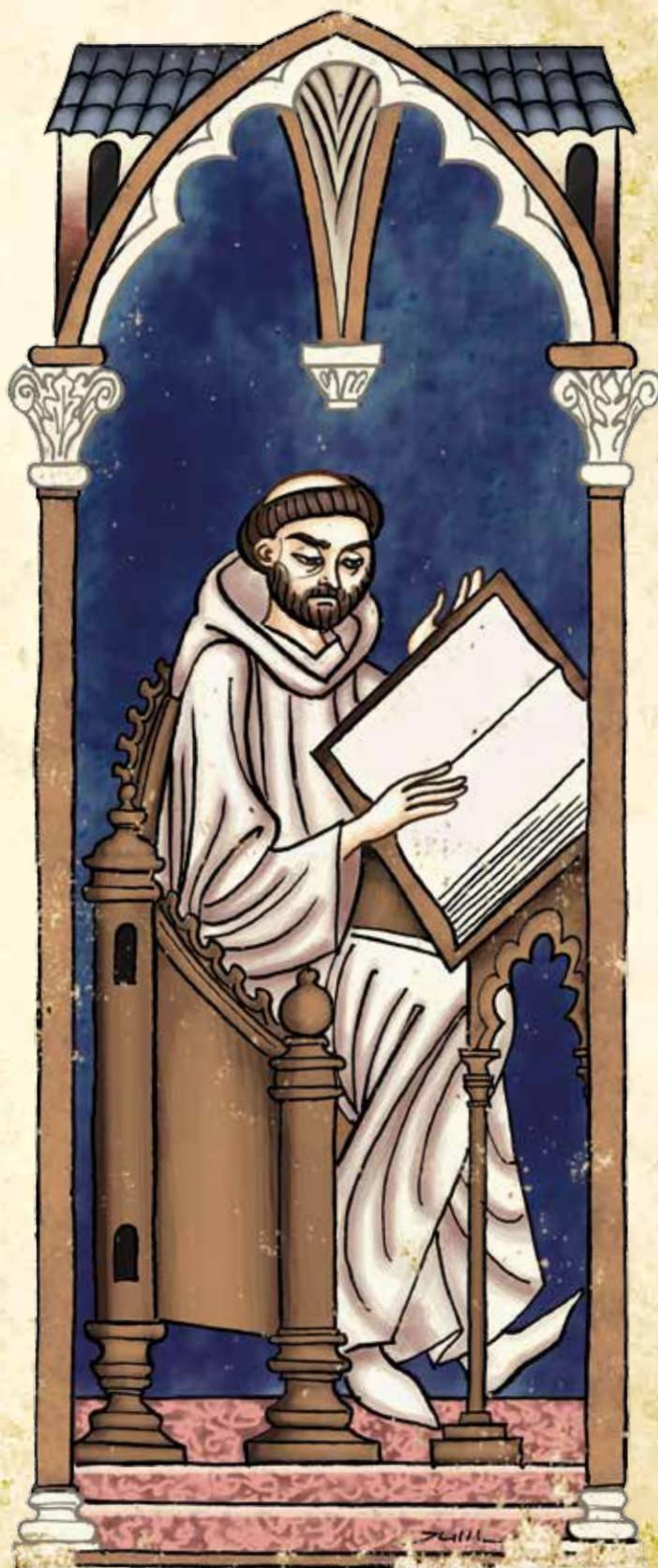
[www.nosolorol.com](http://www.nosolorol.com)

## **Nota**

En ocasiones, este libro utiliza referencias a páginas del manual básico del juego. Cuando se produce esta circunstancia, el primer número se refiere a la edición «códice» (publicada en tapa dura y a color), mientras que la segunda, a *Aquelarre Breviarium*. Así, «196/152» significa que la referencia puede encontrarse en la página 196 de la edición códice y en la página 152 del *Breviarium*.

# Index

PRÓLOGO .....	4
NUMEN .....	7
RAZAS FANTÁSTICAS Y PUEBLOS MALDITOS .....	47
ÁNIMAS Y ESPECTROS.....	83
FEÉRICOS: EL PEQUEÑO PUEBLO .....	121
ANIMALES FANTÁSTICOS Y MONSTRUOSOS .....	181
SIERPES Y DRAGONES .....	215
OTROS.....	232
Licántropos y hombres bestia.....	232
Vegetales .....	248
Ogros .....	252
FABULA: SACRIFICIORUM NOCTI .....	266
Plano de la guarida de los ojáncanos ....	275
APPENDIX: CON SANGRE MALDITA.....	276
Orgullos secretos.....	276
Vergüenzas secretas.....	277
ÍNDICE DE CRIATURAS POR PROCEDENCIA.....	278
ÍNDICE DE CRIATURAS ALFABÉTICO .....	280
BIBLIOGRAFÍA .....	283



# Prólogo



La idea de este suplemento nació hace ya unos años. En concreto, en el año 2002. Proyectos Editoriales Crom acababa de publicar el *Grimorio* (por si les interesa, la recopilación, por aquel entonces, de hechizos aparecidos en los diferentes suplementos del juego, más un montón de nuevos de la pluma del incombustible Hardeck, el Miguel Ángel Ruiz autor, ya con *Nosolorol*, de *Ars Malefica* y de *Daemonolatreia*). La cuestión es que la editorial me propuso entonces hacer un compendio similar, pero sobre las criaturas mágicas del juego, ampliadas, claro está, con aportaciones nuevas. En resumen, el bestiario que tienes en tus manos. Y yo les dije que sí, que vale, que cuando acabara *Asturies Medievalia* me ponía a ello. Crom acabó como acabó, y yo publiqué finalmente el *Asturies...*, pero ya con *Nosolorol*. Y cuando Manuel J. Sueiro y Pedro J. Ramos me preguntaron qué iba a escribir a continuación..., ¿qué podía decirles yo? Me temo que soy un tipo de ideas fijas. Así que me puse a documentarme, que es lo mío.

Hay dos fuentes básicas de las que bebe el estudio de la mitología mágica: los cultísimos bestiarios escritos y las tradiciones orales que, con más o menos añadidos, han llegado hasta nuestros días.

De los primeros, los más importantes en Europa son:

- ✦ *Bestiare*, de Philippe de Thain (entre 1121 y 1135).
- ✦ *Bestiaire*, de Pierre Beauvais (entre 1175 y 1217).
- ✦ *Bestiare divin*, de Guillaume le Clerc (1210-1211).
- ✦ *Bestiare*, de Gervaise (a inicios del siglo XIII).
- ✦ *Bestiaire d'Amours*, de Richart de Fournival (hacia el 1252).
- ✦ *Bestiario de Oxford*, anónimo (siglo XII).
- ✦ *Bestiario de Cambridge*, anónimo (siglo XII).
- ✦ *De bestiis et aliis rebus*, atribuido a Hugo de San Víctor (siglo XII).

Mientras que estos (maravillosos) libros rezuman científismo (en un tiempo en el que ciencia, alquimia y magia estaban, de tan juntas, revueltas) nuestra segunda fuente, la tradición oral, es mucho más agradecida: son los cuentos y leyendas, a menudo de carácter didáctico, que en los tiempos

anteriores a la televisión se contaban unos a otros en el calor de la lumbre, después de cenar, cuando no había luz para hacer nada pero era demasiado pronto para acostarse. Los contaban los mayores a los pequeños, no por nada en especial, sino porque los adultos también fueron niños algún día, y así se los contaron a ellos... Más tarde, folcloristas y estudiosos inquietos tuvieron la santa paciencia de recuperarlos para lectores futuros, es decir, para nosotros. Es conocido el caso de los hermanos Grimm, padres de la filología alemana, y de un montón de cuentos y leyendas... «infantiles» (aunque invito al lector a leer los cuentos originales, antes de que Disney los censurara).

En nuestro país, la primera folclorista que se merece tal nombre fue Cecilia Böhl de Faber y Larrea, en el siglo XIX. ¿No les suena su nombre? Quizá tendría que añadir que firmaba sus obras con el seudónimo de Fernán Caballero...

Hoy en día tenemos que agradecer el trabajo de Julio Caro Baroja y José Miguel Barandiarán (en Euzkadi), Ramón Violant i Simorra y Joan Amades (en Cataluña), Antonio Rodríguez Moñino (Extremadura), Luis de Hoyos y Manuel Llano (Cantabria), y de muchos más. Aunque del inefable «Nel» Llano se podría decir mucho. Le echaba mucha licencia literaria a sus textos, y se sabe que por lo menos se inventó dos criaturas: el musgoso (inspirado en el busgoso asturiano) y el arquetu. También están bajo sospecha los espuñeros y los ventolines astures, que se dice que son invención del escritor Gumersindo Laverde... Pero, bueno, se non è vero, è ben trovato, y ¿caso los abuelos cuentacuentos no han ido adornando las historias con detalles e incluso con personajes de cosecha propia? Considerémoslo una licencia aceptada por la tradición, y mucho más fiel a ella que los sesudos manuales de antropología donde se quiere encorsetar la imaginación.

Así que les recomiendo que disfruten del bichero vario que viene a continuación. Y si alguna licencia me permiti..., no me la tengan mucho en cuenta: fue mi humilde aportación a la historia de algún que otro mito. No me hagan concretar, que se disipa la magia...

Ricard Ibáñez

Barcelona, 23 de junio de 2014

## MAPA POLÍTICO DE LA PENÍNSULA IBÉRICA EN 1350

En este libro se ha optado por citar la procedencia de cada criatura según la comunidad autónoma en la que se desarrolla su leyenda. Si el DJ quiere ser un poco más purista, será cuestión de echar mano a la verdadera división política de la época del juego (aparte de que puede serle de utilidad en su campaña) y su equivalencia con las provincias actuales.

La península ibérica a mediados del siglo XIV está dividida en cinco unidades políticas:

**Corona de Castilla.** Compuesta por:

- ✦ Reino de Castilla: Ávila, Burgos, Logroño (actualmente La Rioja), Segovia, Soria, Santander (La Montaña, actualmente Cantabria), Palencia y Valladolid.
- ✦ Reino de León: Asturias, León, Extremadura leonesa (Salamanca) y Zamora.
- ✦ Reino de Toledo: Albacete, Ciudad Real, Cuenca, Guadalajara, Madrid y Toledo.
- ✦ Reino de Galicia: La provincia de Galicia de la actualidad.
- ✦ Reino de Córdoba: Corresponde con la provincia de Córdoba, con los territorios de Chillón y Guadalmez, que actualmente pertenecen a Ciudad Real. Por el contrario, no eran del reino (sino de Extremadura) los territorios de Belalcázar, Fuente la Lancha, Hinojosa del Duque y Villanueva del Duque.
- ✦ Reino de Murcia: Corresponde con el territorio de la Murcia actual, la parte sureste de Albacete, algunas localidades de Alicante y otras de Jaén.
- ✦ Reino de Jaén: Aproximadamente la actual Jaén.
- ✦ Reino de Sevilla: Comprende las actuales provincias de Huelva, Sevilla y Cádiz, así como la depresión de Antequera y algunas localidades de la actual Badajoz.
- ✦ La Extremadura castellana: Formada por las actuales Cáceres, Segovia y Soria, más

algunos territorios de Valladolid, Salamanca, Toledo, Burgos y Badajoz.

- ✦ Señoríos vascos: De Álava, Guipúzcoa y Vizcaya, corresponden a las provincias actuales de Euskadi.
- ✦ Reino de islas de Canaria: (A partir de 1496, fecha en que sofocan los últimos restos de resistencia en Tenerife). Corresponde a las Islas Canarias.

**Corona de Aragón.** Formada por:

- ✦ Reino de Aragón: Alcañiz, Barbastro, Catalunyaud, Daroca, Jaca, Huesca, Monreal del Campo, Montalbán, Roda de Isábena, Tarazona, Teruel y Zaragoza.
- ✦ Reino de Valencia: Corresponde a la Valencia actual.
- ✦ Reino de Mallorca: Comprende las Islas Baleares más los condados de Rosellón y Cerdaña y el señorío de Montpellier, capital Perpiñán (actualmente territorio francés).
- ✦ Condados catalanes: Aunque hubo trece condados, a mediados del siglo XIV todos estaban bajo el control directo o indirecto del conde de Barcelona, aunque el condado de Urgell mantuvo dinastía propia hasta 1413, fecha en que se rebeló contra el Compromiso de Caspe. Corresponden a las cuatro provincias catalanas de Barcelona, Gerona, Lérida y Tarragona.

**Reino de Navarra:**

- ✦ Formado por los territorios de la actual Comunidad Foral más los territorios de la Baja Navarra (al norte de los Pirineos), en poder de Francia desde 1512.

**Reino de Portugal:**

- ✦ Comprende la actual nación de Portugal.

**Reino de Granada:**

- ✦ Formado por las actuales Almería, Málaga y Granada, más la ciudad de Ceuta.



# Dumen

**D**ioses paganos, semidioses,  
Espíritus condenados... Seres  
únicos e inmortales. A veces por  
su naturaleza, otras por la fe de los  
hombres..., y en ocasiones por una  
maldición.



# El Anciano

**Procedencia:** Tradición islámica.

**Otros nombres:** El Viejo, el Seque.

**L**eemos en Las mil y una noches que, precisamente en la noche 307, mientras Sherezade le narraba al sultán las aventuras de Simbad durante su quinto viaje, este se encontró junto a un arroyo a un viejo mendigo de ojos tristes, vestido con harapos. A falta de otro nombre, lo llamó «el Anciano».

Este ser es inválido, pues carece de pies (que no de piernas), y, al parecer, mudo, pues habla por señas y gestos. Con ellos suplica a los caminantes que lo carguen sobre sus espaldas, para así poder cruzar el arroyo o volver a su morada... ¡Quiera el Ensalcado que nadie se apiade de él y lo haga!, pues se trata de una criatura perversa, que convertirá a su compasiva víctima en una bestia de carga para el resto de sus días. Con sus piernas largas, negras y ásperas como la piel de un búfalo rodeará el cuello del incauto, lo apretará hasta dejarlo casi inconsciente y lo golpeará para doblegarlo a su voluntad. Ya no se bajará de su improvisada montura, ni siquiera para dormir, y por supuesto orinará y defecará encima de su víctima, a la que tratará peor que a la más inmunda bestia de carga. Su desgraciada víctima es incapaz de ofrecer resistencia, y al cabo de un tiempo, las piernas del anciano se fundirán con su cuello, y ella queda unida al ser hasta su muerte, que suele ser pronta. Entonces la criatura se suelta y se aleja a rastras, en busca de una nueva víctima. Dicen que así, consumiendo a hombres piadosos y benévotos que se apiadan de él, consigue el Anciano la vida eterna...

El único modo de sobrevivir al abrazo del Anciano es que este se emborrache o se drogue, ya que entonces pierde el control sobre su víctima. Matarlo, evidentemente, también funciona, pero si se hace para salvar al pobre desgraciado que esclaviza, mejor hacerlo antes de tres días (sesenta y cuatro horas justas, dicen los sabios), ya que en tal plazo se completa la fusión con su víctima.

<b>FUE:</b>	25	<b>Altura:</b>	1,35 varas
<b>AGI:</b>	5	<b>Peso:</b>	80 libras
<b>HAB:</b>	15	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	20	<b>IRR:</b>	150 %
<b>PER:</b>	15		
<b>COM:</b>	0		
<b>CUL:</b>	20		

#### Protección:

Carece.

#### Armas:

Pelea 99 % (solo para hacer presa en su víctima)

#### Competencias:

Alquimia 90 %  
Astrología 99 %  
Conocimiento Mágico 95 %  
Sigilo 85 %

#### Hechizos:

Dibbuk  
Encadenar a un Djinn  
Espejo de Salomón  
Invocar a un Djinn  
Puerta Encantada  
Refugio del Hechicero  
Ritual del Clavo  
Polvos de Viaje  
Talismán de Protección  
Talismán Planetario de Mercurio  
Vínculo Mágico

#### Poderes especiales:

✦ **Fusión:** Si un incauto permite que el Anciano se coloque sobre su espalda (nunca ha de ser por la fuerza), pierde su voluntad tras unos instantes de forcejeo (en términos de juego, tras 1D6 turnos de combate, en los

cuales la única opción es tratar de zafarse con una acción de Liberarse, pág. 122/108 del manual de juego). Si no lo consigue, transcurridas sesenta y cuatro horas, ambos pasan a formar un único ser, y la víctima (ahora montura) del Anciano pierde 1 punto de RES cada seis días hasta llegar a la muerte.

### IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ ¿Quién desconfiará de un pobre viejo mendigo, mudo e inválido? El Anciano puede ser en la campaña del DJ un espía al que nadie mirará dos veces, o incluso el cerebro del mal que desde la sombra dirige los hilos de una secta.
- ✧ El Anciano está al servicio de un alquimista. La asociación es beneficiosa para ambos: el Anciano le está enseñando al alquimista hechizos y secretos mágicos, y a cambio el alquimista le busca incautos benevolentes a los que poder usar como montura.
- ✧ Variante del anterior: el alquimista ha capturado al Anciano y lo obliga a que le revele sus secretos, ya que sabe que si no se une a un ser humano, tarde o temprano morirá. Los PJ pueden encontrarlo en una celda subterránea, donde por gestos les suplicará que lo aúpen en la espalda y lo saquen de allí...
- ✧ Los PJ buscan a un amigo desaparecido. Las pistas llevan a un viejo muy muy alto (medirá más de dos metros) cubierto por una túnica con capucha que solo le muestra el rostro. Su visión es una imagen rara, tal parece que esté montado sobre los hombros de alguien...
- ✧ Ha aparecido muerto un hombre que llevaba días desaparecido. Su cadáver está escuálido, como si hubiera muerto de hambre, aunque tiene dos grandes brechas en la parte superior de las clavículas. Se empieza a rumorear que el Anciano ronda por la zona, y, de hecho, hay un mendigo inválido al que, si los PJ no lo impiden, puede que linche la muchedumbre. En realidad es una cortina de humo para encubrir un secuestro con asesinato: los propios criados de un hombre rico, ya anciano, lo han torturado para que revelase dónde tenía escondidos sus tesoros, y, tras dejar su cadáver donde pudiera ser encontrado, están extendiendo falsos rumores. ¿Descubrirán los PJ la verdad?



# Aneto

*Procedencia:* Graus (Huesca).

**S**e trata de un gigante con un solo ojo (actualmente ciego), que pastorea ovejas, aunque lo que más le gusta es el sabor de la carne humana, por lo que a la que puede capturar a los descuidados para cebarlos y sacrificarlos cuando estén bien gorditos. Al igual que con la leyenda de Ulises, uno de sus capturados lo cegó, pero al parecer le salió mal la jugada, que, ciego y todo, el Aneto sigue siendo un enemigo formidable y lo devoró igual.

<b>FUE:</b>	40	<b>Altura:</b>	4 varas
<b>AGI:</b>	12	<b>Peso:</b>	600 libras
<b>HAB:</b>	10	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	35	<b>IRR:</b>	150 %
<b>PER:</b>	5		
<b>COM:</b>	5		
<b>CUL:</b>	20		

#### Protección:

Piel gruesa (5 puntos de protección)

#### Armas:

Pelea (4D6+1D3)

#### Competencias:

Conocimiento Animal 60 %  
Conocimiento Mágico 80 %  
Descubrir (olfateando) 60 %  
Esquivar 75 %

#### Hechizos:

Amansar Fieras  
Arrancar la Esencia  
Demencia  
Esencia de Hostilidad  
Furia  
Maldición  
Maldición de la Bestia  
Maldición de Strigiles  
Marchitar la Juventud  
Golpe de la Parca  
Presteza  
Revocar Maldición

#### Poderes especiales:

✦ **Visión aterradora:** Todo aquel que se encuentre con el Aneto deberá hacer una tirada de Templanza. Si la falla, no se acercará a la criatura, y si esta se le acerca, huirá. Puede repetir la tirada cada asalto hasta que la saque y así reúna el valor suficiente para acercarse.

✦ **Tesoros de un pasado perdido:** El Aneto es el último de su especie. Tiene un gran tesoro, con objetos maravillosos, como el anillo que hace cantar o el arpa chivata. Así que el DJ puede colocar en él cualquier objeto de poderes maravillosos que se le ocurra (siempre con cuidado de que no le desequilibre la campaña).

#### IDEAS DE AVENTURAS:

✦ Los PJ son atacados por el Aneto. Una vez vencidos, no los remata, sino que los lleva a su cueva, donde les da relativamente bien de comer... y en abundancia, que los quiere gorditos. Habrá que pensar en escapar antes de que pasen a formar parte del menú... Y lo de cegar lo no es una opción: el ser ya está ciego de otro que tuvo la misma idea, y ha aprendido a vivir así.

✦ Como está ciego, el Aneto coloca a su ganado humano (al que engorda para comérselo) una argolla de hierro mágica, que tiene la particularidad de hacer que su portador se ponga a cantar a voz en grito cuando el gigante está cerca y lo llama. Si los PJ van a rescatar a alguien capturado por el Aneto (o tratan de liberarse a sí mismos)..., lo tendrán un poco más difícil.

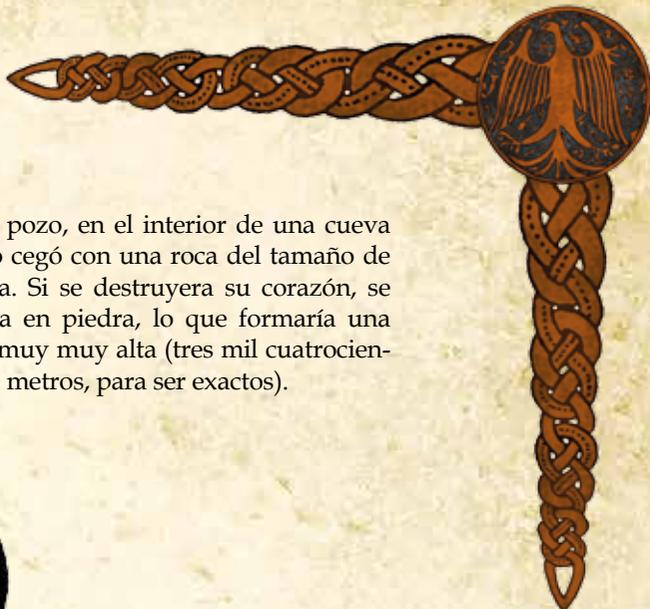
✦ Una variante es que sea un anillo o pulsera en lugar de una argolla..., y que sea el objeto y no el cautivo el que responda cuando el ciclope lo llama. De tal manera, el cautivo siempre puede cortarse el dedo (o la mano) para poder escapar sin que lo descubran...

✦ No deja de ser un gigante ciego cargado de tesoros, así que tendría que ser relativamente fácil para un ladrón sigiloso ir a quitarle unos cuantos. Lo que no tiene por qué saber es que

ciertos objetos (como un arpa de oro, por ejemplo) chillan y protestan cuando un ladrón los coge..., avisando así al Aneto.

✧ Dicen que el Aneto era prácticamente inmortal, ya que había escondido su corazón en un

profundo pozo, en el interior de una cueva que luego cegó con una roca del tamaño de una colina. Si se destruyera su corazón, se convertiría en piedra, lo que formaría una montaña muy muy alta (tres mil cuatrocientos cuatro metros, para ser exactos).





# Conde Mal

*Procedencia: Mallorca.*

**G**n vida se llamó Ramón Burguez Lafortezza i Fuster, y fue vizconde de Formiguera. Su carácter era despótico y cruel, y maltrató a sus vasallos tanto que los de la población de Santa Margalida (que se rebeló contra él) lo maldijeron, aun a costa de condenar sus almas, si así penaba la de su verdugo. Y así fue que desde su muerte se le ha visto vagar como alma en pena por la finca de Galatzó, donde tenía su castillo, a lomos de un caballo de un color verde enfermizo, dejando tras de sí un fuerte olor a azufre, señal de que se cuece en el Infierno. Esta posesión, por ser maldita, acabó en poder del Cabildo de la catedral de Mallorca, que la mantiene vacía y vigilada, tanto para que salga el alma maldita como para que entre en ella algún incauto.

<b>FUE:</b>	15	<b>Altura:</b>	1,60 varas
<b>AGI:</b>	20	<b>Peso:</b>	120 libras
<b>HAB:</b>	20	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	25	<b>IRR:</b>	100 %
<b>PER:</b>	13		
<b>COM:</b>	15		
<b>CUL:</b>	10		

#### Protección:

Loriga de malla (5 puntos de protección)  
Bacinete (2 puntos de protección)

#### Armas:

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

#### Competencias:

Alquimia 45 %  
Astrología 90 %  
Cabalgar 50 %  
Conocimiento Mágico 50 %  
Tormento 75 %

#### Hechizos:

Carece.

#### Poderes especiales:

✦ **Predecir la desgracia:** El conde Mal se regodea explicándoles a aquellos con los que se cruza los infortunios que les han de suceder en el futuro. Se dice que es posible librarse de ese destino funesto (o al menos atenuarlo) si se vence al conde en combate singular. El conde no hará trampas..., pero sus contrincantes tampoco han de hacerlas. Si no, el destino, lejos de atenuarse, se agravará, y el conde desaparecerá en una humareda amarilla de azufre lanzando una risotada.

#### IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Los PJ están al servicio de Pere Anfós, alguacil del vizconde de Formiguera, y reciben el encargo de apresar a un peligroso delincuente, Baltasar Calafat. Este, en realidad, está fuera de la ley, sí, pero porque la ley es injusta, ya que la dicta un malvado, que no es otro que el mismísimo vizconde. Las órdenes de los PJ son llevarlo a las mazmorras del señor feudal vivo o muerto, que si aún respira cuando lo traigan, pronto dejará de hacerlo. Si obedecen las órdenes, lucharán al lado del conde contra la revuelta de los habitantes de Santa Margalida, liderada por un tal Antonio Mulet. Y si no hacen caso y no entregan a Calafat, podrán vivir los hechos desde el otro lado, combatiendo al mal vizconde y a sus sicarios
- ✦ Un caballero contrata a los PJ para que lo acompañen a una solitaria heredad, custodiada por los caballeros de la orden de Calatrava. Se trata de un descendiente de Baltasar Calafat, víctima del conde Mal, que ha jurado vengar a su antepasado venciendo al espectro maldito en singular combate.
- ✦ Una vez al año los fantasmas salen del Infierno para revivir el día en que se condenaron. Y ¡ay de los PJ si se encuentran en tal lugar cuando eso suceda!, que quedarán atrapados en los hechos. Y ellos están vivos y no muertos, por lo que si ese día perecen, lo harán de verdad, sin revivir al día siguiente.

✧ El espectro del conde se aparece en sueños a uno de los PJ. Su alma está maldita por conjura infernal. En realidad los cinco brujos que lo maldijeron explicaron luego mentiras, y él es un inocente que se pudre en el Infierno por ello. ¡Y mientras tanto los cinco siguen vivos (por astucia del demonio) y haciendo maldades! El conde suplica al PJ que reúna un grupo para cazar a los

peligrosos satanistas, para que por lo menos se reúnan con él en el Infierno y pueda escupirles a la cara.

✧ Variante del anterior: el conde tiene muchos motivos para haber sido maldecido..., y los que lo hicieron bien muertos que están. Pero el espectro es rencoroso y quiere que los PJ asesinen a los descendientes de los que le buscaron la ruina.



# Entiznau

**Procedencia:** Las Hurdes (Cáceres).

**Otros nombres:** Duendi entiznau.

**D**icen que es un duende, pero en nada se parece a otros feéricos: es grandote y más bien torpe, en lugar de pequeño y escurridizo, no gusta de las bromas y ayuda a los humanos si puede, aunque mantiene las distancias. Su piel está tiznada de negro, como si fuera carbón, y negros son también sus ropajes. Es capaz de alborotar a las nubes agitando su sombrero y haciendo sonar su tamboril, aunque no es capaz de dominarlas a voluntad. También tiene algún poder sobre los relámpagos, aunque a veces, desviándolos de un sitio, van a dar a otro y provoca incendios. Es enemigo mortal de la chancalaera, y protegerá a los humanos de ella siempre que pueda (ver «Animales fantásticos y monstruosos», pág. 194).

<b>FUE:</b>	35	<b>Altura:</b>	3 varas
<b>AGI:</b>	10	<b>Peso:</b>	360 libras
<b>HAB:</b>	10	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	45	<b>IRR:</b>	150 %
<b>PER:</b>	10		
<b>COM:</b>	1		
<b>CUL:</b>	5		

**Protección:**

Piel gruesa (3 puntos de protección)

**Armas:**

Pelea 75 % (1D3+4D6)

**Competencias:**

Descubrir 40 %  
Rastrear 50 %

**Hechizos:**

Carece.



## Poderes especiales:

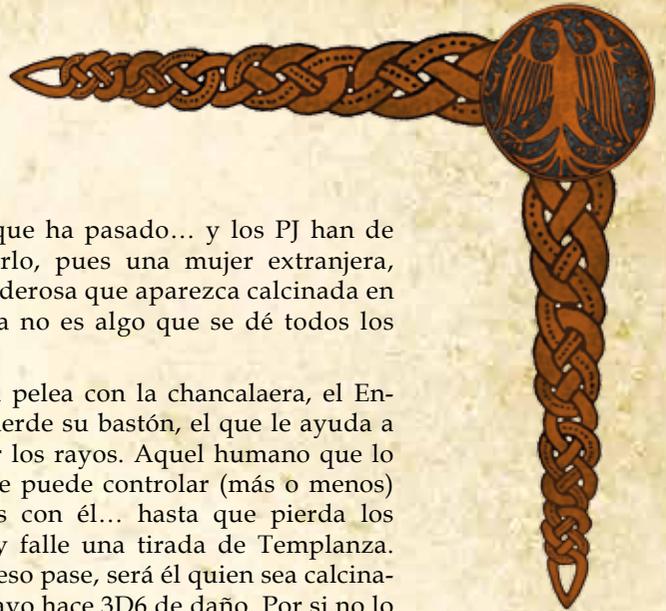
- ✦ **Aspecto intimidante:** Todo aquel que se encuentre ante el Entiznau deberá hacer una tirada de Templanza. Si falla, intentará no acercarse a la criatura, y si esta se le acerca, huirá. Puede repetir la tirada cada asalto hasta que la pase y venza sus miedos.
- ✦ **Controlar (parcialmente) la tempestad:** Puede hacer que las nubes se muevan, pero no controla adónde van.
- ✦ **Controlar (parcialmente) el rayo:** Del mismo modo, puede apartar el rayo y evitar que caiga sobre una persona o cosa, pero el rayo caerá en algún otro sitio (o persona) en su lugar. Un rayo, por cierto, causa 3D6 puntos de daño..., y si el daño provoca secuela y la víctima lleva encima una armadura metálica, a la tirada para determinar el tipo de secuela se le tendrá que sumar un +1 por cada 5 PD recibidos. De nada.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Un PJ de color (o un sirviente africano de uno de ellos) es confundido en las tierras de Las Hurdes con el Entiznau (quizá algo bajito), con las situaciones que ello provoca...
- ✦ ¿Qué poderes puede conseguir un mortal si sojuzga a un espíritu de la naturaleza? Una ambiciosa mujer está dispuesta a descubrirlo. Con la ayuda de los ritos de magia de una bruja, encuentra al Entiznau, lo atrae con zalamerías, lo embriaga con un fuerte licor y pretende seducirlo... sin saber que si la criatura yace con una humana, le causará la muerte sin darse cuenta, pues el Entiznau no tiene sangre en las venas, sino fuego. La ambiciosa mujer muere abrasada, el aturdido Entiznau no

sabe lo que ha pasado... y los PJ han de averiguarlo, pues una mujer extranjera, rica y poderosa que aparezca calcinada en su alcoba no es algo que se dé todos los días.

- ✦ Tras una pelea con la chancalaera, el Entiznau pierde su bastón, el que le ayuda a controlar los rayos. Aquel humano que lo encuentre puede controlar (más o menos) los rayos con él... hasta que pierda los nervios y falle una tirada de Templanza. Cuando eso pase, será él quien sea calcinado. Un rayo hace 3D6 de daño. Por si no lo sabían.
- ✦ Cuentan que el Entiznau bajaba de cuando en cuando al valle, a beber en la taberna con los hombres y oír historias, chismorreos y leyendas, que le encantaban. Pagaba siempre con virtutas de oro, que sacaba de una gran bolsa de cuero y que brillaban como si de fuego se tratase. Un ladrón ligero de manos y ambicioso de corazón le robó un día la bolsa y salió corriendo, sin que el Entiznau lo persiguiera, pues no era su fortuna lo que llevaba, sino su ruina: dentro de la bolsa solo había chispas de fuego y, cuando se abría, atraía a un rayo que fulminaba en el acto al portador. Así que la bolsa mágica irá dejando un rastro de muertos hasta que alguien se la devuelva al Entiznau (que tampoco hará ningún gesto por recuperarla, pues sabe que tarde o temprano volverá a él).
- ✦ Un fraile fanático pretende acabar con las supersticiones de la zona, y llega incluso a detener y acusar de brujería a varias pastoras, amigas del Entiznau. Mejor será ayudarle en el rescate, porque con lo torpe que es, si trata de dirigir los rayos contra sus enemigos, destrozará medio pueblo en el intento...





# Jaca de fuego

*Procedencia:* Beniarés (Valencia).

**A**parición que el Día de Difuntos aparece puntualmente en las huertas de Beniarés. Se trata de un jinete que lleva una tea en la mano y que galopa desde allí hasta el vecino pueblo de Orxa. A su paso, todo queda en llamas. Pero, claro, de tan puntual se ha vuelto predecible, y las cosas no pueden quemarse dos veces. El terreno que recorre en su galopada anual es ahora el camino que une ambos pueblos y que la aparición se dedica a mantener limpio de rastros, pues los quema cada año a su paso. Miedo ya no da a nadie. Y las gentes hacen mal, que las cosas sobrenaturales pueden ser muchas cosas, pero nunca predecibles. De hecho, es creencia tenida por cierta entre la gente sabia que si un pobre desgraciado se cruza con la jaca sin hacer la señal de la cruz, le tocará a él subir a sus lomos y portar la antorcha hasta que otro le haga relevo. Pues no es el jinete el maldito, sino la montura.

La jaca de fuego es un espíritu condenado, por lo que carece de características.

RR: 0 %  
IRR: 150 %

#### Protección:

Invulnerable tanto al daño físico como mágico. Solo le afectan los hechizos y rituales específicos para combatir las ánimas, como Expulsión o Exorcismo.

#### Poderes especiales:

- ✦ **Rapto:** Si la jaca se cruza con un ser humano y este no pasa una tirada de Racionalidad (penalizador de -50 por la Irracionalidad de la jaca, bonificador de +25 si lleva encima un objeto sagrado de su fe o reza piadosamente una oración), está obligado a cabalgar la jaca. El anterior jinete queda libre, pero, claro, si ha pasado demasiado tiempo de maldición, quizá lo único que pueda hacer es morir de pura vejez allí mismo...

#### IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Las llamas de la jaca no se propagan debido a un ritual que, año tras año, realizan las mujeres de determinada familia. Pero la última de ellas ha sido acusada de brujería por un inquisidor demasiado cerril. Como los PJ no la rescaten y la ayuden a realizar una vez más el ritual, no será ella la única que arderá...
- ✦ Lo que intenta la aparición es llevar a alguien hasta donde está su cuerpo, que fue

#### Armas:

Carece.

#### Competencias:

Carece.

#### Hechizos:

Carece.

asesinado sin confesión. Pero, como burla del Infierno, se materializa en jaca, y ya se sabe que los caballos no hablan, y aunque puede raptar a alguien y llevarlo a la fuerza hasta Orxa, el mismo poder que le sirve para atraerlo le impide soltarlo a voluntad. Los PJ se enteran de ello por los balbuceos del anterior jinete, recién liberado. ¿Podrán acabar con la maldición?

- ✦ Variante de lo anterior: lo que busca la aparición es que alguien desentierre su cuerpo y esparza las protecciones sagradas que lo mantienen atado al Infierno, pues es un ser diabólico que busca ser libre para dejar de nuevo en el mundo su cruel huella.
- ✦ El espíritu no alcanzará la paz hasta que aquellos que lo asesinaron paguen por su crimen. Por eso cada año cabalga hasta la puerta de sus casas, en Orxa.
- ✦ Un amigo de los PJ se ha convertido en el nuevo jinete de la jaca infernal. No se le puede hacer daño, claro..., pero quizá con magia y/o rituales de fe se la pueda cazar, o al menos acorralar.





# Jauna Gorri

*Procedencia:* Navarra.

**S**e dice que este ser vive en lo alto del pico de Añamendi y que puede desencadenar tormentas en los valles de Aspe, Roncal y Belagua. Dicen que en su morada hay un jardín con plantas que conceden la inmortalidad si se comen regularmente. También de ellas puede destilarse un licor que da una fuerza sobrehumana..., pero, claro, para llegar hasta el jardín del Jauna Gorri hay que burlar a sus gigantes guardianes, que son muchos y feroces. Dicen los que lo han visto que tiene el aspecto de un viejete simpático y algo lascivo, con tendencia a tener las manos largas con las mozas. Para sus gigantes guardianes, consultar sus características en la pág. 340/- del manual de juego.

<b>FUE:</b>	15	<b>Altura:</b>	1,75 varas
<b>AGI:</b>	20	<b>Peso:</b>	140 libras
<b>HAB:</b>	15	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	15	<b>IRR:</b>	150 %
<b>PER:</b>	20		
<b>COM:</b>	10		
<b>CUL:</b>	20		

#### Protección:

Invulnerable al daño físico, aunque siente el dolor.

#### Armas:

Rayo 85 % (4D6)

#### Competencias:

Alquimia 99 %  
Conocimiento Vegetal 99 %  
Conocimiento Mágico 99 %  
Descubrir 99 %  
Esquivar 99 %

#### Hechizos:

Amansar Fieras  
Bálsamo de Curación  
Bendición de Jonás  
Brazaletes Lunar  
Bendición de Hada  
Clarividencia  
Cuerda de Cridavents  
Don de Tritón  
Ojos de Lobo  
Presteza  
Varita de Búsqueda

#### Poderes especiales:

- ✧ **Control del clima:** Jauna Gorri puede reunir a las nubes o alejarlas, según su voluntad. Y hacer que ellas descarguen lluvia o cesen de hacerlo, pero solo en los valles que son su dominio.
- ✧ **Control del rayo:** En el exterior y si hay tormenta, el Jauna Gorri puede dirigir sus rayos contra cualquiera que tenga a la vista, a razón de un blanco por turno de combate. (No olvidar que si el daño provoca secuela y la víctima lleva encima una armadura metálica, a la tirada para determinar el tipo de secuela se le tendrá que sumar un +1 por cada 5 PD recibidos).

#### IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Obsesionado con robarle el secreto de la inmortalidad, un hombre poderoso organiza un asalto contra la guarida de Jauna Gorri, reclutando para ello a los PJ. Que sea un ataque directo o una infiltración sutil, esquivando a los gigantes guardianes, ya depende de lo que elijan los PJ.
- ✧ Un charlatán amigo de los PJ vende a precio de oro el «auténtico» licor de Jauna Gorri, que concede la inmortalidad si eres limpio de corazón. En realidad es un erujo de hierbas (no del todo malo, por cierto). La impostura llega a oídos de Jauna Gorri,

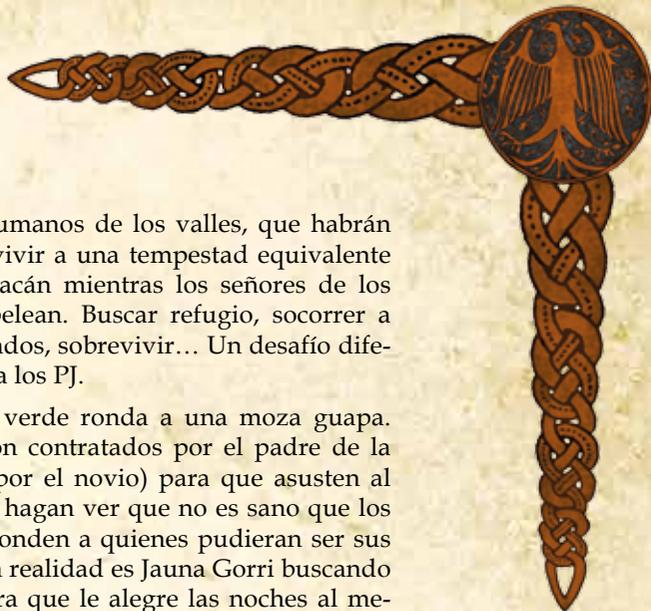
que decide ir en busca del charlatán para enseñarle a no decir mentiras relacionadas con él y con sus cosas (no se va a llevar a sus gigantes porque armarían mucho alboroto, con sus hechizos y su astucia le bastan).

✧ Jauna Gorri es un viejo dios acabado, cuyo poder no es ni la sombra de lo que fue antaño... Eso es, por lo menos, lo que creen las criaturas de la tempestad de Euskadi (pág. 371/- del manual de juego), que deciden asaltar el feudo del navarro con una tormenta de las que hacen época. Este se defiende y gana la batalla... El problema es para los

pobres humanos de los valles, que habrán de sobrevivir a una tempestad equivalente a un huracán mientras los señores de los vientos pelean. Buscar refugio, socorrer a los atrapados, sobrevivir... Un desafío diferente para los PJ.

✧ Un viejo verde ronda a una moza guapa. Los PJ son contratados por el padre de la chica (o por el novio) para que asusten al viejo y le hagan ver que no es sano que los abuelos rondan a quienes pudieran ser sus nietas. En realidad es Jauna Gorri buscando compañera que le alegre las noches al menos una temporada.

✧ Uno de los gigantes de Jauna Gorri se ha desmandado y se escapa a robar, comer y en ocasiones matar por los valles vecinos. Los PJ pueden enfrentarse a él... o ir a quejarse a Jauna Gorri para que ejerza justicia.





# Juan de Espera en Dios

*Procedencia:* Tradición cristiana.

*Otros nombres:* Buttadeu, Catafito, Larry el Caminante, Joseph Cartaphilus.

**A**unque Ahasvero es el judío errante más famoso, si hemos de creer a Jacob Basnage y a su Historia de los judíos, en realidad hay tres:

**Samer** (o Samar, que la grafía es engañosa): es el judío errante más antiguo, y es claramente malvado. Según la tradición, fue él quien forjó el becerro de oro en tiempos de Moisés, y está condenado a vagar por la Tierra hasta el fin de los tiempos. Odia a la humanidad entera, y no pierde ocasión de hacer el mal. Es un hombre muy muy anciano, pues se le notan cada uno de los años que tiene..., y tiene varios miles.

El ya citado Ahasvero (o Ausero) (ver pág. 328/- del manual de juego), que era zapatero de Jerusalén y que echó a Cristo de un empujón cuando se detuvo en el quicio de su puerta a descansar camino del Calvario.

**Catafito** (sin acento en la a) o **Catáfito** (con acento en ella), por otros llamado Cartaphilus, el sujeto que nos ocupa: al parecer fue un guardia o servidor del templo de Jerusalén (otros dicen que guardaba las puertas del palacio de Poncio Pilatos). Tuvo el dudoso honor de sufrir la amputación de su oreja derecha por parte de San Pedro en la detención de Jesús en el monte de los Olivos. Entre esto y los azotes que había recibido por parte de Cristo cuando este expulsó a los mercaderes del templo, andaba el hombre un poco rencorosillo con el autodenominado Hijo de Dios, así que camino del Gólgota se dedicó a empujarlo y darle algún que otro azote... Más que nada para que fuese más ligero y evitar así la aglomeración de la muchedumbre, no fuera que las cañas se volvieran lanzas y se armara un tumulto para liberarlo. La cosa es que Jesús tampoco tenía el mejor de los días, así que tras el último empujón al grito de «¡vete ya!», se giró y le dijo: «El Hijo del Hombre se va, pero tú esperarás a que vuelva».

Y así ha sido. Es inmune a la enfermedad, y las heridas le sanan sin que puedan llegar a matarlo, al igual que pasa con Ahasvero. Envejece de manera normal, pero una vez cada cien años sufre una dolorosa enfermedad, de la que se alza tras una larga agonía rejuvenecido con la edad aparente de treinta años, la que tenía cuando el Señor lo maldijo. Le falta la oreja derecha, que a veces sangra sin acabar de curar, y en su bolsa tiene cinco monedas de poco valor, pero siempre están en la bolsa por mucho que las gaste.

No puede estar más de tres días en un mismo lugar. A él no le pasa nada, pero el agua se corrompe, la comida se pudre, los campos sembrados se agostan y el ganado se muere..., así que ha de estar siempre de camino a uno u otro lugar.

Por extraño que parezca, Juan (o Catafito) no ve su maldición como un castigo, sino como una oportunidad: se dedica a hacer todo el bien que puede, sabiendo que el día del juicio final, cuando al fin le toque el descanso eterno, podrá presentar más acciones buenas que malas para ganarse el Paraíso. De hecho, una tradición afirma que hasta fue bautizado al cristianismo por San Ananías (que también bautizó a Saulo, luego San Pablo, poca broma), que le puso el nombre de Juan (otros dicen que José).

**FUE:** 15      **Altura:** 1,65 varas  
**AGI:** 15      **Peso:** 110 libras  
**HAB:** 15      **RR:** 0 %  
**RES:** 20      **IRR:** 200 %  
**PER:** 10  
**COM:** 10  
**CUL:** 20

**Protección:**

Carece.

**Armas:**

Carece (nunca le haría daño a nadie).

**Competencias:**

Debido a su edad, Juan ha tenido tiempo de aprenderlo casi todo.

**Hechizos:**

Carece.

**Poderes especiales:**

- ✦ **Bolsa con dinero:** La bolsa que lleva al cinto siempre tiene cinco monedas. Es una bolsa normal, si se le quita perderá sus poderes... y Juan simplemente se hará con otra.
- ✦ **Regeneración:** Regenera de forma involuntaria cualquier pérdida de PV que sufra.

**IDEAS DE AVENTURAS:**

- ✦ Una extraña maldición se ceba en el feudo de un noble, que contrata a los PJ para que investiguen por qué sus cosechas se malogran y su ganado se muere. Todo se debe a que mandó encerrar a un judío vagabundo que pasaba por sus tierras, y que no es otro que Juan. El noble se ha olvidado de él, convencido de que debe de haberse muerto de hambre en el fondo de alguno de sus calabozos.
- ✦ Variante de lo anterior: no es un noble el que mantiene encerrado a Juan, sino otro judío errante, Samer, que lo tiene encerrado en una cueva y va a verlo cada día (y, de paso, le rompe las piernas de nuevo, para que no se vaya). Además, Samer ha adoptado la personalidad de un peregrino iluminado por Dios, y va gritando que hay que matar a los judíos de la zona, que seguro que son ellos los que envenenan las aguas...
- ✦ Una leyenda afirma que un signo definitivo del fin de los días y el regreso del Hijo de Dios será que dejarán de nacer niños, o que estos morirán al poco de nacer. Y esto es justo lo que está sucediendo en una zona determinada. Se trata de una nueva y desesperada maniobra de Ahasvero, que Juan (quizá con la ayuda de los PJ) tratará de evitar.
- ✦ Variante de lo anterior: están muriendo niños, pero los está matando un adorador humano del Diablo para así ver si logra atraer a los tres judíos errantes. Eso nunca había sucedido, y hay una firme creencia de que si tal cosa pasara, se produciría el fin de los tiempos, el apocalipsis..., que es justo lo que el satanista pretende hacer.
- ✦ Los pozos están envenenados, y eso hace que el ganado se muera y las cosechas se malogren. Pero la culpa no hay que buscarla en los misticismos, sino en una veta de azogue natural que se ha filtrado hasta el río y está emponzoñando el agua.





# Juan el Oso

**Procedencia:** Euskadi y Pirineos aragoneses y catalanes.

**Otros nombres:** Juan Artz (en Euskadi), Joan l'Òs (en Cataluña).

**G**igante dotado de una gran fuerza por ser fruto de la unión entre un oso y una mujer (en Vizcaya se dice que solo fue amamantado por una osa, pero, bueno, es una variante de la leyenda). Bonachón y bienintencionado, es benefactor de los hombres y se dedica a luchar contra monstruos, gigantes y demonios, usando su fuerza más que su ingenio (que tiene más bien poco). A veces lo acompañan otros tres personajes tanto o más brutos que él: Arrancopinos, Batemontes y Regiramuntanyes (Apartamontañas).

<b>FUE:</b>	40	<b>Altura:</b>	3 varas
<b>AGI:</b>	20	<b>Peso:</b>	300 libras
<b>HAB:</b>	40	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	40	<b>IRR:</b>	300 %
<b>PER:</b>	30		
<b>COM:</b>	5		
<b>CUL:</b>	5		

**Protección:**

Piel gruesa (10 puntos de protección)

**Armas:**

Pelea 90 % (4D6+1D3)

**Competencias:**

Descubrir 80 %  
Empatía 15 %  
Rastrear 99 %  
Sigilo 99 %

**Hechizos:**

Carece.

**Poderes especiales:**

Carece.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Juan el Oso y sus amigos pueden aparecer en el último (y más desesperado) momento como ayuda a los PJ si las cosas se han torcido mucho. Pero que sea una ayuda inesperada..., no queremos romper la emoción.
- ✧ Juan el Oso no es muy listo que digamos... Y ¿si se produce la situación contraria? Pueden haberlo hechizado (o seducido, que hay mujeres muy arpías) para que defienda a una bruja guapa que le haga creer que los PJ son, en realidad, enemigos malvados.
- ✧ ¿Cómo sería Juan el Oso de niño? Imaginemos a los PJ tratando de proteger a un niño ya con una gran fuerza (por su sangre de oso) de los demás... y de sí mismo.
- ✧ Claro que no se puede decir que Juan haya aumentado mucho en lo que se refiere a seso desde que era un niño... Supongamos una actuación típica de Juan y sus amigos luchando contra un dragón a bofetada limpia en la plaza de un pueblo. Acabarán con el dragón, claro, ¡pero posiblemente también destruirán medio pueblo! A los PJ les toca ir evacuando a la gente y evitar los destrozos mayores, mientras los «héroes» actúan...
- ✧ Juan el Oso se emborracha y se despierta junto al cadáver de una mujer muerta de una paliza..., y casi al momento llega la justicia. Juan está avergonzado y no hará nada para defenderse, ni siquiera si lo ejecutan, que es lo que piensan hacer. A los PJ les toca averiguar la verdad: que Juan ha sido drogado, que la muchacha ya estaba muerta cuando lo tendieron a su lado y que todo es una trampa de un enemigo de Juan que quiere quitarlo de en medio.



# Lantarón

*Procedencia:* Cantabria.

**L**n ser que se autodenomina «rey de los seres marinos de las costas cántabras», aunque no parece que los hombres pez le hagan mucho caso. Tiene aspecto de hombre de cuerpo robusto y musculoso, piel verdinegra (como las algas), ojos igual de verdes, grandes y saltones, manos fuertes y nudosas y membranas en los dedos de los pies (pies enormes, por cierto). De su espalda le brotan unas espinas dorsales, como las del pez escorpión. Solo se alimenta de pulpos (crudos, por supuesto) y empuña un báculo hecho con madera de saúco, como si de un cetro se tratase. Algunos dicen que fue un noble entre los Mariños gallegos, y que ha sido desterrado a las aguas cántabras bajo pena de muerte si osa regresar a las gallegas. Otros, en cambio, aseguran que es el último de un sabio y anciano pueblo del mar que con él desaparecerá definitivamente. Es fácil encontrarlo (si se sabe buscar) durante la marea baja, sentado en alguna peña mirando fijamente el mar. Dicen que el báculo de saúco da fruto cada cierto tiempo, unas bayas con las que fabrica una poción que le da poder para caminar entre los hombres, para escuchar lo que se dice y para ver lo que se hace. Dicen que si un humano come una de estas bayas, puede respirar bajo el agua durante una noche entera, desde que se ponga el sol hasta que salga de nuevo.

<b>FUE:</b>	35	<b>Altura:</b>	2 varas
<b>AGI:</b>	25	<b>Peso:</b>	250 libras
<b>HAB:</b>	10	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	20	<b>IRR:</b>	159 %
<b>PER:</b>	15		
<b>COM:</b>	5		
<b>CUL:</b>	15		

#### Protección:

Escamas (3 puntos de protección)

#### Armas:

Báculo de saúco 95 % (5D6)

#### Competencias:

Astrología 85 %  
Conocimiento de Área (Mar) 95 %  
Nadar 99 %  
Sigilo 90 %

#### Hechizos:

Carece.

#### Poderes especiales:

✦ **Respiración acuática:** Puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

✦ **Invocar a la tormenta:** El Lantarón puede llamar a los vientos, las nubes y las olas, y desatar una tempestad en unos momentos, por muy calmada que esté la mar.

✦ **Poción de bayas de saúco:** Una vez al año, cuando le salen bayas a su cayado, puede fabricar esta poción, que le permite:

† Adoptar la apariencia de un hombre y caminar entre ellos como uno más durante la noche (nunca durante el día, ya que la luz revelaría su verdadera identidad).

† Durante esa noche puede escuchar y ver lo que los demás no ven (Escuchar y Descubrir a un porcentaje de 90 %).

† Igualmente, la noche en la que toma la poción puede volverse invisible, aunque de hacerlo no puede moverse. Si lo hace, volverá a ser visible.

† La poción solo funciona con el Lantarón. Si un ser humano la bebe, es mortal de necesidad, salvo que pase una tirada de su RESx1.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Los personajes coinciden con el Lantarón (camuflado de persona) en una taberna, que a la pobre criatura le gusta tomarse unos vinos y oír qué dicen estos humanos indiscretos. Así que esperemos que los PJ no estén planeando agredir a ningún pueblo de la mar. El Lantarón no se lo tomaría nada nada bien.
- ✧ Un tipo que se cree muy listo se hace pasar por el Lantarón para extorsionar a los habitantes de un pueblo pesquero. Los PJ pueden enfrentarse a él y desenmascararlo... o ser sus cómplices (cosa que les propondrá si se ve descubierto, que es mejor compartir el pastel que dejar de comerlo). En tal caso, será el verdadero Lantarón el que tomará cartas en el asunto para castigar al impostor... y a quienes lo protejan.
- ✧ El grupo ha de hacer una expedición bajo el mar, y la mejor manera para hacerla es con la poción del Lantarón. Pueden robársela o negociar que el ser se la dé por las buenas a cambio de un favor en el presente... o en el futuro.
- ✧ Una criatura del mar ha sido capturada accidentalmente por un grupo de pescadores. El problema es que un alquimista que presencié cómo la captura llegaba a puerto se la ha comprado con buen oro y se la ha llevado al interior, no se sabe si para estudiarla, para despedazarla y venderla, o para las dos cosas. Aunque el Lantarón se maneja bien en tierra seca, no es su elemento, por lo que necesitará ayuda. Un grupo de aventureros sin manías como son los PJ le podría ir muy bien...
- ✧ Cosas de la vida, el Lantarón ha acabado haciéndose amigo de una familia de humanos, buenos y honrados pescadores, a los que visita de hurtadillas y trata de favorecer. Pero no ha sido lo bastante discreto, y ahora un grupo de desalmados le exige que les entregue los tesoros del mar si no quiere que los degüellen a

todos. Poco le importan el oro y las joyas al Lantarón, pero sabe que la codicia de los hombres es insaciable y que, de empezar, el chantaje nunca terminará hasta que sus amigos mueran. Así que es mejor cortarlo de raíz. Pero, como en el caso anterior, no podrá hacerlo solo...



# Martin Txiki

**Procedencia:** Euskadi y Alto Aragón.

**Otros nombres:** Sanmartintxiki o San Martinico (en Aragón).



Genio de apariencia humana, benefactor de la humanidad. Los sacerdotes cristianos lo identifican con San Martín, aunque poco tiene en común este personaje (salvo el nombre) con el santo de Tours. En la versión católica, San Martín no se enfrenta a los gentiles ni a Basajain (que aparece como antagonista en otras versiones de la leyenda) sino que le roba los secretos al mismísimo Diablo. No sé por qué no me extraño...

Cuenta la leyenda que en tiempos lejanos los hombres eran salvajes e incultos. Vivían de buscar bayas y frutos y de cazar malamente alimañas, pues ni siquiera buenos cazadores eran, de lo hambrientos que siempre iban. Y miraban con envidia a los gentiles, que sabían hacer pan, por lo que no pasaban hambre.

Resuelto a hacerse con el secreto de este alimento, Martín Txiki se fue al territorio de los gentiles. Los espía fijándose en que acumulaban grandes montones de un grano dorado, e intuyendo que ahí estaba el secreto del pan, planeó cómo robar algunas semillas. Pero los gentiles eran gigantes grandes, fuertes y rápidos, y él solo un pobre genio debilucho y cabezón.

Finalmente se presentó ante ellos calzando unas botas enormes, que le venían muy grandes, y con muy malos modos los desafió diciéndoles que había oído que presumían de ser grandes saltadores, y que no sería para tanto, pues no había mejor saltador que él en la Tierra entera. Los gentiles se rieron mucho de ese ser raquítico y bocazas, y aceptaron hacer una competición. Martín Txiki les propuso saltar por encima de los enormes montones de grano, cosa que los gentiles hicieron sin ninguna dificultad... No así Martín, que por mucho que lo intentaba siempre se caía justo en el centro y se enterraba hasta la cintura en el grano. Los gentiles se rieron mucho de él y, tras burlarse a sus anchas, lo dejaron marchar sin castigarlo. Pero el que más se rio fue Martín, pues se llevó el interior de sus enormes botas llenas de ese grano, que resultó ser trigo.

Se apresuró a plantar algunas, pero no fructificaron. Le tocó, pues, volver a espionar a los gentiles, para robarles el secreto de la siembra. Se asomó a la cueva del monte Muskia en la que vivían y allí oyó una cancioncilla que repetían una y otra vez: «Orirtete, arto erette; or erorte, gari erette; Sanlorentzöta arbi erette», que se traduce más o menos como: «Al brote de la hoja, la siembra del maíz; al caer de la hoja, la siembra del trigo; por San Lorenzo, la siembra del nabo». Así Martín sembró las semillas de trigo en otoño, y obtuvo la primera cosecha.

Con similares ardidés, tanto o más astutos, arrancó a los gentiles los secretos para soldar y forjar los metales, fabricar la sierra, construir molinos y muchos más.

Cuentan los ancianos sabios que Martín Txiki sigue cuidando de los suyos, protegiéndolos contra los males del mundo. Si el DJ quiere incluirlo en su campaña, que no olvide que Martín no es especialmente fuerte, pero sí muy listo. Los PJ no tendrán en él un aliado en la batalla, pero sí un tipo que les dará consejos. Y serán buenos consejos, de los que vale la pena escuchar.

<b>FUE:</b>	6	<b>Altura:</b>	1,60 varas
<b>AGI:</b>	12	<b>Peso:</b>	92 libras
<b>HAB:</b>	15	<b>RR:</b>	40 %
<b>RES:</b>	10	<b>IRR:</b>	60 %
<b>PER:</b>	15		
<b>COM:</b>	25		
<b>CUL:</b>	20		

<b>Protección:</b>	Empatía 80 %
Carece.	Escuchar 75 %
	Sigilo 80 %

<b>Armas:</b>	<b>Hechizos:</b>
Pelea 40 % (1D3-1D6)	Carece.

<b>Competencias:</b>	<b>Poderes especiales:</b>
Artesanía 70 %	Carece.
Descubrir 90 %	
Elocuencia 95 %	

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Los PJ investigan un extraño misterio: los sillares de piedra con los que ha de construirse la iglesia de Amasa desaparecen misteriosamente por la noche y aparecen en lo alto de una colina cercana. Se trata de una travesura de Martin Txiki, que se ha apostado con los gentiles que no son capaces de mover las piedras sin que los humanos se percaten. Al enterarse el clero de lo sucedido, decretarán que se trata de la voluntad de San Martín, y se construirá la iglesia en la colina, dedicándosela a él (aún sigue allí, por cierto).
- ✧ Los PJ han de encontrar la cura de una misteriosa enfermedad, y puede que solo la tengan los gentiles. Así que primero habrán de consultar a Martín Txiki sobre cómo encontrarlos y lograr burlarlos.
- ✧ Sin pretenderlo, los PJ invaden las cuevas de los gentiles en Muskia, junto a Ataún. Son capturados y, bajo la sospecha de que al igual que Martín buscan los secretos de los gentiles, serán ejecutados si no usan su astucia para escapar.
- ✧ Un grupo de gentiles especialmente agresivos, hartos de que en las historias de Martín siempre queden como tontos, pretenden devolverle la gracia a los humanos arrasando la localidad de Ataún, que se dice que es la residencia de su enemigo. Y los PJ tendrán que defender la localidad de tales atacantes.
- ✧ Se dice que los primeros granos de trigo que Martín robó de los gentiles eran de color como de oro, y que cada uno de ellos da numerosísima cosecha... así que sería un tesoro valioso para cualquiera que se pudiera hacer con él. Martín guardó la mayoría para tiempos de carestía. Pero claro, astuto como era, lo guardó bien. Un tesoro diferente para una aventura convencional, que puede alcanzar tintes dramáticos si los PJ lo buscan no por codicia, sino para alimentar a la gente que se muere de hambre.



### SANMARTINEN KANTA

Llamado por los estudiosos (que no se enteran) *Las doce palabras retorneadas*. Recitarlo así, entre dientes, equivale a rezar un rosario, o así afirman muy seriamente las abuelas, que de eso saben mucho. También sirve para ahuyentar al Diablo, por lo que nunca es mala cosa aprenderlo:

*Nuestro Señor es uno, él nos salvará.*

*Los altares de Roma, dos; nuestro Señor es uno, él nos salvará.*

*Las tres Trinidades, tres; los altares de Roma, dos; nuestro Señor es uno, él nos salvará.*

*Los cuatro Evangelistas, cuatro; las tres Trinidades, tres; los altares de Roma, dos; nuestro Señor es uno, él nos salvará.*

*Las cinco llagas de Jesucristo, cinco; los cuatro Evangelistas, cuatro, etc.*

*Los seis candelabros, seis, las cinco llagas de Jesucristo cinco, etc.*

*Los siete, los Sacramentos; los seis candelabros, seis, etc.*

*Los ocho son los Cielos; los siete, los Sacramentos, etc.*

*Los nueve, los órdenes; los ocho son los Cielos, etc.*

*Los diez, los mandamientos; los nueve, los Ordenes, etc.*

*Los once, los millares de ángeles; los diez, los mandamientos, etc.*

*Las doce, las horas santas; los once, los millares de ángeles, etc.*

*No existen trece. Tampoco tú, Diablo, en hora que no existe, has de arruinar mi alma ni la de ninguno.*



# Maruxaina

**Procedencia:** Islas de los Farillós, frente a San Cibrao (Lugo).

**S**e trata de una sirena que tiene su guarida en los farallones de las islas de los Farillós, cerca de la localidad pesquera de San Cibrao. En los días de tormenta se divertía saliendo a la superficie para atraer con sus dulces cantos a los marineros y hacerlos naufragar. Se dice que lo hacía por envidia de las mujeres, que podían yacer con sus maridos, mientras que ella estaba siempre sola en su palacio submarino, que por muy maravilloso que fuera, era demasiado grande para no compartirlo con nadie. Sea como fuere, la presencia de la sirena era un peligro para todos, así que los hombres de San Cibrao la capturaron, mientras sus mujeres hacían sonar sin parar cuernos y bigaros para que sus hombres no enloqueciesen al oír los cantos de la criatura.

Luego se la sometió a juicio, y cosa curiosa, se la absolvió. Pues dicen que antes de morir ejecutada, un sacerdote la bautizó, y ella empezó a hablar, señal de que ahora tenía alma. Y si Dios la había perdonado, ¿no iban a hacerlo los hombres? Ella sigue en el pueblo, pero ahora es su protectora, no su enemiga, y en lugar de atraer a los marinos a la muerte los salva de ella avisándoles con los sones de su caracola cuando se acerca la tempestad.

Cada año se celebra en San Cibrao la captura y juicio de la Maruxaina (el segundo fin de semana de agosto, por si les interesa). Se escenifica la captura y juicio de la sirena, que si es bruja, es quemada y si es sirena, perdonada. Al final, lo que seguro que se quema es el orujo, en una quemada multitudinaria que ameniza una fiesta que dura hasta el amanecer.

<b>FUE:</b>	8	<b>Altura:</b>	1,68 varas
<b>AGI:</b>	15	<b>Peso:</b>	110 libras
<b>HAB:</b>	10	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	12	<b>IRR:</b>	150 %
<b>PER:</b>	32		
<b>COM:</b>	35		
<b>CUL:</b>	20		

**Protección:**

Carece.

**Armas:**

Carece.

**Competencias:**

Cantar 99 %  
Nadar 99 %  
Sigilo 65 %

**Hechizos:**

Antes, 1D6+2 hechizos de magia negra, pero renunció a ellos al conseguir su alma.

**Poderes especiales:**

- ✦ **Respiración acuática:** La Maruxaina puede respirar tanto dentro como fuera del agua.
- ✦ **Canto hipnótico:** Aquel que escuche el melodioso canto de la sirena deberá hacer una tirada de RR (con un penalizador de -50 %) o quedará hipnotizado por ella. No atacará a sus compañeros, pero tampoco la atacará a ella, y puede cometer acciones suicidas, como estrellar su barco contra los arrecifes o ahogarse metiéndose en el agua tras la Maruxaina.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Bautizada o no, es una criatura irracional, por lo que la Fraternitas Vera Lucis quiere su cabeza... o su cola, o las dos cosas. ¿De qué lado se pondrán los PJ? Porque el pueblo la va a defender, eso está claro.
- ✧ Dicen que en bajamar se puede entrar en el palacio de la Maruxaina, y que está repleto de tesoros. Claro que los tesoros tienen guardianes, y el lugar tiene trampas y otros peligros..., y la marea sube más deprisa de lo que muchos creen.
- ✧ La Maruxaina es la favorita del rey del mar (o al menos, del rey de este mar). Ahora no está en casa, y la Maruxaina suspira por un amante humano que la estreche en sus brazos... Una variante de la anterior, en la que los PJ no se van a meter en el palacio y luchar contra las criaturas que allí hay por codicia..., sino por lujuria.
- ✧ Los PJ han de capturar a la Maruxaina y capturarla viva. Taparse las orejas o hacer mucho ruido los salvará de los cantos de la sirena, pero esta tiene otros recursos, como trampas, servidores que lucharán por ella y su magia.
- ✧ El juicio de la Maruxaina. Conseguido el don del habla, la sirena cuenta que en realidad estaba bajo el dominio de una malévola bruja del mar. Si los pescadores quieren acabar con la maldición que asola sus costas, tienen que eliminar a la bruja, y no a ella. Eso sí, la sirena está dispuesta a ayudar. Al fin y al cabo, si los PJ lo consiguen, ella quedará libre de su malvado yugo.





# Melilah

*Procedencia:* Daroca (Zaragoza).

*Otros nombres:* Morica encantada de Daroca.

**S**egún cuenta la leyenda, en el año de Nuestro Señor de 1110 era señor de Daroca Abén Gama, que quiso construir el más bello de los palacios y casarse con la más hermosa de las mujeres. Un mercader, Zuleika, le trajo desde Arabia la que debería ser su esposa, Melilah. El palacio se construyó, y en verdad era hermoso..., pero para la joven esposa era una cárcel, pues no estaba enamorada de Abén Gama.

Este se enfrentaba en los campos de batalla con Alfonso el Batallador. En una escaramuza capturó a uno de sus mejores guerreros, el joven don Jaime de Diez de Aux, y lo mandó encarcelar en su fortaleza más segura, que no es otro que su palacio de Daroca. Lo siguiente supongo que se lo imaginan: la infeliz esposa se enamoró del gallardo cristiano y le ayudó a escapar. Y este le juró por lo más sagrado que volvería en su busca. Teniendo el Batallador sitiada Daroca, la fuga fue relativamente fácil. Pero un lugarteniente de Abén Gama, Murid Omed, descubrió la traición y se lo comunicó a su amo, que mandó matar a su esposa arrojándola viva al aljibe subterráneo del castillo. Los cristianos estaban asaltando ya las murallas y nada le importaba ya. Cuando su amado llegó, a la muchacha le habían fallado las fuerzas y se había ahogado.

Dicen que don Jaime cayó presa de profunda melancolía, y que solo subir al castillo le aliviaba. Tras su muerte, se supo el porqué, pues el fantasma de la mora que tanto amó sigue apareciéndose allí, vestida de blanco y con una luz en la mano, aguardando que su amado cumpla con lo pactado y la libere de su encierro.

Como toda ánima, carece de características.

**RR:** 0 %

**IRR:** 150 %

**Protección:**

Invulnerable a todo daño físico o mágico, solo le afectan los hechizos y rituales de fe específicos para combatir ánimas.

**Armas:**

Carece.

**Competencias:**

Carece.

**Hechizos:**

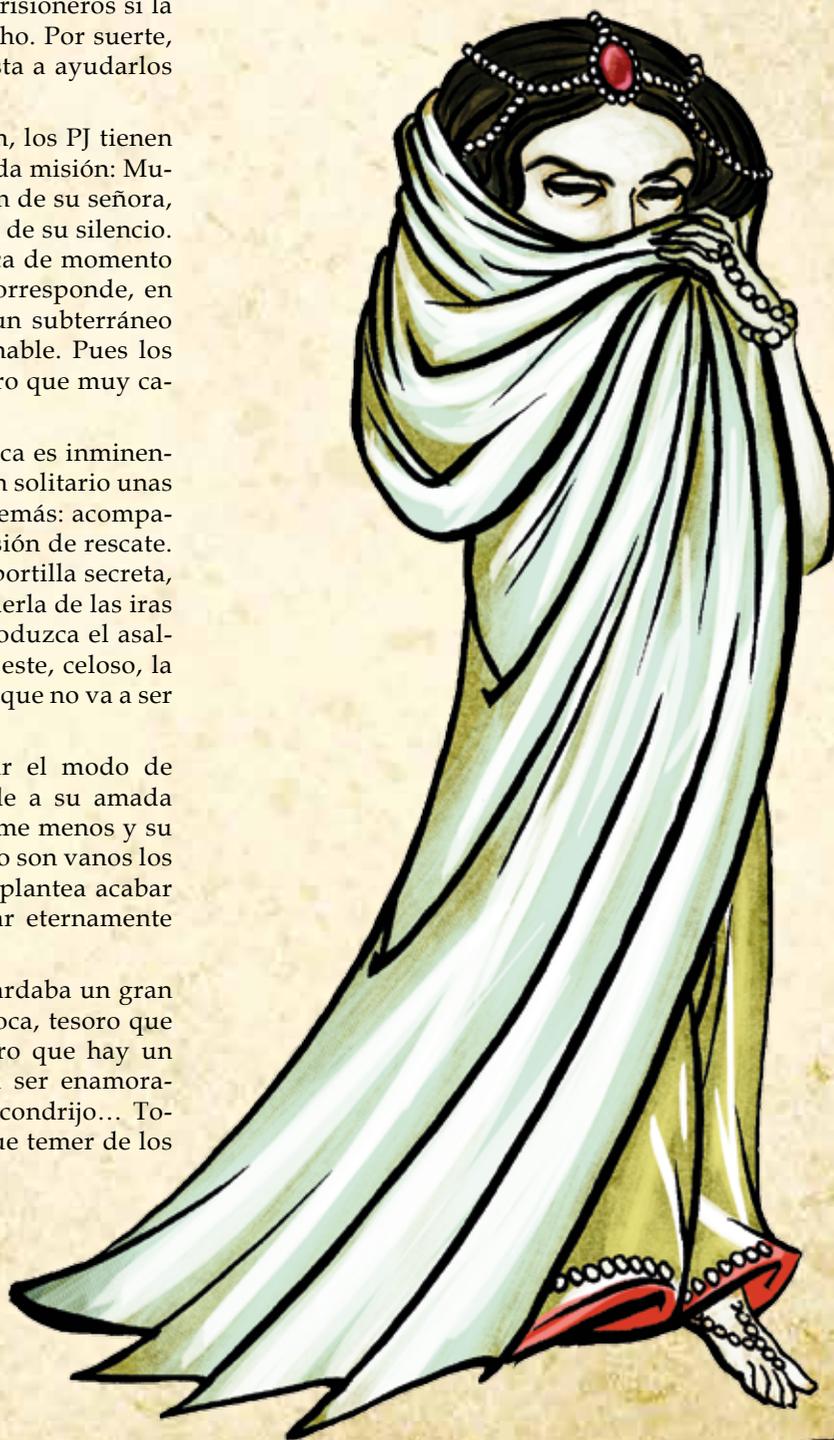
Carece.

**Poderes especiales:**

✧ **Melancolía:** La visión de Melilah puede provocar melancolía en los hombres y mujeres, sobre todo si son jóvenes y enamoradizos. La víctima puede evitarlo con una tirada de RR (con un penalizador de -50 debido a la alta IRR de Melilah). Si fallan la tirada, languidecerán entre suspiros de amor, olvidándose de comer y de beber hasta morir, a no ser que sean seducidos por un (o una) amante que les devuelva la alegría de vivir (a afinar las tiradas de Seducción toca, me temo).

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Los PJ están prisioneros en un castillo y las cosas no pintan bien para ellos. Aunque un ejército amigo está a las puertas, el comandante de la fortaleza ha afirmado que les cortará la cabeza a los prisioneros si la plaza cae, y no le falta mucho. Por suerte, una muchacha está dispuesta a ayudarlos a escapar...
- ✧ Fieles servidores de Melilah, los PJ tienen que cumplir con una delicada misión: Murid Omed sabe de la traición de su señora, y pide sus favores a cambio de su silencio. Melilah le ha callado la boca de momento con promesas, y a los PJ corresponde, en el calor del combate o en un subterráneo del castillo, hacer que no hable. Pues los muertos suelen ser muy pero que muy callados.
- ✧ El asalto al castillo de Daroca es inminente, pero los PJ lo asaltarán en solitario unas horas antes que todos los demás: acompañan a don Jaime en una misión de rescate. Han de infiltrarse por una portilla secreta, localizar a Melilah y defenderla de las iras de su marido cuando se produzca el asalto. Lo que no saben es que este, celoso, la ha emparedado viva, por lo que no va a ser muy fácil de encontrar.
- ✧ Los PJ tienen que ingeniar el modo de hacer que don Jaime olvide a su amada muerta, ya que cada día come menos y su padre teme por su vida. Y no son vanos los temores, que don Jaime se plantea acabar con su existencia para estar eternamente junto a la mujer que ama.
- ✧ Se dice que el rey moro guardaba un gran tesoro en el castillo de Daroca, tesoro que no ha sido encontrado, pero que hay un fantasma tonto que podría ser enamorado para que revelara su escondrijo... Total, ¿qué tienen los vivos que temer de los muertos?



# Musgoso

*Procedencia:* Cantabria.

*Otros nombres:* Duendi entiznau.

**C**iene el aspecto de un hombre alto y muy delgado, de ojos tristes y hundidos, con la cara muy pálida y una larga barba negra y descuidada. Se cubre con una zamarra de musgo seco y calza botas de piel de lobo. Lleva un sombrero de hojas y tiene un zurrón de cuero amarillo donde guarda una flauta de madera. Nunca detiene su caminar lento y cansado, y nadie jamás ha oído su voz, por lo que muchos creen que es mudo. Por el día toca la flauta, a la que arranca bellas melodías; por la noche silba con un silbo agudo y penetrante que rasga las tinieblas, en ambos casos para avisar a los pastores y demás gentes de la montaña de algún peligro o calamidad que esté a punto de suceder, tales como tormentas, aludes o nevadas, o de la proximidad del lobo o de alguna bestia aún peor. Por eso se dice del Musgoso que se le ve más que se le oye, y los que han llegado a verlo lo han hecho desde lejos, ya que nunca se detiene, ni de día, ni de noche. Algunos lo tienen por aparición de mal agüero y son injustos con él, pues solo avisa del peligro cuando lo intuye. A veces es aún más discreto y ni silba ni toca la flauta: emite el ruido de una rama que se desgaja o hace rodar una piedra monte abajo. Es creencia tenida por cierta que, cuando alguien se pierde en la niebla, el Musgoso va golpeando con su bastón las rocas para guiarlo hasta algún lugar seguro. Pese a su gran fuerza, nunca le ha hecho daño a nadie, ni a amigos ni a enemigos.

<b>FUE:</b>	30	<b>Altura:</b>	1,90 varas
<b>AGI:</b>	20	<b>Peso:</b>	130 libras
<b>HAB:</b>	30	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	40	<b>IRR:</b>	150 %
<b>PER:</b>	30		
<b>COM:</b>	0		
<b>CUL:</b>	30		

**Protección:**  
Inmune al daño físico.

**Armas:**  
Pelea 90 % (3D6+1D3)

**Competencias:**  
Conocimiento Animal 99 %  
Conocimiento Vegetal 99 %  
Descubrir 99 %  
Rastrear 99 %  
Sigilo 99 %

**Hechizos:**  
Carece.

## Poderes especiales:

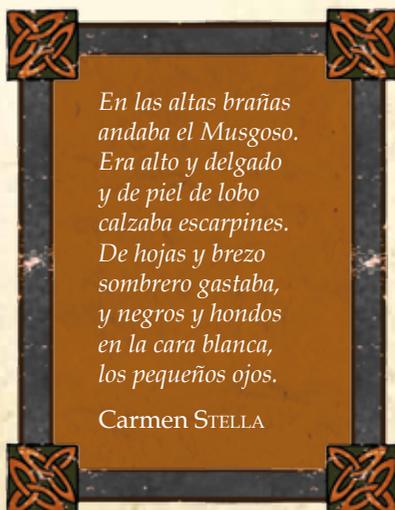
- ✦ **Flauta mágica:** La flauta del Musgoso está hecha de la misma madera que el cayado de las anjanas (ver «Feéricos», pág. 122). Sus sones característicos llegan hasta los oídos que el Musgoso quiera que oigan, y el que los escucha sabe, instintivamente, que son aviso de peligro.
- ✦ **Hacerse uno con la naturaleza:** En el bosque, el Musgoso pasa completamente desapercibido, como si fuera invisible, y los ojos humanos no pueden verlo aunque pasen a su lado.
- ✦ **Intuir el peligro:** El Musgoso «detecta» el peligro o la adversidad poco antes de que suceda, lo suficiente para hacer sus avisos.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Un ojáncano (ver «Razas fantásticas y pueblos malditos», pág. 72) especialmente astuto se dedica a imitar los sonidos del Musgoso cuando hace niebla para atraer a los viajeros desorientados y devorarlos con tranquilidad. Los PJ pueden ser los próximos en caer en la trampa, aunque el verdadero Musgoso tratará de avisarlos. (Los ojáncanos pueden ser varios si el grupo de PJ es demasiado bestia. De nada).
- ✧ Dicen que una vez, hace mucho tiempo, el Musgoso se enamoró, y colmó de regalos y dones a una muchacha humana. Pero esta solo quería sacarle lo más posible, y a escondidas se reía de él. Finalmente, el Musgoso descubrió la burla... Y no avisó a la muchacha cuando llegó la avalancha que la mató. El Musgoso, arrepentido de lo que había hecho, cavó y sacó a su amor..., pero ya había muerto. Dicen que la dejó bajo una cruz de caminos, para que le dieran cristiana sepultura. Y se alejó de allí, y desde entonces no ha parado de caminar. Los PJ pueden verse envueltos en esta historia de la burla, y sufrir así el lado menos amable del Musgoso.
- ✧ Compasivo y trabajador infatigable, el Musgoso repara las chozas de los vaqueros y pastores derribadas por el temporal, siempre que nadie lo espíe haciéndolo. Y si alguien lo ve ayudar, dejará de hacerlo y se marchará, algo a tener en cuenta si va a ser aliado de los PJ. No es precisamente un tipo sociable...
- ✧ Cuentan que una vez al Musgoso le robaron su flauta mágica. Mal negocio para el ladrón, que era incapaz de sacar de ella sonido alguno, y mucho peor negocio para los que lo

rodeen, pues será un auténtico gafe que atraerá como un imán la mala suerte... hasta que alguien deje la flauta donde el Musgoso pueda encontrarla, es decir, arriba en las montañas.

- ✧ Una vez, el aviso del Musgoso no llegó a tiempo, y una familia murió, sobreviviendo solo una niña de muy corta edad. Apriadándose de ella, el Musgoso la recogió y la cuidó todo el invierno, llevándola consigo a todas partes. Al llegar la primavera, se había encariñado con ella, y siguió portándola consigo, enseñándole a entender los trinos de las aves, a olfatear el viento, a oír crecer la hierba. Pero la niña creció, y a punto de hacerse ya mujer, el Musgoso decidió dejarla con los humanos. Es una muchacha extraña, que no habla y que prefiere la compañía de las bestias a la de los hombres. Y es una muchacha a la que el Musgoso protege, así que mejor tengan cuidado los que intenten hacerle daño. Un PNJ que puede ser amigo o enemigo del grupo según cómo ellos actúen.



# Orcavella

**Procedencia:** Finisterre, otros dicen que el monte Facho (La Coruña).

**Otros nombres:** Orca Vella.



Esta criatura tiene la apariencia de una mujeruca muy muy fea, de hecho, de una fealdad repugnante. Sabía mucho de artes arcanas y brujería, y se decía que ningún secreto que hubiera bajo el cielo o sobre la tierra le era ajeno. De tan malvada que era, podía matar solo con su mirada o con el simple roce de las manos. Se alimentaba de carne humana, y como le gustaba tierna, sobre todo comía niños, que raptaba incluso de sus cunas, pues podía hacerse pasar por persona humana o incluso hacerse invisible. Dicen que en sus casi doscientos años en que residió en Galicia, la dejó medio despoblada. Pero, tras ciento setenta y seis años (algunos dicen que alguno más, otros que fueron unos menos), se cansó de vivir y se buscó un lugar para descansar. Hechizó a un joven y guapo pastor y le hizo cavar una tumba. Lo obligó a tumbarse dentro, ella se desnudó y se colocó encima... y entonces volvió la razón al pobre mancebo, que se dio cuenta de que iba a ser el entretenimiento de la lasciva Orcavella para toda la eternidad. Gritó y trató de huir, pero era ya tarde: la tierra cayó sobre ambos y los sepultó vivos. Durante tres días y tres noches se oyeron los gritos del desgraciado, pero nadie pudo rescatarlo: el túmulo está custodiado por áspides, culebras y otras criaturas venenosas.

Tanta es la ponzoña de Orcavella que nada crece alrededor de su tumba. Y abandonada está de Dios, del Diablo y sobre todo de los hombres, pues es cosa tenida por cierta que quien se encuentra con el túmulo de Orcavella morirá antes de que pase un año. Y ahí sigue Orcavella, abrazada a su pastor. Hay quien dice que no está muerta ni mucho menos, y eso lo dicen con miedo, porque lo que no está muerto sino solo dormido algún día despertará...

<b>FUE:</b>	25	<b>Altura:</b>	1,45 varas
<b>AGI:</b>	5	<b>Peso:</b>	80 libras
<b>HAB:</b>	10	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	25	<b>IRR:</b>	125 %
<b>PER:</b>	10		
<b>COM:</b>	5		
<b>CUL:</b>	5		

**Protección:**  
Carece.

**Armas:**  
Mirada 45 % (2D10, ver explicación)  
Pelea 60 % (1D3+2D6)

**Competencias:**  
Disfrazarse 65 %  
Rastrear 40 %

**Hechizos:**  
Conoce todos los hechizos de magia negra popular.

## Poderes especiales:

✦ **Mirada letal:** Al igual que los basiliscos, Orcavella es capaz de hacer daño a distancia solo con su mirada. No sirven de nada las

protecciones físicas, aunque sí las místicas y mágicas. Orcavella controla perfectamente este poder. Es decir, que solo mata cuando ella quiere hacerlo.

✦ **Toque de sumisión:** Si logra siquiera rozar la piel desnuda de su víctima (en combate o fuera de él), esta debe tirar por su RR (con un penalizador de -25 % debido a la IRR de Orcavella). Si falla la tirada, la criatura someterá a su víctima a su voluntad como si se tratase de un hechizo de Cadena de Silcharde (pág. 180/147 del manual de juego). Si a Orcavella no le interesan más esclavos, puede optar por envenenar a su víctima. En tal caso, esta recibe 2D6 puntos de daño, sin que le sirvan las protecciones físicas (aunque sí las místicas, ya sean mágicas o de rituales de fe).

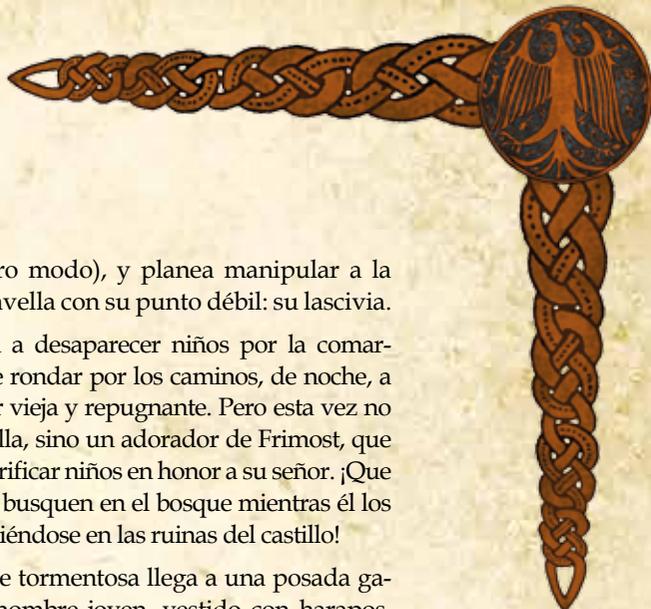
✦ **Invisibilidad:** Orcavella puede hacerse invisible a voluntad. Tiene, sin embargo, ciertas limitaciones: no puede volverse invisible si está trabada en combate, bajo este estado no puede atacar ni hacer daño a nadie (ni siquiera usando su poder de «Mirada letal»), tampoco puede entrar en un recinto sagrado, sea de la fe que sea, y mucho menos puede cruzar un cauce de agua, ni siquiera por un puente.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Un poderoso recluta a los PJ para que desentierren y maten a Orcavella. Les ofrecerá todo lo que le pidan, pues lo que está en juego es su vida: yendo de cacería tropezó con el túmulo, y sabe que ese encuentro lo ha de matar...
- ✦ Un grupo de individuos con más ambición que sesos en la cabeza excavan el túmulo de Orcavella buscando los tesoros que, sin duda, ha de esconder... y se encuentran en su lugar con la vieja bruja furiosa, que, tras eliminarlos de un modo especialmente doloroso y cruel, se dispone a recorrer la comarca para saciar sus dos apetitos: Buscará, pues, niños con los que llenar la barriga y, cuando esté saciada, algún guapo mozo al que encantar y llevárselo consigo de vuelta a su tumba, que la eternidad acompañada se hace más llevadera.
- ✦ Un adorador de Masabakes busca la tumba de Orcavella, pero no busca otro tesoro que el conocimiento: quiere que la vieja bruja le enseñe todo lo que sabe de las artes arcanas, y Orcavella sabe mucho. El adorador de la diablesa de la lujuria es joven y guapo (no podía

ser de otro modo), y planea manipular a la vieja Orcavella con su punto débil: su lascivia.

- ✦ Empiezan a desaparecer niños por la comarca, y se ve rondar por los caminos, de noche, a una mujer vieja y repugnante. Pero esta vez no es Orcavella, sino un adorador de Frimost, que quiere sacrificar niños en honor a su señor. ¡Que los necios busquen en el bosque mientras él los degüella riéndose en las ruinas del castillo!
- ✦ Una noche tormentosa llega a una posada gallega un hombre joven, vestido con harapos, cubierto de barro y arañazos. Tiene el pelo blanco por completo y está francamente loco. No se le entiende y solo sabe balbucear, chillar y sollozar... y gritar y orinarse encima cuando la vieja que lleva la cocina se le acerca. El recién llegado es el prisionero de Orcavella, que tras siglos de cautiverio ha logrado escapar. Lo malo es que la vieja bruja se ha despertado al notar su ausencia, y acudirá en su búsqueda para llevárselo de nuevo consigo... matando a cualquiera que se interponga en su camino.



# Ordelina

*Procedencia:* Moratalla (Murcia).

*Otros nombres:* La encantada de Benamor.

**E**n tiempos de los visigodos, antes de que nos invadieran los moros, la bella princesa Ordelina, prometida que estaba por sagrado juramento al noble Sigiberto, rompió su palabra huyendo del altar donde iba a ser desposada para casarse con otro noble, Hiliberto, rival de su prometido. El matrimonio, que tan mal había empezado, no llegó a consumarse. Justo a media noche moría Ordelina. Por su perjurio y por morir sin confesión, su alma quedó condenada a vagar como ánima en pena. Solo la noche mágica de San Juan recupera su cuerpo físico para poder peinarse su larga cabellera en el arroyo de Benamor. Dicen que muchos años después, ya en el siglo xv, un noble caballero del reino de Murcia, don Pedro López de Villora, requirió en amores a doña Castellana Fajardo, hija del comendador de la villa de Moratalla. La frívola muchacha requirió como prenda de amor que don Pedro le trajera el famoso collar de perlas que Ordelina lucía al cuello. El insensato, ciego de amor, se arrojó a ello: la noche de San Juan se plantó ante la peña que, según la tradición, escondía a la encantada y (según testimonio de su escudero, que todo lo presencié), a medianoche, la peña se abrió como si fuera una flor, y de ella surgió una doncella vestida de blanco, muy hermosa. El escudero no alcanzó a oír qué se dijeron, pero el caballero siguió a la doncella adentro de la peña. Esta se cerró, y no hubo más. En vano golpeó el escudero la roca, que no se quebró. En vano gritó llamando a su amo, que no le respondió. Se fue a pedir ayuda para romper la piedra, pero al volver por la mañana se encontraron el cuerpo del caballero... muerto sin señal de violencia y con una sonrisa en los labios. Dicen que doña Castellana, al enterarse de tan triste fin de su capricho, perdió el habla y nunca la recuperó.



(Recordemos que Ordalina solo tiene cuerpo físico la noche de San Juan. Si los PJ se topan con ella en otra fecha, se les aparecerá como ánima, sin características).

<b>FUE:</b>	12	<b>Altura:</b>	1,65 varas
<b>AGI:</b>	10	<b>Peso:</b>	55 libras
<b>HAB:</b>	15	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	20	<b>IRR:</b>	125 %
<b>PER:</b>	10		
<b>COM:</b>	20		
<b>CUL:</b>	10		

### Poderes especiales:

✦ **Locura de amor:** Si Ordalina logra seducir a un hombre o mujer sexualmente compatible (y recordemos que, con las reglas en la mano, eso son tres tiradas con éxito de Seducción), su víctima deberá hacer a su vez una tirada por su RR con un penalizador de -25 % por la IRR de la criatura. Si la falla, la acompañará a su refugio..., del que ya no saldrá jamás con vida. Los amigos

### Ideas de aventuras:

- ✦ Una muchacha va a casarse sin amor, obligada por las amenazas de un mal hombre. Su verdadero amor planea rescatarla de sus garras, y el mejor momento para hacerlo es interrumpiendo la ceremonia de boda.
- ✦ Un noble, oliéndose que su amada trata de escapar de él antes de que logre atarla con el sagrado vínculo del matrimonio, le hace beber un poderoso veneno antes de la boda. Si luego se casan felizmente, ya le dará el antídoto. Sus sospechas se confirman, que la novia se da a la fuga. Ahora, los amigos del galán (los PJ) tendrán que conseguir el antídoto de manos del rechazado novio... antes de que la ponzoña mate a su amada.
- ✦ Una tonta encantada que en la noche de San Juan va luciendo joyas... ¡Qué triste que las tengan los muertos cuando pueden disfrutarlas los vivos! Parece sencillo el plan: esperar a que salga y quitárselas. Lo malo es que la muchacha no

### Protección:

Carece, pero agredirla no es tan fácil (ver poderes especiales).

### Armas:

Carece.

### Competencias:

Corte 65 %  
Elocuencia 80 %  
Seducción 95 %

### Hechizos:

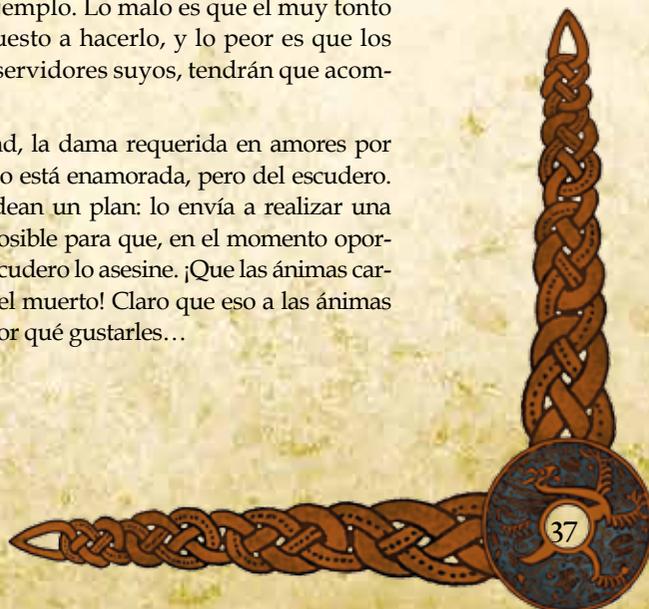
Carece.

de la víctima pueden impedirle que entre, pero que vayan con cuidado, pues el hechizado puede llegar a la violencia física para seguir a Ordalina.

- ✦ **Belleza inocente:** Es posible matar a la criatura encantada, al menos esa noche, pero hay que pasar una tirada de RR (con un penalizador de -25 %) para ello, pues ¿quién podría hacerle daño a criatura tan hermosa?

es tan inocente como parece y sí bastante rápida, y si no van ligeros, se meterá de nuevo en la peña. Y seguirla no es tan buena idea: comunica directamente con el Infierno, y ya se sabe que de ahí es fácil entrar, pero no tanto salir...

- ✦ Para librarse de un pretendiente pesado, una dama casquivana lo envía a hacer una gesta imposible: que le traiga las joyas de un fantasma, por ejemplo. Lo malo es que el muy tonto está dispuesto a hacerlo, y lo peor es que los PJ, como servidores suyos, tendrán que acompañarlo.
- ✦ En realidad, la dama requerida en amores por el caballero está enamorada, pero del escudero. Así que idean un plan: lo envía a realizar una gesta imposible para que, en el momento oportuno, el escudero lo asesine. ¡Que las ánimas carguen con el muerto! Claro que eso a las ánimas no tiene por qué gustarles...



# Osa de Andara

*Procedencia:* Cantabria.

**S**e desconoce el origen de este ser, mitad mujer humana y mitad osa de las montañas. Es grande, alta y fuerte, sus manos son enormes y de color oscuro, y tiene el cuerpo cubierto de pelaje, al modo de los osos, así como una larga cabellera que le llega casi hasta los pies. Cuando se enfada, bizquea, y es gruñona y con mal genio, pero pocas veces ataca a las gentes si no la molestan. Viste harapos y pastorea un rebaño de ovejas, con cuya leche alimenta a las crías de cabra montesa que sisa a sus madres, y que va sustituyendo a medida que se los come. Aparte de cabritos, ovejas viejas y leche (y su derivado, el queso), completan su dieta los frutos del bosque (bayas, castañas silvestres) y las raíces que recoge. Se dice que tiene su guarida en la cueva llamada actualmente «Cueva de la Mora», en Peña Ventosa, donde se refugia cuando llegan las nieves. Una vez cada cuatro años se afeita completamente el pelo del cuerpo y baja a las tierras pobladas por humanos, se dice que para aparearse, pero nunca consigue descendencia.

<b>FUE:</b>	25	<b>Altura:</b>	1,80 varas
<b>AGI:</b>	18	<b>Peso:</b>	170 libras
<b>HAB:</b>	15	<b>RR:</b>	15 %
<b>RES:</b>	23	<b>IRR:</b>	85 %
<b>PER:</b>	15		
<b>COM:</b>	5		
<b>CUL:</b>	10		

**Protección:**  
Pelaje (2 puntos de protección)

**Armas:**  
Bastón 60 % (2D4+2)  
Pelea 70 % (2D6+1D3)  
Honda 45 % (1D4+1D3+2)

**Competencias:**  
Conocimiento de Área 80 %  
Conocimiento Animal 80 %  
Conocimiento Vegetal 65 %  
Descubrir 75 %  
Rastrear 75 %  
Sigilo 65 %

**Hechizos:**  
Carece.

## Poderes especiales:

✧ **Hablar con los animales:** La Osa sabe comunicarse con los animales, tanto domésticos como salvajes. No es que pueda tener una conversación con ellos, pero sí puede darles órdenes o hacerles preguntas simples, y recibir respuestas coherentes (al menos para ella).



## CRESCENCIA GONZÁLEZ, LA MUJER QUE CONOCIÓ A LA OSA DE ANDARA

La primera referencia escrita que se tiene de la Osa de Andara data del año 1875, cuando el escritor Joaquín Fusté Garcés narra la existencia de una «extraña mujer osa que habitó en las cuevas de La Hermita, ser salvaje que rehuía el trato con los humanos y que tenía un rebaño de ovejas y de rebecos, a los que cogía de crías y hacía amamantar por las ovejas». El folclorista Adriano García Lomas hizo un trabajo de campo sobre el mito en 1924, y finalmente incorporó a la Osa a su obra *Mitología y supersticiones de Cantabria*, publicada en 1967. Por esas fechas, José Antonio Odriozola, interesado por los relatos de Fusté y García Lomas, afirma haber encontrado el origen de la leyenda: una anciana de Tresviso llamada Crescencia González le cuenta que la Osa de Andara no era otra cosa que una pastora natural del pueblo de Bejes, nacida hacia 1818. Al parecer, se trataba de una mujer muy velluda (posiblemente afectada por una enfermedad llamada hirsutismo), que llegó a tener toda la cara cubierta de pelo..., como un animal. Avergonzada por su aspecto, se fue a vivir a las cuevas de Andara, donde cuidaba un rebaño de cabras. No estaba completamente aislada, pues recibía visitas de la gente de la zona, sobre todo de niñas, como la abuela de Crescencia, que así se lo contó. Se dice que la historia acabó bien: la rondó un mozo que no se asustaba por su aspecto y que acabó casándose con ella, y se trasladaron a vivir al pueblo de Bejes, donde aún hoy vivirían descendientes suyos.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Unos niños han desaparecido, y malas lenguas dicen que debe de haber sido esa *monstrua* de la Osa de Andara. Y lo cierto es que los niños perdidos están en la cueva de la osa, adonde ella los ha llevado tras haberlos rescatado en mitad de la tempestad, y donde los mantiene a salvo.
- ✧ La Osa baja al pueblo y se enamora irresistiblemente de un humano (que puede ser un PJ, o un amigo de estos). Como en la película mítica de Michael Douglas y Glenn Close, *Atracción fatal*, la Osa recurrirá al acoso, al rapto y puede que hasta al asesinato para conseguir a su hombre.
- ✧ La Osa no vive siempre en soledad. Hay un grupo de niñas pastoras que suben a verla de tanto en tanto. ¿Qué pasaría si un malvado señor feudal y sus amigos se encapricharan de una de ellas que ya se ha convertido en mujer y decidieran raptarla para divertirse con ella? La Osa no suele ponerse violenta, pero hay ocasiones... y ocasiones. Así que puede que decida asaltar un castillo, y quizá los PJ la ayuden a ello.
- ✧ La Osa puede aparecer como aliada del grupo si se han de enfrentar a una criatura malfélica cántabra (por ejemplo, un grupo de ojáncanos) y el DJ considera que necesitarán refuerzos...
- ✧ Ha pasado el tiempo, un mozo ha enamorado a la Osa y esta se ha ido a vivir con él al pueblo. Hasta tienen hijos. Hacen vida normal (bueno, los dos se afeitan por las mañanas, pero aparte de eso...). Pero todo cambia cuando gentes pagadas por un alquimista llegan al pueblo en su busca para raptar a uno o varios de sus niños y poder estudiarlos, para discernir si son hombres o demonios... Por esas cosas puede que la Osa despierte de nuevo. Los PJ pueden ser esas gentes sin escrúpulos que quieren apoderarse de los niños o amigos de la pareja que ayudarán a recuperarlos.



# Pardinot

*Procedencia:* Valle de Ribes (Gerona).

**M**onstruo humanoide, alto como un pino y negro como el carbón. Todo en él es desmesura: tiene dos jorobas, una en la espalda y otra en el pecho. Los que lo han visto dicen que sus ojos son grandes como sandías, y su boca bien pudiera ser la entrada al Infierno, por lo mal que le huele el aliento. Tiene los colmillos enormes, tan grandes que los de abajo le atraviesan toda la cara y le sobresalen por encima de la cabeza, como un par de cuernos. Los superiores, en cambio, le llegan mucho más abajo de su larga y poblada barba. No habla, sino que gruñe y aúlla como los cerdos. Nunca viste ropa alguna: no la necesita, pues tiene el cuerpo cubierto de un pelaje espeso, como la borra de las ovejas. Algunos dicen que tiene como montura una criatura que parece un gallo gigante, y que con ella va más rápido que el mismísimo viento. Vive en una cueva subterránea, junto a su mujer, la Pardinota, tanto o más feroz que él.

<b>FUE:</b>	35	<b>Altura:</b>	3 varas
<b>AGI:</b>	20	<b>Peso:</b>	250 libras
<b>HAB:</b>	10	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	40	<b>IRR:</b>	200 %
<b>PER:</b>	30		
<b>COM:</b>	5		
<b>CUL:</b>	5		

**Protección:**  
Pelaje grueso (5 puntos de protección)

**Armas:**  
Pelea 90 % (4D6+1D3)

**Competencias:**  
Descubrir 85 %  
Rastrear 80 %  
Sigilo 99 %

## Poderes especiales:

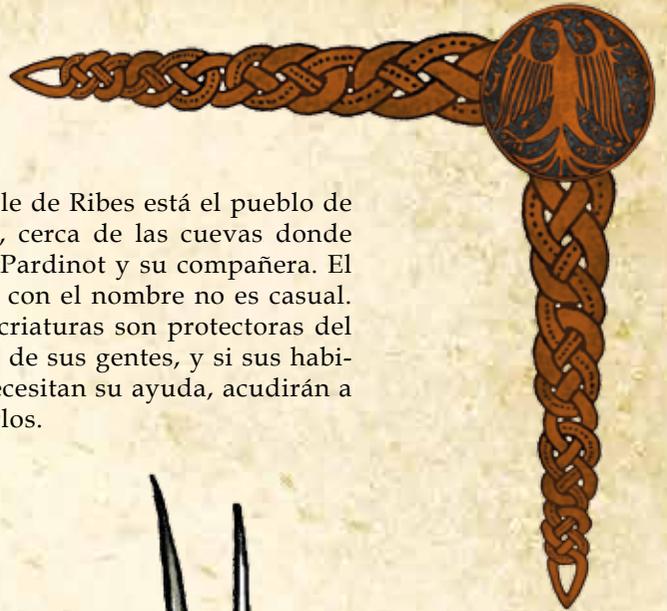
✦ **Visión aterradora:** Aquel que vea a esta criatura ha de pasar una tirada de Templanza o saldrá corriendo despavorido sin pensar en nada más que salvar la vida.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Los PJ han sido capturados por esta pareja de monstruos, y están encerrados en su laberíntica guarida subterránea. Tendrán que saber encontrar la salida esquivando (o enfrentándose) a las criaturas de pesadilla que pululan por allí. Y, claro, como buenos prisioneros que son, se les han arrebatado armas, armaduras y demás equipo.
- ✦ En el valle de Ribes, el Pardinot cumple la función de monstruo asustaniños: las madres amenazan a los niños que no se quieren lavar diciendo que a los niños sucios los atrapa el Pardinot y los limpia por su cuenta, cepillándolos con cepillos de hierro. La cuestión es que parece que estas amenazas se han vuelto realidad, pues han desaparecido varios niños. Los PJ tendrán que entrar en el cubil del Pardinot en su busca.
- ✦ Una variante amarga del anterior: el Pardinot y la Pardinota no pueden tener hijos, así que secuestran niños y, con brujería, los transforman en seres monstruosos, para así estar acompañados. Si los PJ entran arrasándolo todo a su paso..., asesinarán a aquellos que venían a rescatar.

✧ Otra variante: han desaparecido varias muchachas, pero el Pardinot y su pareja nada tienen que ver. En realidad son seres amables que no le harían daño a una mosca. Los auténticos culpables son los *golluts* (ver «Pueblos malditos», pág. 58), que quieren novias con las que casarse.

✧ En el valle de Ribes está el pueblo de Pardines, cerca de las cuevas donde viven el Pardinot y su compañera. El parecido con el nombre no es casual. Las dos criaturas son protectoras del pueblo y de sus gentes, y si sus habitantes necesitan su ayuda, acudirán a defenderlos.



# Cas tres feas

*Procedencia: Peligros (Granada).*

**D**icen que el pueblo de Peligros, en la Vega de Granada, recibe tal nombre ya que sus mujeres nacían todas brujas. Eran todas increíblemente bellas, y con sus hechizos benefactores hacían la tierra rica y generosa. Tantas bondades había en la comarca que el hombre que por allí pasara corría el peligro de quedarse para siempre (de ahí el curioso nombre de la población). Un sultán nazari, creyendo que la localidad podía ser un peligro para su trono, envió contra ella a su guardia personal de etíopes y mamelucos, para que arrasase el lugar no dejando piedra sobre piedra. Pero a tan feroz ejército le salió al paso otro formado por bellas y rijosas muchachas..., y no hubo batalla. Enfurecido, el sultán envió un segundo ejército, que comandó él mismo. Le salió al paso una única mujer, implorando clemencia y perdón. Era tan hermosa que el sultán no supo resistirse, y volvió a grupas a Granada con ella. Se encerró con la hermosa cautiva en sus habitaciones y tuvieron siete días con sus noches de intensa pasión. Al final, el sultán cayó exhausto. Y su despertar fue amargo: la mujer lo había atado rasgando a tiras un chal persa, le había rapado la barba y le había hecho unas orejas de burro con las puntas del turbante, antes de escapar.

Enloquecido de ira y vergüenza por la burla, el sultán obró con imprudencia: invocó con oscuros poderes a un shaythán (demonio) y le ordenó que destruyera Peligros, cosa que así hizo. Pero se salvaron de la destrucción tres mujeres muy muy feas. Unos dicen que por ser cristianas y rezar devotamente, por lo que el shaythán no pudo hacerles nada. Otros, que porque eran brujas muy poderosas, que prefirieron aprender a fondo los conocimientos arcanos en lugar de hacerse guapas. Sea como fuere, ellas reconstruyeron el pueblo y se convirtieron en sus protectoras, y que se cuiden los malvados si alguien les denuncia a ellas sus fechorías, pues en tal caso se presentarán ante él y le darán un serio escarmiento.

¿Y el sultán? En pago por sus servicios, el shaythán le reclamó su alma... y las de los habitantes de todo un barrio de Granada que él elegiría. Pero el sultán, al que se le habían aparecido las tres feas, sabía que no había destruido completamente Peligros ni matado a todos sus habitantes, y se negó a cumplir con el pago. Presa de ira, el shaythán lo convirtió en caballo y le cortó la cabeza. Algunos dicen que este, y no otro, es el origen del Velludo (ver a continuación).

**FUE:** 5/10  
**AGI:** 15/20  
**HAB:** 10/15  
**RES:** 10/15  
**PER:** 20/25  
**COM:** 5/10  
**CUL:** 20/25

**Altura:** 1,35/1,50 varas  
**Peso:** 80/90 libras  
**RR:** 0 %  
**IRR:** 150 %

Conocimiento Mágico 70 %  
Empatía 50 %

## Hechizos:

Todos los de magia blanca de origen popular.

## Protección:

Inmunes al daño físico (pero no mágico).

## Armas:

Carecen.

## Competencias:

Alquimia 60 %  
Astrología 60 %

## Poderes especiales:

✧ **Aparición espectral:** Las tres brujas pueden aparecerse de repente ante quien deseen y lanzarle hechizos o simplemente amenazarlo. No pueden agredirlo físicamente, pero, a cambio, su víctima tampoco puede hacerles ningún daño físico.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Los PJ llegan a Peligros, donde las brujas hermosas esclavizan a los hombres y los tienen sujetos a su voluntad (y con una sonrisa bobalicona, además). ¿Podrá el resto del grupo (es decir, los PJ no hechizados) sacarlos de ese pueblo de brujas?
- ✦ Un despótico sultán ha raptado a una hermosa muchacha para satisfacer en ella sus lascivas pasiones. Los PJ han de infiltrarse en palacio para rescatarla y, ya puestos, humillar de tal modo al sultán que no se le ocurra volver a hacerlo nunca más. La buena noticia es que el sultán se ha encerrado con la chica en sus aposentos privados, por lo que están a solas. La mala es que la guardia del sultán vigila estrechamente todo el palacio.
- ✦ Los PJ están en un pueblo que se ha declarado en rebeldía contra el sultán. Y este, en vez de enviar un ejército..., ¡envía una horda de demonios y seres infernales!
- ✦ El grupo es contratado por un noble con mucho mucho miedo, que les ofrece una fortuna con tal de que le protejan la vida. Y tiene motivos para tener miedo, pues asesinó a un lugareño de Peligros y ahora las tres feas van a por él.
- ✦ Un señor feudal, deseoso de sojuzgar la localidad de Peligros, contrata a los PJ para que se infiltren en el pueblo y asesinen a las tres brujas diabólicas (según él) que tienen esclavizada a toda la población.



# Velludo

*Procedencia: Granada.*

**A**parición granadina que se dice que tiene su guarida en los subterráneos de la llamada Torre de los Siete Suelos, en la Alhambra, y que cuenta con innumerables tesoros para quien los sepa encontrar. Cuenta la leyenda que es el alma en pena de un cruel rey moro que mató a sus seis hijos, cuyos huesos yacen enterrados en esos subterráneos, y, como castigo, todas las noches ha de salir bajo el aspecto de un caballo sin cabeza perseguido por una jauría de seis perros (que son sus seis hijos), que lanzan terribles aullidos con la intención de darle alcance y devorarlo vivo. Suele cabalgar por el monte y por descampados, pero en ocasiones se le ha visto cabalgar por las mismísimas calles de Granada. Su loca carrera termina justo en el momento en que se oye el primer canto del gallo, en cuyo instante vuelven grupas y regresan a su escondrijo.

<b>FUE:</b> 30/35	<b>Altura:</b> 1,60 varas
<b>AGI:</b> 30/35	<b>Peso:</b> 900 libras
<b>HAB:</b> 0	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 40/45	<b>IRR:</b> 110 %
<b>PER:</b> 1/5	
<b>COM:</b> 0	
<b>CUL:</b> 0	

#### Protección:

Invulnerable a las armas físicas.

#### Armas:

Arrollar 65 % (ver poderes especiales)

#### Competencias:

Correr 75 %

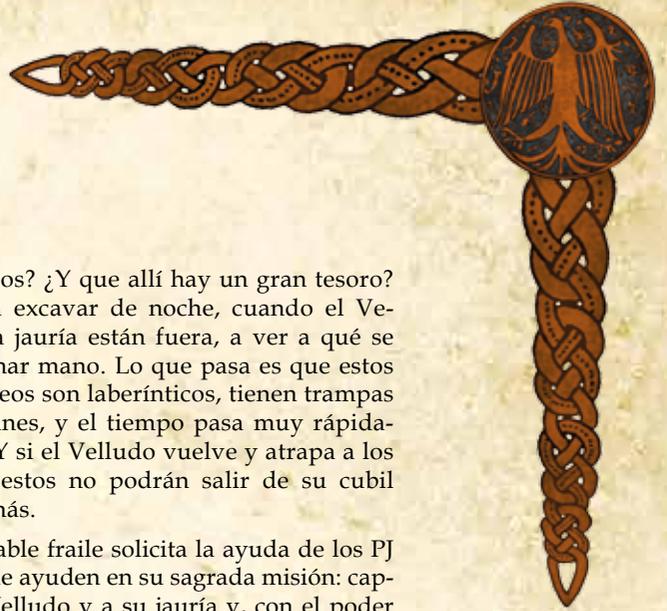
#### Hechizos:

Carece.

#### Poderes especiales:

✦ **Arrollar:** Aquel desgraciado que sea arrollado por el Velludo y su vociferante jauría deberá pasar una tirada de Esquivar o sufrirá 3D6 de daño. Si saca una pifia, la criatura lo alcanzará de lleno, y este caerá sobre la grupa de la aparición y sufrirá 2D6 de daño. Sin embargo, arrojarse «en marcha» del ser le supondrá un daño de 2D6 extras (que se pueden reducir a 1D6 si se pasa una tirada de Saltar). Por el contrario, quedarse a lomos del animal supone tener que pasar cada hora una tirada de Cabalgar (hasta que llegue el amanecer) so pena de sufrir 1D3 puntos de daño cada vez que se falle la tirada, mientras la enloquecida criatura pasea a su víctima por toda la ciudad y la Vega.





## IDEAS DE AVENTURAS:

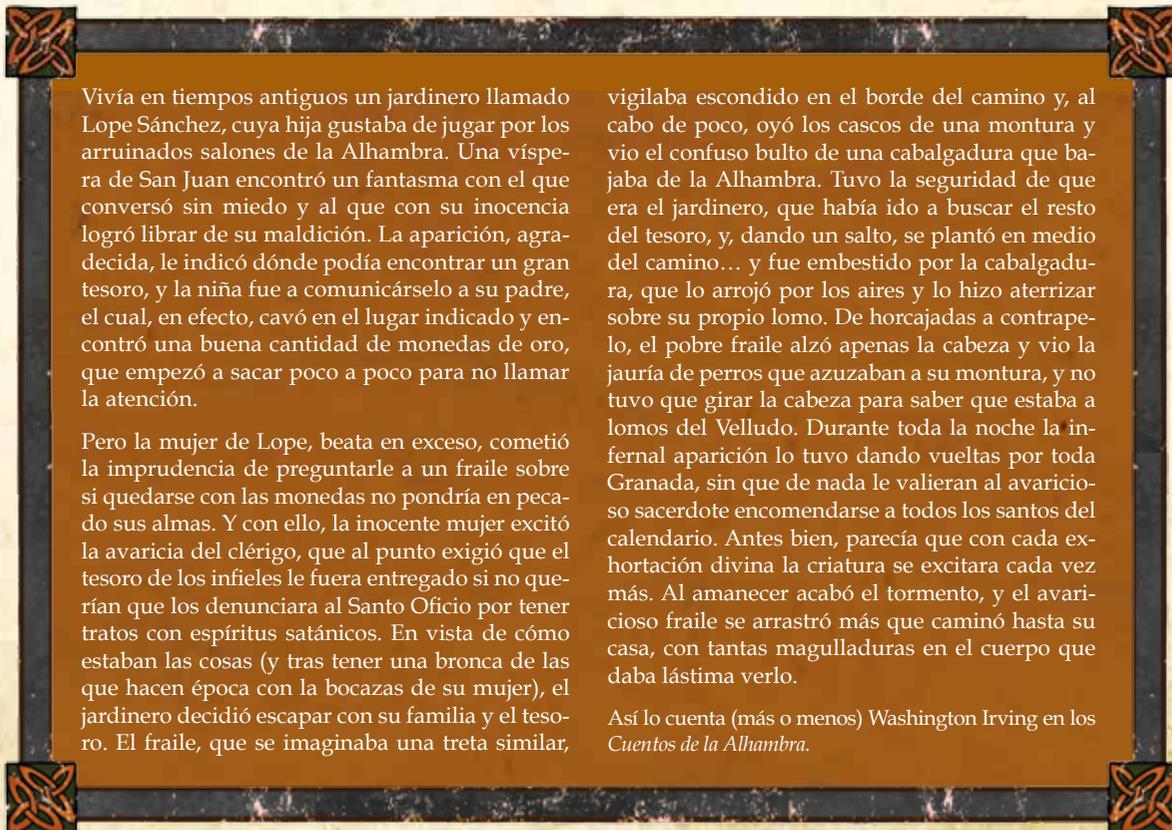
- ✧ Una muchacha es encontrada muerta en el monte, al parecer pisoteada por un caballo. Se dice que ha sido obra del Velludo, pero en realidad han sido un grupito de alocados jóvenes nobles, que estaban haciendo carreras de caballos campo a traviesa y arrollaron accidentalmente a la pobrecita. Han prometido no decir nada y dejar que la aparición cargue con las culpas, pero lo cierto es que la culpa corroe a más de uno.
- ✧ Una variante del anterior: aparece el cuerpo de un hombre, con señales de haber sido pisoteado por caballos y mordido por perros. Se corre el rumor de que ha sido obra del Velludo. Los que saben de estos temas dudan, pues la aparición puede arrollar a un caminante sin suerte, sí..., pero la jauría de perros jamás le haría daño alguno. En realidad, el hombre había prestado una importante cantidad de dinero a un noble, que decidió que la mejor manera de no pagar era asesinandolo y echarle la culpa luego a la superstición.
- ✧ ¿Hemos dicho ya que la guarida del Velludo está en los subterráneos de la Torre de los Siete Suelos? ¿Y que allí hay un gran tesoro? Se podría excavar de noche, cuando el Velludo y la jauría están fuera, a ver a qué se puede echar mano. Lo que pasa es que estos subterráneos son laberínticos, tienen trampas y guardianes, y el tiempo pasa muy rápidamente... Y si el Velludo vuelve y atrapa a los intrusos, estos no podrán salir de su cubil nunca jamás.
- ✧ Un venerable fraile solicita la ayuda de los PJ para que le ayuden en su sagrada misión: capturar al Velludo y a su jauría y, con el poder de la fe, desencantar a los seis perros, que son seis víctimas que ninguna culpa tienen. Si los PJ consiguen hacer la captura, les espera una sorpresa: los seis perros lo son por propia voluntad, para poder atormentar a su asesino durante toda la eternidad.
- ✧ El Velludo y su jauría pueden aparecer de repente por las calles de Granada de noche, interrumpiendo la acción de los PJ en su punto más álgido. Por ejemplo, en mitad de un combate o una persecución.

Vivía en tiempos antiguos un jardinero llamado Lope Sánchez, cuya hija gustaba de jugar por los arruinados salones de la Alhambra. Una víspera de San Juan encontró un fantasma con el que conversó sin miedo y al que con su inocencia logró librar de su maldición. La aparición, agradecida, le indicó dónde podía encontrar un gran tesoro, y la niña fue a comunicárselo a su padre, el cual, en efecto, cavó en el lugar indicado y encontró una buena cantidad de monedas de oro, que empezó a sacar poco a poco para no llamar la atención.

Pero la mujer de Lope, beata en exceso, cometió la imprudencia de preguntarle a un fraile sobre si quedarse con las monedas no pondría en pecado sus almas. Y con ello, la inocente mujer excitó la avaricia del clérigo, que al punto exigió que el tesoro de los infieles le fuera entregado si no querían que los denunciara al Santo Oficio por tener tratos con espíritus satánicos. En vista de cómo estaban las cosas (y tras tener una bronca de las que hacen época con la bocazas de su mujer), el jardinero decidió escapar con su familia y el tesoro. El fraile, que se imaginaba una treta similar,

vigilaba escondido en el borde del camino y, al cabo de poco, oyó los cascos de una montura y vio el confuso bulto de una cabalgadura que bajaba de la Alhambra. Tuvo la seguridad de que era el jardinero, que había ido a buscar el resto del tesoro, y, dando un salto, se plantó en medio del camino... y fue embestido por la cabalgadura, que lo arrojó por los aires y lo hizo aterrizar sobre su propio lomo. De horcajadas a contrape-lo, el pobre fraile alzó apenas la cabeza y vio la jauría de perros que azuzaban a su montura, y no tuvo que girar la cabeza para saber que estaba a lomos del Velludo. Durante toda la noche la infernal aparición lo tuvo dando vueltas por toda Granada, sin que de nada le valieran al avaricioso sacerdote encomendarse a todos los santos del calendario. Antes bien, parecía que con cada exhortación divina la criatura se excitara cada vez más. Al amanecer acabó el tormento, y el avaricioso fraile se arrastró más que caminó hasta su casa, con tantas magulladuras en el cuerpo que daba lástima verlo.

Así lo cuenta (más o menos) Washington Irving en los *Cuentos de la Alhambra*.





# Razas fantásticas y pueblos malditos

**P**ueden estas razas parecer humanos... o no tanto. Pueden ser creación de Dios... o blasfemia del Diablo. Pero todos ellos tienen un lugar bajo el Cielo y sobre la Tierra, al lado de los hijos de los hombres.



# Ahogadas

Procedencia: Galicia.

**Q**uieren el aspecto de una muchacha hermosa, muy pálida, con una larga cabellera en la que hay algas enredadas. Surgen desnudas de las aguas, y con sus gritos, que recuerdan a los graznidos de las gaviotas, avisan a los pescadores de que la pesca será mala o de que se acerca una tempestad. Su visión es, pues, un mal presagio, y los hombres del mar no les agradecen el aviso, antes bien, las maldicen por aparecerse. Su relación con los mariños (ver pág. 341/- del manual de juego) es evidente, ya que, como ellos, no pueden hablar. Pero tienen el cuerpo de humana, sin escamas, pues los que las han sacado del agua así lo atestiguan. Sin embargo, a diferencia de estos, no pueden vivir fuera del agua por muchos cuidados que se les prodiguen. Si no están parcial o completamente sumergidas en agua, al cabo de unos minutos simplemente mueren, y su cuerpo se pudre con rapidez. Dicen que tienen los pulmones llenos de agua, como todos los que mueren en el mar. Algunos afirman que son esclavas sexuales de los mariños, que las raptan y ahogan para después revivirlas en sus palacios sumergidos y satisfacer su lujuria con ellas.



**FUE:** 5/10      **Altura:** 1,65 varas  
**AGI:** 15/20    **Peso:** 90 libras  
**HAB:** 10/15    **RR:** 0 %  
**RES:** 15/20    **IRR:** 130 %  
**PER:** 20/25  
**COM:** 1  
**CUL:** 5/10

**Protección:**  
Carece.

**Armas:**  
Carece.

**Competencias:**  
Hacerse entender 45 %  
Nadar 90 %

**Hechizos:**  
Carece.

### Poderes especiales:

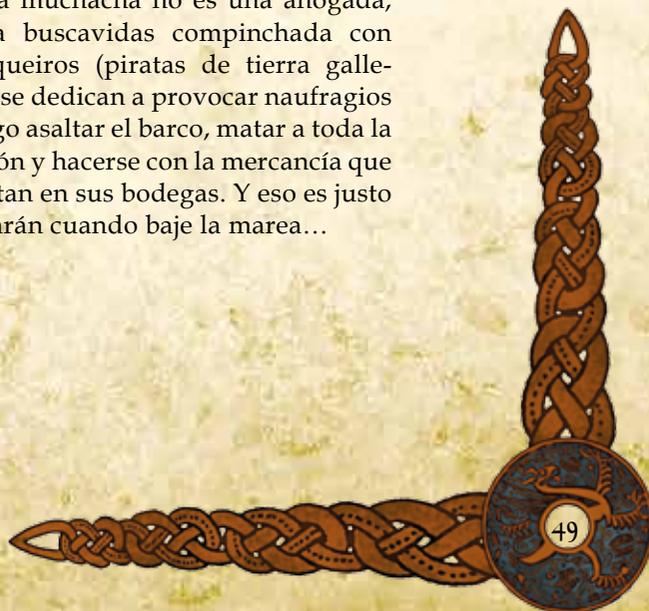
✦ **Respiración acuática:** Una ahogada puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

### Ideas de aventuras:

- ✦ Los mariños están raptando muchachas de una localidad costera, a las que esclavizan y convierten en ahogadas. Luchar contra los mariños bajo el agua es imposible, pero quizá las ahogadas quieran vengarse y sean capaces de convencer a los mariños para que hagan un ataque en masa al pueblo... justo cuando los PJ les estén esperando.
- ✦ A raíz de una fuerte tormenta en el mar, muere el padre de un hombre, que, ciego de dolor, culpa a la ahogada que dio el mal presagio y a los seres submarinos en general. Gasta su fortuna en fletar un barco de guerra y su intención es capturar con redes a todos los seres marinos que pueda, para torturarlos y matarlos. Una expedición así solo puede acabar mal. ¡El problema es que los PJ se enteran cuando ya han embarcado! Una aventura en la que la nave será abordada por todo tipo de criaturas marinas... ¡y en la que huir nadando no es una opción!
- ✦ Un hombre descubre que su esposa, que murió en el mar, se ha convertido en una ahogada, y fleta una nave para ir en su busca. El problema no está en que la localice y la suba a bordo (ella sigue

enamorada de él y lo recuerda) ni en que pueda mantenerla con vida, que ya ha preparado para ello un gran tonel lleno de agua de mar. El problema está en que es la favorita del harén del rey de los mariños, y aun suponiendo que logre llevarla a la costa, los seres del mar descargarán su ira contra la población costera hasta que la ahogada les sea devuelta.

- ✦ Una ahogada se aparece repetidamente a un mismo barco una y otra vez, como si fuera algo personal. Y es que, de hecho, lo es. El capitán del barco la asesinó y arrojó su cuerpo al mar. Y la muchacha busca justicia.
- ✦ Una muchacha desnuda hace señas a un barco para que se acerque. Pensando que intenta darles un aviso, los marineros le hacen caso... y encallan la nave en unos bajíos. La muchacha no es una ahogada, sino una buscavidas compinchada con unos raqueiros (piratas de tierra gallegos) que se dedican a provocar naufragios para luego asaltar el barco, matar a toda la tripulación y hacerse con la mercancía que transportan en sus bodegas. Y eso es justo lo que harán cuando baje la marea...



# Baluros

**Procedencia:** Galicia.

**Otros nombres:** Valuros.

**C** entes que viven en las cercanías de la sierra de la Valoura, en Orense. Se supone que de ahí viene su nombre, aunque otros afirman que se debe a que son adoradores del diablo Baal. Se dice de ellos que son los descendientes de los supervivientes de la ciudad maldita de Veria (o Verial, o Beria, que la grafía cambia cuando las tradiciones son orales), destruida por Dios por sus muchos pecados, y que muchos dicen que está (en ruinas) bajo las aguas del lago de Cospeito. Sus enemigos, los curas católicos, los describen como bajitos y achaparrados, de tez amarillenta y con el cuerpo (cara incluida) cubierto de llagas y cicatrices desde su niñez.

Se dice de ellos que están dotados de poderes sobrenaturales de carácter maligno, y sea verdad o superstición, ellos explotan esta creencia popular, ejerciendo de sanadores de gentes y ganados, adivinos y milagrosos, capaces de conceder indulgencias y perdonar las faltas.

También ejercen de prestamistas..., perdón, de usureros, y piden limosna, no para ellos, sino para obras de caridad o cofradías de necesitados (muchos baluros fueron, durante el siglo XVII y la primera mitad del XVIII, «ministros y familiares» del Real Hospital de Santiago, lo que les permitía pedir limosna por toda España en nombre de la institución). Sea del modo que fuere, se ganan bien la vida, hasta el extremo de que la expresión popular «estar como un baluro» quería decir que se estaba gordo.

El gran pecado de los baluros fue entrar en conflicto nada menos que con la Iglesia: llegaron a tener tanta fama que en determinadas zonas rurales de Galicia suplantaron el papel del cura católico, con su triple papel de curanderos, hechiceros y, de algún modo, sacerdotes. Finalmente fueron excomulgados por varios obispos gallegos (los de Tuy, Orense y

Mondoñedo, en concreto), y lo que originalmente se tenía por bendiciones divinas pasó a considerarse maldiciones del Diablo.

Enclaves de baluros son la laguna de Santa Cristina, las márgenes del Miño, en Castro Rey y Villalba, entre el Tamoga y el Lastra. En todas estas zonas se instalaron y vivieron familias de baluros. Les podemos seguir la pista a otros miembros de este grupo por la toponimia que ha llegado a nuestros días: en Mondoñedo encontramos un edificio llamado «Casa Balura», en Lugo una «ría do Baluro», en Trabada una «casa da Valura», y cerca de la desembocadura del Miño un «caneiro do Baluro».

<b>FUE:</b>	5/20	<b>Altura:</b>	1,55 varas
<b>AGI:</b>	5/20	<b>Peso:</b>	100 libras
<b>HAB:</b>	15/25	<b>RR:</b>	05 %
<b>RES:</b>	5/20	<b>IRR:</b>	95 %
<b>PER:</b>	5/20		
<b>COM:</b>	20/22		
<b>CUL:</b>	10/20		

## Protección:

Carece.

## Armas:

Pueden llevar cualquier tipo de arma o armadura humanas, aunque prefieren la brujería y la charlatanería al yelmo y la espada.

## Competencias:

Conocimiento Mágico 75 %  
Elocuencia 90 %  
Otras competencias según profesión

## Hechizos:

Pueden conocer cualquier tipo de hechizos, aunque sienten predilección por los de magia negra popular.

## Poderes especiales:

✧ **Gentes malditas:** No necesitan componentes mágicos para lanzar sus hechizos. Por el contrario, ninguno de ellos puede lanzar rituales de fe ni beneficiarse de sus efectos.

## LOS OBISPOS DE GALICIA CONTRA LOS BALUROS

«Deseando vivamente ocurrir a los gravísimos daños que en las almas sencillas ocasionan los questores que el vulgo llama baluros, ya con predicación de milagros, revelaciones, profecías, promesas é indulgencias fingidas, oraciones y exorcismos supersticiosos, ya con engaño, amenaza y vanas descomuniones que fulminan para atemorizar a los rústicos y sacárles su dinero y alhajas, mandamos...».

Carta pastoral del Obispo de Mondoñedo, 1750

«(Son) dañosos para las gentes sencillas por sus predicaciones de milagros, profecías, revelaciones, promesas, venta de indulgencias falsas, oraciones y exorcismos supersticiosos, así como las amenazas con los engaños a los que apelan y por las amenazas con las que fulminan para aterrorizar a los humildes aldeanos, explotando su credulidad y sacándoles así su dinero».

Obispo de Tuy, 1755

### IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Los PJ encuentran un mapa que marca cómo entrar a una gruta bajo la laguna de Cospeito, donde está la ciudad perdida de los baluros. ¿Quién se niega a explorar las ruinas de una ciudad maldita, posiblemente repleta de monstruos pero, a cambio, cuajada de tesoros?
- ✦ Los PJ son incitados a asaltar la guarida de un adorador del Diablo. Se trata de un baluro, pero al denunciante que los guía (y anima) le interesa más su faceta de usurero, y lo que quiere es que los PJ asesinen al morador de la casa y dispersen a sus guardias... mientras él saquea su oro.
- ✦ Una comunidad gallega está enfrentada entre el sanador baluro de la zona y el cura local. La cosa puede llegar a las manos, tanto por parte de ellos como de sus seguidores, y un grupo de mercenarios duchos con las armas (los PJ) puede inclinar la balanza, así que los dos bandos tratarán de reclutarlos.
- ✦ Un baluro, poderoso tanto a nivel de posesiones como de magia, puede ser el jefe para encargar misiones raras a un grupo de PJ sin demasiados escrúpulos.
- ✦ Los PJ acaban con un baluro, y la venganza de este pueblo cae sobre ellos. Los baluros están un poco por todas partes, tienen influencia, dinero y poder mágico. Y son lo bastante sutiles para evitar un enfrentamiento directo. Vayan donde vayan los PJ, a partir de ahora van a tener muchos muchos problemas...



# Enanos de Vera

*Procedencia:* Almería.

**A** las afueras del pueblo de Vera hay un paraje montañoso conocido como El Zorzo. Por él gustan de pasearse al atardecer pequeños grupos de hombrecillos de escasa talla y gran corpulencia, muy morenos de piel y de rasgos grotescos. Protegen y ayudan a las buenas personas con las que se cruzan, pero apalean con saña a los que son malvados y tienen intenciones perversas.

<b>FUE:</b> 25/30	<b>Altura:</b> 1,10 varas
<b>AGI:</b> 5/10	<b>Peso:</b> 170 libras
<b>HAB:</b> 20/25	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 20/25	<b>IRR:</b> 125 %
<b>PER:</b> 1/5	
<b>COM:</b> 1	
<b>CUL:</b> 5/10	

#### Protección:

Piel gruesa (2 puntos de protección)

#### Armas:

Maza pesada 65 % (4D6)  
Pelea 90 % (2D6+1D3)

#### Competencias:

Empatía 85 %  
Esquivar 40 %  
Rastrear 45 %  
Sigilo 65 %

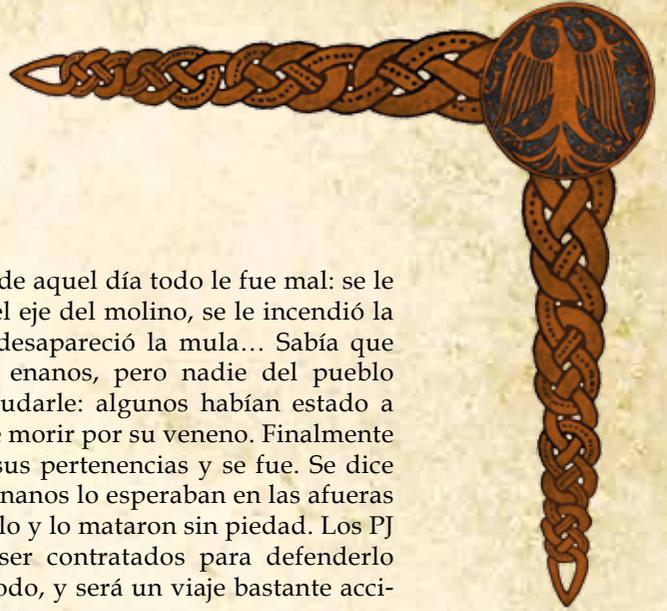
#### Hechizos:

Carece.

#### Poderes especiales:

- ✧ **Fundirse con la tierra:** Como otros enanos, estos viven bajo tierra, así que, cuando lo desean, esta se abre bajo ellos y literalmente se los traga. Ningún ser mortal puede ver semejante prodigio, ya que, de ser así, el enano moriría.





## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Alguien perseguido injustamente puede buscar como refugio las montañas de El Zorzo... Más que nada, porque si van en su busca, tendrá poderosos aliados.
- ✧ Una noble está reclutando un grupo que no le tema a nada para que se internen en las montañas de El Zorzo, donde un grupo de enanos mantienen secuestrada y hechizada a su hija. En realidad no es su madre, sino su madrastra; la muchacha es la heredera del título y de las posesiones de su padre (el marido de la noble), y no está secuestrada, sino refugiada, ya que su «querida» madrastra trató de asesinarla. Y los enanos son siete, claro está.
- ✧ Los enanos interrumpen una pelea entre los PJ y sus enemigos, allí en el valle de El Zorzo. Dan a ambos grupos la oportunidad de defenderse explicando sus motivos, y ellos ayudarán a quien se lo merezca. Su ayuda decidirá quién ganará la pelea, así que mejor será que los PJ estén luchando por el bien... ¡y presenten buenos argumentos!, que los enanos tienen mucha empatía para detectar a los mentirosos, pero no saben leer las mentes.
- ✧ Se cuenta que había en Vera un molinero muy avaro que odiaba a los enanos porque le sisaban la harina. Pero era el único que los quería mal, ya que con la harina robada los enanos hacían tortas, unas para comer ellos y otras para repartir entre los hambrientos. El molinero empezó a envenenar algunos sacos de harina para que los robaran los enanos y se fastidiaran, que si eran ladrones como ratas, como ratas habían de morir. No se sabe si mató alguno,

pero desde aquel día todo le fue mal: se le rompió el eje del molino, se le incendió la casa, le desapareció la mula... Sabía que eran los enanos, pero nadie del pueblo quiso ayudarle: algunos habían estado a punto de morir por su veneno. Finalmente recogió sus pertenencias y se fue. Se dice que los enanos lo esperaban en las afueras del pueblo y lo mataron sin piedad. Los PJ pueden ser contratados para defenderlo en su éxodo, y será un viaje bastante accidentado...

- ✧ Había en Vera un hombre muy avaro, dueño de una gran riqueza que no compartía con nadie, ni siquiera con su hermana, que, al ser viuda y con una niña, pasaba grandes penurias. La mujer cayó muy enferma y la niña fue a pedirle ayuda a su tío. Este no solo no quiso saber nada del tema, sino que trató de violentar a la niña, y cuando esta se defendió, le azuzó a los perros. Por suerte, acudieron en su ayuda los enanos, que rechazaron a los perros y le dieron a la muchacha unas hierbas con las que sanaría su madre y un queso para que se alimentaran ambas. Cuando la niña llegó a su casa vio que con el queso iban a poder alimentarse mucho tiempo..., ya que se había convertido en oro macizo. ¿Y el avaro? Los perros volvieron sobre sus pasos y lo devoraron a él. Los PJ pueden luego investigar qué ha sucedido con los perros, o de dónde ha salido el pedazo de oro, o bien ser hombres contratados por el avaro para que espanten a los intrusos, y les tocará ahora defender la casa de los perros primero y de todo lo que les lancen los enanos después.





# Enanucos bigaristas

*Procedencia:* Cantabria.

**S**on de tamaño diminuto: los más altos no miden más que el dedo pulgar de un hombre, y los más pequeños, unos centímetros. Los que los han visto dicen que tienen los ojos azules, el pelo rojizo y gruesas pantorrillas. Ellos son feos y barbudos, y tienen arrugas en el rostro como si fueran viejos, que quizá lo sean. Las enanucas, que las hay, son regordetas y afables, aunque más tímidas que los varones.

Suelen vestir calzones rojos y se cubren con una capa de tonos neutros, con la que, si es preciso, se cubren para pasar desapercibidos entre la tierra. Portan gorros puntiagudos para aparentar ser más altos de lo que son y desanimar a enemigos potenciales. Su rasgo más característico, sin embargo, es que portan siempre consigo un bigaro o caracola (cosa curiosa, teniendo en cuenta que son seres de los bosques y no de las costas) con la que tocan bellas melodías.

Viven dentro de los huecos de los árboles o en guaridas subterráneas. Su existencia es larga, e incluso pueden alcanzar la inmortalidad si se unen sexualmente a mujeres humanas, a las que hacen gozar intensamente, pues al ser tan pequeños se introducen en la hendidura femenina y le hacen cosquillas y caricias desde dentro. Algunos prefieren tener como amantes a anjanas (ver «Feéricos», pág. 122).

Estos enanucos suelen ser de carácter bondadoso si tienen pareja, pero si están solterones, se les suele agriar el carácter y se vuelven gruñones, ariscos y, en ocasiones, hasta malvados y perversos.

<b>FUE:</b> 1/3	<b>Altura:</b> 0,1 pie
<b>AGI:</b> 15/20	<b>Peso:</b> 1 onza
<b>HAB:</b> 20/25	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 15/20	<b>IRR:</b> 125 %
<b>PER:</b> 10/15	
<b>COM:</b> 15/20	
<b>CUL:</b> 25/30	

**Hechizos:**

- Amansar Fieras
- Bendición de Hada
- Mal de Ojo
- Manto de Sombras
- Presteza
- Sombras Fantasmales

**Protección:**  
Carecen.

**Armas:**  
Carecen.

**Competencias:**  
Alquimia 95 %  
Conocimiento de Minerales 99 %  
Esquivar 99 %  
Sigilo 90 %

## Poderes especiales:

✦ **Hacer sonar el bigaro:** Los enanucos bigaristas pueden hacer que, al son de su bigaro, los que lo oyen se acerquen atraídos por la melodía o, al contrario, se alejen de ella, según la voluntad y el humor del enanuco. Para evitarlo la víctima ha de pasar una tirada de RR con un penalizador de -25 %.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Los criados de una condesa viuda creen que a su ama la está poseyendo un íncubo o engendro infernal, que le arranca gritos de placer una noche sí y otra también, aunque ella lo niega todo por la mañana, la muy lagarta. Las autoridades eclesiásticas (quizá hasta la Inquisición o la Vera Lucis) están dispuestas a investigar el suceso..., que no es otro que un enanuco trabajándose su inmortalidad. Los PJ pueden ser criados o amigos investigando el suceso, fráteres, inquisidores o incluso amigos de la condesa, que saben que no hay nada diabólico en sus placeres.
- ✧ Como todas las criaturas mágicas, se dice que los enanucos poseen grandes tesoros. Puede ser cierto o no, pero es leyenda que siempre excita la codicia de los necios. Y cuando se corre la voz en el pueblo de que una mujer es amante de un enanuco, un grupo de bandidos deciden secuestrarla para que el ser les dé riquezas sin número. El problema es que la mujer no es que sea amante de un enanuco..., es que es bruja, y su amante es un íncubo muy, pero que muy celoso. Si los PJ son los bandidos que participaron en el secuestro o acogen a alguno de ellos cuando trate de esconderse, pueden pasarlo todos muy muy mal.
- ✧ Se dice que en el valle de Iguña. en un paraje llamado Lindalaseras, vivía un enanuco amargado y solitario que, desengañado de las mujeres, miraba con envidia a los amantes enamorados. Los atraía hasta su fuente, les contaba zalamerías, les hacía comer manjares quizá algo demasiado sabrosos y los animaba a que bebieran de la fuente... que por las noches envenenaba con gusarapos y escorpiones. Sobre los efectos de las aguas hay dos versiones: que provocaba una melancolía extrema y que no, que incitaba a hacer el amor de manera desenfrenada, sin parar ni a comer ni a beber. Sea como fuere, el resultado podía ser la muerte en ambos casos, y a veces lo era. Si los PJ quieren que una pareja de amigos que ha caído en semejante maldición sobreviva, tienen dos opciones: matar al enanuco (que no será fácil) o que se reconcilie con el género femenino (es decir, seducirlo) y que levante así la maldición.
- ✧ Dicen que se ha visto un enanuco en una mina, lo que es muy buen augurio, ya que significa que cerca ha de haber una veta de oro, plata o puede que incluso gemas, que son el tesoro de este ser. Claro está que quizá a la criatura no le haga gracia que le quiten los ahorros y se defienda. Y que se traiga amigos, además.
- ✧ Variante de lo anterior: el «enanuco» es el hijo del dueño de la mina, disfrazado. La mina no tiene ningún valor y quiere venderla a algún incauto, y hace que su hijo se asome para que así corra la noticia de que esconde riquezas. Su problema será si la Iglesia o alguna orden cazadora de monstruos se acerquen a investigar, o que las mismas criaturas consideren que es hacerles burla. Los PJ, como en otros casos, pueden estar en un bando u otro, según cómo se desarrolle la campaña.



# Gegants de Gops

*Procedencia:* Cataluña.

**R**aza de gigantes catalanes que se alimentan de carne humana, que es su manjar favorito. En el pasado acosaban a los hombres en continuas guerras para hacer prisioneros y comérselos, pero como también se mataban (y comían) entre ellos, su número es hoy en día muy escaso, y viven en lugares apartados y aislados entre sí. Las gigantas, que las hay, son muy feas, casi más que los hombres, con la cabellera enmarañada y erizada que les cae hasta los pies. Los hombres lucen largas barbas que les llegan hasta los tobillos, siendo una suerte que tengan tanto y tan largo pelo unas y otros, pues no llevan ningún tipo de ropa y así por lo menos se tapan las partes vergonzantes.

El más conocido de estos gigantes es el llamado Trucafort, que vive solo en la cueva que lleva su nombre, cerca de la localidad de Castellar de Nuc. Su barba es mucho más larga que la de sus congéneres, hasta el extremo de que la arrastra varios metros tras de sí, y ha de tener cuidado porque, si se descuida, se la pisa o se le enreda con rocas o árboles, haciéndole dar tales bramidos de dolor que se oyen en no menos de siete leguas. Su otra particularidad es que lleva a modo de sombrero una piedra en la cabeza, y otra como diez veces mayor en el hombro, que más que piedra podría pasar por montaña pequeña, y que es su arma, pues la descarga sobre sus enemigos aplastándolos con ella.

Otro gigante famoso era el llamado Garós, que vivía en el Valle de Arán. Un grupo de vecinos se juntaron y lograron vencerlo dándole una soberana paliza, y por sus fe-

chorias lo ejecutaron clavándole un clavo en la nuca. En el pueblo que lleva su nombre, cerca de Viella, se conservó durante mucho tiempo en la iglesia un cráneo gigantesco con una señal de herida en la nuca. Se decía que este cráneo tenía el poder de curar y fortalecer a los niños que lo tocaban.



**FUE:** 40/45      **Altura:** 2,5/3 varas  
**AGI:** 10/15      **Peso:** 600 libras  
**HAB:** 15/20      **RR:** 0 %  
**RES:** 35/40      **IRR:** 125 %  
**PER:** 20  
**COM:** 5  
**CUL:** 10

**Protección:**

Piel gruesa (5 puntos de protección)

**Armas:**

Pelea 80 % (4D6+1D3)  
Lanzar piedras gigantes 45 % (3D6)

**IDEAS DE AVENTURAS:**

- ✦ Varios gigantes se alían para asaltar juntos un pueblo y hacer un festín con todos sus habitantes. Los PJ pueden tratar de organizar la defensa... si se atreven.
- ✦ Una giganta se enamora de un mozo, lo rapta y se lo lleva a su guarida. Los PJ tendrán que rescatarlo antes de que la giganta se canse de él, lo mate por accidente o descubra a sus compañeros y se los coma.
- ✦ Un jefe de una banda de bandidos especialmente astuto llega a un trato con un gigante: él forma parte de la banda, les ayuda a reducir y desvalijar todo lo que tengan de valor los viajeros y luego puede comerse los cuerpos. El acuerdo funciona bien por ambas partes hasta que llegan los PJ con ganas de cobrar la recompensa por acabar con los bandidos... sin saber que tienen tan colosal refuerzo.
- ✦ Un gigante chantajea a un valle: si cada cierto tiempo no le entregan varios cautivos para que los devore, bajará de su cubil

**Competencias:**

Descubrir 85 %  
Rastrear 65 %

**Hechizos:**

Carecen.

**Poderes especiales:**

- ✦ **Criaturas intimidantes:** Todo aquel que se encuentre con estas criaturas deberá hacer una tirada de Templanza. Si falla, no se acercará a la criatura, y si esta se le acerca, huirá. Puede repetir la tirada cada asalto hasta que la saque y reúna el valor suficiente para acercársele.

y lo arrasará todo. Los del pueblo tampoco son hermanitas de la caridad. Se dedican a capturar forasteros para entregarlos al gigante como sacrificio. Y los PJ acaban de llegar a tan encantador lugar...

- ✦ Se dice que un gigante provoca desprendimientos atacando así a los viajeros que van por el camino real, a los que remata luego. No se le ha visto, pero deja enormes y estupendas huellas que siempre acaban en un pedregal, por lo que se le pierde la pista y no se sabe dónde está su cubil (tampoco es que los soldados del rey tengan muchas ganas de encontrarse cara a cara con una bestia, la verdad). En realidad, no hay ningún gigante: los de los pueblos vecinos redondean sus ingresos haciendo de asaltadores de caminos, y excavan huellas falsas para echarle la culpa a un ser mítico. Claro que, para que el engaño funcione, no han de dejar nunca ningún testigo con vida...





# Golluts

**Procedencia:** Valle de Ribes (Gerona)

**Otros nombres:** Galluts, nanus.

**S**on una raza de enanos rubios, barbilampiños, de cara redonda, nariz chata, pómulos prominentes, boca grande, labios carnosos, mandíbula muy ancha. No tienen los ojos horizontales: los lagrimales están más abajo que la cola de los ojos, lo que les da un aspecto asiático, como de chinos o tártaros. Miden como máximo un metro quince centímetros de altura, y lo normal es que no lleguen al metro diez. Son anchos de caderas, y tienen más grandes de lo normal las manos y los pies, aunque en contrapartida tienen los dedos más cortos de lo que sería de esperar. Con todo, su principal característica es un enorme bocio o papada (goll en catalán) que les ocupa toda la garganta. Viven en cuevas como animales, y casi con toda seguridad es lo que son, pues hacen vida de manada y copulan entre ellos sin distinguir madre, hermana o hija. Casi no hablan. Es cosa tenida por muy cierta que cruzarse con ellos da mala suerte, y bien pudiera ser, que más de uno es brujo. Una cosa buena tienen, y es que al ser casi animales, poseen buena mano con el ganado, y los pocos que se dedican a trabajar de manera honrada son ganaderos o pastores. La Iglesia no permite que los golluts sean enterrados junto a los buenos cristianos, pues, sin duda, sus taras se deben a algún castigo divino.

**FUE:** 10/12

**AGI:** 5/10

**HAB:** 5/10

**RES:** 15/20

**PER:** 10/15

**COM:** 0/5

**CUL:** 5/10

**Altura:** 1,10 varas

**Peso:** 120 libras

**RR:** 0 %

**IRR:** 125 %

Descubrir 60 %

Sigilo 40 %

### Hechizos:

Los golluts controlan de uno a cuatro hechizos, siendo el primero obligatoriamente Mal de Ojo y los otros a elegir entre:

Esencia de Hostilidad

Infortunio

Maldición

Maldición de la Bruja

Marchitar la Juventud

Morada Maldita

### Protección:

Carecen.

### Armas:

Cuchillo 40 % (1D6)

### Competencias:

Conocimiento Mágico 50 %

Conocimiento Vegetal 45 %

### Poderes especiales:

Carecen.

### IDEAS DE AVENTURAS:

✧ La leyenda se refiere originalmente a los *erdluitle* de Suiza, pero cuadra perfectamente con los *golluts*, así que ahí va: era una muchacha muy pobre a la que acogieron unos *golluts* de Pardines. Todo hay que decirlo, la muchacha no solo se encargaba de cocinar y limpiar la casa, también les calentaba las camas por las noches a los hombres, supongo que me entienden. Con todo, no eran malos amos y la muchacha

era más o menos feliz, que al menos tenía un techo bajo su cabeza y comida en el plato. Pero el sacerdote del pueblo de Ribes se enteró del trato y clamó al cielo diciendo que cómo iban esas criaturas sin dios cohabitar con una humana con alma. Así que soliviantó a un grupo que subieron a la montaña para asaltar la casa y matarlos a todos, a los *golluts* por lujuriosos y a la muchacha por promiscua. Los *golluts* murieron

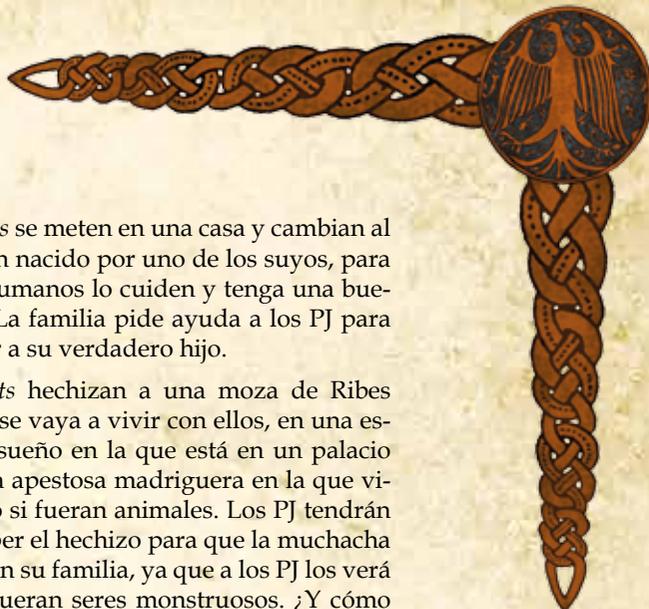
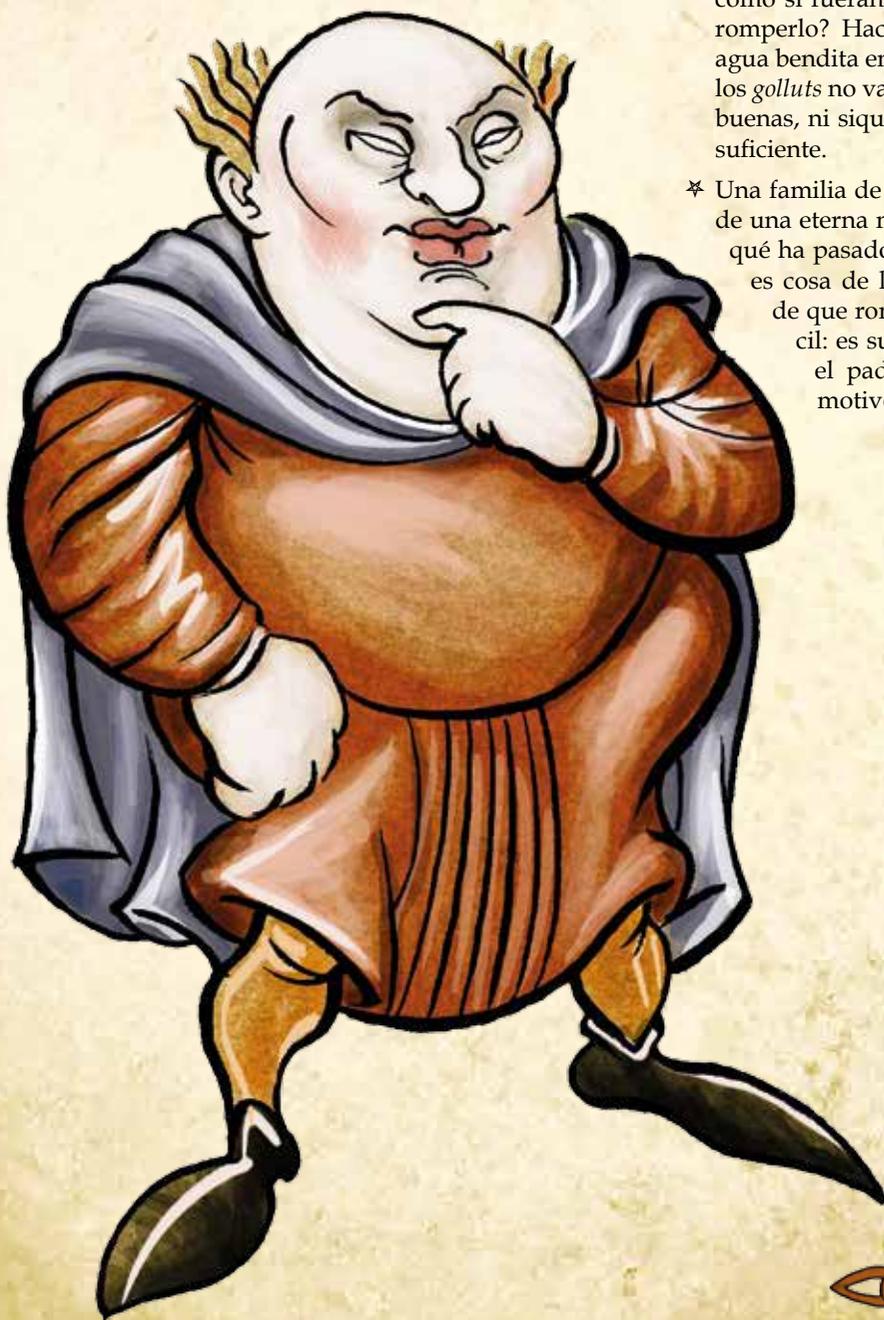
todos, pero la muchacha pudo escapar, y dicen que se vengó matando, a su vez, al cura. Los PJ pueden formar parte del grupo original, o ser reclutados para defender al sacerdote, que teme por su vida.

✧ Están cometiéndose macabros asesinatos de muchachas en el valle de Ribes, y se culpa de ello a los *golluts*. Estos no son unos santos, pero esta vez son inocentes: son los sacrificios rituales que está haciendo un adorador del Diablo.

✧ Los *golluts* se meten en una casa y cambian al hijo recién nacido por uno de los suyos, para que los humanos lo cuiden y tenga una buena vida. La familia pide ayuda a los PJ para recuperar a su verdadero hijo.

✧ Los *golluts* hechizan a una moza de Ribes para que se vaya a vivir con ellos, en una especie de sueño en la que está en un palacio y no en la apestosa madriguera en la que viven como si fueran animales. Los PJ tendrán que romper el hechizo para que la muchacha vuelva con su familia, ya que a los PJ los verá como si fueran seres monstruosos. ¿Y cómo romperlo? Hacerle la señal de la cruz con agua bendita en la frente bastará. Pero, claro, los *golluts* no van a dejar que lo hagan por las buenas, ni siquiera que se acerquen a ella lo suficiente.

✧ Una familia de las afueras de Pardines sufre de una eterna mala suerte. Los PJ investigan qué ha pasado y llegan a la conclusión que es cosa de los *golluts*. Pero convencerlos de que rompan la maldición no será fácil: es su venganza porque hace años el padre de la familia asesinó sin motivos a varios de ellos.





## UN APUNTE HISTÓRICO SOBRE LOS GOLLUTS

«Existen en este valle de Ribas (...) número no escaso de habitantes que los naturales de aquí llaman «nanus», enanos. Su estatura, por lo que puede comprobar, está en torno a los cuatro pies, o sea, metro diez o metro y quince centímetros. Buen número de estos padecen paperas, fenomenales en algunos (...). Se dice en estas tierras que los manantiales de las montañas de las que beben tienen arsénico, y eso les inflama los golls, y convierte a estos infelices en cretinos (...).

Tienen las facciones muy carnosas, y su carne es flácida, descolorida, parece como que no tienen nervios, y de aquí que se les forme multitud de arrugas, aun en los primeros años de su vida. Concorre a dar un aspecto extraño de estos nanus su boca grande, con sus labios excesivamente carnosos y belfos que cubren sus largos y fuertes dientes, entre los que sobresalen mucho los caninos. Cual si la saliva fuera en ellos sobrada, siempre los llevan húmedos y, diría mejor, llenos de babas, que es lo que para mí al menos los hace del todo repugnantes (...). Solo se unen entre sí, y de aquí que conserven pura la raza y de que cada día vayan siendo menos en número».

*Carta del historiador Miguel Morayta a Manuel Antón (descubridor en España del hombre de Cromañón) fechada el 20 de agosto de 1886*

El tal Morayta (todo un personaje: republicano, masón y anticlerical) habla con conocimiento de causa, ya

que tuvo ocasión de ver a estas gentes con sus propios ojos. En la época aún quedaban más de un centenar en la zona de Ribes, donde él acostumbraba a pasar sus vacaciones (en el balneario Perramón de Ribes, por si les interesa). Fue el «descubridor» de estos seres, o al menos el que los dio a conocer fuera del valle de Ribes. De hecho, al día siguiente de enviarse esta carta (21 de agosto) se publicó un reportaje en *La Vanguardia* firmado por Morayta, en el que describía con más crudeza la situación de estas gentes:

«Viven en general abandonados, cuidan del ganado, especialmente porcino, y duermen en corrales con forraje por cama y por abrigo; machos y hembras haciendo en algunos lugares vida común, comerán sin duda inconscientemente y con la mayor desazón todo tipo de bestialidades y actos sexuales. (...) A los menos idiotas se los dedica a pastores y ganaderos (...). Beben agua de la fuente de la Margarideta, viven en malas bordas, no observan ninguna prescripción de higiene, su instrucción es casi nula y carecen por completo de ninguna otra educación que la del Padrenuestro, encontrándose dominados por dos vicios: el egoísmo y la lujuria».

«Saben cómo se llaman, pero a duras penas recuerdan los nombres de sus padres o el de la población dónde viven. No conocen los números. Son dóciles, embrutecidos e interesados ya que, aunque muchos



tengan medios para vivir, piden limosna de una manera mecánica».

*La Vanguardia, 21 de agosto de 1886*

Como ya he dicho, por esa época apenas quedaban un centenar de individuos, la mayoría residentes en el barrio Villa de Arriba, en Ribes, cerca del castillo de Sant Pere, aunque otros estaban afincados en Pardines y unos pocos, solitarios y ariscos, vivían en el bosque, más animales que personas. Los más integrados con los humanos cuidaban del ganado de otros (ovejas y cerdos). Se alimentaban casi exclusivamente de patatas y pan negro, y no consumían (o lo hacían muy raramente) vino, aceite y sal. Los «cazadores de fenómenos» de ferias y de circos compraban a las familias alguno de sus miembros para exhibirlos como los «monstruos» que eran. En los años sesenta del siglo pasado aún quedaba una familia de *golluts*, que vivían en una casa en Pardines que hoy en día se conoce como «*la casa dels golluts*». La endogamia, la falta de higiene y las enfermedades endémicas habían hecho mella en ellos. Ya no trabajaban: rebuscaban comida en la basura y pedían limosna. El último de los *golluts* del valle de Ribes murió en los años ochenta. Iba de regreso a Pardines desde Ribes y alguien lo asesinó. Vestía un saco como única prenda.

¿Cuál era el origen de los *golluts*? La imaginación popular decía que eran descendientes de ¡tártaros! (posiblemente por sus ojos achinados). Sin embargo, los médicos

y antropólogos que han estudiado el caso coinciden en que se trataba de una comunidad aislada afectada por una enfermedad denominada bocio endémico (mixedema), caracterizada por un bulto debajo de la barbilla (bocio, en catalán, *goll*) a veces tan grande como la cabeza de un niño. Dicho bulto está producido por un crecimiento atrófico de la glándula tiroidea, estimulada por la hipófisis, en un intento de compensar el déficit de producción hormonal. La aparición del bocio supuso su marginación social, y con ella vino la endogamia, la mala nutrición, y su lenta extinción.

Y ¿a qué se debe ese bocio monstruoso? Puede producirse por un tumor cancerígeno... o por beber aguas poco mineralizadas y nada yodadas. Y estas gentes bebían de manantiales situados a dos mil metros de altura, nacidos directamente del deshielo. El hipotiroidismo congénito también tiene asociados una falta de desarrollo físico y mental. Es decir, alguien de baja estatura y cada vez más fuerte retraso mental. Un *gollut*.

Casos de bocio endémico no se dieron solo en el valle de Ribes. Hay casos datados en el macizo del Montseny y en el valle de Boi, en Cataluña, en la sierra de Alcubierre y la zona de Moncayo en Aragón. También hay carencias de yodo en zonas muy concretas de Andalucía (Granada, Almería), Asturias, Galicia, Extremadura y Castilla. Y en otros países europeos, como Italia y Francia.

# Hombres pez

**Procedencia:** Liérganes (Cantabria), Lugo, Lisboa (Portugal), Barcelona.

**Otros nombres:** Hombres pez de Liérganes (Cantabria), hombres pez del Miño (Lugo), home marin, hirã (Portugal), home del mar (Barcelona).



Se trata de seres aparentemente humanos que, en un momento determinado, van a la mar, que es su verdadero medio natural. De ellos hay muchas leyendas por toda la península:

Según nos cuenta fray Benito Jerónimo Feijoo en el volumen VI del Teatro crítico universal, existió en Liérganes (localidad cercana a Santander) un joven llamado Francisco de la Vega Casar. Enviado a Bilbao a aprender el oficio de carpintero, una vispera de San Juan se arrojó al agua y no volvió a ser visto por los hombres hasta cinco años después, en la bahía de Cádiz, donde se enredó en las redes de pesca de un barco. Hablaba poco y mal, tenía el pelo y la barba cubiertos de algas y conchas marinas, se manejaba mal con las manos, pues le costaba separar los dedos y tenía todo el cuerpo cubierto como de escamas, que, por suerte, se le fueron cayendo con el tiempo. Explicó que era de Liérganes, y allí lo llevaron, donde su familia lo reconoció. Vivió con ellos cosa de diez años, sin hablar demasiado ni relacionarse con la gente, hasta que finalmente desapareció de nuevo. Nadie dudó de que se había vuelto a la mar.

En Portugal hay referencias de al menos un hombre pez desde antiguo, en concreto desde Plinio el Viejo, que ya en el siglo I de nuestra era anotó en su Historia natural cómo le llegó noticia al emperador Tiberio César de un hombre marino que había sido visto frente a Olissipo (actualmente, Lisboa). El hombre tampoco hacía gran cosa: acomodarse en una roca, hacer sonar una concha y poco más. Eso sí, es regular. Desde tiempo de los romanos se le ha visto bastantes veces, más o menos en el mismo sitio. Su última aparición fue en el siglo XVIII. Lo mismo hace, por lo que dicen, el hombre pez que cruza el río Miño cerca de Lugo a diario, aunque sea de agua dulce en lugar de agua salada: también se sienta en una roca y hace sonar una caracola. Eso sí, este lleva un bonete rojo, supongo que para que no lo confundan...

En el Mediterráneo también hay quien habla de un hombre que frecuenta la playa de Barcelona y da buenos consejos a los pescadores y la buena gente del mar que quiera oírlos. Al llegar la noche, se mete en el agua, y al punto le salen algas y conchas marinas que le cubren la espalda. Se dice de él que conoce tanto los secretos de la tierra como del mar, y que regala su sabiduría a quien quiera oírlo, tanto a hombres como a peces.

Entre los pescadores portugueses también circula una leyenda sobre tales seres. Dicen que si una familia de pescadores tiene siete hijas, la séptima sin duda será una hirã. De niñas son como cualquier otra, salvo quizá que tienen la cabeza un poco demasiado grande y, en cambio, son muy delgaduchas de cuerpo. Pero cuando hacen el cambio a mujer (a esto de los doce años) se convierten en serpientes y se van reptando a la mar, donde vivirán el resto de su vida.

**FUE:** 15/20  
**AGI:** 10/15  
**HAB:** 10/15  
**RES:** 15/20  
**PER:** 15/20  
**COM:** 5/10  
**CUL:** 15/20

**Altura:** 170 varas  
**Peso:** 150 libras  
**RR:** 0 %  
**IRR:** 150 %

#### Competencias:

Conocimiento del Área (Mar) 95 %  
Nadar 90 %  
Sigilo 85 %

#### Hechizos:

Carece.

#### Poderes especiales:

✦ **Respiración acuática:** Los hombres pez pueden respirar tanto dentro como fuera del agua.

#### Protección:

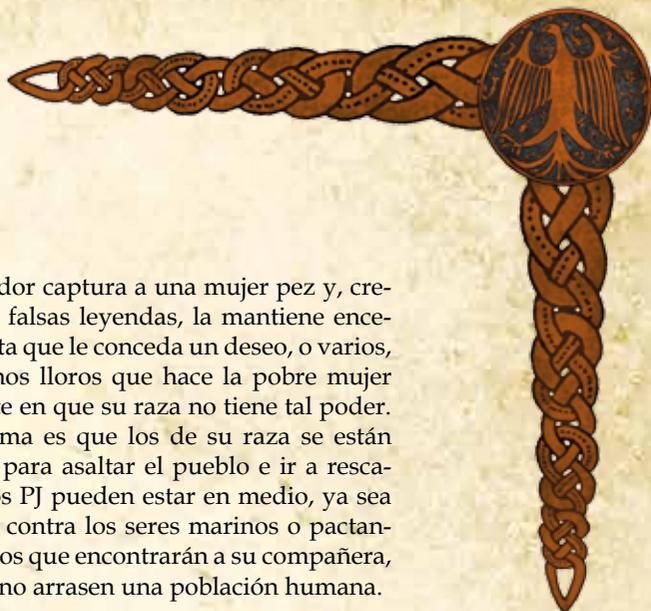
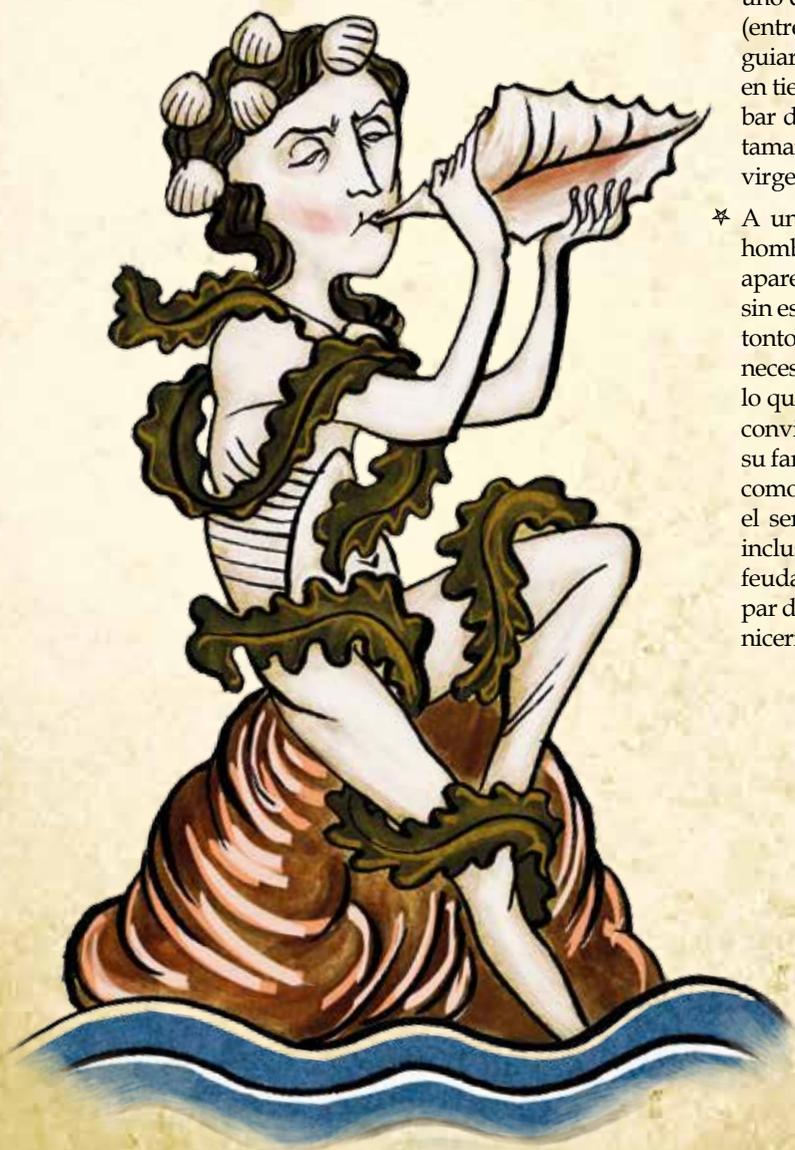
Escamas (2 puntos de protección)

#### Armas:

Puede usarlas como una persona normal, aunque no suele ser violento.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Un hombre pez tenía una novia humana y no puede olvidarla, por lo que aún va a verla y le promete una vida maravillosa si lo sigue al mar. El padre de la chica, temeroso de perderla, contrata a los PJ para que solucionen el problema, sea como sea: matando al pretendiente marino o convenciéndola a ella. Le da igual.
- ✧ Se cuenta que un capitán de barco es amigo de los hombres pez, y estos le indican las mejores rutas, le previenen de los bajos traicioneros y de las tormentas. Pero el viejo capitán muere repentinamente, y los marinos no saben qué hacer... hasta que alguien propone apaciguar a los demonios del mar sacrificando a los PJ (un sacrificio que, por cierto, el pueblo del mar ni ha pedido ni quiere, gracias).
- ✧ Un pescador captura a una mujer pez y, creyendo en falsas leyendas, la mantiene encerrada hasta que le conceda un deseo, o varios, por muchos lloros que hace la pobre mujer que insiste en que su raza no tiene tal poder. El problema es que los de su raza se están juntando para asaltar el pueblo e ir a rescatarla, y los PJ pueden estar en medio, ya sea luchando contra los seres marinos o pactando con ellos que encontrarán a su compañera, pero que no arrasen una población humana.
- ✧ Una tempestad aleja el barco de los PJ muy lejos de la costa. No tienen cartas marinas fiables y el cielo está encapotado, por lo que no pueden orientarse por las estrellas. Los seres marinos rodean el barco, mirándolos con curiosidad, y uno de ellos ofrece a los desesperados marinos (entre los que están los PJ) una solución: los guiarán hasta la costa a cambio de que, una vez en tierra, les hagan un servicio. En concreto, robar de una iglesia una enorme perla negra del tamaño de un puño, que está consagrada a una virgen y que es un tesoro del pueblo del mar.
- ✧ A una pareja de ancianos se les presenta un hombre que dice ser su hijo, que hace años desapareció en el mar. En realidad es un farsante sin escrúpulos que quiere sacarles a estos viejos tontos todo el dinero que tengan, aunque sea necesario para ello torturarlos y matarlos. Con lo que el miserable no contaba es que su hijo se convirtió en un hombre pez, y que aún vela por su familia. Los PJ pueden entrar en esta historia como cómplices del farsante (luchando contra el ser marino), como colaboradores de este o incluso como investigadores a cuenta del señor feudal o del merino, que no se explica cómo un par de ancianitos venerables pudo hacer tal carnicería con el que decía que era su hijo...



# Jan de gel

*Procedencia:* Cataluña (Ripollés, Cerdaña, Ribes de Freser y Valle de Arán) y Andorra.

*Otros nombres:* Gegant de neu, home de gel, home de neu.

**G**igante que sale las noches de ventisca, con su mirada heladora paraliza a sus víctimas y las arrastra hasta su guarida, donde las devora. Vive en las zonas de nieves perpetuas, se esconde cuando hace calor y solo baja al llano cuando hace mucho frío. De su origen se cuenta que fueron una pareja de ancianos, que no habían tenido hijos y que vivían solos en la montaña, que hicieron una figura femenina a la que vistieron con ropas y le hablaron como si fuera humana. Para su sorpresa les contestó y cobró vida, no se sabe si porque los ancianos tenían poderes mágicos, por intervención del Diablo o de algún ente mágico que acertó a pasar por allí. La cosa es que la criatura pasó con los ancianos todo el invierno, haciéndoles compañía hasta que con el deshielo se derritió y murió. Al año siguiente construyeron un chico, para que les ayudara en las tareas más pesadas. Y durante varios años fueron haciendo lo mismo, y no les iba mal, hasta que les pudo la ambición: decidieron hacer un gigante de enorme fuerza para que en los meses de invierno les hiciera gran cantidad de trabajo, pero no contaron con que su apetito iría parejo a su tamaño: se comió todos los alimentos que tenían almacenados y finalmente devoró a los ancianos y huyó a las montañas, donde aún se esconde.

<b>FUE:</b> 35/40	<b>Altura:</b> 2,5/3 varas
<b>AGI:</b> 10/15	<b>Peso:</b> 400 libras
<b>HAB:</b> 5/10	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 30/35	<b>IRR:</b> 125 %
<b>PER:</b> 10	
<b>COM:</b> 1	
<b>CUL:</b> 5	

## Protección:

Al ser de hielo, no se desmaya al llegar a 0 PV: empieza a deshacerse y «muere» de forma definitiva al llegar a PV negativos. Además, los hechizos basados en el calor o el fuego le hacen el doble del daño habitual.

## Armas:

Pelea 60 % (4D6+1D3)  
Mirada heladora 40 % (ver poderes especiales)

## Competencias:

Descubrir 45 %  
Sigilo (solo en la nieve) 90 %

## Hechizos:

Carece.

## Poderes especiales:

- ✦ **Criatura intimidante:** Todo aquel que se encuentre con estas criaturas deberá hacer una tirada de Templanza. Si falla, no se acercará a la criatura, y si esta se le acerca, huirá. Puede repetir la tirada cada asalto hasta que la saque y reúna el valor suficiente para acercársele.
- ✦ **Mirada heladora:** De manera parecida al basilisco o la Orcavella, su mirada es también un arma. Si mira directamente a los ojos de su víctima, esta ha de pasar una tirada de RES×2. De no superarla, quedará paralizada por el frío, pero viva... El Jan se la llevará a su guarida para devorarla cuando le apetezca. El porcentaje relativamente bajo que el Jan tiene con este poder se debe a que se supone que sus víctimas evitarán el contacto directo con sus ojos. Y si algún listo pretende pelear con los ojos cerrados, que se le apliquen los penalizadores correspondientes. De nada.

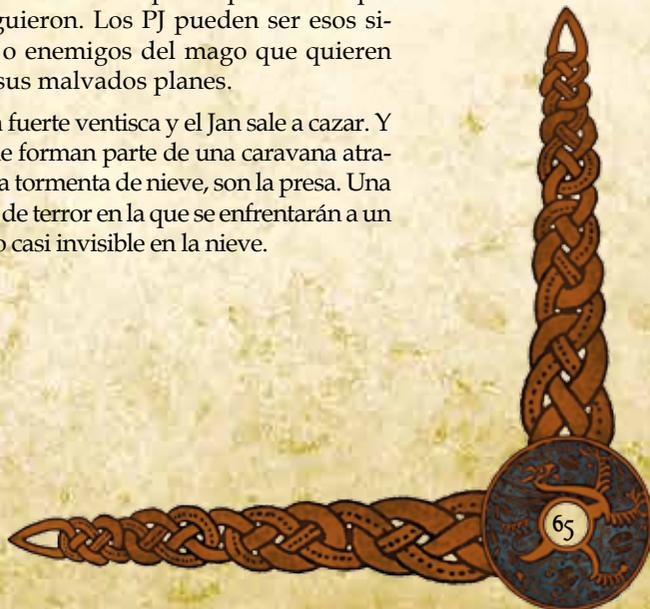
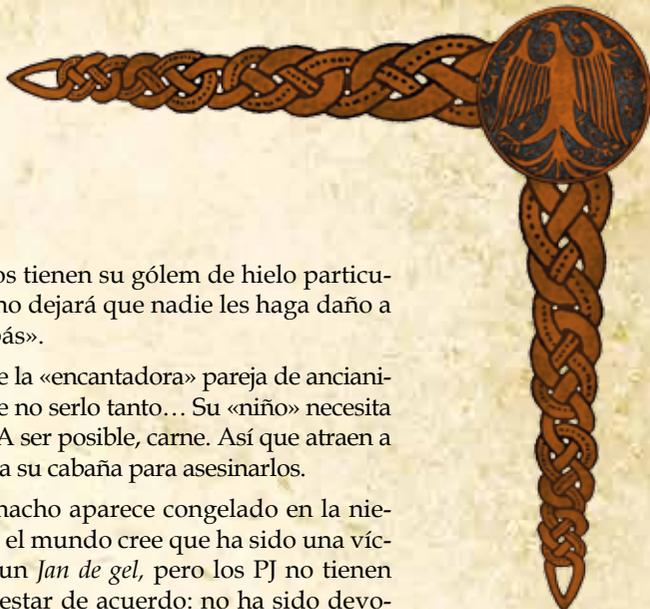
## IDEAS DE AVENTURAS:

✧ En una solitaria cabaña vive una encantadora pareja de ancianitos, solos, sin nadie que los proteja. Parecen una presa fácil, y su cabaña sería un refugio ideal para un grupo de bandidos perseguidos y desesperados, sin escrúpulo alguno. Lo malo es que los



ancianitos tienen su gólem de hielo particular, que no dejará que nadie les haga daño a sus «papás».

- ✧ Claro que la «encantadora» pareja de ancianitos puede no serlo tanto... Su «niño» necesita comida. A ser posible, carne. Así que atraen a incautos a su cabaña para asesinarlos.
- ✧ Un muchacho aparece congelado en la nieve. Todo el mundo cree que ha sido una víctima de un *Jan de gel*, pero los PJ no tienen por qué estar de acuerdo: no ha sido devorado, ni siquiera tiene un mordisco. Tiene, en cambio, señales de golpes, muchos golpes..., como si alguien se hubiera ensañado con él. También tiene las piernas rotas y, sin embargo, según las huellas, trató de arrastrarse penosamente unas decenas de metros, hasta que sucumbió al frío. Y si preguntan un poco más, descubrirán que era el criado de un rico de la zona, y que se había enamorado de la hija de este, y que pretendían fugarse (con las joyas de la familia, por cierto). La muchacha está encerrada en casa, y su padre lo está arreglando para ingresarla en un convento... de clausura. Supongo que a estas alturas el lector habrá adivinado ya que ha sido el padre el que ha enviado matones a darle una paliza de muerte al mozo, por seducir a su hija y pretender robarle.
- ✧ Un malvado hechicero pretende hacer un ejército de criaturas de hielo. Por suerte, los experimentos no le acaban de funcionar, y, por desgracia, envía a sus sicarios tras una pareja de ancianitos que al parecer sí que lo consiguieron. Los PJ pueden ser esos sicarios... o enemigos del mago que quieren frustrar sus malvados planes.
- ✧ Hace una fuerte ventisca y el Jan sale a cazar. Y los PJ, que forman parte de una caravana atrapada en la tormenta de nieve, son la presa. Una aventura de terror en la que se enfrentarán a un monstruo casi invisible en la nieve.





# Jáncanu

**Procedencia:** Las Hurdes (Cáceres).

**Otros nombres:** Jáncanus rabios.



**G**igantes de un solo ojo que viven en cuevas en los montes de la comarca de Las Hurdes. Sus hembras reciben el nombre de jáncanas, y son algo más pequeñas (y menos fuertes). A cambio, tienen poderes mágicos. Son una raza alta, como gigantes, y tienen un solo ojo en la frente pero dos más, más pequeños, en el cogote, por lo que es difícil cogerlos desprevenidos. Su aspecto es horrible y monstruoso, su piel está surcada de arrugas, tienen el pelo hirsuto y apenas van cubiertos por unos sucios harapos. Tienen muy mal genio y muy poca paciencia, tanto es así que, si sus propios hijos lloran demasiado, acaban arrojándolos barranco abajo (eso cuando no se los comen).

**FUE:** 30/35

**AGI:** 10/15

**HAB:** 5/10

**RES:** 25/30

**PER:** 15/20

**COM:** 1

**CUL:** 1

**Altura:** 3 varas

**Peso:** 250 libras

**RR:** 0 %

**IRR:** 125 %

Rastrear 60 %

Sigilo 50 %

### Hechizos:

Ellos carecen, ellas pueden conocer hasta 1D6 hechizos de magia popular.

### Poderes especiales:

✦ **Criaturas intimidantes:** Todo aquel que se encuentre con estas criaturas deberá hacer una tirada de Templanza. Si falla, no se acercará a la criatura, y si esta se le acerca, huirá. Puede repetir la tirada cada asalto hasta que la saque y reúna el valor suficiente para acercarse.

### Protección:

Piel gruesa (2 puntos de protección)

### Armas:

Garrote 85 % (4D6)

### Competencias:

Descubrir 75 %

## Ideas de aventuras:

- ✦ Una jáncana se convertía en serpiente gigante y acechaba a los viajeros para atraparlos enroscándose a ellos y tratando de darles un beso. Al parecer, le habían dicho que si alguien le devolvía el beso, se volvería hermosa. Pero, claro, como los mozos se resistían, siempre acababa matándolos y comiéndose los. ¿Qué harán los PJ si son los elegidos?
- ✦ Un embaucador trató de apoderarse de los tesoros que guardaba un jáncanu seduciendo a su compañera. La embelesó con dulces palabras, y la muy tonta se lo creyó... Aunque no del todo, que astuta lo era un rato. Así que lo puso a prueba: le enseñó todos los tesoros de su marido y le dijo que eligiese de

entre ellos el más valioso para él. El charlatán eligió una daga de oro con joyas engastadas, y la jáncana, pensando muy acertadamente que si la quisiera de verdad la hubiera elegido a ella como lo más valioso, le cortó la lengua con la daga para que no embaucara a ninguna más... Sin lengua, el pobre desgraciado logró huir. ¿Lo protegerán los PJ cuando el jáncanu baje a pedirle cuentas por haber tratado de engañar a su mujer?

- ✦ Variante del anterior: el embaucador se presenta como una víctima de la crueldad de la jáncana, y se pone precio a la cabeza de los dos monstruos en «justa» venganza... ¿Querrán los PJ cobrar la recompensa?

- ✧ Un jáncanu era especialmente amoroso y tierno con su compañera, pero, claro, ya se sabe, por el interés te quiero, Andrés... Le habían profetizado, mucho tiempo atrás, que si alguien seducía a su compañera el moriría. ¿Algún PJ con hígados para ejercer de seductor?
- ✧ Una granja es asaltada, el marido es asesinado y la mujer ha desaparecido. La ha raptado un jáncanu que quiere cambiar a su compañera por otra más guapa. Si los PJ quieren rescatarla, tendrán que darse prisa. Con todo, puede que tengan una aliada: la jáncana despechada quiere que la mujer se vaya, y está dispuesta a ayudar a los PJ siempre que su compañero no sufra daño, lo cual es difícil de cumplir teniendo en cuenta que la criatura ha asesinado, y si no se la detiene, seguirá haciéndolo...



# Nans

**Procedencia:** Cataluña, Islas Baleares.

**Otros nombres:** Follets de les coves, nans de pedra gentil, negrets (en las Baleares).

**S**e dice que entre la costa de la provincia de Barcelona y las Islas Baleares se encuentra una gran región subterránea con al menos una ciudad de enanos. Las entradas a esta región subterránea conocidas son: en el Garraf, la de Subur (una ciudad celtibera hoy perdida, se cree que sus ruinas pueden hallarse entre Sitges y Vilanova i la Geltrú); en el Alto Penedés, la de Font-Rubi (en concreto, la entrada estaría en la Cova del Bolet); en Vallgorguina (Vallés Oriental), junto al dolmen de la Pedra Gentil, que es altar de brujas desde tiempos inmemoriales. En las islas hay entradas en la Cueva de las Maravillas de Alaró (en Mallorca) y al menos hay otra en Menorca, aunque todavía no se ha encontrado.

Los nans son seres de pequeña estatura y piel oscura, con capacidad para hacerse invisibles, hábiles artesanos y excelentes mineros. Su debilidad es que son muy golosos, y suelen entrar en las casas de los humanos a robar dulces, pasteles y chucherías.

En Mallorca se les llama negrets, y se dice que cuando un humano roza a uno de ellos con la llama de una vela encendida en el cirio pascual del Sábado de Gloria, la pobre criatura se convierte en un buen montón de monedas contantes y sonantes.

<b>FUE:</b> 20/25	<b>Altura:</b> 0,80 varas
<b>AGI:</b> 5/10	<b>Peso:</b> 40 libras
<b>HAB:</b> 20/25	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 20/25	<b>IRR:</b> 125 %
<b>PER:</b> 5/10	
<b>COM:</b> 1	
<b>CUL:</b> 10/15	

**Protección:**

Piel gruesa (2 puntos de protección)

**Armas:**

Pelea 90 % (2D6+1D3)

**Competencias:**

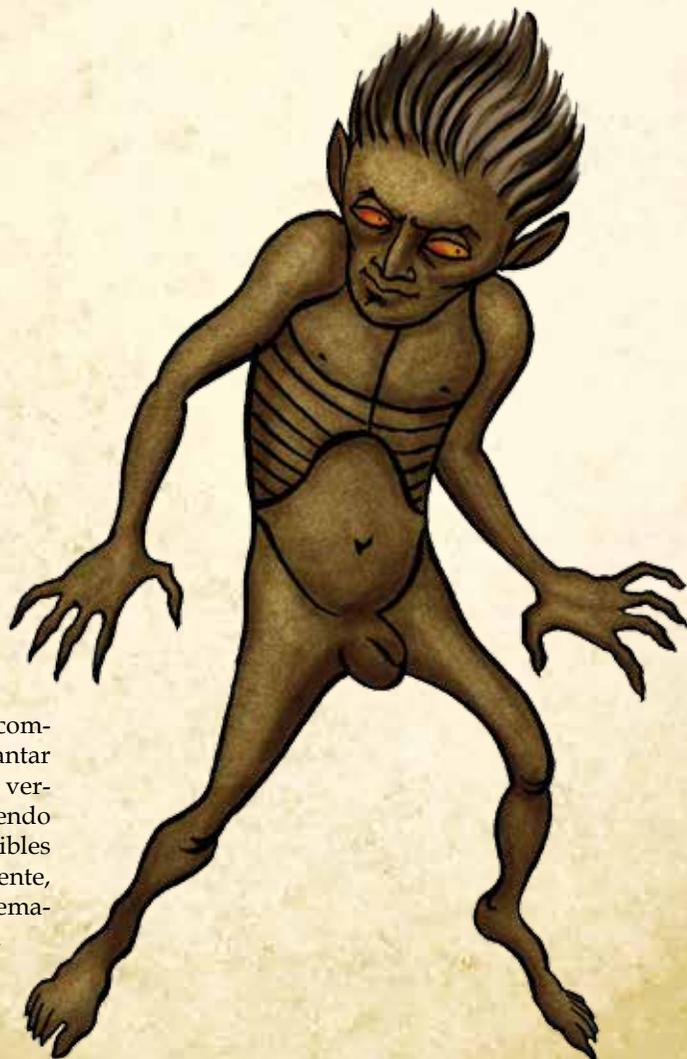
Descubrir 50 %  
Esquivar 40 %  
Rastrear 45 %  
Sigilo 65 %

**Hechizos:**

Carece.

**Poderes especiales:**

✦ **Invisibilidad:** Los nans pueden hacerse completamente invisibles, a condición de aguantar la respiración. Si toman resuello, vuelven a verse. Por ello, no pueden correr ni pelear siendo invisibles. Además, aunque no sean visibles para los ojos, proyectan sombras igualmente, que a la luz no la engañan, así que son extremadamente cautelosos cuando usan su poder.

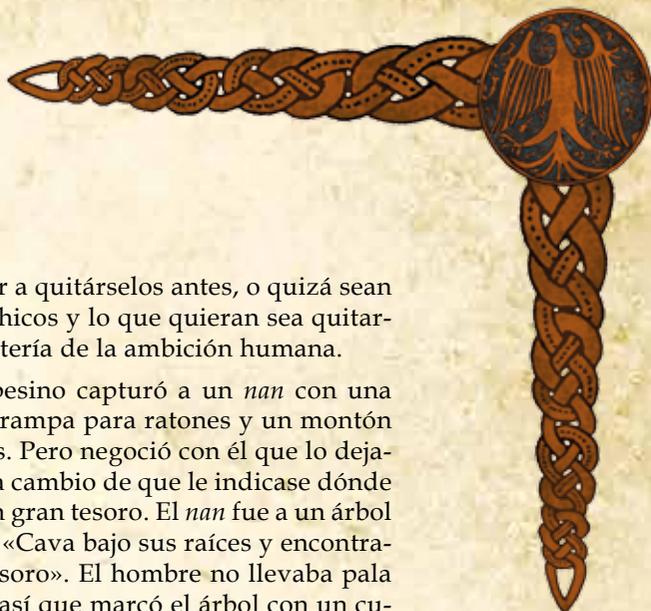


## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Dicen por Alaró que un tal Felet vio a unos seres entrar en la Cueva de las Maravillas. Con más curiosidad que sentido común, los siguió, y descubrió una maravillosa ciudad subterránea. Fue a contarle en el pueblo, se organizó una expedición y Felet se adelantó para indicar dónde estaba la entrada. Se produjo entonces un derrumbe y Felet nunca volvió a ser visto, ni se encontró entrada alguna. Pero junto a las cuevas hay una piedra con su nombre grabado, en recuerdo del suceso. Los PJ pueden acompañar a Felet... y quedar atrapados dentro cuando la salida se cierre. Tendrán que encontrar una salida o tratar de sobrevivir en la ciudad de los enanos.
- ✧ Un mallorquín consigue una buena cantidad de monedas de oro al cazar a un *negret* con el método arriba explicado. Pero los otros *nans* planean secuestrarlo y llevarlo a su ciudad subterránea para juzgarlo por asesino. Los PJ tendrán que protegerlo... o rescatarlo.
- ✧ Con el oro y la plata, los *nans* hacen obras de arte de orfebrería, a las que admiran por su belleza, no por su valor. Una vez los *nans* preguntaron a un humano por qué amaban tanto el oro, y este se lo explicó poniendo tal énfasis que les contagió la ambición por los metales preciosos. Un grupo de ellos se separaron del resto y empezaron a atesorar más y más riquezas, que no se cansaban de mirar. Dejaron hasta de alimentarse, enfermaron y algunos murieron y el resto se debilitaron. Y no dejaban de mirar sus tesoros de forma enfermiza hasta que el techo de su guarida se desplomó sobre ellos... Claro que los PJ

pueden ir a quitárselos antes, o quizá sean buenos chicos y lo que quieren sea quitarles la tontería de la ambición humana.

- ✧ Un campesino capturó a un *nan* con una enorme trampa para ratones y un montón de dulces. Pero negoció con él que lo dejaría libre a cambio de que le indicase dónde estaba un gran tesoro. El *nan* fue a un árbol y le dijo: «Cava bajo sus raíces y encontrarás un tesoro». El hombre no llevaba pala consigo, así que marcó el árbol con un cuchillo y fue a buscar una. Cuando volvió, todos los troncos de los árboles del bosque tenían una marca idéntica. Y oyó, a lo lejos, la risita burlona del *nan*... Una idea para aplicar a aquellos PJ que chantajeen a según qué criaturas.
- ✧ Otro granjero mallorquín se dio cuenta de que le sisaban la leche recién ordeñada, así que dejó a la vista un cubo con un par de litros de vino dulce. El *negret* que se bebía su leche lo encontró, se lo bebió y pilló una borrachera que le hizo caer al suelo y dormir como un bendito. Cuando se despertó, estaba atado, tenía dolor de cabeza y el granjero estaba cavilando qué hacer con él. Lo de convertir en monedas a un ser que habla y siente... pues como que no se veía capaz. Así que se puso a negociar con el *negret*. Y llegaron a un acuerdo. Y para sorpresa de todos, fue un acuerdo que ambos respetaron, y los *negrets* fueron amigos de él y de su familia a partir de entonces. El hombre enseñó al *negret* cómo se hacía el vino dulce, y el *negret* le enseñó cómo hacer los famosos quesos de oveja mallorquines que tanta fama tienen por todo el mundo.



# Nesnás

*Procedencia:* Tradición islámica.

**E**stas criaturas aparecen en la traducción de *Las mil y una noches* que el orientalista Eduard Lane publicó en 1839 (y que es considerablemente más fiel al original que la primera traducción al francés de Jean Antoine Galland, de principios del siglo XVIII). Se tratan de seres nacidos del blasfemo contacto carnal entre shayatin (demonios) y mujeres humanas. Citando textualmente: «Es la mitad de un ser humano, tiene media cabeza, medio cuerpo, un brazo y una pierna».

A diferencia del sciópodo (ver pág. 300/- del manual de juego), con el que a veces es confundido, el nesnás es inteligente y capaz de hablar de forma correcta, aunque la mayor parte de las veces sólo dice tonterías y mentiras. No todos son iguales: algunos tienen cola semejante a la oveja; otros (los que moran en la mítica isla de Rajj), alas de murciélago. Los hay (muy pocos) que tienen una cara en el pecho, como los blemys (ver pág. 293/- del manual de juego).

Dicen que donde es más fácil encontrarlos es en lo más profundo de los desiertos del Hadramaut y del Yemen. Su carne es dulce y muy gustosa, y se dice que quien la consume aprende a hablar con los demonios. Por desgracia, aparte de condenar el alma por comer alimento tan blasfemo, consumir esa carne vuelve la lengua bifida, como las serpientes (hay quien dice que para pronunciar mejor el lenguaje de los shayatin). Y, lamentablemente, es un efecto permanente.



**FUE:** 5/10      **Altura:** 1,65 varas  
**AGI:** 15/20    **Peso:** 110 libras  
**HAB:** 1/5        **RR:** 0 %  
**RES:** 10/15    **IRR:** 200 %  
**PER:** 10/15  
**COM:** 15/20  
**CUL:** 1/5

**Protección:**

Carece.

**Armas:**

Carece.

**Competencias:**

Elocuencia 65 %  
Saltar 85 %

**Hechizos:**

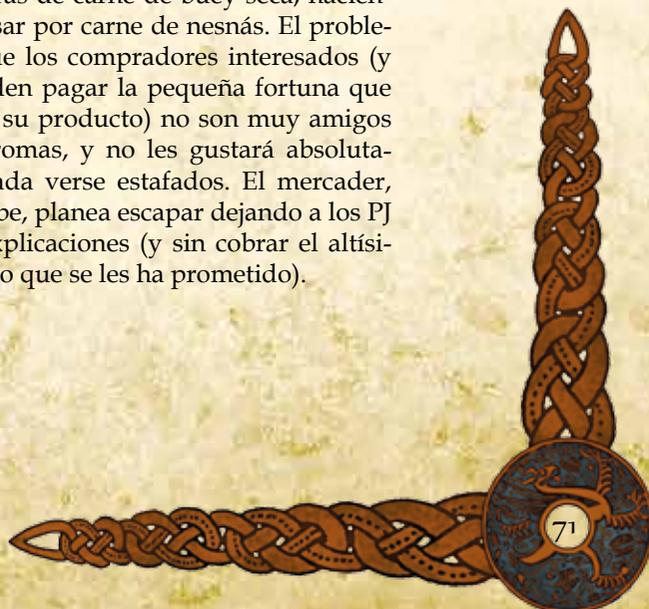
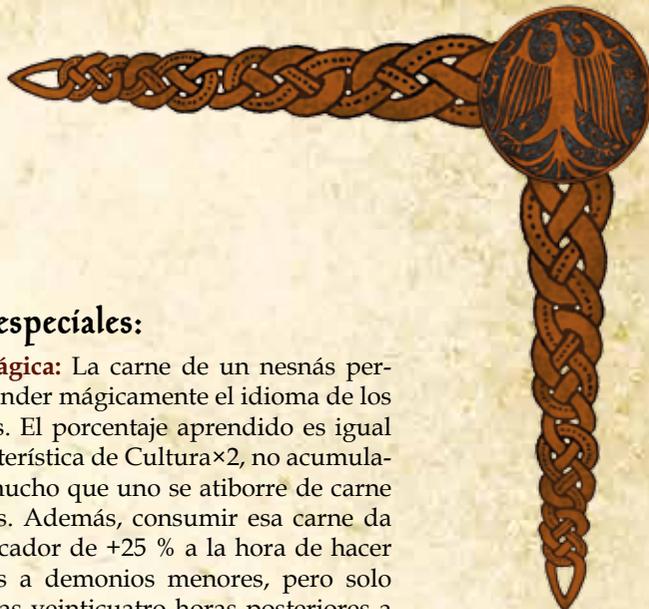
Carece.

**Poderes especiales:**

- ✦ **Carne mágica:** La carne de un nesnás permite aprender mágicamente el idioma de los demonios. El porcentaje aprendido es igual a la característica de Cultura×2, no acumulable por mucho que uno se atiborre de carne de nesnás. Además, consumir esa carne da un bonificador de +25 % a la hora de hacer peticiones a demonios menores, pero solo durante las veinticuatro horas posteriores a su ingestión.

**Ideas de Aventuras:**

- ✦ Los PJ oyen los lamentos de un cautivo encerrado en una morada subterránea a través de una estrecha claraboya, que no permite ver nada del interior de la prisión. Cuenta que es un pobre cautivo venido de lejanas tierras que va a ser sacrificado en un aquelarre blasfemo. Todo lo que dice es cierto... Lo que el muy ladino se calla es que es un nesnás, no un ser humano.
- ✦ El malvado brujo enemigo de los PJ tiene la lengua bífida (lo que le ocasiona algún que otro problema, todo hay que decirlo). Cosas de comer demasiado nesnás.
- ✦ En su paso por la guarida de un malvado adorador de demonios (ya sea porque la están asaltando o están huyendo, que los dos casos se pueden dar), los PJ llegan a la despensa, y aquel que se atreva a probar encontrará una carne deliciosa..., que, por supuesto, es carne de nesnás. La buena noticia es que ahora puede hablar con los demonios. La mala..., que mejor no saque la lengua a partir de ahora.
- ✦ Los PJ interceptan un cargamento valiosísimo que un brujo espera impacientemente... Y que resulta ser un nesnás, que mentirá sin ningún tipo de escrúpulo ni rubor prometiendo lo que sea con tal de salvar la vida. Por una parte, es un tipejo razonablemente simpático... Pero el problema está en que, mientras siga vivo, los esbirros del brujo darán caza al grupo implacablemente (y si los PJ lo matan, pues a lo mejor también, por venganza).
- ✦ Un mercader contrata a los PJ para que le cuiden las espaldas en un negocio con el que pretende hacerse rico: vender a precio de oro tiras de carne de buey seca, haciéndolas pasar por carne de nesnás. El problema es que los compradores interesados (y que pueden pagar la pequeña fortuna que pide por su producto) no son muy amigos de las bromas, y no les gustará absolutamente nada verse estafados. El mercader, que lo sabe, planea escapar dejando a los PJ dando explicaciones (y sin cobrar el altísimo sueldo que se les ha prometido).





# Ojãncanos

*Procedencia:* Cantabria.

*Otros nombres:* Ijancano, Juancano.



igante humanoide cubierto de pelo rojizo, con una larga barba que le llega casi hasta las rodillas. Tiene diez dedos en cada mano y cada pie, y tres filas de dientes en la boca. Para compensar tanto exceso, sólo un ojo en mitad de la frente. Se dedica a cazar hombres, de lo que se alimenta, y cuando no los consigue caza y mata sus ganados y animales. Para muchos es la encarnación del mal, pues siempre está dispuesto a cometer fechorías. Sus grandes enemigas son las anjanas (ver «Feéricos», pág. 122), que son las hadas buenas de La Montaña y saben cómo acabar con él: arrancándole el pelo blanco que tiene en la barba.

Sus hembras reciben el nombre de ojãncanas. Están cubiertas de pelo rojizo, como los machos, pero tienen dos ojos en lugar de uno. Sus dos enormes pechos les cuelgan casi hasta las rodillas, y cuando corren se los echan hacia atrás, a la espalda, para que no les molesten. Lucen dos enormes colmillos retorcidos, mucho más largos que los del macho. Son estériles y se reproducen de la siguiente manera: cuando un ojãncano ya está muy viejo, los de su misma especie lo asesinan y lo entierran bajo un roble. Al cabo de nueve meses, del cadáver descompuesto salen unos gusanos enormes, viscosos y amarillos de olor nauseabundo. Recogidos por las ojãncanas, son amamantados durante tres años con la sangre que sale de sus pechos hasta que se convierten en crías de ojãncano. Mientras se crían pueden morir si les roza en el codo un murciélago, aunque pueden salvarse si se les da a masticar, cuanto antes mejor, una hoja de avellano untada con sangre de zorro.

**FUE:** 25/30

**AGI:** 15/20

**HAB:** 5/10

**RES:** 25/30

**PER:** 15/20

**COM:** 1/5

**CUL:** 1/5

**Altura:** 2,5 varas

**Peso:** 250 libras

**RR:** 0 %

**IRR:** 125 %

Rastrear 90 %

Sigilo 40 %

**Hechizos:**

Carecen.

## Poderes especiales:

✦ **Criaturas intimidantes:** Todo aquel que se encuentre con estas criaturas deberá hacer una tirada de Templanza. Si falla, no se acercará a la criatura, y si esta se le acerca, huirá. Puede repetir la tirada cada asalto hasta que la saque y reúna el valor suficiente para acercarse.

### Protección:

Piel gruesa (2 puntos de protección)

### Armas:

Pelea 65 % (3D6+1D3)

### Competencias:

Descubrir 85 %

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Los PJ acampan en un tranquilo bosque de Cantabria, justo bajo un enorme roble..., que es justo donde está enterrado un viejo ojáncano, así que sufrirán el furioso ataque de un montón de hembras temerosas de que el grupo ataque a los gusanos que están a punto de salir. Los ataques se repetirán hasta que el grupo sea exterminado o se vayan de allí... Pero, claro, los PJ no saben en qué han molestado a los ojáncanos, e irse de una posición bien defendida sería de locos.
- ✧ Unos farsantes venden gusanos (bastante grandes) diciendo que son auténticos gusanos de ojáncano, con los que se pueden hacer ungüentos eficacísimos para estimular la virilidad y cosas así. En realidad, son unos gusanos que pillaron de la carcasa podrida de una vaca muerta. Pero los muy charlatanes van voceando su mercancía, y quizá tratando de vendérsela a los PJ si se cruzan con ellos. Y si les oye algún ojáncano, no le va a gustar nada que tengan esos gusanos. Y si resulta que es una burla, tampoco le va a gustar.
- ✧ Una ojáncana desesperada suplica a los PJ que le traigan una hoja de avellano mojada en sangre de zorro o su hijo morirá. Es un ser antropófago, los PJ no tienen por qué hacerlo..., pero si la ayudan, ganarán un poderoso y agradecido aliado.
- ✧ Los PJ se tropiezan con un grupo de ojáncanos que llevan un grupo de prisioneros. Al parecer se han juntado para asaltar una pequeña aldea y han tomado «ganado humano» para tener provisiones. Son un grupo bastante ruidoso, así que los PJ pueden evitarlos. La pregunta es si seguirán su camino o, por el contrario, los seguirán para emboscarlos y tratar de rescatar a los cautivos.

- ✧ ¿Y si cambiamos las tornas? Los PJ son encargados de capturar vivo a un ojáncano por parte de un alquimista que desea estudiarlo. Dejando aparte que trasladar un monstruo no es algo baladí (los aldeanos con los que se encuentren querrán matarlo, por lo menos), es posible que su compañera y otros ojáncanos planeen un rescate.



# Olláparos

*Procedencia:* Galicia, Portugal.

*Otros nombres:* Olharapo (Portugal).

**S**eres gigantes gallegos y portugueses de costumbres antropófagas. Tienen un ojo en mitad de la frente y otro en el cogote, debajo de la nuca. Por eso siempre se afeitan la cabeza, para que el cabello no les tape su segundo ojo. A sus hembras se las llama olláparas, y son tanto o más feroces que los machos. A veces de la unión entre ambos no nacen olláparos, sino ollapines, más pequeños y débiles, y con solo el ojo del pescuezo, no el de la frente. Muchas veces sus padres rechazan a estas criaturas, por considerarlas débiles.

<b>FUE:</b> 25/30	<b>Altura:</b> 3 varas
<b>AGI:</b> 10/15	<b>Peso:</b> 400 libras
<b>HAB:</b> 10/15	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 25/30	<b>IRR:</b> 125 %
<b>PER:</b> 5/10	
<b>COM:</b> 1/5	
<b>CUL:</b> 1/5	

**Protección:**

Piel gruesa (3 puntos de protección)

**Armas:**

Garrote 65 % (3D6)

**Competencias:**

Descubrir 75 %  
Esquivar 60 %  
Rastrear 40 %  
Sigilo 75 %

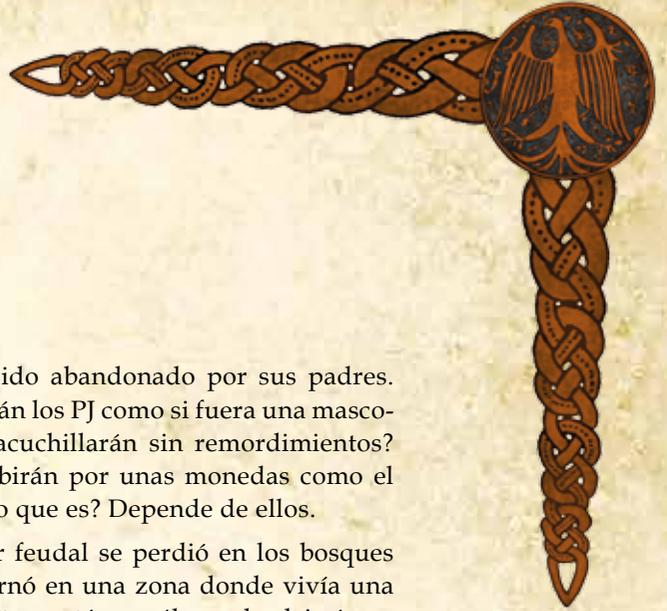
**Hechizos:**

Carecen.

**Poderes especiales:**

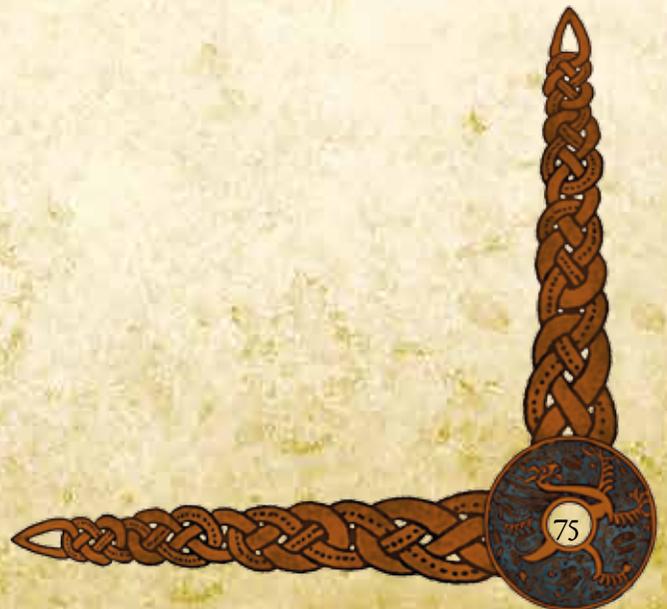
✦ **Criaturas intimidantes:** Todo aquel que se encuentre con estas criaturas deberá hacer una tirada de Templanza. Si falla, no se acercará a la criatura, y si esta se le acerca, huirá. Puede repetir la tirada cada asalto hasta que la saque y reúna el valor suficiente para acercársele.





## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Ha habido un naufragio en costas gallegas (provocado por raqueiros o no, a gusto del DJ). Los supervivientes logran llegar a la costa... y se encuentran con que hay olláparos rondando para conseguir carne fresca. Y ya sea de náufragos vivos o muertos, les da igual.
- ✦ Una familia de olláparos se ha instalado en el castillo del señor feudal, tras matarlo a él y a sus caballeros. Por lo demás, para los siervos del feudo nada ha cambiado: simplemente ahora han de llevarle tributos (de comida) a un monstruo en lugar de a un señor, y si no lo hacen, el monstruo se los comerá en lugar de simplemente castigarlos o asesinarlos. Algunos hasta piensan, con filosofía, que hasta han mejorado un poco. Y en estas que llegan los PJ, enviados por el heredero del señor feudal para que maten a los monstruos y le recuperen sus legítimas tierras.
- ✦ Los PJ se tropiezan con una extraña criatura, de aspecto humanoide y algo menos de un metro de altura, calvo y con un ojo en el pescuezo. Solo sabe llorar de miedo y hambre. Es un ollapín prácticamente cachorro, que ha sido abandonado por sus padres. ¿Lo criarán los PJ como si fuera una mascota? ¿Lo acuchillarán sin remordimientos? ¿Lo exhibirán por unas monedas como el monstruo que es? Depende de ellos.
- ✦ Un señor feudal se perdió en los bosques y se internó en una zona donde vivía una bruja. Esta pactó con él que lo dejaría en paz a cambio de que le entregara su primer hijo cuando cumpliera siete años. Se acerca el plazo, se acerca una banda de olláparos para ir en busca de su hijo y el señor contrata a los PJ para que le libren del problema... sea de la forma que sea.
- ✦ Un grupo de olláparos que vivían en una gran cueva tenían una manta mágica con la que alteraban el aspecto de sus víctimas, convirtiéndolas en animales. Por ello, cuando desaparecía alguien, los olláparos protestaban de su inocencia, enseñando que no eran ellos los que tenían ningún cautivo humano, que se alimentaban de carne, sí, pero de carne de animal... ¿Caerán los PJ en la treta?



# Silván

*Procedencia:* Aragón.

*Otros nombres:* Fotronero, ome granizo.

**R**aza de gigantes de larga cabellera que vivían en las cuevas de las montañas del Alto Aragón. Como son antropófagos, los pastores les entregaban regularmente un tributo de ovejas a cambio de que no hicieran daño a nadie. Madrigueras conocidas de estos seres están en Tella y Climén. Según las diferentes leyendas, son seres solitarios de una raza ya en decadencia, y los naturales de la región han ido matándolos cansados de su extorsión.

<b>FUE:</b> 30/35	<b>Altura:</b> 3 varas
<b>AGI:</b> 15/20	<b>Peso:</b> 300 libras
<b>HAB:</b> 10/15	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 30/40	<b>IRR:</b> 150 %
<b>PER:</b> 20/30	
<b>COM:</b> 5/10	
<b>CUL:</b> 5/10	

**Protección:**

Piel gruesa (10 puntos de protección)

**Armas:**

Pelea 90 % (4D6+1D3)

**Competencias:**

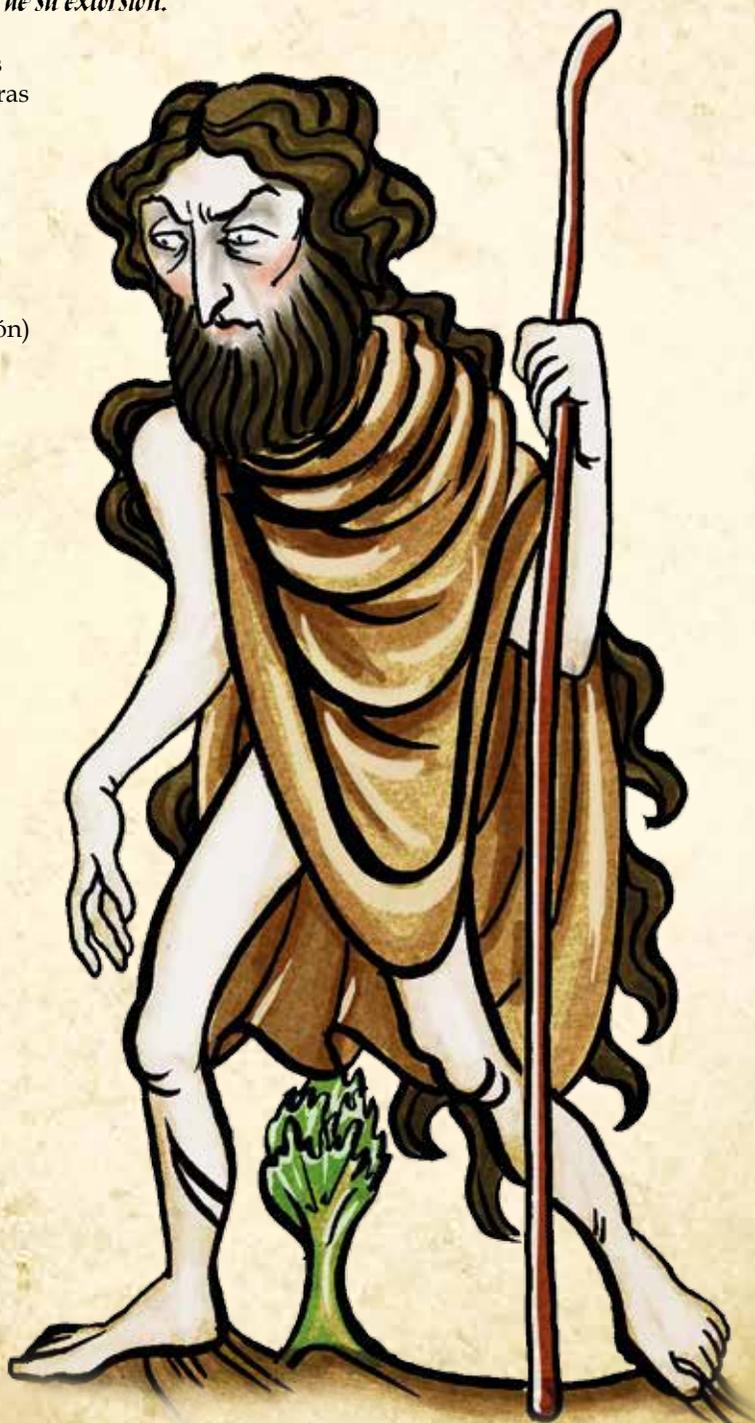
Conocimiento Animal 99 %  
Conocimiento Vegetal 99 %  
Rastrear 99 %  
Sigilo 99 %

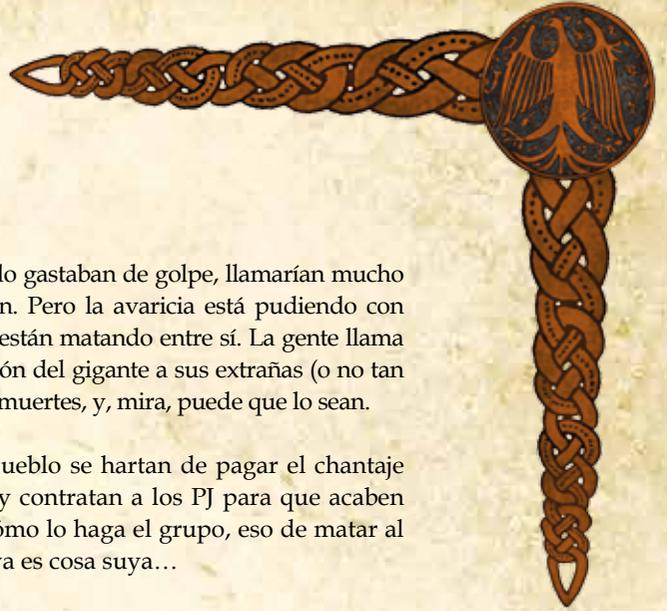
**Hechizos:**

Carece.

**Poderes especiales:**

- ✧ **Criaturas intimidantes:** Todo aquel que se encuentre con estas criaturas deberá hacer una tirada de Templanza. Si falla, no se acercará a la criatura, y si esta se le acerca, huirá. Puede repetir la tirada cada asalto hasta que la saque y reúna el valor suficiente para acercarsele.





## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Un silván se enamoró de una muchacha, la raptó y se la llevó a su cueva. La muchacha, que se llamaba Marieta, logró escapar cuando se durmió el gigante, pero posiblemente este volverá a buscarla. ¿La sabrán defender los PJ?
- ✦ Cuentan en Tella que los vecinos envenenaron a un silván dándole leche mezclada con cal viva, y cuando se retorció presa de agónicos dolores en el estómago, lo desnucaron de un mazazo y lo enterraron para que no resucitase. ¿Y si no fue suficiente y al cabo de cierto tiempo el gigante vuelve de entre los muertos?
- ✦ Variante del anterior: los vecinos mataron al gigante y se apoderaron de su tesoro, que escondieron en un lugar que solo sabían ellos, sabedores de que si lo gastaban de golpe, llamarían mucho la atención. Pero la avaricia está pudiendo con ellos y se están matando entre sí. La gente llama la maldición del gigante a sus extrañas (o no tan extrañas) muertes, y, mira, puede que lo sean.
- ✦ Los del pueblo se hartan de pagar el chantaje al silván y contratan a los PJ para que acaben con él. Cómo lo haga el grupo, eso de matar al gigante, ya es cosa suya...
- ✦ Lo de comer ovejas está bien, pero hay un silván que lo que de verdad disfruta es la carne humana. Como sabe que si le pillan se le van a echar todos encima, disimula atacando a gentes de paso, nunca a los naturales de la zona. Y por ahí precisamente deciden pasar un día los PJ...

### ORIGEN DE LOS PUEBLOS MALDITOS

Por mucho que el autor se documente, **Aquelarre** es un juego, y bebe directamente de las leyendas populares. Por eso aparecen en el bestiario colectivos marginados, como los agotes de Navarra y Euskadi, los vaqueiros asturianos, los maragatos leoneses, los soliños gallegos, los pasiegos cántabros, y ahora los *golluts* catalanes. No aparecen los egipcianos (más conocidos hoy en día como gitanos), ya que su llegada a la península es algo tardía para las fechas que manejamos en el juego: aparecieron entrado el siglo xv (se dice que hacia 1415) y originalmente fueron bien recibidos. No es hasta 1499 que se les exige cesar en sus costumbres nómadas y aprender un oficio. Posteriormente, las Cortes de Castilla de 1594 trataron de evitar el contacto entre gitanos y gitanas para provocar su extinción, y en 1611 se llega a barajar la idea de expulsarlos, al igual que con los moriscos. Tampoco hablaremos de los chuetes mallorquines, descendientes de judíos conversos, porque es tema del que ya se habló en su día en *Sefarad* (publicado en su día por la editorial Crom).

¿Qué tenían en común todas estas etnias? Que estaban fuera del sistema, bien por sus costumbres trashumantes (vaqueiros,

pasiegos, gitanos), por ser una etnia con un pasado infamante, más ficticio que real (*golluts*, agotes), o por dedicarse a actividades tenidas por poco honradas por la mayoría de la gente (chuetes, maragatos). El ser humano se define por la negación, y las aulas de nuestros colegios son un triste ejemplo de ello: en todas ellas acaba apareciendo la figura del débil, aquel al que el resto de la clase margina, desprecia, se burla o directamente agrede. Los antropólogos dicen que es la manera en que nuestros hijos refuerzan su identidad, poniéndole cara a lo que no son y rechazándolo. Los psicólogos lo llaman *bullying*, y lo consideran lo que es: un maltrato. Y, de la misma forma, ya de adultos, hacemos ciertas bromas pesadas en el trabajo, o rechazamos a colectivos de emigrantes o simplemente a gentes que no hacen lo que hacen todos los demás (y de eso, los roleros algo sabemos, por desgracia). Lamentablemente, es más fácil ser racista que no serlo, en especial en sociedades jerarquizadas. Es consuelo de tontos, pero consuelo al fin y al cabo, tener alguien por debajo que sea más miserable y tenga peor vida que la que tenemos nosotros. Es preferible demonizar a integrar. Se nos da mejor odiar que aceptar.



# Vell marí

*Procedencia:* Cabrera.

**C**riatura con aspecto de hombre pero completamente cubierta de pelo, que suele acompañar a los barcos mientras emite melódicos cantos. Es el único sonido que emite, ya que es mudo. Pueden pasar por seres humanos quitándose la piel, y a veces lo hacen para espiar a los humanos, pues la curiosidad es su mayor defecto. Pese a que es un ser inofensivo, los hombres lo cazan sin piedad, pues a su piel se le atribuyen numerosas propiedades mágicas: si se coloca sobre el vientre de una parturienta, facilita el parto, por muy mal que venga el niño. También avisa de las tormentas, pues el pelo de la piel se eriza cuando se acerca borrasca. Por eso un pedazo de la piel del vell marí puede valer una pequeña fortuna...

Los que dicen que no creen en mitos ni en magias dicen que en realidad se trataba de un animal, la foca monje, de la que, gracias a estas supersticiones, casi no quedan ejemplares (los dos últimos ejemplares de las Islas Baleares murieron en los años cincuenta del pasado siglo, por si les interesa el dato).

<b>FUE:</b> 30/35	<b>Altura:</b> 1,95 varas
<b>AGI:</b> 15/20	<b>Peso:</b> 180 libras
<b>HAB:</b> 1/5	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 25/30	<b>IRR:</b> 125 %
<b>PER:</b> 10/15	
<b>COM:</b> 0	
<b>CUL:</b> 1/5	

#### Protección:

Piel y pelo (1 punto de protección)

#### Armas:

Carece.

#### Competencias:

Nadar 80 %

#### Hechizos:

Carece.

#### Poderes especiales:

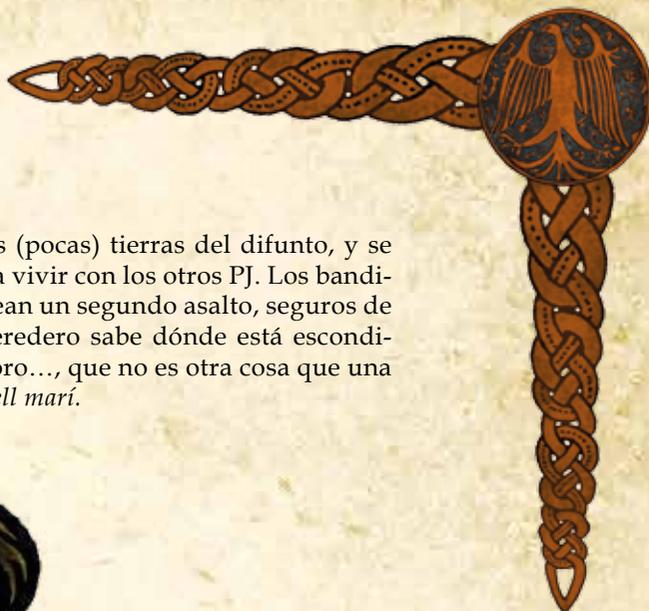
- ✦ **Respiración acuática:** Los *vells marins* pueden respirar tanto dentro como fuera del agua.
- ✦ **Canto:** Un *vell marí* es capaz de emitir un sonido, entre canto y lamento, que hace que el humano que lo escuche y no pase una tirada de RR (con un penalizador de -25 %) se quede relajado y adormecido, y pierda toda intención de hacer daño a la criatura (cosa que esta suele aprovechar para escapar).

#### IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Un *vell marí* ha perdido su piel. La dejó escondida para hacerse pasar por humano y alguien se la ha cogido. Sin ella no puede volver a la mar. ¿Ayudarán los PJ a tan desgraciado ser o correrán a buscar la piel, que vale una fortuna?
- ✦ Un comerciante sin escrúpulos planea capturar vivos a una pareja de *vells marins* (macho y hembra) para hacerlos criar y comerciar con las pieles de sus hijos. ¿Le ayudarán los PJ o, por el contrario, se enfrentarán a él para liberar a las criaturas de su cautiverio?
- ✦ Un *vell marí*, perseguido por unos cazadores, se esconde en una aldea haciéndose pasar por humano. No habla, y se alimenta de pescado crudo, aparte de que es muy torpe en muchas tareas y lleva siempre encima una manta de piel (que en realidad es su pellejo). Vamos, que no es muy discreto. Como los PJ no lo ayuden, tarde o temprano lo cogerán.
- ✦ Variante de lo anterior: una muchacha se enamora del *vell marí*, y es correspondida. Un amor imposible que no puede acabar bien de ningún modo, y que no gustará ni a la familia de ella ni al pueblo de él.

✧ Un viejo marino se jacta una noche de borrachera que guarda en su casa un tesoro que muchos príncipes de la tierra ya quisieran para sí. Un grupo de bandidos lo asesinan y saquean la casa, sin encontrar nada. Uno de los PJ recibe en herencia la

casa y las (pocas) tierras del difunto, y se traslada a vivir con los otros PJ. Los bandidos planean un segundo asalto, seguros de que el heredero sabe dónde está escondido el tesoro..., que no es otra cosa que una piel de *vell marí*.



# Xacios

*Procedencia: Galicia*

**C**mparentados con los mariños, con los que a veces se confunden, están sin duda los xacios. Ambas razas viven en tierras de Galicia y son acuáticas, pueden vivir fuera del agua, tienen escamas y mantienen tratos con los humanos... Y ahí acaban las similitudes. Los mariños lo que buscan es raptar hembras humanas para satisfacer su lujuria, mientras que en el caso de los xacios, lo que estos buscan de los hombres es satisfacer su apetito, pues los xacios son antropófagos. Eso sí, sus mujeres son bellísimas y más de un incauto atraído por su hermosura ha caído en una emboscada de la que no ha sobrevivido. Otras diferencias con los mariños son que los xacios son de agua dulce (en concreto, viven en una gran ciudad sumergida bajo el río Miño, a la que se accede por los pozos de Chouzán, Parreira y Curbacira), y la última, por ser la más importante: los xacios pueden hablar, al contrario que los mariños, que son mudos. Un xacio (o xacia) puede convertirse completamente en humano si accede a bautizarse. Solo así se le caen las escamas, aunque pierde su capacidad para respirar bajo el agua para siempre. Mantienen, eso sí, su capacidad para nadar, y, de hecho, les encanta el agua.

**FUE:** 10/15  
**AGI:** 20/25  
**HAB:** 15/20  
**RES:** 15/20  
**PER:** 10/15  
**COM:** 5/10  
**CUL:** 5/10

**Altura:** 1,60 varas  
**Peso:** 130 libras  
**RR:** 0 %  
**IRR:** 125 %

**Armas:**  
Cuchillo 50 % (1D6+1D4)

**Competencias:**  
Elocuencia 40 %  
Esquivar 60 %  
Nadar 90 %

**Protección:**  
Escamas (2 puntos de protección)

**Hechizos:**  
Carecen.

Cuenta la leyenda que un joven pescador de Marce trabó amistad con una xacia, y a fuerza de requiebros y carantoñas, ambos acabaron enamorándose, y ella accedió a ser bautizada, perdiendo su condición de criatura y adquiriendo la de humana. Tuvieron tres hijas y fueron muy felices... durante un tiempo.

Un mal día, el hombre volvía a casa de peor humor, y por el camino se tropezó con las tres niñas, que, como buenas hijas de su madre, no perdían la ocasión de pasarse el día chapoteando en todo estanque o arroyuelo con que se tropezasen, en especial durante los meses de calor. Y, claro, las niñas empezaban a dejar de serlo, pero aún no habían perdido la ino-

encia, así que a su padre, verlas jugar en el agua completamente desnudas no le hizo ninguna gracia... Y no se le ocurrió otra cosa que gritarles de malos modos: «¡Salid de una vez del agua, hijas de xacia!». Esto a su mujer no le sentó demasiado bien, que se lo tomó a insulto y menosprecio, y tuvieron una discusión de las que hacen época. Y la mujer hizo lo que haría cualquiera: ir a casa de su madre a que la consolase. Pero se olvidaba de que ya no era una xacia, y por ello su familia no la recibió con los brazos abiertos, precisamente. Cuando su marido fue a buscarla para pedirle perdón, solo encontró sus entrañas flotando sobre el agua. Los xacios la habían descuartizado.

## Poderes especiales:

- ✦ **Respiración acuática:** Pueden respirar tanto dentro como fuera del agua.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Un joven se enamora de una xacia, y la convence para que se vaya a vivir con él... Y ella accede, pero a lo que no accede es a bautizarse. Por eso el hombre la mantiene escondida, para que los vecinos no descubran que tiene un monstruo escamoso por mujer. La xacia ama sinceramente al hombre, pero sigue teniendo costumbres antropófagas, así que de tanto en tanto rapta algún niño para devorarlo o asalta una casa, siempre a escondidas de su compañero. Los PJ deberán seguir el rastro de cadáveres hasta encontrar la fuente.
- ✦ En el pueblo están hartos de que los jóvenes bobos, atraídos por promesas de sexo y placer, acaben un día sí y otro también en las barrigas de los xacios, y contratan a los PJ para que les den un escarmiento.
- ✦ Un grupo de forajidos pretende asaltar una granja donde vive una xacia bautizada para torturarla y obligarla a revelar dónde están los tesoros de su familia acuática. Ignoran dos cosas: que, al haberse bautizado, la antigua xacia ha roto todo contacto con su familia... y que los PJ están alojados en la granja por estar de paso y ser amigos del marido.
- ✦ Una hija de una xacia bautizada entra en contacto con una xacia muy hermosa, que en realidad es su tía, es decir, hermana de su madre. La xacia le hace regalos maravillosos y la invita a que visite su palacio sumergido, donde hay mil y una maravillas como las que le ofrece. Pero sus intenciones no son amorosas, precisamente: considera a su hermana una traidora a su pueblo y quiere hacerle daño raptando a su hija y devorándola..., cosa que igual consigue si los PJ no lo impiden.
- ✦ Un grupo de xacios se dedican a cazar humanos atrayéndolos a la vera del río, pero les dan una oportunidad: si el humano vence a uno de ellos en una prueba de ingenio (por ejemplo, resolver acertijos) o de resistencia (ver quién aguanta más bailando), lo dejarán marchar. Una alternativa más o menos deportiva si el grupo se encuentra contra la espada y la pared. Todo hay que decirlo..., los xacios no suelen tener palabra. No con los humanos, por lo menos.





# Ánimas y espectros

**C**riaturas del mundo espiritual, sin cuerpo físico, no por ello menos peligrosas que las otras, y puede que incluso más. Que lo que no sangra no se puede herir.





# A bao a qu

*Procedencia:* Tradición islámica.

**G**l capitán Richard Burton cita la leyenda del a bao en las notas de su traducción de *Las mil y una noches*, y Jorge Luis Borges le dedica unas bellísimas líneas en su *Libro de los seres imaginarios*. Se trata de un ser incorpóreo que «anida», por así decirlo, en el primer escalón de un tramo de escaleras (Burton habla sólo de uno, que según la leyenda se encuentra, o encontraba, en la llamada Torre de la Victoria, en Chitor, actualmente Chittorgarh, en la India, pero nada impide que hubiera más seres como ese en el pasado). Aquel que sea puro de corazón puede despertar al a bao, y este se pega a él como apenas una sombra, que crece a medida que su «anfitrión» sube por las escaleras hasta tomar forma por completo en lo alto de las mismas.

En términos de juego, consideraremos a esta criatura como un ánima errante que, a diferencia de las citadas en el manual (pág. 344/201), no intenta poseer a los que tienen RR baja, sino al contrario, ataca a los que tienen una baja IRR.

El a bao a qu puede ser eliminado con un hechizo o ritual creado específicamente para combatir ánimas (como *Expulsión* o *Exorcismo*). El proceso de posesión puede interrumpirse (antes de que finalice, es decir, antes de pisar el último escalón) si la víctima desanda los peldaños de la escalera.

RR: 125 %  
IRR: 0 %

#### Protección:

Invulnerable a todo tipo de daño, ya sea físico, espiritual o mágico, excepto a aquellos hechizos o rituales creados específicamente para combatir ánimas y seres espirituales.

#### Armas:

Carece.

#### Competencias:

Carece.

Hechizos:  
Carece.

#### Poderes especiales:

✦ **Posesión de los puros de corazón:** Para evitar ser poseído por esta criatura hay que pasar una tirada de IRR (con un penalizador de -25 %). En caso contrario, la sombra de la víctima se vuelve de un color azul brillante, que gana en intensidad y tamaño a medida que sube los peldaños, y al llegar al piso superior lo abraza, se fusiona con él y lo convierte en un inofensivo sabio místico que solo busca el recogimiento y la meditación.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ El *a bao* es una buena trampa para enemigos de magos y criaturas de alta IRR, ya que el ser es para estos una criatura completamente inofensiva, cosa que no será igual con sus enemigos, que suelen tener, al contrario que ellos, una IRR baja.
- ✧ Convertir a un hombre razonablemente puro de corazón pero lerdo en un sabio no parece mal negocio... Así que un poderoso se dedica a «reclutar» (bueno, más bien a capturar) a varios tipos de RR alta para obligarlos a subir por las escaleras a punta de lanza y tener así un consejo de sabios de manera rápida y fácil. Claro que quizá los PJ tengan algo que decir...
- ✧ También puede ser que, para hacer su misión, el grupo necesite de un sabio... Y no hay ninguno a mano, pero sí un *a bao*. Uno de los PJ tendría que sacrificarse (de manera temporal) para transformarse en el místico que la situación requiere. Un desafío para el jugador del PJ, que tendrá que interpretar un carácter radicalmente opuesto al acostumbrado.
- ✧ El enemigo de los PJ ha colocado un *a bao* como trampa para intrusos en su residencia. Pero eso ha tenido un efecto secundario que no esperaba: ahora tiene su cubil convertido en una escuela de filosofía, llena de místicos que se dedican a enzarzarse en discusiones bizantinas sobre el origen del mundo, la cuadratura del círculo, cuántos ángeles caben encima de la cabeza de un alfiler o si una bruja pesa más o menos que un ganso. Lo cierto es que el pobre hombre se está volviendo loco (y la cara que pondrán los jugadores cuando sus PJ se encuentren con la caterva de filósofos en el cubil del mal, como que no va a tener precio).
- ✧ Dicen que el que sube los peldaños de una determinada torre encuentra la iluminación y la sabiduría si es digno de ello... En realidad lo que encuentra es una muerte horrible, pues lo que mora en lo alto de la torre no es un *a bao*, sino un monstruo devorador de hombres (que es el que ha esparcido el anterior rumor, por cierto).



# Alma de mestre

*Procedencia:* Portugal.

**E**ntre los marinos portugueses existe la firme creencia de que los capitanes de barco que perecen en el mar se convierten en ánimas errantes hasta que su cuerpo no sea recuperado y no reciba entierro cristiano..., lo cual, si uno ha muerto en alta mar, puede que no sea nunca. Un oído atento puede oírlos lamentarse (aunque los necios digan que solo son los chillidos de las gaviotas).

RR: 0 %  
IRR: 70/110 %

**Protección:**

Invulnerable a todo tipo de daño, ya sea físico, espiritual o mágico, excepto a aquellos hechizos o rituales creados específicamente para combatir ánimas y seres espirituales.

**Armas:**

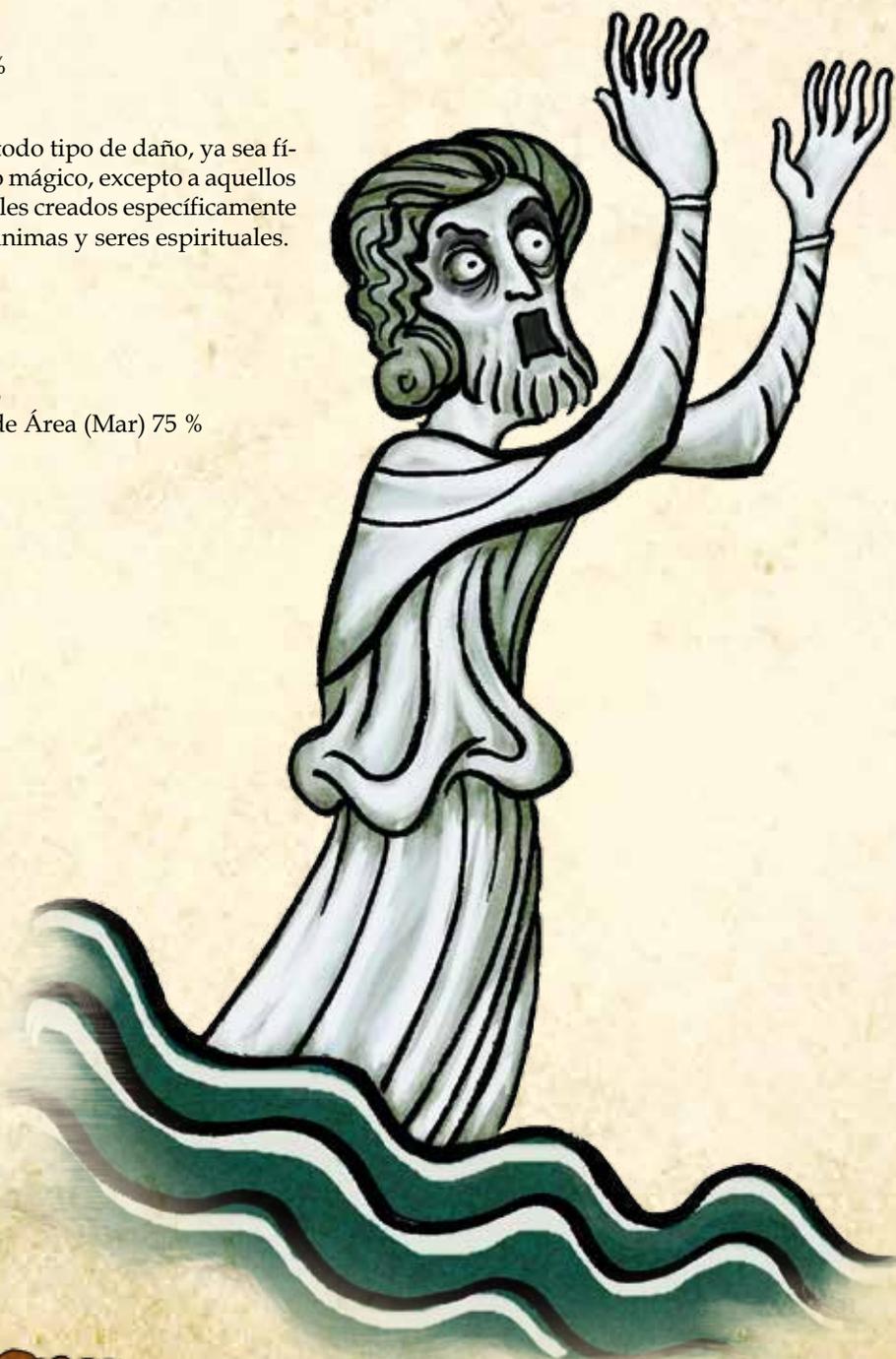
Carece.

**Competencias:**

Astrología 65 %  
Conocimiento de Área (Mar) 75 %  
Navegar 90 %

**Hechizos:**

Carece.

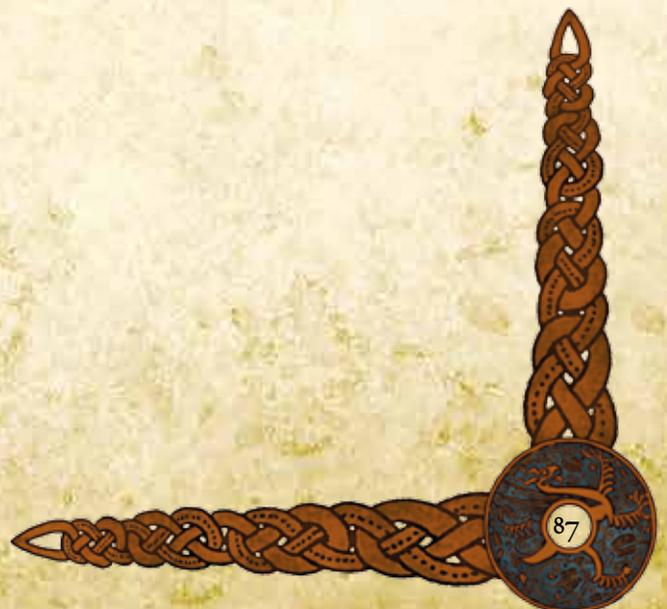
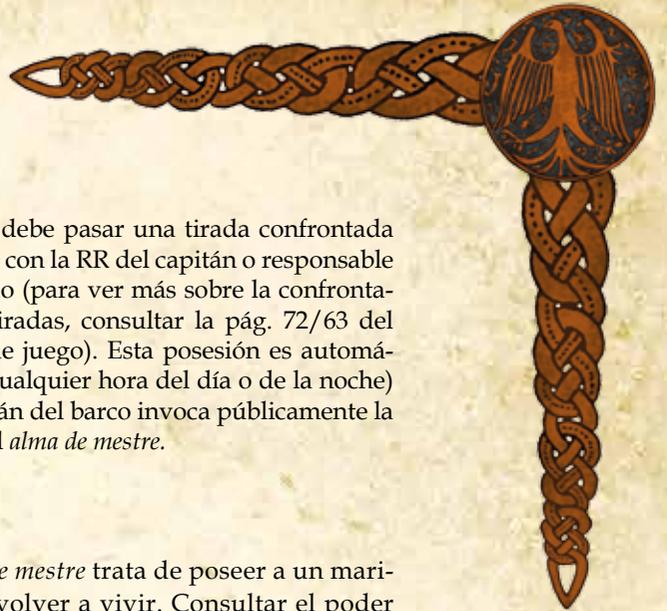


## Poderes especiales:

- ✦ **Hacerse uno con el barco:** Un *alma de mestre* puede «poseer» un barco durante cierto tiempo (1D6 horas durante la noche, siempre que no haya luna). Podrá entonces desviar el timón, soltar los cabos de las velas e incluso provocar pequeños accidentes si lo desea.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Un capitán tiene fama de brujo y de hablar con los muertos, y algo de eso hay, que es amigo de un *alma de mestre* que lo sigue a todas partes y que se le aparece por las noches, en el puente de popa, para darle consejos sobre el mar.
- ✦ No siempre las *almas de mestre* son benéficas. Esta en concreto tratará de sabotear el barco en el que viajan los PJ y hundirlo si puede, pues le pesa la muerte y siente despecho por los vivos. Una aventura clásica de casa encantada... pero en alta mar.
- ✦ Hay *almas de mestre* que no tienen redención posible, ya que sus cuerpos están en el fondo del mar. Pero una en concreto puede ser salvada, ya que sus restos se encuentran en una isla rocosa deshabitada. El espectro trata de avisar a los barcos que pasan para que desembarquen y le den cristiana sepultura, pues así podrá descansar en paz. Claro que... ¿quién va a escuchar a un fantasma?
- ✦ El *alma de mestre* trata de poseer a un marino para volver a vivir. Consultar el poder especial «Posesión de cuerpos» en la pág. 344/202 del manual de juego. ¿Podrán los PJ invertir el proceso antes de que sea irreversible?
- ✦ Se producen mil y un pequeños accidentes a bordo, se encuentran garabatos escritos con sangre o tallados en la madera, e incluso a algún marinero de guardia, por las noches, afirma que se le han aparecido espectros. Se trata de un *alma de mestre*, que quiere comunicarse con los vivos para decir su nombre y que puedan decir misas que le alivien su sufrimiento. Pero es demasiado torpe y no se hace entender, y la tripulación empieza a murmurar que el barco está maldito y que hay que amotinarse y volver a puerto, o hacer un sacrificio (humano, por supuesto) para calmar a los demonios del mar...



# Alma en pena

*Procedencia:* Aragón, Castilla y León, Extremadura.

*Otros nombres:* *Ánima* (en Extremadura), *aparecido* (en Castilla y León), *álmata*, *lumbreta* (en Aragón).

**A**lmas del Purgatorio (a veces del Infierno) que no pueden descansar hasta que se haga algo que dejaron por hacer en vida. Por ello rondan sus antiguas moradas, molestando a los que ahora viven en ellas, hasta que alguien les hace el servicio. Si una vez realizado el trabajo que las ataba a la Tierra se convierten en una paloma blanca, quiere decir que han salido del Purgatorio y van al Cielo. Adoptan una forma espectral y translúcida, van envueltas en sudarios blancos y a veces llevan el rostro a la vista o, por el contrario, lo tienen encapuchado y oculto. Las que están en el Purgatorio llevan una luz en la mano (normalmente una vela), las que están en el Infierno no. A veces hay entidades diabólicas que las rondan y que tratan de llevarse o hacer daño a los vivos que se acercan a hablar con ellas. Se dice que si en la noche de Todos los Santos se deja un plato de alubias blancas crudas sobre la mesa, el alma en pena separará tantas como misas necesita que se digan para la salvación de su alma.



**RR:** 0 %  
**IRR:** 90/110 %

**Protección:**

Invulnerable a todo tipo de daño, ya sea físico, espiritual o mágico, excepto a aquellos hechizos o rituales creados específicamente para combatir ánimas y seres espirituales.

**Armas:**

Carece.

**Hechizos:**

Puede conocer algunos (o todos) de los siguientes hechizos:

Demencia

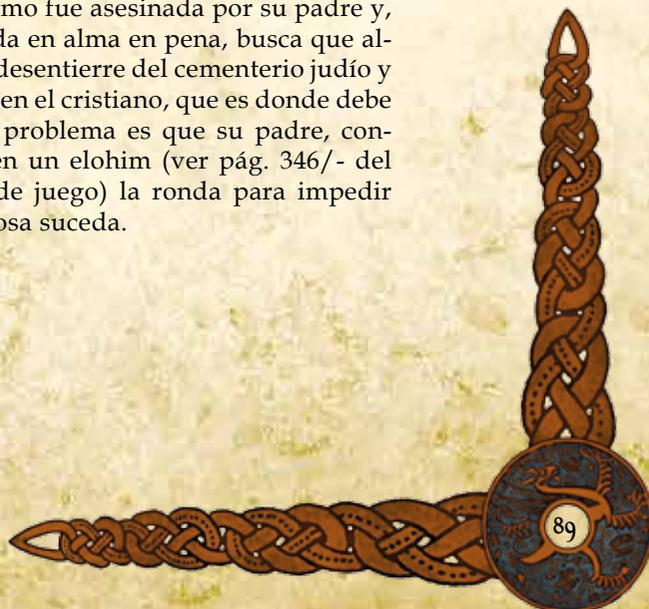
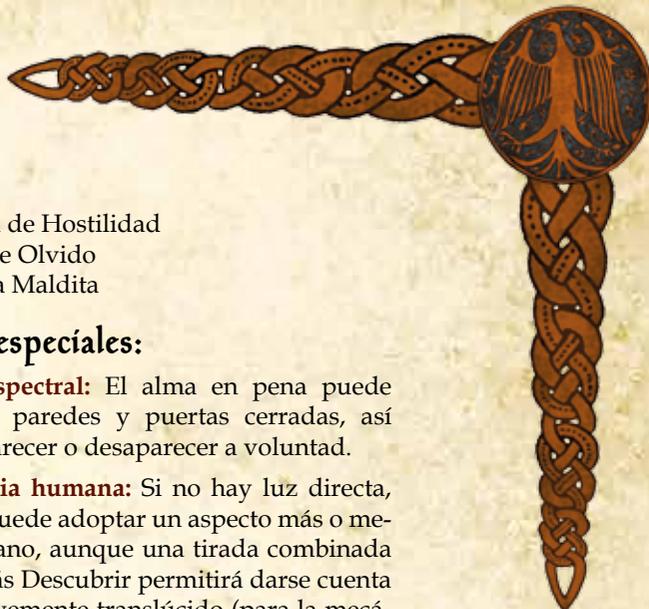
Esencia de Hostilidad  
Filtro de Olvido  
Morada Maldita

**Poderes especiales:**

- ✦ **Forma espectral:** El alma en pena puede atravesar paredes y puertas cerradas, así como aparecer o desaparecer a voluntad.
- ✦ **Apariencia humana:** Si no hay luz directa, este ser puede adoptar un aspecto más o menos humano, aunque una tirada combinada de RR más Descubrir permitirá darse cuenta que es levemente translúcido (para la mecánica de las tiradas combinadas, consultar la pág. 73/64 del manual de juego).

**IDEAS DE AVENTURAS:**

- ✦ Un alma en pena tiene aterrorizado a un anciano, que no sabe qué hacer para librarse de ella. Sus criados han huido, solo le quedan los tres más fieles..., que tienen sus razones para quedarse: en realidad todo es una farsa organizada por ellos para matar al viejo a sustos y quedarse con su dinero sin problemas con la ley, ya que el pobre hombre, agradecido, ha hecho testamento a su favor. Así que al trío no le va a hacer ninguna gracia que un grupo de PJ bienintencionados se decidan a ayudar a su amo...
- ✦ Un alma en pena requiere la ayuda de los PJ, y no es ayuda baladí: Necesita alguien que tenga boca para pedir perdón, ojos para llorar y brazos para pelear... Pues no encontrará la paz si alguien no viaja con él al mundo de los Muertos y pida en su nombre perdona sus víctimas, que no son pocas... Mientras lucha contra los engendros infernales que tratan de sabotear la «excursión».
- ✦ Un alma en pena llega a un trato con un hombre: le dice dónde está un gran tesoro a cambio de que el hombre pague misas por la redención de su alma. Pero, al ver el oro, el hombre se vuelve codicioso y olvida su parte del trato... Ahora el alma en pena lo hostiga, y el avaro contrata a los PJ para que lo libren de ese fantasma tan persistente...
- ✦ Un padre, convertido en alma en pena, se le aparece a su hijo y le confiesa un crimen y le dice dónde hay pruebas del mismo. Si así lo hace su alma descansará en paz, ya que el crimen se imputó a un inocente que fue ejecutado por ello. Pero el hijo no está dispuesto a airear los trapos sucios de su padre, entre otras cosas porque sería un gran deshonor para su nombre y su linaje. Es más, tratará por todos los medios de boicotear a los PJ cuando intenten ponerse en contacto con el alma en pena.
- ✦ Una muchacha judía que se convirtió al cristianismo fue asesinada por su padre y, convertida en alma en pena, busca que alguien la desentierre del cementerio judío y la ponga en el cristiano, que es donde debe estar. El problema es que su padre, convertido en un elohim (ver pág. 346/- del manual de juego) la ronda para impedir que tal cosa suceda.





# Ánima bendita

*Procedencia:* Córdoba.

**C**n la ciudad de Córdoba se le tiene una especial devoción a las ánimas benditas, las almas de los antepasados fallecidos que velan por el bienestar de la casa y de todos sus habitantes. Es costumbre que, cada vez que se va a llevar a cabo algún cometido importante (un viaje, una prueba, una venta) o se desea ayudar a otra persona, se solicite la bendición de las ánimas benditas, colocando pequeñas velas o lámparas de aceite encendidas en algún rincón de la casa. Cuando las luces se consumen, el ánima otorga su bendición, siempre y cuando el cometido a realizar no sea maligno.

*¡Pero cuidado! Si las velas se apagan antes de que se haya consumido completamente la cera o el aceite de la lámpara (ya sea por el viento o porque alguien lo haga consciente o inconscientemente), el ánima se enfurecerá y esa noche hará todo lo posible por interrumpir el sueño de los habitantes de la casa (normalmente moviendo o rompiendo objetos y haciendo ruidos extraños). No se puede describir a un ánima bendita, ya que no tienen forma.*

**RR:** 0 %

**IRR:** 75/150 %

**Protección:**

Invulnerable a todo tipo de daño, ya sea físico, espiritual o mágico, excepto a aquellos hechizos o rituales creados específicamente para combatir ánimas y seres espirituales.

**Armas:**

Carece.

**Competencias:**

Carece.

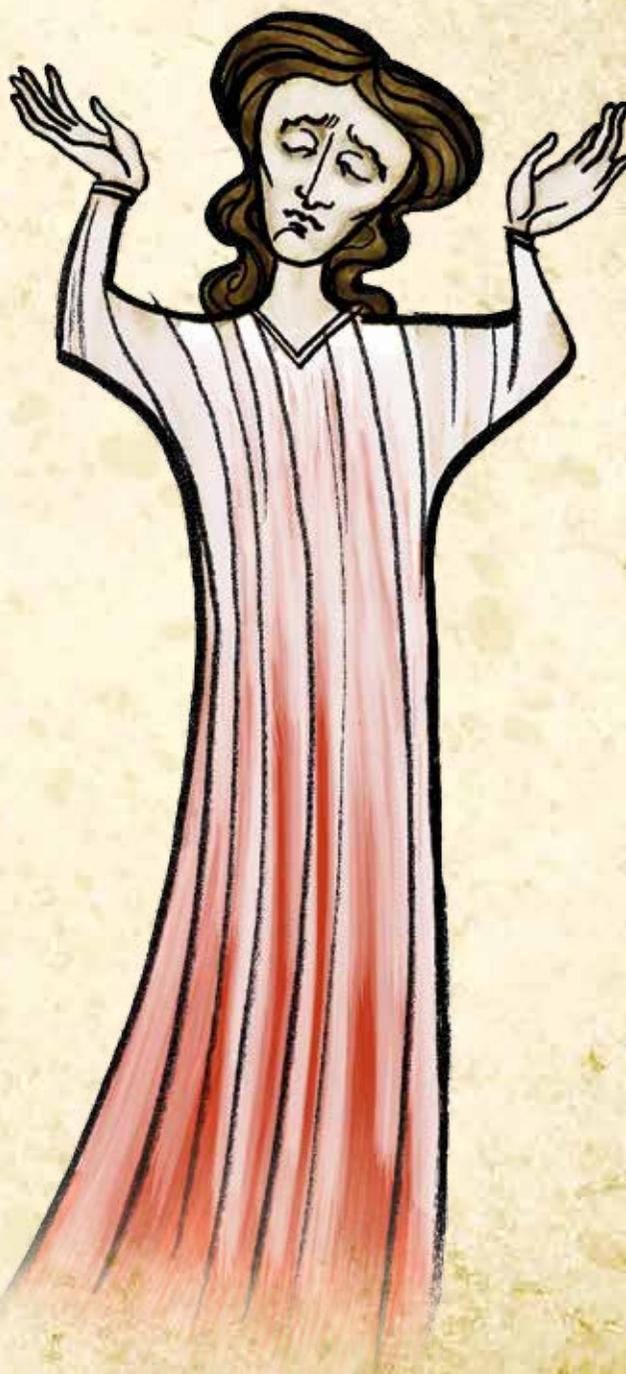
**Poderes especiales:**

✦ **Bendición:** Cuando el ánima otorga su bendición sobre una acción o persona, el DJ puede añadir un modificador de +5 % o +10 % a la competencia pertinente (por ejemplo Comerciar si se quiere vender un ternero a buen precio).

✦ **Telequinesia:** El ánima bendita puede mover objetos que pesen hasta cuarenta libras. este poder suele utilizarlo para mover sillas, mesas o camas, y para romper platos u objetos pequeños.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Una mujer ya anciana, que vive sola, cree que la cuidan ánimas benditas, pues siente su presencia cerca continuamente. En realidad los que viven con ella son espectros. Territoriales, celosos y muy agresivos contra quien se acerque a su ancianita.
- ✧ Por pura malicia, un hombre le apaga regularmente las velas a un vecino. Así consigue que las ánimas se pongan furiosas... Pero con él, no con su vecino. ¡Y va a quejarse a los PJ cuando todo le sale mal!
- ✧ ¿Se atreverán los jugadores a hacer una sesión de juego diferente? Interpretando a ánimas benditas tratando de ayudar a un hombre que va a ser ejecutado por un crimen que no ha cometido. Pueden otorgar poderes de bendición, aparecer temporalmente, entrar en cualquier casa y hasta poseer (temporalmente) algún que otro cuerpo. ¿Será suficiente?
- ✧ Un tipo que se cree muy listo (y que es bastante bobo, la verdad) trata de engañar a las almas benditas para que le ayuden en una acción maligna, camuflándola de piadosa. Pero no se puede engañar a las almas, que se dedican a hacerle la vida imposible.
- ✧ Un hombre se debate entre dos ánimas: una errante, maligna, que le incita a hacer el mal, y otra bendita, que le anima al bien. En realidad el pobre tiene lo que hoy llamamos esquizofrenia con trastorno bipolar, pero en la Edad Media ni Freud ha nacido ni se ha inventado la psiquiatría, así que estas cosas se achacan o a demonios o a espectros. ¿Qué harán los PJ cuando los hechizos y rituales no funcionen en este caso?



# Bubota

*Procedencia:* Valencia, Islas Baleares.

*Otros nombres:* Bubota negra, buberota, bubú, momerota.

**B**antasma mediterráneo más burlones que terroríficos, y más bromistas que maléficos. Su forma más habitual es la de un ente translúcido, con figura poco definida, como si llevara encima un sudario o una sábana. Sus trastadas no pasan (habitualmente) de hacer ruidos por la noche (golpecitos o similar) o de cambiar cosas de sitio, por lo que mucha gente confunde su actividad con la de duendes o algún otro miembro del Pequeño Pueblo (ver «Feéricos», pág. 121). También pueden destapar por la noche a sus víctimas para que estas se despierten por el frío. Que la temperatura baje o suba repentinamente (y sin causa aparente) es señal inequívoca de su presencia. Son territoriales y no suelen alejarse de la casa (a veces el cementerio, y mucho más raramente un paraje en concreto del bosque) donde se les ha visto por primera vez. Algunas, las más territoriales y agresivas, pueden llegar a matar, pero nunca lo harán directamente, sino engañando a sus víctimas con alucinaciones.

**RR:** 0 %

**IRR:** 125 %

**Protección:**

Invulnerable a todo tipo de daño, ya sea físico, espiritual o mágico, excepto a aquellos hechizos o rituales creados específicamente para combatir ánimas y seres espirituales.

**Armas:**

Carece.

**Competencias:**

Carece.

**Hechizos:**

Carece.



## Poderes especiales:

- ✦ **Alucinaciones:** Una bubota puede provocar alucinaciones en sus víctimas. Si estos no pasan una tirada de RR (con un penalizador de -25 %), tendrán alucinaciones visuales, sonoras e incluso táctiles u olfativas: por ejemplo, ver un monstruo agresivo en lugar de lo que

## IDEAS DE AVENTURAS:

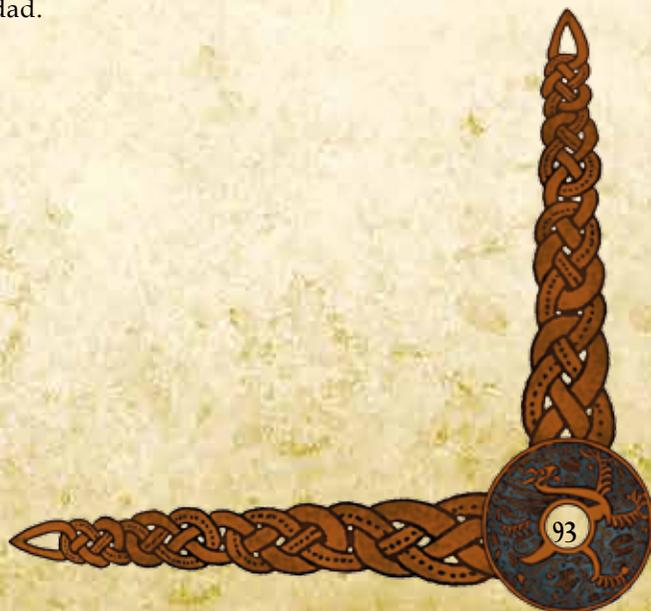
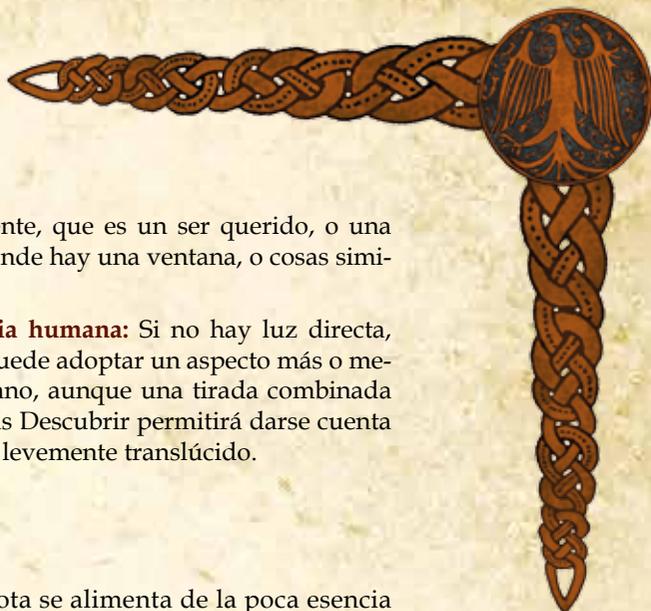
- ✦ Una bubota ronda un manantial en el bosque, espantando a los que allí acuden a beber. Y es que cerca de él está enterrado su cuerpo, asesinado por tres hombres que de momento han salido impunes de su crimen. ¿Será escuchado el espectro para que se pueda hacer justicia?
- ✦ Una bubota es lo que es por culpa de un hechizo de Morada Maldita (ver pág. 176/- del manual de juego). Y maldita la gracia que le hace. Tan poca que está dispuesta a hacer un trato con los PJ para poder vengarse.
- ✦ Una bubota que era cuando estaba vivo un niño (que murió de hambre y de frío, por culpa de una madrastra cruel, pero eso es otra historia) está encantadísima porque se ha hecho amiga de un niño vivo, que se ha convertido en su mejor amigo (amigo imaginario, lo llamaríamos ahora) Para proteger a su amigo, la bubota tratará de matar a sus padres (pues, según su experiencia, son lo peor que hay) y luego tratará de que su amigo se suicide para que estén siempre juntos.

es realmente, que es un ser querido, o una puerta donde hay una ventana, o cosas similares.

- ✦ **Apariencia humana:** Si no hay luz directa, este ser puede adoptar un aspecto más o menos humano, aunque una tirada combinada de RR más Descubrir permitirá darse cuenta de que es levemente translúcido.

- ✦ Una bubota se alimenta de la poca esencia vital que les queda a los moribundos; es demasiado débil para hacer daño a personas sanas. Pero un hospital se está convirtiendo en un matadero, y los PJ deciden investigar qué sucede, tras escuchar los desvaríos de los enfermos, que dicen que «algo» ronda por las camas, de noche...

- ✦ Un joven amigo de los PJ se ha enamorado de una joven y guapa muchacha, aunque ha de verla en secreto porque los padres de ella no aprobarían su relación. El muchacho está realmente obsesionado, come poco y duerme menos. Si los PJ investigan, descubrirán que su amada es una bubota, que en vida se suicidó..., no antes de matar a sus padres, por cierto. La bubota ronda al muchacho, él puede verla en el reflejo de los espejos, oye sus pasos, la siente tras de sí, nota su cuerpo a su lado por las noches... y la escucha cada vez más atentamente cuando ella le dice que se suicide, para así poder estar juntos para toda la eternidad.



# Cocharrona

*Procedencia:* Burgos.

**C**ste ser viene en nombre de los difuntos de una comunidad a llevarse al Infierno a los que no han sido respetuosos con los muertos, o a los que han cometido crímenes que han quedado impunes. Su forma es la de un esqueleto gigante y deforme, ya que está formado por los huesos de varios difuntos, no de uno solo. Para pasar algo desapercibido en su paso por la tierra, se envuelve con una capa negra con capucha. Solo camina entre los vivos la noche de difuntos, así que los malvados que consigan evitarla estarán salvos... hasta el año que viene.

Este mito, cuando ya no daba miedo a los adultos, se utilizó a partir del siglo XIX para asustar a los niños. Se construía un túmulo negro junto a la puerta de la iglesia, adornado con huesos del osario y rematado con una calavera. Se decía a los niños que era la cocharrona y que si no eran buenos y obedientes, vendría a buscarlos.

RR: 0 %  
IRR: 150 %

**Protección:**  
Carece.

**Armas:**  
Envolver con el manto 65 %

**Competencias:**  
Descubrir 75 %  
Rastrear 75 %

**Hechizos:**  
Carece.

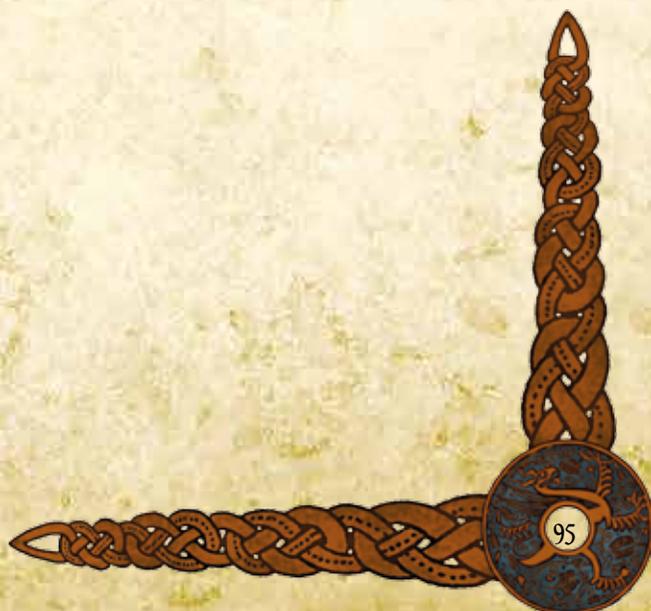
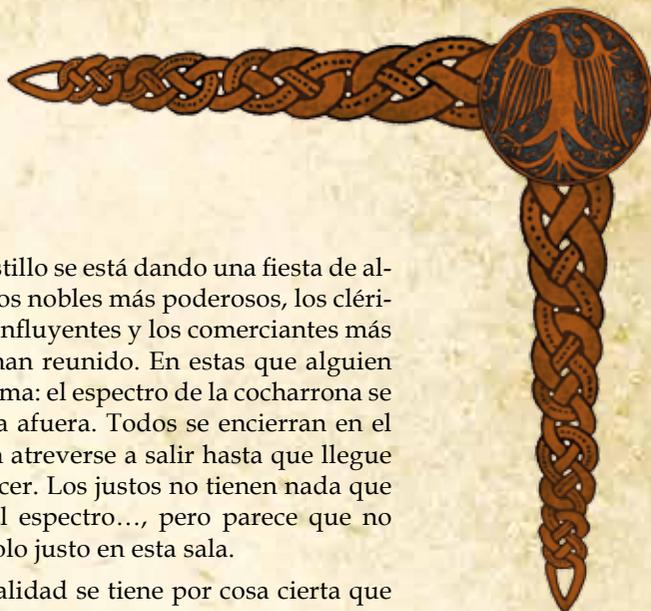
## Poderes especiales:

✦ **Abrazo de la oscuridad:** Si la cocharrona llega al lado de su víctima, tiene derecho a tratar de envolverla con su manto. Si lo consigue, la víctima tiene derecho a tratar de esquivar el ataque (no se puede efectuar parada como acción defensiva). Si falla, la cocharrona lo envuelve con su manto y lo absorbe en su interior. La víctima tiene derecho a hacer una tirada de RR (con un penalizador de -50 %) para resistir y tratar de salir del interior de la cocharrona, pero por cada turno en que falle perderá 1D6 de Templanza, 1D10 de RR y 1D10 de PV. Cuando llegue a cero puntos de una de las tres cosas, quedará atrapado en el Infierno para siempre.



## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ El sacerdote recién llegado del sur «monta» un túmulo junto a la Iglesia, para demostrar que todos en su comunidad son buenos creyentes, inocentes a los ojos de este ser justiciero y terrible (y para reírse un poco de las supersticiones locales, todo hay que decirlo). El susto se lo lleva él la noche de difuntos, cuando la cocharrona se alza y se pone en marcha para recolectar pecadores.
- ✧ La cocharrona solo se lleva a los malvados y los que tienen cuentas pendientes, así que las buenas gentes no tienen nada que temer. Por eso es extraño que esté asesinando a gentes que, aparentemente, eran buenas personas. (Y digo asesinando, no «haciendo desaparecer»). Y lo está haciendo de noche, vale, pero sin que sea noche de difuntos..., que, al parecer, cualquier noche le vale. Todo es cosa de un mago nigromante, que ha montado un esqueleto con diferentes huesos, lo ha reanimado con su magia y lo envía por ahí a matar a los que lo molestan.
- ✧ Un joven da vueltas con una capa negra y una máscara para asustar a un anciano rico y que confiese sus crímenes (entre ellos, que mandó matar a su padre para quedarse con la granja de la familia). El hombre puede ser anciano, pero no se chupa el dedo, así que contrata a unos matones (los PJ) para que le libren de ese ser, sea sobrenatural o no. Y para siempre.
- ✧ En un castillo se está dando una fiesta de alcurnia. Los nobles más poderosos, los clérigos más influyentes y los comerciantes más ricos se han reunido. En estas que alguien da la alarma: el espectro de la cocharrona se encuentra afuera. Todos se encierran en el salón, sin atreverse a salir hasta que llegue el amanecer. Los justos no tienen nada que temer del espectro..., pero parece que no hay un solo justo en esta sala.
- ✧ En la localidad se tiene por cosa cierta que un hombre rico asesinó a su mujer para casarse luego con una joven e inocente muchacha que servía como criada. Pero el hombre es rico y poderoso, y la justicia no se aplica igual a los ricos que a los pobres, como todo el mundo sabe. Por mucho que murmuren, por mucho que la familia de ella jure venganza (y, de hecho, intente acabar con su vida), por mucho que se sepa que ha pagado numerosas misas para el perdón de sus pecados y la salvación de su esposa... no ha pagado por su crimen. Hasta que finalmente llega la noche de difuntos y aparece en la localidad la cocharrona. El hombre huye..., pero el espectro no va a por él, sino a por la joven esposa, la «inocente» criada, que en realidad es hija de bruja y bruja ella misma que drogó al hombre, apuñaló a la mujer y le hizo creer luego al marido que la había matado en un delirio o posesión infernal. Los ha engañado a todos..., y sus sicarios quieren ahora acabar el trabajo asesinando al marido, presa de los remordimientos.





# Dama blanca

**Procedencia:** Andorra, Islas Baleares, Cataluña, Madrid.

**Otros nombres:** Sa mala dona (Mallorca), senyoreta (Andorra).

**A**parición espectral con aspecto de mujer vestida con túnica blanca.

En Cataluña tiene una luz en la mano (una vela o una antorcha), los ojos en blanco y es muy alta. Se la encuentra en las noches ventosas y de tormenta en las montañas, nunca en los valles ni mucho menos en las casas, y es anuncio seguro de la muerte próxima de aquel que la ve.

En Mallorca se la puede encontrar en los bosques, y es también un anuncio de muerte, pero no necesariamente para quien la ve, sino para alguien que esté cerca de donde sea vista. Algunos la consideran la Muerte misma.

En Andorra se considera un espíritu protector del bosque, capaz de castigar a los que penetran en sus dominios sin su permiso, aunque no necesariamente con la muerte.

La de Castilla, en cambio, es mucho más urbanita: vive en palacios o grandes casas. La más conocida es la dama blanca de la Casa de las Siete Chimeneas, hoy propiedad del Ministerio de Educación, Cultura y Deportes (así nos va con la cultura en este país).

**RR:** 0 %

**IRR:** 150 %

### Protección:

Invulnerable a todo tipo de daño, ya sea físico, espiritual o mágico, excepto a aquellos hechizos o rituales creados específicamente para combatir ánimas y seres espirituales.

### Armas:

Carece.

### Competencias:

Carece.

### Hechizos:

Puede conocer 1D4+1 de los siguientes:

Bebedizo de Sueños

Clarividencia

Demencia

Dominación

Espejo de Salomón

Intuir la Magia

Maldición

Maldición de la Bestia

Sombras Fantasmales

Susurro de los Secretos

Visión de Futuro

### Poderes especiales:

✦ **Forma espectral:** La dama blanca puede atravesar paredes y puertas cerradas, así como aparecer o desaparecer a voluntad.

### Ideas de aventuras:

✦ Una leyenda habla de una mujer, viuda reciente, con dos hijos pequeños, que se enamoró locamente de un joven cortesano, y llegó incluso a proponerle que se casara con ella. Él la rechazó argumentando galantemente que dos obstáculos le impedían aceptar tan generosa oferta. Los dos obstáculos eran que ella tenía edad casi para ser su madre... y que estaba enamorado de otra. Pero la mujer creyó que se refería a sus dos hijos... y, enloquecida de amor, los asesinó.

✦ **Apariencia humana:** Si no hay luz directa, este ser puede adoptar un aspecto más o menos humano, aunque una tirada combinada de RR más Descubrir permitirá darse cuenta de que es levemente translúcido.

Al darse cuenta de lo que había hecho, se suicidó y se convirtió en dama blanca.

✦ En Auvinyá (Andorra) cuentan que cuando los sarracenos llegaron a estos parajes, se encontraron en la fuente del Fornell a una misteriosa dama blanca que les dijo que, si continuaban, se convertirían en animales salvajes condenados a vagar por la zona para toda la eternidad. Los musulmanes no hicieron caso... y no se les volvió a ver. Siglos más

tarde, aún se cazaban por esos parajes lobos que al sentirse morir lanzaban lastimeros aullidos que casi sonaban como palabras humanas.

- ✧ Un viajero encuentra a una mujer vestida de blanco, que aparentemente se ha perdido, y que le pide que la acompañe hasta su hogar..., que no es otro que un cementerio. Y más vale que el hombre haga lo que la mujer le pida, pues si no responde a su llamada y se niega a ayudarla, al poco empezará a verla por todas partes, y finalmente enloquecerá y se quitará la vida.
- ✧ Dicen que una dama blanca ronda por un cementerio, y que es posible verla. Sin embargo, es la perdición de los que la ayudan, que aparecen muertos a la mañana siguiente. Y con bastante motivo, ya que es una prostituta que atrae a los crédulos a lugares solitarios entre las tumbas, y allí sus compinches atacan al pobre desgraciado, lo asesinan y le roban todo lo que lleva.
- ✧ Variante del anterior: los muertos terminan enfadándose, y ahora están castigando a la banda de ladrones y a la mujer.



## LA LEYENDA DE LA DAMA BLANCA DE LA CASA DE LAS SIETE CHIMENEAS

La Casa de las Siete Chimeneas, palacio obra de los arquitectos Antonio de Sillero y Juan Bautista Herrero, fue construida entre los años 1574 y 1577 por encargo de don Pedro de Ledesma, gentilhombre de Felipe II. Cuenta la leyenda que este se la regaló a su hija Elena Ledesma, cuando esta se casó con un tal capitán Zapata, que a las pocas semanas de la boda hubo de partir con el ejército al frente. Al parecer, el desafortunado novio murió en la batalla de San Quintín, y su joven esposa, inconsolable, terminó enloqueciendo de pena, deambulando por la casa descalza y en ropa de cama (blanca, por supuesto), sobre todo de noche, cuando se escapaba del lecho para buscar a su marido por los salones de la mansión. Finalmente la encontraron muerta, eso sí, con una extraña sonrisa en el rostro... Y para sorpresa de todos, ¡su cadáver desapareció al poco, sin que se encontrara jamás! Dijeron que tenía un amante, o al menos alguien que la requería en amores, y que no era otro que el mismo rey. Que por ello había enviado a su marido a la muerte en la guerra, para allanar el terreno...

Ahora convertida en fantasma, Elena sigue deambulando por el palacio, a veces por los pasillos y estancias, otras por el alero del tejado. A veces lleva una luz, a veces se golpea el pecho y llora, otras señala acusadoramente en dirección al Alcázar, residencia del rey.

En 1881, el Banco de Castilla la reformó para convertirlo en su sede central. Tras unos muros del sótano unos obreros descubrieron el cadáver momificado de una mujer joven, que por sus ropas y algunas monedas que llevaba encima se dató de la época de Felipe II.



# Huéspedes

**Procedencia:** El Bierzo (León).

**Otros nombres:** Huéspedes de ánimas, estantigua.

**S**e trata de una procesión de ánimas formada por almas condenadas que no podrán reposar hasta que sus pecados sean perdonados. Tienen el aspecto de personas encapuchadas, cubiertas con mantos o sudarios blancos. Solo salen de noche, cuando no hay luna o cuando hay niebla espesa. Como se ve, es similar a la santa compañía gallega o la güestia asturiana. Pero a diferencia de estas, no vienen en busca de vivos que las guíen, sino que van a buscar a los que están a punto de morir, anunciando la propia muerte (o la de alguien cercano) a quienes se topan con ellas. Dicen que los enfermos graves y los ancianos oyen cómo el viento trae el sonido inconfundible de su campanilla, y entonces saben que su fin está próximo. Con todo, no siempre son presagio de muerte: pueden simplemente suplicar a los vivos oraciones para alivio de sus penas... Y mejor será que, si los vivos prometen esos rezos o misas, cumplan lo prometido, que la huéspedada puede ponerse muy pesada si se siente engañada y ofendida.

Los miembros de una huéspedada han de ser por lo menos cinco: el que porta la cruz (y que suele ser más alto que los demás), el del estandarte, el del caldero con agua bendita, el de la antorcha (que es en realidad una tibia humana encendida) y un quinto que porta una campanilla que se oye a gran distancia y que avisa de la llegada de la procesión. Dicen que no son capaces de ver, pero sí de oírtear, y que con ello tienen bastante para orientarse por los caminos y detectar y aun reconocer a los vivos.

**RR:** 0 %  
**IRR:** 150 %

#### Protección:

Los miembros de una huéspedada son completamente invulnerables al daño, ya sea mágico o físico, y tampoco les afectan los hechizos o rituales diseñados contra ánimas y espectros.

#### Poderes especiales:

✦ **Visión pavorosa:** Aquel que se tropiece con una huéspedada ha de tirar por RR con un penalizador de -50 %, y si la falla, tirar por Templanza... Y más vale que pase la segunda tirada, que entonces solo huirá despavorido. Si la falla, perderá 1D6 en una de sus características primarias, elegidas al azar (lanzar 1D8: 1, Fuerza; 2, °Agilidad; 3, Habilidad; 4, Resistencia; 5, Percepción; 6, Comunicación; 7, Cultura y

#### Armas:

Carece.

#### Competencias:

Carece.

#### Hechizos:

Carece.

8... Aspecto). Estos puntos son recuperables (por suerte) si el PJ reza piadosamente (y continuamente) por la salvación de la huéspedada, pero la recuperación es lenta: a razón de 1 punto por mes de vida piadosa. Si alguna característica llega a 0, esa característica estará completamente anulada, con las consecuencias que ello comporta: con Percepción 0 será incapaz de ver, oír o sentir; con Comunicación 0 se volverá mudo; con Cultura 0 se volverá inocente como un niño, etcétera.

#### IDEAS DE AVENTURAS:

✦ Se dice que una fuente llamada del Cubillo, en Albares de la Ribera, en el Alto Bierzo leonés, tiene extrañas propiedades salutíferas para aquellos que de sus aguas beben. Y son pocos, porque hay que beber del chorro

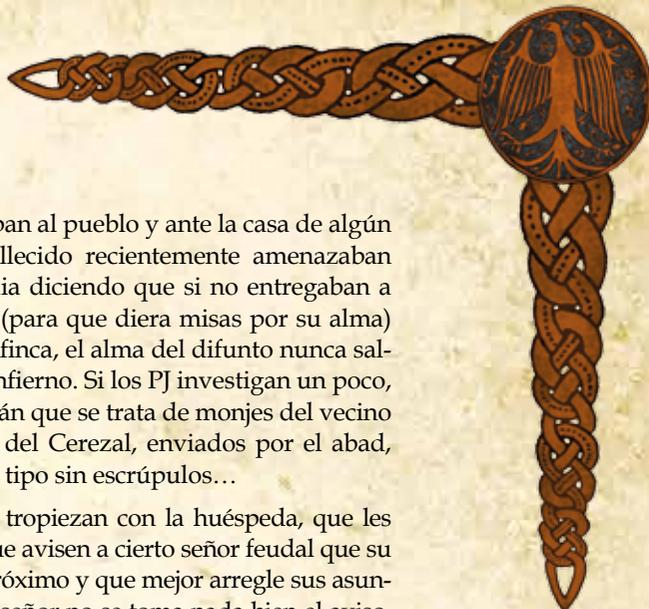
de noche, y cuando se va la luz ronda por esos parajes la huéspedada. Un mozo hizo una apuesta con otros diciendo que él pasaría la noche en la fuente, que bebería hasta hartarse y que, si se encontraba con fantoches, los

molería a palos. No se sabe muy bien qué le pasó. Volvió a su casa con el pelo blanco, portando un hueso humano encendido como si fuera una antorcha y loco, loco de atar...

- ✧ Una variante de lo anterior sería que la famosa fuente tuviera agua con extrañas propiedades, es cierto... En concreto, provoca que quien la beba tenga visiones, como si tomara cornezuelo del centeno (o LSD, para entendernos).
- ✧ A una muchacha que se encontró la huésped le dieron también un cirio o antorcha para que iluminara el camino hasta su casa, que la noche era muy oscura... ¡El problema es que por la mañana se encontró con que el cirio se había convertido en un cadáver! Así que avisa a los PJ para que traten de deshacerse de él de manera discreta..., lo cual no tiene que ser fácil, obviamente.
- ✧ Según cuentan en Tremor de Arriba, de cuando en cuando aparecía la huésped, una procesión de encapuchados portando cirios, que

se acercaban al pueblo y ante la casa de algún vecino fallecido recientemente amenazaban a la familia diciendo que si no entregaban a la Iglesia (para que diera misas por su alma) tal o cual finca, el alma del difunto nunca saldría del Infierno. Si los PJ investigan un poco, descubrirán que se trata de monjes del vecino convento del Cerezal, enviados por el abad, que es un tipo sin escrúpulos...

- ✧ Los PJ se tropiezan con la huésped, que les manda que avisen a cierto señor feudal que su fin está próximo y que mejor arregle sus asuntos. El tal señor no se toma nada bien el aviso, y, de hecho, manda encarcelar y, si puede, hasta matar a los PJ, por nigromantes y agoreros. Una vez los PJ logren escapar, se tropezarán al cabo de poco con la huésped... y tras ella, portando un cirio, se encuentra el señor feudal al que avisaron (si consigues manipular a los jugadores para que en el combate para escapar sean ellos mismos los que acaben con la vida del señor feudal, ya sería perfecto).





# Encontrau

*Procedencia:* Las Hurdes (Cáceres).

**E**nte invisible y maléfico que, según se dice, nace del aliento de los animales (normalmente salvajes). Su contacto envenena a los humanos, los hace enfermar y pueden llegar hasta a morir. Que un animal salvaje mire fijamente a un humano o que se pise con el pie descalzo donde un animal salvaje ha orinado o simplemente dormido también son modos de atraer a un encontrau. Se sabe que uno ha sido alcanzado por dicha criatura porque en la zona afectada aparece un sarpullido. Las mujeres sabias (curanderas) de la zona curan el toque del encontrau (jusean, dicen ellas, que quiere decir «ahuyentar») echando harina sobre la parte afectada. Esta harina se «barre» con plantas silvestres, recogidas en lugares próximos a donde se haya producido el encuentro con la criatura. La harina caída se barre mientras se recita un ensalmo. Lo barrido se arroja al fuego, hecho con leña verde para que produzca mucho humo. La víctima debe cruzar sobre el humo en doble sentido, hacia delante y hacia atrás. Solo así quedará curada.

Dicen que el encontrau más difícil de quitar es el del sapo, por lo que con él hay que hacer rituales extras, como dar nueve vueltas al amanecer en torno a un rosal o ponerse una prenda de ropa de alguien de sexo contrario al afectado que se llame o Juan o María.

Los descreídos de la ciudad dicen que el encontrau no es otra cosa que la urticaria normal de toda la vida. ¡Qué sabrán ellos!

RR: 0 %  
IRR: 70 %

**Protección:**

Invulnerable al daño, ya sea mágico o físico, y tampoco le afectan los hechizos o rituales diseñados específicamente contra ánimas y espectros.

**Armas:**

Carece.

**Competencias:**

Contagiar Enfermedad 60 % (ver poderes especiales).

**Hechizos:**

Carece.

**Poderes especiales:**

✦ **Enfermedad:** Aquel que sufra el contagio con un encontrau ha de tirar por RR. Si falla la tirada, quedará infectado, y le aparecerá una mancha rojiza en la piel que pica horrores, y que, de hecho, no le dejará dormir. La víctima perderá 1 punto de vida por noche hasta que no sea curada... o hasta que muera. Al ser una enfermedad mágica, la curación ha de resolverse con una tirada combinada de Conocimiento Mágico y Medicina.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Un alquimista pretende embotellar o capturar del modo que sea al encontrau para utilizarlo como arma. Los PJ pueden prestarse a tratar de capturar a este ser intangible e invisible o sufrir las consecuencias cuando las criaturas se escapan del laboratorio alquímico y empiecen a infectar la comarca..., que puede estar muy lejos de Las Hurdes, por lo cual la gente no sabrá cómo defenderse de esta plaga.
- ✧ Una curandera sin escrúpulos roza disimuladamente con ortigas a la gente para que se crean que tienen el encontrau, y sacarse así buenos dineros curándolos.
- ✧ Una bruja de los bosques tiene una cuadrilla de encontraus a su servicio. Estos la avisan de lo que sucede en la comarca, y la defienden contaminando (y así marcando) a sus enemigos. Al ser una muerte lenta, no le salvarán la vida a la bruja, pero puede ser divertido ver a todo el grupo contaminado por un mal que no saben cómo curar.
- ✧ Un mal señor está presa de este mal, pero las curanderas no quieren ayudarlo. Es cruel y despiadado, así que marean la perdiz con mil y un remedios que, por supuesto, no funcionan en absoluto. Sin duda, lo que quieren es que se muera, pues eso será una bendición para todos. El hombre, desesperado, recurre a los PJ y les promete lo que sea con tal de que lo curen.
- ✧ Un tipo supersticioso sufre una alergia a un alimento (a decidir por el DJ, los más frecuentes son al huevo, a una fruta, a un fruto seco, a una legumbre) y cree que tiene el encontrau. La curandera le pretende sacar los cuartos y alarga la curación. Como ni lo cura ni sabe hacerlo, el hombre sigue comiendo lo que le sienta mal y finalmente muere. Y a la curandera la familia del muerto la busca ahora por bruja y envenenadora, para llevarla al tostadero... Y, claro está, se tropieza con los PJ y los involucra en sus problemas. Tendrán que huir juntos de la comarca o igual los linchan a todos.



### ENSALMO PARA JUSAR AL ENCONTRAU

*Si es de lagartija, ¡jusa a la rejendrija!  
Si es de sapu, ¡jusa al buracu!  
Si es de culebrón, ¡jusa al buracón!  
Si es de gallina, ¡jusa al polleru!  
Si es de lobu, ¡jusa al monti!  
¡Jusa de tolos bichus, de los que  
m'acuerdu y de los que nu m'acuerdu!*

# Las lavanderas fantasma

**Procedencia:** Aragón, Cataluña, Galicia.

**Otros nombres:** Encantarias (Aragón).

**S**e dice en Cataluña que son almas en pena de lavanderas que fueron arrastradas por la corriente del río al ir a lavar en él el Viernes Santo, en lugar de santificar la fiesta.

Por otro lado, en Galicia se dice que son almas en pena, sí, pero de madres muertas en el parto o de madres de niños a los que dejaron morir sin bautizar. Sea como fuere, y vengan de donde vengan, tienen el aspecto de mujeres ya maduras o ancianas, que lavan su ropa en el río y que solicitan el favor del que pasa cerca, pidiéndoles que las ayude a escurrir la ropa. ¡Cuidado con los incautos que se presten a ello!, pues si no retuercen la ropa en el sentido contrario al de la lavandera, esta los maldecirá provocándoles desgracias e incluso la muerte. Se las puede encontrar de noche (nunca de día) y la ropa que lavan está manchada de sangre que nunca se limpia. Guardan muchas semejanzas con las lavanderas asturianas, aunque estas son criaturas feéricas (consultar *Asturies Medievalia*, pág. 18).

**RR:** 0 %

**IRR:** 115 %

#### Protección:

Invulnerable a todo tipo de daño, ya sea físico, espiritual o mágico, excepto a aquellos hechizos o rituales creados específicamente para combatir ánimas y seres espirituales.

#### Armas:

Carecen.

#### Competencias:

Carecen.

#### Hechizos:

Carecen.

#### Poderes especiales:

✦ **Infortunio:** Si el incauto benefactor de la lavandera no pasa una tirada de RR (con

un penalizador de -15 %), perderá en el acto todos sus puntos de Suerte, sin que pueda recuperarlos hasta pasados 1D4 semanas.

#### IDEAS DE AVENTURAS:

✦ Una lavandera trata de quitarle su hijo a una mujer embarazada a base de sustos, mala suerte y superstición. Piensa que la maldición que un niño creó quizá la muerte de otro pueda acabarlo, y ella volver a ser libre...

✦ El espíritu de una lavandera es una mujer joven y guapa, pero muy triste. Su maldición es diferente: la ha decidido ella porque se le profetizó que de tal modo vería a su amado, que marchó a la guerra. El amado es uno de los amigos de los PJ, ha luchado con ellos y desea ver a su amor de nuevo..., pero le dicen que ha muerto y que está hechizada. Si se le ocurre

buscarla, y besarla, el hechizo se romperá... a costa de la muerte de él.

✦ Una viejecita encantadora está lavando ropa manchada de sangre en el río..., y no es ninguna aparición. Es la cocinera de una posada, donde asesinan a los viajeros solitarios para hacer jugosas empanadas con su carne, que son las que dan fama al establecimiento.

✦ Una lavandera es el espíritu de la madre de un hombre, y él acude a escuchar sus consejos. Aparentemente son buenos consejos, prácticos y todo eso, pero también son consejos malvados. ¿Qué se puede

esperar de un alma condenada, sino que busque que otro (aunque sea su hijo) se vaya con ella al Infierno? Esto puede dar lugar a una campaña en la que el malvado sea un tipo algo lerdo que tiene a su maléfica (y muertísima) madre como consejera.

✧ Una lavandera tiene una triste historia que contar a los que tengan oídos para ella: su

marido la abandonó estando ella encinta, el niño murió tras el parto y ella también, de fiebres y pena. Por no haber sido bautizado el niño está condenada..., pero a aquel que le entregue la cabeza de su marido le dirá dónde hay un gran tesoro (tesoro que no existe, por cierto... ¿Quién dijo que una lavandera tenía forzosamente que decir la verdad?).





# Luces de Mafasca

*Procedencia: Fuerteventura.*



**D**icen en Fuerteventura que en un lugar llamado Mafasca aparece por las noches una luz que les sale al paso a los caminantes. A veces son varias, y suelen ser rápidas, mucho más que un humano corriendo. En ocasiones estas luces son juguetonas, otras provocan accidentes, y otras hacen desaparecer a gente a la que nunca más se vuelve a ver. Es creencia popular que son las almas en pena de unos blasfemos que quemaron la cruz de madera de una sepultura que allí se encontraba para calentarse (o para orientarse o cocinar, que las leyendas tienen varias versiones). Castigados por tal acción, están condenados a vagar como almas en pena de tal guisa. Suelen lamentarse de su suerte, y odian y buscan la perdición de los humanos con los que se tropiezan.

RR: 0 %  
IRR: 125 %

#### Protección:

Invulnerable a todo tipo de daño, ya sea físico, espiritual o mágico, excepto a aquellos hechizos o rituales creados específicamente para combatir ánimas y seres espirituales.

#### Armas:

Carecen.

#### Competencias:

Carecen.

#### Hechizos:

Carecen.

#### Poderes especiales:

- ✦ **Alucinaciones:** Pueden provocar alucinaciones en sus víctimas. Si estas no pasan una tirada de RR (con un penalizador de -25 %), tendrán alucinaciones visuales, sonoras e incluso táctiles u olfativas: por ejemplo, ver un monstruo agresivo en lugar de lo que es realmente, que es un ser querido, o una puerta donde hay una ventana, o cosas similares.
- ✦ **Espejo:** Las luces de Mafasca son invulnerables al daño, pero tienen el poder de que el daño que tendrían que recibir si son atacadas lo sufra su agresor, si este no pasa una tirada de RR (con un penalizador de -25 %).

#### IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ A tres amigos les sorprendió la noche cerca de Mafasca, se desorientaron y no supieron encontrar el camino. Para calentarse hasta que llegara el amanecer, hicieron fuego con unas aulagas secas y con una cruz de madera que se encontraba señalando una vieja tumba. Prometieron que repondrían la cruz, pero con la llegada del amanecer han olvidado su promesa. Ahora dos han muerto y el tercero quiere restituir la cruz (con la ayuda de los PJ) antes que le llegue el turno a él también. Lo malo es que las luces no quieren que cumpla su promesa, para poder matarlo también, y por ello tratarán de impedirlo.
- ✦ Las luces se deben a una comunidad de majos (nativos de la isla de Fuerteventura) fugados de sus amos cristianos y que están ocultos en unas cuevas cercanas. A aquellos que se acercan demasiado los asustan con sus luces... o los asesinan para que no los delaten. Así que si los PJ se acercan a husmear por la zona..., se pueden encontrar con problemas que no solucionará el agua bendita, precisamente.
- ✦ Unos viajeros cazaron una cabra salvaje y decidieron asarla y comérsela en el sitio. Pero no encontraban buena leña, solo las dos tablas de la cruz que señalaba una vieja tumba o algo así. Y esa leña usaron. Cuando ya tenían la barriga llena, vieron

espantados cómo la cabeza cortada se alzaba sobre ellos, balanceando y dando vueltas, iluminada por una luz roja... Todos salieron corriendo, menos uno que tropezó y cayó. Cuando volvieron, se encontraron a su compañero carbonizado y la cruz intacta en su sitio (eso es lo que cuentan, en realidad han asesinado a su compañero y han quemado el cuerpo, achacándolo todo a la superstición de la zona).

- ✧ Variante: eso a las verdaderas luces no les va a hacer ninguna gracia..., en especial teniendo en cuenta que el asesinado se ha convertido en una de ellas, así que el infierno se va a desatar sobre los asesinos.
- ✧ Otra leyenda afirma que la luz es el alma en pena de un tal Pedro Darías, que comió un carnero en Viernes Santo, blasfemia (y un macho cabrío, que todo el mundo sabe que es el animal del Diablo). Claro que al parecer ese hombre era criado de una tal Marina de Muxica, una sevillana que fue acusada de brujería por la Inquisición y que tras conseguir el perdón del mismísimo Papa de Roma se afincó en la isla para empezar de nuevo. ¿Y si era cierto que era bruja y el tal Darías ha sufrido el justo castigo por ser adorador del Diablo, como todos los que sirven a la bruja? ¿Investigarán los PJ el hecho?





# María Engaña

*Procedencia:* Mallorca, Cataluña y Portugal.

*Otros nombres:* María Gancha o María da Grade (en Portugal), Pauet (Cataluña).

**C**on un espíritu maléfico o alma en pena que vive en el fondo de los pozos, cisternas, aljibes o lagos profundos, y que atrae a los que se acercan demasiado al borde del pozo para agarrarlos con sus manos como garfios o ganchos, arrastrarlos al fondo y ahogarlos. Los humanos muertos de tal modo se convierten en ánimas errantes.

RR: 0 %  
IRR: 125 %

### Protección:

Invulnerable a todo tipo de daño, ya sea físico, espiritual o mágico, excepto a aquellos hechizos o rituales creados específicamente para combatir ánimas y seres espirituales.

### Armas:

Presa 50 % (especial)

### Competencias:

Carece.

### Hechizos:

Carece.

### Poderes especiales:

✦ **Presa:** Si este ser consigue atrapar a una víctima, esta puede soltarse haciendo una tirada de Fuerza x 5 restando 25 puntos por la alta IRR de la criatura (FUE x 5 - 25) %. Si no pasa la tirada, la criatura lo arrastrará al fondo y empezará a ahogarse. Puede repetir la tirada cada turno de combate hasta que logre zafarse... o muera. Sobre las reglas de asfixia, consultar la pág. 102/89 del manual de juego.

### Ideas de aventuras:

- ✦ Imaginemos una guarida de monstruos o el cubil de un hechicero malvado. Está en una isla en el mar o en una laguna..., pero la entrada es subterránea... y está sumergida. Para entrar hay que bucear, con lo cual, aparte de que los posibles agresores tendrán que desprenderse de buena parte de su equipo pesado (léase armaduras de metal), pueden colocarse uno o dos de estos lindos bichejos como guardianes.
- ✦ Una poza de agua en la que hay escondido un tesoro... Y todo tesoro tiene su guardián. Y dentro del agua, no hay mejor guardián que una criatura de estas (sí, ya sé que es muy típico, pero las historias viejas son las mejores).
- ✦ Aparece el cuerpo de una muchacha flotando en una laguna. No tiene golpes ni marcas, y dicen todos que habrá sido una de estas criaturas, que la ha arrastrado al fondo para matarla. La realidad es mucho más cruel: se ha suicidado, ya que está embarazada de un amante secreto que no quiere saber nada de ello. ¿Descubrirán los PJ la verdad? ¿O el malvado de esta historia se irá de rositas?
- ✦ Aparecen una serie de muertos ahogados y se culpa de ello a los xacios (ver «Razas fantásticas y pueblos malditos», pág. 80). Pero los muertos no están mordisqueados, ni siquiera un poco, y los xacios son antropófagos, no matan por placer, sino por hambre. Estas muertes las ha hecho una María Engaña, que tiene menos apetito pero más ganas de matar.
- ✦ Los moradores de una casa van desapareciendo sin dejar rastro, pues la casa está encantada por una de estas criaturas, que se aparece a ellos en los sueños y los va atrayendo al pozo, donde los asesina (y de paso, envenena las aguas con los cadáveres al pudrirse, con lo que el resto acabarán muriendo de un modo u otro). ¿Acabarán los PJ con la maldición o lo descubrirán cuando sea demasiado tarde? Y no tiene que ser una casa, puede ser un castillo; y la criatura, haber venido siguiendo las órdenes de un brujo al servicio de un ejército enemigo. Si el agua se envenena por un espíritu maléfico, la fortaleza caerá con facilidad.





# Maxios

*Procedencia:* Canarias.

*Otros nombres:* Transparentes.



**G**spiritus de los antepasados de los guanches, que vagan por encima del mar en forma de nubecillas blancas. Los chamanes de las islas les hacían sacrificios (frutas, tortas cocidas, la piel y los huesos de algún animal). Dichas ofrendas eran quemadas para que su esencia, en forma de humo, llegase hasta el cielo donde moraban los maxios y los alimentase. A cambio, ellos protegían a su pueblo, revelaban presagios a los chamanes y controlaban las tormentas para que no naufragaran los pescadores. El día sagrado en el que más se veneraba a estos seres era el solsticio de verano (que equivale a nuestro San Juan). Otra apariencia que adoptan los espíritus guanches es el de seres altos, cubiertos con túnicas blancas. Se les llama entonces «transparentes», ya que son ligeramente translúcidos.

RR: 0 %

IRR: 110 %

#### Protección:

Invulnerables a todo tipo de daño, ya sea físico, espiritual o mágico, excepto a aquellos hechizos o rituales creados específicamente para combatir ánimas y seres espirituales.

#### Armas:

Carecen.

#### Competencias:

Carecen.

#### Hechizos:

Carecen.

#### Poderes especiales:

- ✦ **Dominio de la tempestad:** Los maxios pueden convocar o alejar las nubes a voluntad, así como invocar la tormenta o disiparla. Y pueden hacerlo en menos de una hora (1D6×10 minutos, por si les interesa un dato concreto).
- ✦ **Apariencia humana:** Si no hay luz directa, este ser puede adoptar un aspecto más o menos humano, aunque una tirada combinada de RR más Descubrir permitirá darse cuenta de que es levemente translúcido.

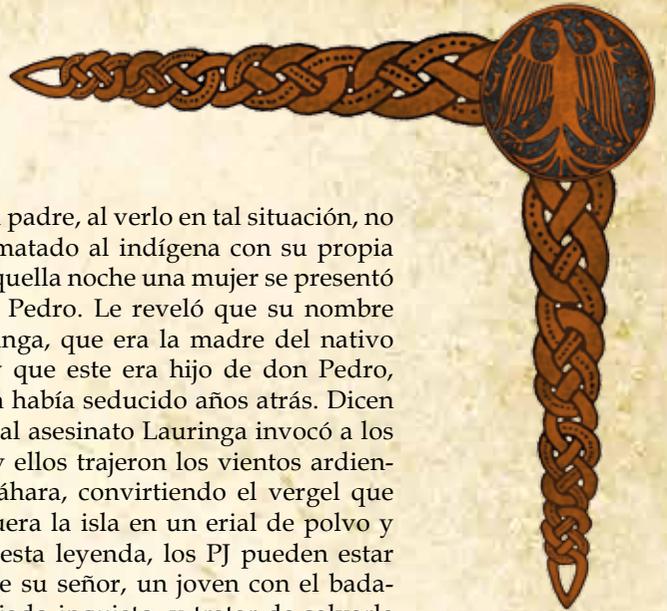
#### IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Los tiempos son duros, los castellanos están conquistando las Canarias y hay que fortalecer a los maxios para que ayuden a su pueblo... Así que un guañameñe de Tenerife decide hacerles sacrificios humanos. Los PJ pueden haber sido capturados para ser las víctimas... o ir al rescate de los capturados.
- ✦ El barco en el que viajan los PJ se acerca a las islas, y es atacado por una tempestad que no tiene nada de normal. Evidentemente, son los maxios, que protegen a los suyos.
- ✦ Los tiempos de la conquista han pasado ya. Un maxio, muy debilitado, ha quedado reducido a simple espíritu familiar de una granja, y a cambio de que arrojen en el hogar las sobras de la comida, para que al quemarse y salir el humo por la chimenea él pueda malamente alimentarse, mantiene los cielos limpios sobre la granja, y solo llueve cuando los cultivos lo necesitan. Tanto control sobre el clima llama la atención de la Inquisición, que sospecha que hay tratos con el Maligno por en medio...
- ✦ Los PJ son hechos prisioneros por los guanches, que deciden someterlos a un juicio de sus dioses: son encerrados en una cueva durante tres días, y encienden un fuego de leña verde a la entrada. Si los maxios los consideran dignos, no se asfixiarán. Y los espíritus de los guanches van a someterlos

a varias pruebas místicas y mágicas para decidir si tienen el corazón puro o son unos asesinos que merecen morir...

✧ En el siglo xv don Pedro Fernández de Saavedra fue nombrado señor de Fuerteventura. Era famoso por sus proezas, tanto en el campo de batalla como en la cama, ya fuera en la legítima (que le hizo catorce hijos a su mujer) como en muchas otras (que el número de bastardos que engendró fácilmente superó el ciento). Su hijo primogénito, don Luis, heredó su lujuria, pero no su honor ni su valor. Seducía a las indígenas, y a las que se resistían a sus encantos las tomaba a la fuerza. Así trató de hacer con una muchacha, pero salió en su defensa un nativo, que lo arrojó al suelo y hubiera acabado con su

vida si su padre, al verlo en tal situación, no hubiera matado al indígena con su propia mano. Aquella noche una mujer se presentó ante don Pedro. Le reveló que su nombre era Luringa, que era la madre del nativo muerto y que este era hijo de don Pedro, pues él la había seducido años atrás. Dicen que por tal asesinato Luringa invocó a los maxios, y ellos trajeron los vientos ardientes del Sáhara, convirtiendo el vergel que antaño fuera la isla en un erial de polvo y roca. En esta leyenda, los PJ pueden estar al lado de su señor, un joven con el badajo demasiado inquieto, y tratar de salvarle la vida cuando los indígenas indignados se alcen contra él... o hacer justicia ellos mismos, hartos de sus tropelías.



# Negra

**Procedencia:** Córdoba.

**Otros nombres:** Mora.

**S**e trata de una aparición que adopta la forma de una mora extraordinariamente gorda y cargada de grandes cadenas que suenan de forma estridente siempre que se mueve por la casa en la que habita, que suelen ser edificios en los que antaño hubiesen vivido musulmanes y donde haya ocurrido algún tipo de desgracia (especialmente, el asesinato de alguna mujer, ya fuera esposa, hija, sirvienta o esclava).

La negra es un ánima especialmente posesiva y su único deseo es alejar de su «hogar» a todo aquel que pretenda habitarlo. Para conseguirlo, recurrirá a todo tipo de artimañas. Al principio se limitará a asustar a los nuevos inquilinos con los ruidos de sus cadenas o emitiendo aullidos de pena, pero si es necesario recurrirá incluso a ataques físicos, como intentar estrangular a alguno de los moradores, normalmente mientras este duerme. Con todo, no acostumbra a matar a nadie, más que nada para que el ánima de su víctima no se quede también en «su» casa incordiándola para toda la eternidad...

**RR:** 0 %

**IRR:** 75/100 %

**Protección:**

Invulnerable a todo tipo de daño, ya sea físico, espiritual o mágico, excepto a aquellos hechizos o rituales creados específicamente para combatir ánimas y seres espirituales.

**Armas:**

Carece.

**Competencias:**

Carece.

**Hechizos:**

Carece.

**Poderes especiales:**

- ✦ **Asfixia:** La negra puede tratar de ahogar a sus víctimas. El ataque es automático, aunque la víctima puede zafarse si pasa una tirada de RR. En caso de fallar la tirada, la negra comenzará a apretar el cuello de la víctima, que perderá 2 PV cada asalto. En el momento en que llegue a 0 y caiga inconsciente, la negra lo soltará.

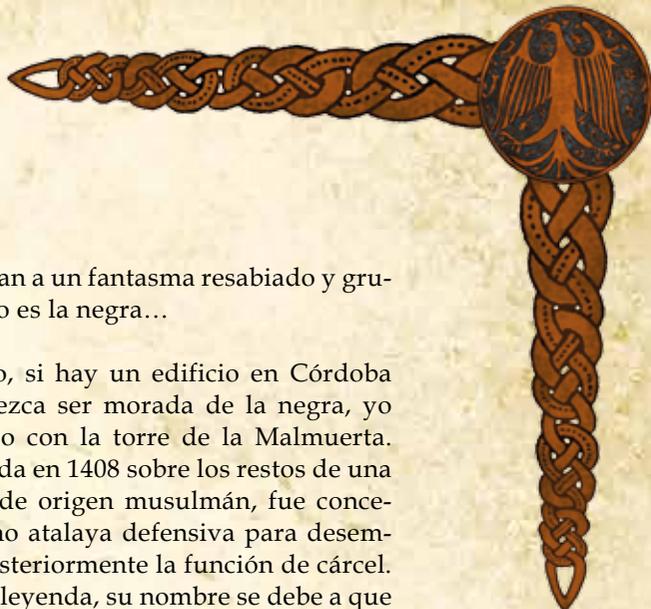


## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Este espectro puede convertirse, paradójicamente, en un aliado y no un enemigo para los PJ. Teniendo en cuenta que lo que quiere es quedarse la casa para ella sola, si tiene encantado un caserón donde un enemigo del grupo tiene su guarida, puede ayudarles (creando distracciones o dando información) para que consigan su objetivo, eliminen al actual morador y ella pueda quedarse tranquila y en paz en la mansión.
- ✦ La negra es, en general, inofensiva, ya que no mata a nadie (para no tener competencia). Pero eso está a punto de cambiar, ya que se ha enamorado de uno de los inquilinos de la casa, un mozo guapo y apuesto, que despierta en el espectro cosas que sentía dormidas. ¿Por qué no convertirlo en ánima errante y pasar con él toda la eternidad? Así que si los PJ quieren expulsarla de la casa, mejor será que se den prisa, que la cosa se está poniendo seria...
- ✦ Cuenta la leyenda que el palacio de los Villalones, en Córdoba, está hechizado por una bella muchacha, doña Blanca, que se aventuró en unos subterráneos secretos que nadie ha sabido encontrar jamás y ahí sigue, enterrada en vida. También dicen que en esos subterráneos hay un fabuloso tesoro..., lo que puede excitar la avaricia de cazadores de tesoros (y de los PJ, que a veces dos son uno). Y puede que se lleven un chasco si en lugar de un ánima errante que es una chica enamoradiza se

encuentran a un fantasma resabiado y gruñón como es la negra...

- ✦ Con todo, si hay un edificio en Córdoba que merezca ser morada de la negra, yo me quedo con la torre de la Malmuerta. Construida en 1408 sobre los restos de una anterior de origen musulmán, fue concebida como atalaya defensiva para desempeñar posteriormente la función de cárcel. Según la leyenda, su nombre se debe a que un noble caballero, creyendo que su mujer le era infiel porque tenía por costumbre ausentarse de su hogar durante horas, se volvió loco de celos y la mató. Demasiado tarde descubrió que en realidad lo que su mujer hacía eran obras de caridad entre los más necesitados, que ocultaba a su marido temiendo que la reprendiese por ello, dado su carácter huraño. Como expiación mandó construir la torre, para recordar la injusticia cometida a su esposa «mal muerta». Los PJ pueden participar en esta historia como amigos o servidores del noble, ya sea tratando de averiguar la verdad sobre su misteriosa mujer o tratando de impedir el asesinato... O, consumado este, acompañando al noble en una visita a la torre, donde cree él que mora el fantasma de su mujer, para pedirle perdón (y encontrándose, en realidad, con la negra).
- ✦ Una variante interesante sería la de la torre de la Malmuerta convertida en cárcel, con el espectro de la negra incordiando tanto a carceleros como a cautivos.





# Pandorga de El Zorzo

*Procedencia:* Almería.

*Otros nombres:* La encantá.

**E**ntre los pueblos de Vera y las Cuevas de Almanzora hay un paraje montañoso conocido como El Zorzo. Cuenta la leyenda que allí se refugiaron varias familias moras, mujeres, ancianos y niños principalmente, tratando de esconderse de los cristianos que periódicamente asolaban la región. Pero fueron localizados... y exterminados en una orgía de sangre y destrucción. Cuentan que entonces apareció una muchacha, el pelo oscuro, el vestido blanco manchado de sangre, que empezó a caminar por entre los muertos ignorando a los asesinos cristianos, haciendo sonar rítmica y lentamente su pandorga (zambomba) mientras repetía, como con una letanía: «Escuchad a quien os habla / ya desde la muerte: / malditos seáis vosotros / y vuestros descendientes. / No habréis de tener jamás / días de gozo / mientras las gentes no olviden / la matanza de El Zorzo». Recitada esta maldición con voz monocorde y ojos muertos, la envolvió «como una luz azul»... y desapareció. Hay quien dice que fue un milagro de la Virgen de la Candelaria, cosa que no puede ser, pues era muchacha musulmana.

Desde entonces se oyen por la zona tristes lamentos, a veces gritos desgarradores, acompañados de los sonidos graves y lentos de la pandorga. Dicen que vienen de la cueva donde fue cometido el asesinato, y donde los espíritus de víctimas y verdugos están condenados a repetir los hechos una y otra vez. Por las noches puede uno encontrarse con la Pandorga de El Zorzo, descrita como se ha dicho, y repitiendo sus versos malditos. Y es mal presagio, pues dicen que quien la ve enferma y muere al poco. Eso, por cierto, solo le pasa a los cristianos, que a los musulmanes nunca.

RR: 0 %  
IRR: 135 %

#### Protección:

Invulnerable a todo tipo de daño, ya sea físico, espiritual o mágico, excepto a aquellos hechizos o rituales creados específicamente para combatir ánimas y seres espirituales.

#### Armas:

Carece.

#### Competencias:

Carece.

#### Hechizos:

Carece.

#### Poderes especiales:

- ✦ **Apariencia humana:** Si no hay luz directa, este ser puede adoptar un aspecto más o menos humano, aunque una tirada combinada de RR más Descubrir permitirá darse cuenta de que es levemente translúcido.
- ✦ **Forma espectral:** La Pandorga puede atravesar paredes y puertas cerradas, así como aparecer o desaparecer a voluntad.
- ✦ **Presagio de muerte:** Aquel que vea a la Pandorga ha de hacer una tirada de RR con un penalizador de -35 %. Si falla, enfermará y perderá 1D3 PV (no recuperables) hasta su muerte. La buena noticia es que la Pandorga solo se aparece a los que han cometido crímenes y han salido impunes. Si su víctima confiesa sus delitos a la justicia, sanará..., aunque tendrá que pagar por sus malos actos, evidentemente.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ No nos olvidemos de que la Pandorga comparte El Zorzo con otros justicieros: los enanos de Vera. No sería tan inverosímil una colaboración de ambos contra un malvado especialmente difícil de cazar: los enanos podrían encargarse de sus secuaces y hacer que huyera solo por las montañas... para encontrarse con la Pandorga y su sentencia de muerte. ¿Y los PJ qué papel tienen? Pues el de secuaces del malvado o ayudantes de la justicia, aunque sea ilegal. Lo que ellos quieran, como siempre.
- ✧ Un hombre ha sido maldecido por la Pandorga, o eso dice. Y quiere que los PJ maten a ese ser para ver si así se acaba su maldición (cosa que no será tal, pero bueno...).
- ✧ Todos tenemos secretos. Por eso, cuando a un hombre se le aparece una muchacha vestida de blanco manchada de sangre, cree que va a morir y enferma de puro terror. Aunque esta vez no hay magias, salvo la de la sugestión. La muchacha quiere que el hombre confiese su crimen, y se hace pasar por la Pandorga para conseguirlo.
- ✧ La Pandorga solo causa la muerte cuando adopta su verdadera forma, pero puede adoptar una apariencia humana. Y como tal, puede investigar (o animar a los PJ a que lo hagan) si el culpable no está tan claro como parece.
- ✧ La Pandorga puede ser un recurso para endulzar el amargo final de una campaña: que los PJ descubran quién es el malvado malísimo de turno, pero que sea intocable. Ya que la justicia de los vivos no puede castigarlo, quizá lo haga la de los muertos.



# Rosemunho

*Procedencia:* Portugal, Galicia

*Otros nombres:* Remolino.

**S**e trata de un espíritu maligno que puede encontrarse en los cruces de caminos a unas horas muy concretas: al amanecer, al mediodía y al atardecer. Adopta la forma de una nube o remolino de polvo y, si atrapa a un caminante despistado, lo eleva de repente por los aires y lo traslada a otro lugar, o lo suelta para que se estrelle contra el suelo. Este puede salvarse si, al ver venir el remolino, le lanza una piedra, o un palo, ya que se los llevará en su lugar. Los cruces de caminos santificados con una cruz son lugares seguros donde el rosemunho nunca aparecerá. Si el caminante lleva encima un objeto bendecido de su religión (una cruz, un escapulario o una medalla, por ejemplo), esta criatura tampoco le hará ningún daño.

**RR:** 0 %

**IRR:** 150 %

**Protección:**

Invulnerable a todo tipo de daño, ya sea físico, espiritual o mágico, excepto a aquellos hechizos o rituales creados específicamente para combatir ánimas y seres espirituales.

**Armas:**

Carece.

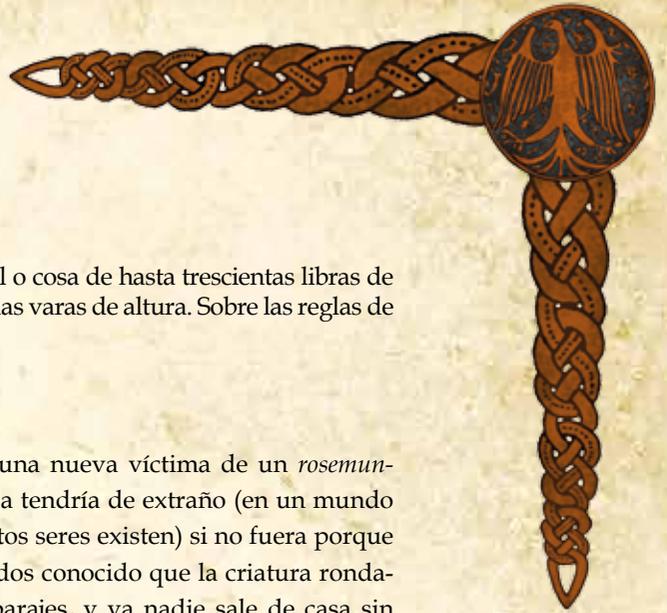
**Competencias:**

Carece.

**Hechizos:**

Carece.





## Poderes especiales:

- ✦ **Arrebatar:** El *rosemunho* envuelve y alza a una persona, animal o cosa de hasta trescientas libras de peso, que puede transportar a otro lugar o dejar caer desde varias varas de altura. Sobre las reglas de caídas, consultar la pág. 102/89 del manual de juego.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Un *rosemunho* puede ser un transporte ideal (y bastante espectacular, todo sea dicho) para un mago malvado, adepto al Diablo y esas cosas que tanto nos gustan.
- ✦ Al servicio del gran enemigo de los PJ en la campaña, el *rosemunho* también puede ser utilizado para secuestrar a alguien de repente, prácticamente delante de las narices del grupo.
- ✦ Y, por último, siempre puede ejercer como guardián. Será especialmente eficaz si cuida de un paso de desfiladero, junto a un barranco, ya que así solo tiene que ir cogiendo a los intrusos de uno en uno y despeñarlos por el barranco.
- ✦ Aparece una nueva víctima de un *rosemunho*... Nada tendría de extraño (en un mundo donde estos seres existen) si no fuera porque era de todos conocido que la criatura rondaba esos parajes, y ya nadie sale de casa sin su escapulario bendecido, para evitarse malos encuentros. A la víctima se lo han robado precisamente para que la criatura haga el trabajo sucio. Ha sido un asesinato.
- ✦ Un bandido apalea a sus víctimas y las deja en los cruces de caminos para culpar al *rosemunho*, ya que así achacan sus asesinatos a una criatura mágica y no buscan a un malhechor de carne y hueso.

### EL EXTRAÑO CASO DE MAGDALENA DE LA CRUZ

Magdalena era monja clarisa, y vivió entre los años 1487 y 1560, entre Córdoba y Andújar. Fue por tres veces abadesa del convento de Santa Isabel de los Ángeles, y gozaba de fama de santa, tanta que cuando nació el príncipe Felipe, luego Felipe II, se le pidieron a la tal Magdalena sus hábitos para envolver con ellos al infante y librarlo de todo mal. Se decía de ella que tenía visiones premonitorias, que era capaz de volar por encima de la ciudad (y muchos decían haberla visto hacerlo), que tenía arrebatos místicos en los que se comunicaba nada menos que con la Santísima Trinidad, que era capaz de bajar al Purgatorio a hablar con los que allí penaban sus culpas... Incluso, ya rozando la herejía, se aseguraba que había sido preñada en su juventud por un ángel, y que había dado a luz ¡al Niño Jesús! (Y ella guardaba a modo de prueba unos pelillos rubios que de cuando en

cuando regalaba a modo de gran reliquia). La cuestión es que la fama de santidad generaba una cantidad de dinero importante en forma de limosnas, pero se lo daban a ella, no a la congregación, y ella disponía de tales dineros como le apetecía. Así que hubo rencores, maledicencia y, finalmente, una denuncia a la Inquisición. La investigación dictaminó que:

No había parido al Niño Jesús, sino que había tenido un aborto.

Que no se acostaba con un ángel, sino con uno (o varios) amantes.

Y que los arrebatos místicos..., pues mire usted, que me los fingía.

Acabó sus días recluida en un monasterio en Andújar, y bastante suave fue el Santo Oficio con su caso, teniendo en cuenta cómo las solía gastar.





# Trip real

**Procedencia:** Valencia, Cataluña, Andorra.

**Otros nombres:** Filles del rei Herodes («hijas del rey Herodes», en Cataluña), triple real (en Andorra).

**S**e trata de una procesión de espectros de brujas que por la noche pueden ser vistas volando por los aires, a baja altura y medio desnudas, danzando de forma desenfrenada. Según cuenta la leyenda, su origen está en una fiesta (hay quien dice que era un aquelarre) que se realizaba en una casa. Por la calle pasó el viático (es decir, el transporte de la forma sagrada a un enfermo que no puede desplazarse para tomar la comunión en la misa). Es cosa seria, ya que la hostia está consagrada y es, por lo tanto, el cuerpo de Cristo, y se anuncia su paso con una campanilla para que la gente guarde un respetuoso silencio o se arrodille y rece. La cuestión es que los de aquella casa, bien por juerguistas o bien por descreídos, no hicieron el menor caso, y el Señor castigó su blasfemia convirtiéndolos en espectros que bailan y danzan sin parar, y así lo harán hasta el día del juicio final.

En Cataluña la procesión de bailarinas recibe el nombre de «hijas del rey Herodes», y son todas muchachas muy guapas..., pero todas están sin cabeza (lo que les quita muchos encantos, la verdad). En Andorra la procesión de juerguistas incluye músicos, se llama «triple real» y está directamente al servicio del Diablo.

RR: 0 %

IRR: 150 %

#### Protección:

Invulnerable a todo tipo de daño, ya sea físico, espiritual o mágico, excepto a aquellos hechizos o rituales creados específicamente para combatir ánimas y seres espirituales.

#### Armas:

Carece.

#### Competencias:

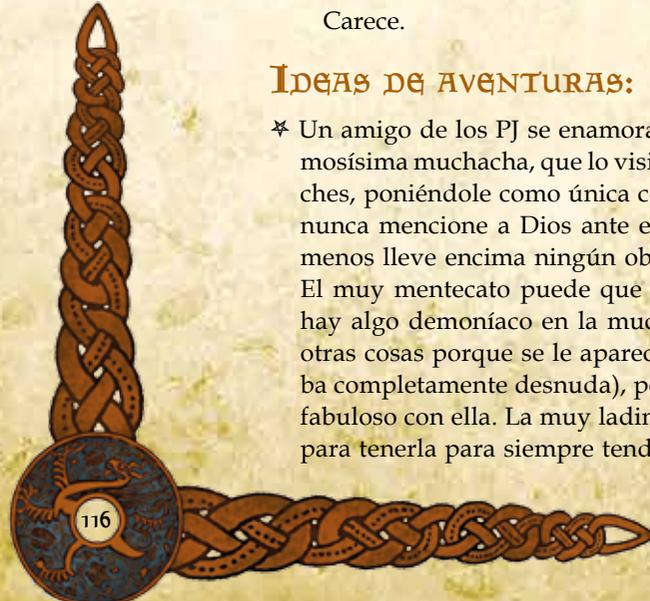
Carece.

#### Hechizos:

Carece.

#### Poderes especiales:

✧ **Unirse a la danza:** Si al paso de la comitiva no se supera una tirada de RR (con un penalizador de -50 %), la víctima no podrá evitar unirse a ella, hasta que se desmaye de puro agotamiento. Para ello deberá hacer una tirada de RES×3: en caso de fallarla, perderá los sentidos y no habrá nada. Pero si la pasa, perderá 1D10 PV. Y la cosa continuará hasta que se desmaye... o se muera. Esto puede evitarse llevando un objeto sagrado de la religión que se practique encima. En tal caso, el trip pasará a su lado sin hacerle nada.



#### Ideas de aventuras:

✧ Un amigo de los PJ se enamora de una hermosísima muchacha, que lo visita por las noches, poniéndole como única condición que nunca mencione a Dios ante ella ni mucho menos lleve encima ningún objeto sagrado. El muy mentecato puede que se huelga que hay algo demoníaco en la muchacha (entre otras cosas porque se le aparece en su alcaoba completamente desnuda), pero el sexo es fabuloso con ella. La muy ladina le dice que para tenerla para siempre tendrá que bailar

con ella toda una noche, y que si aguanta, será suya para siempre. Lo que no dice es que tendrá que bailar con el trip, y es una comparsa de la que pocos salen vivos...

✧ Un hombre es atrapado por el trip hasta que finalmente cae agotado. Cuando despierta no reconoce dónde está, ni entiende el idioma de esas gentes. Solo quiere volver a casa... Por si a alguien le interesa, el pobre hombre viene de la lejana Inglaterra, nada menos. El DJ puede interpretarlo como el típico guiri rojo

que viene a nuestras costas a ponerse ciego de sangría y ponerse rojo como una gamba al sol. Un PNJ que seguro que les dará a los PJ más de un dolor de cabeza.

- ✧ El trip no deja de ser una comparsa de adoradores o servidores del Diablo, y este puede utilizarlos para entretener o distraer al grupo. Que ver un montón de señoras estupendas semidesnudas mientras están investigando un cementerio profanado o mientras se está peleando contra criaturas de Satán, como que distrae un montón..., dejando aparte que al igual se han olvidado el crucifijo en el otro jubón, antes de ponerse la loriga para ir a pegarse con los malos.
- ✧ También pueden ser usados como señal de alarma, activándose si hay intrusos merodeando por la zona. La cara que pondrán los jugadores cuando alguno falle la tirada de Sigilo y les salga al paso semejante jolgorio no

tendrá precio... Yo recomiendo describirlo como si fuera un carnaval brasileño.

- ✧ Un sacerdote se está haciendo rico debido a que chantajea a los moribundos. Se niega a darles la absolución de sus pecados si no le entregan buena parte de su herencia, en concepto de pago «por misas por su alma». Si no ceden, pues le da igual, que la confesión es secreta y luego él dice lo que le da la gana. ¿Y quién va a desdecir a un hombre de Dios? Sus pecados son tantos que el Diablo envía al trip real en su busca, para que lo agote bailando y se vaya al Infierno, que ya tiene sitio reservado para él. Como es un malvado, los rezos y los amuletos ningún efecto le hacen, así que pide ayuda a los PJ diciendo mentiras y hablando de maldiciones y venganzas diabólicas debido a su continua lucha contra el Mal, a ver si estos pardillos le sacan del apuro.



# Xan

*Procedencia:* Galicia

**G**espíritu burlón que, al igual que los duendes, se divierte incordiando a los humanos. Diabluras propias de este ser son trenzar el rabo a las mulas y caballos que estén en un establo, ordeñar vacas y cabras y derramar la leche en el suelo, robar fruta o (más raramente) tirar piedras contra las casas de los que le caen mal. También gusta de meterse con las mozas guapas, al estilo del fexam catalán (ver pág. 357/- del manual de juego), haciéndoles cosquillas o bien, bajo la forma de corriente de aire, meterse bajo sus faldas. La sabiduría popular dice que estos seres no son otra cosa que las ánimas de los jueguistas, que, sabedores de que en el Cielo (o el Infierno) se les va a acabar la diversión, se resisten a abandonar la Tierra, siendo perseguidos por ángeles o demonios (según corresponda) que intentan atraparlos para meterlos en vereda..

RR: 0 %  
IRR: 90 %

**Protección:**

Invulnerable a todo tipo de daño, ya sea físico, espiritual o mágico, excepto a aquellos hechizos o rituales creados específicamente para combatir ánimas y seres espirituales.

**Armas:**

Carece.

**Competencias:**

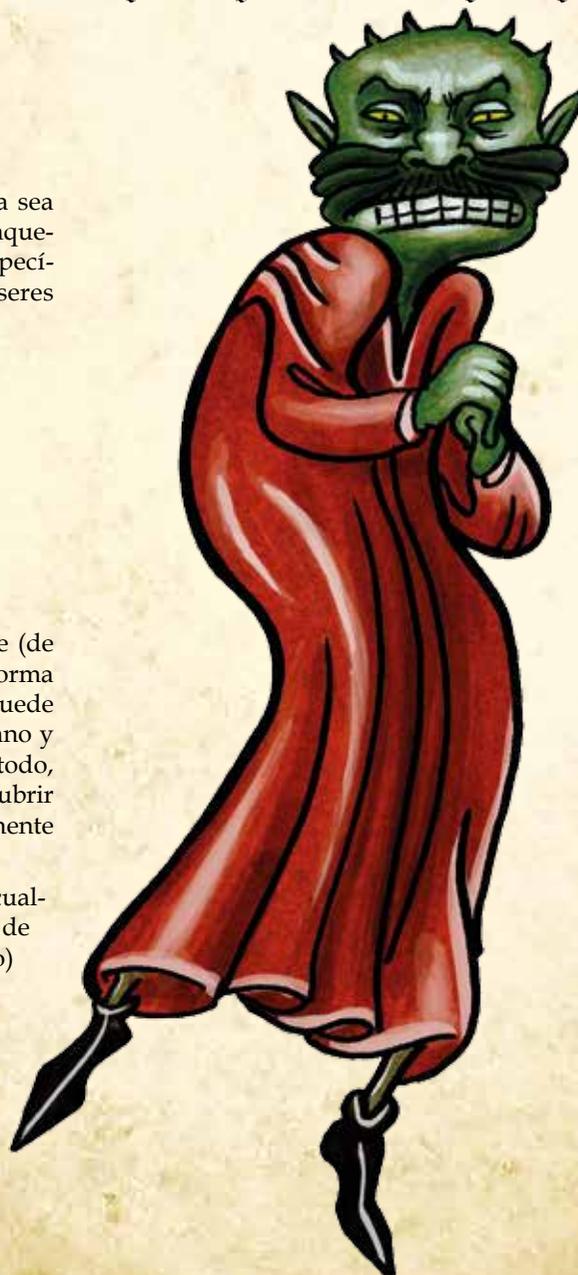
Carece.

**Hechizos:**

Carece.

**Poderes especiales:**

- ✦ **Apariencia humana:** El xan es invisible (de hecho, como toda ánima, no tiene forma física). Pero si no hay luz directa, puede adoptar un aspecto más o menos humano y hablar como si fuese un ser vivo. Con todo, una tirada combinada de RR más Descubrir permitirá darse cuenta de que es levemente translúcido.
- ✦ **Cambiaformas:** Un xan puede adoptar cualquier forma durante un corto periodo de tiempo (un par de horas, como mucho) siempre que sea un objeto inanimado. La regla del apartado anterior se aplica igualmente: no puede hacerlo bajo la luz directa, y un ojo atento podrá ver que es levemente translúcido.

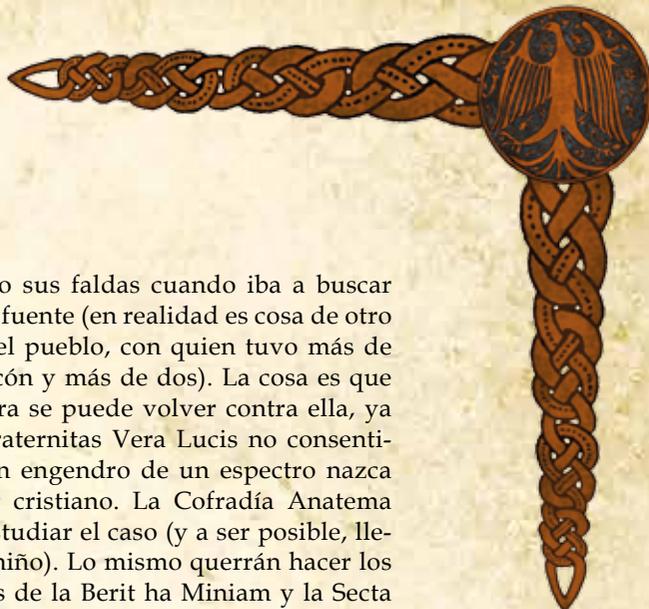


## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Un gallego amigo de los PJ, juerguista empedernido, muere y se convierte en un *xan*. Le va bien hasta que los ángeles empiezan a buscarlo para que se vaya con ellos. Entonces se le ocurre pedir ayuda a sus viejos amigos...
- ✧ Los *xans* atormentan a una pareja de ancianos, ordeñándoles las vacas, asustando el ganado, tirándoles piedras a la casa por las noches... Los ancianos piden ayuda a los PJ para que los libren de ellos. En realidad no se trata de *xans*, sino de un grupo de matones contratados por un hombre sin escrúpulos que quiere hacerles la vida imposible a los viejos para luego comprarles sus tierras por una miseria.
- ✧ Un juerguista se convierte en *xan*, y aunque no deja de hacer diabluras, cuida como puede de su mujer y de sus hijos, que por su mala cabeza ahora pasan penurias. En otras palabras, si alguien se mete con ellos se va a encontrar con que tienen un guardaespaldas invisible con un enfermizo sentido del humor...
- ✧ Una muchacha queda embarazada y dice que esto fue cosa de un *xan*, que se puso a

jugar bajo sus faldas cuando iba a buscar agua a la fuente (en realidad es cosa de otro vecino del pueblo, con quien tuvo más de un revolcón y más de dos). La cosa es que su mentira se puede volver contra ella, ya que la Fraternitas Vera Lucis no consentirá que un engendro de un espectro nazca en hogar cristiano. La Cofradía Anatema querrá estudiar el caso (y a ser posible, llevarse al niño). Lo mismo querrán hacer los cabalistas de la Berit ha Miniam y la Secta del Magisteruelo. Por otro lado, si pasa por ahí un grupo de Caminantes, querrán matar al niño... si no es humano (estas sociedades secretas están descritas en las págs. 450/234 y siguientes del manual de juego).

- ✧ Los PJ encuentran en medio del camino un cofre lleno de monedas de oro. En realidad es un *xan* con ganas de divertirse. Si cargan con él, se hace cada vez más pesado, al montar campamento les pierde las cosas y les hace trastadas, le salen patitas y se mueve para que tengan que ir a buscarlo o simplemente se hace invisible. Lo peor es que quizá los PJ le caigan bien y decida no separarse de ellos... convirtiéndose en un terrible incordio.





# Féericos: el Pequeño Pueblo



**S**eres diminutos y traviesos, hadas  
a veces benéficas y otras no tanto,  
criaturas enemigas del hombre  
buscando su mal... o ridiculizarle y  
reírse de él. Unas criaturas que no son,  
precisamente, para andar con cuentos...

# Anjana

**Procedencia:** Cantabria.

**Otros nombres:** Insana, xinxana.



**N**adas benéficas muy hermosas, de apenas medio metro de altura, cabellos rubios y tez muy blanca y delicada.

Tienen dos alas minúsculas en la espalda con las que pueden volar, y una voz bella y armoniosa, tanto que dicen que aquel que oye el canto de una anjana ya no lo olvida jamás. Lucen en la frente una cruz encarnada, y les gusta prenderse en el pelo flores frescas. Se cubren con túnicas blancas adornadas con cintas de sedas de colores, y llevan sobre los hombros capa azul los meses cálidos y negra los fríos. Suelen portar una vara con una estrella en la punta, que brilla en la oscuridad, y una botellita con un elixir que es remedio universal y cura cualquier enfermedad. Viven en cuevas recónditas que son verdaderos palacios, de suelos de oro y paredes de plata. Pueden hacerse invisibles y transformar su apariencia como deseen, y se dedican a vagar por el bosque protegiendo a los viajeros extraviados y a los animales, con los que pueden hablar sin problema. También pueden comunicarse con las aguas de ríos y manantiales y con las plantas y flores. Sus labores benéficas incluyen sanar a los árboles enfermos o dañados por algún incendio, en especial robles, abedules y castaños, por los que sienten predilección.

Son muy longevas: pueden vivir tranquilamente cuatrocientos años o más. Si una de ellas se enamora de un ser humano y se casa con él, se convertirá en humana, perderá sus poderes mágicos y, además, envejecerá con rapidez.

Algunas hay que la soledad les pesa, y eso les va agriando el carácter y se convierten en anjanas maldivas. Se las distingue de las buenas en que su cara es amarillenta, y sus ojos, verdes en lugar de negros. Y, claro, en lugar de hacer el bien se divierten haciendo el mal. Estas anjanas pervertidas se unen cada treinta años con grandes osos, y al cabo de veinte meses paren un ser extraño y monstruoso que se llama cuegle (ver «Ogros», pág. 252).

**FUE:** 1  
**AGI:** 20/25  
**HAB:** 15/20  
**RES:** 5/10  
**PER:** 10/15  
**COM:** 15/20  
**CUL:** 20/25

**Altura:** 0,50 varas  
**Peso:** 5 libras  
**RR:** 0 %  
**IRR:** 150 %

## Protección:

Aura mágica (10 puntos de protección)

## Armas:

Carecen.

## Competencias:

Descubrir 65 %  
Conocimiento Animal 95 %  
Conocimiento Mágico 95 %  
Conocimiento Mineral 95 %  
Conocimiento Vegetal 95 %  
Volar 45 %

## Hechizos:

Una anjana puede conocer 1D6+1 de los siguientes hechizos:

Amansar Fieras  
Bálsamo de Curación  
Bebedizo de Sueños  
Bendición de Hada  
Danza  
Expulsar Enfermedades  
Filtro de Olvido  
Flauta de Fauno  
Fortuna  
Manto de Sombras  
Purificar Ponzañas

## INVOCACIÓN A LAS ANJANAS

Anjana blanca,  
ten piedad de mí.  
Guíame por la oscuridad  
y por la niebla.  
Líbrame de los peligros  
y de los malos pensamientos.

## Poderes especiales:

- ✧ **Hablar con los seres del bosque:** Sean animales, plantas, incluso el agua o las piedras, la anjana puede comunicarse con ellos. Otra cosa es que le hagan caso...

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Los PJ se encuentran con una amable viejecita que vive sola. Su marido ya murió, y sus hijos e hijas, ya mayores, hacen su vida. Con todo, parece que a la mujer no le pesa la soledad, y su casa, en los lindes del pueblo, está casi dentro del bosque..., de un bosque que muchos tienen por mágico, y algunos hasta maldito. La mujer es una anjana que perdió sus poderes por amor, pero sigue teniendo los conocimientos de flores, animales y plantas que tuvo cuando era una criatura mágica. Puede ser una buena consejera para el grupo si van a emprender un viaje al interior de algún bosque mágico.
- ✧ Dice la tradición que una vez al año las anjanas se reúnen en Fuente De para intercambiar experiencias (y chismorreos). Y ahora, supongamos que sus enemigos planean atacarlas cuando estén en semejante congreso, para acabar con un buen puñado de ellas. Los PJ pueden formar parte de dichos enemigos o, por el contrario, tratar de avisarlas. Por cierto, las anjanas no corren peligro: ¡hay tal cantidad de magia en el ambiente que pobres de los que pretendan alzar una mano contra ellas!
- ✧ Unos padres preocupados piden ayuda a los PJ: su hijo, recién salido de la adolescencia, llegó a vislumbrar un día a una anjana en el bosque, y se enamoró de ella. Ahora se pasa allí todo el día, tratando de seguir el rastro de estas hadas, olisqueando el perfume que desprenden y tratando de oír sus cantos. No es que las anjanas vayan a hacerle nada, pero es que con tanta tontería el mozo ya casi ni come ni duerme, y algún día le saldrá al paso un bicho que le dará un disgusto. Eso, si no se despeña antes...
- ✧ Cuentan por el pueblo de San Vicente de León que la anjana de la zona solía patrullar más los pasos de montaña que los bosques, pues podían ser peligrosos cuando nevaba. Esta anjana era muy celebrada cuando se la encontraban, pues

- ✧ **Invisibilidad:** Esta criatura puede hacerse visible o invisible a voluntad. Para ello ha de estar consciente, por lo que si está dormida o desmayada, estará visible.
- ✧ **Transformación:** Puede modificar su tamaño y apariencia como desee, pero es una ilusión que no afecta a sus características físicas.

para reanimar a los viajeros muertos de frío les daba a beber haticuenta, que es un aguardiente de orujo especialmente fuerte que te calienta el cuerpo de golpe. O eso dicen, que yo no lo sé...

- ✧ Las anjanas son protectoras y justicieras, así que pueden ser usadas para enfrentarse con los PJ si estos deciden hacer el mal. ¿Y si lo que hacen es el bien? Pues no hay problema: al fin y al cabo, también hay anjanas malas...





# Boiet

*Procedencia:* Mallorca.

*Otros nombres:* Dimoni-Boiet.

**F**amiliares de tamaño diminuto. Tienen el aspecto de pequeñas volutas de humo negro con cuernos y rabo, que nunca paran quietas y hablan con voz aguda. Viajan por el mundo por parejas, pidiendo trabajo a quien se encuentran. Si no se les da nada que hacer, malo, que lo destrizan todo. Si se les da alguna tarea..., casi peor, que la hacen rápido y de cualquier modo, con más pérdida que ganancia, y cuando la acaban piden otra, y luego, otra, y otra... Y si por tres veces no se les da nada que hacer cuando lo piden (con la frase: «Què farem?»), entonces se abalanzan enfurecidos contra su supuesto amo y lo despedazan.

Para librarse de ellos hay que mandarles hacer una tarea que no puedan cumplir, como lavar una piel negra hasta que se vuelva blanca o decirles que recen el padrenuestro del revés (como criaturas paganas que son, desconocen las oraciones cristianas). Entonces se marchan avergonzados sin hacer más daño.

<b>FUE:</b> 1	<b>Altura:</b> 1 pie
<b>AGI:</b> 15/20	<b>Peso:</b> 0,5 libras
<b>HAB:</b> 5/10	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 5/7	<b>IRR:</b> 150 %
<b>PER:</b> 15/20	
<b>COM:</b> 1/5	
<b>CUL:</b> 5/10	

### Protección:

Carecen (aunque por su diminuto tamaño tienen un bonificador de +50 % a su tirada de esquivar).

### Armas:

Despedazar 75 % (4D6, ver poder especial)

### Competencias:

Artesanía 45 %  
Esquivar 95 %

### Hechizos:

Carecen.

### Poderes especiales:

✦ **Despedazar:** Si los *boiets* atacan a una víctima, esta no tiene derecho a parar sus ataques de despedazar, solo a tratar de esquivarlos.

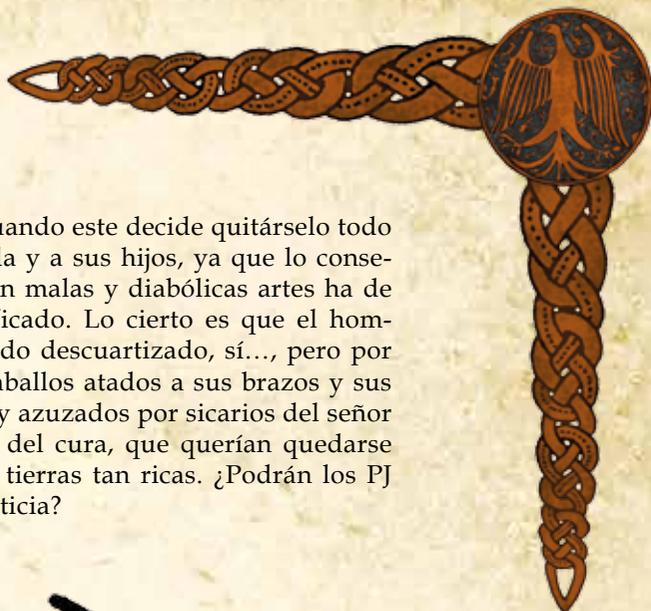
### IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ En el pozo natural llamado Avenc de Sa Moneda, en la Serra de Na Burguesa, hay, según dicen, una guarida de *boiets* que se dedican a fabricar monedas de oro sin parar. Cualquiera puede ir a coger el tesoro... si logra esquivar a los *boiets*. Ah, y dicen que además tienen de mascota un dragón. A modo de perrillo faldero, supongo.
- ✦ Los *boiets* pueden ser guardianes formidables de un malvado... y su punto débil, si los PJ los convencen de que vayan a pedirle trabajo a él en lugar de servirle vigilando sus puertas. Posiblemente el PNJ en cuestión los tenga controlados de algún modo. Y si los PJ descubren cuál, podrán liberar a estos seres, que gustosamente se encargarán de su enemigo común.
- ✦ Los *boiets* pueden estar en poder del malo de la historia, claro... Y si es lo bastante astuto, no los liberará: se limitará a amenazar a las gentes con soltar semejante plaga contra ellos si no lo obedecen. Claro que si los PJ le roban la caja donde los guarda, le robarán el poder...
- ✦ Se rumorea de un hombre especialmente hacendoso que, sin duda, debe de tener un enjambre de *boiets* a su servicio, que si no, no se explica que su granja sea tan próspera. Un grupo de vecinos envidiosos deciden ir a quemarle la cosecha para que aprenda a no ser tan trabajador y a no tener tratos con demonios. Lamentablemente para ellos, el hombre sí que tiene poderes mágicos y tratos con estas criaturas,

así que, como le toquen mucho lo que no suena, puede dar una lección a sus vecinos que no olvidarán con facilidad...

- ✧ Un hombre que se ganó la prosperidad trabajando de sol a sol amanece muerto y descuartizado. Enseguida se rumorea que han sido los *boiets*, que finalmente se han rebelado contra él, y que eso explicaba su fortuna. El cura del lugar apoya al señor

feudal cuando este decide quitárselo todo a la viuda y a sus hijos, ya que lo conseguido con malas y diabólicas artes ha de ser purificado. Lo cierto es que el hombre ha sido descuartizado, sí..., pero por cuatro caballos atados a sus brazos y sus piernas, y azuzados por sicarios del señor feudal y del cura, que querían quedarse con esas tierras tan ricas. ¿Podrán los PJ hacer justicia?



# Cachán

*Procedencia:* Galicia.

*Otros nombres:* Cachano.

**F**aucho que acecha a las mozas que se adentran en el bosque para atacarlas con intenciones lujuriosas. Tiene un aspecto humanoide, con el cuerpo totalmente cubierto de pelo espeso y lanoso. Igualmente tiene hocico de perro, orejas de ciervo y ojillos de jabalí. No tiene cuernos, ni garras, ni patas de cabra, ni cola, solo rabo (y perdonen el chiste de mal gusto, no he podido evitarlo).

Esta raza de criaturas tienen la particularidad de ser solo machos, que se reproducen dejando embarazadas a las mujeres humanas (bueno, si pueden montan lo que sea, pero solo la unión con las humanas crea fruto). El niño siempre es varón, se desarrolla con rapidez y, cuando puede, se escapa al bosque a reunirse con sus verdaderos congéneres.

<b>FUE:</b>	20/25	<b>Altura:</b>	1,50 varas
<b>AGI:</b>	20/25	<b>Peso:</b>	80 libras
<b>HAB:</b>	10/15	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	25/30	<b>IRR:</b>	150 %
<b>PER:</b>	20/25		
<b>COM:</b>	1/5		
<b>CUL:</b>	1/5		

**Protección:**

Pelaje espeso (3 puntos de protección)

**Armas:**

Pelea 65 % (2D6+1D3)

**Competencias:**

Correr 75 %  
Descubrir 60 %  
Sigilo 50 %  
Rastrear 85 %

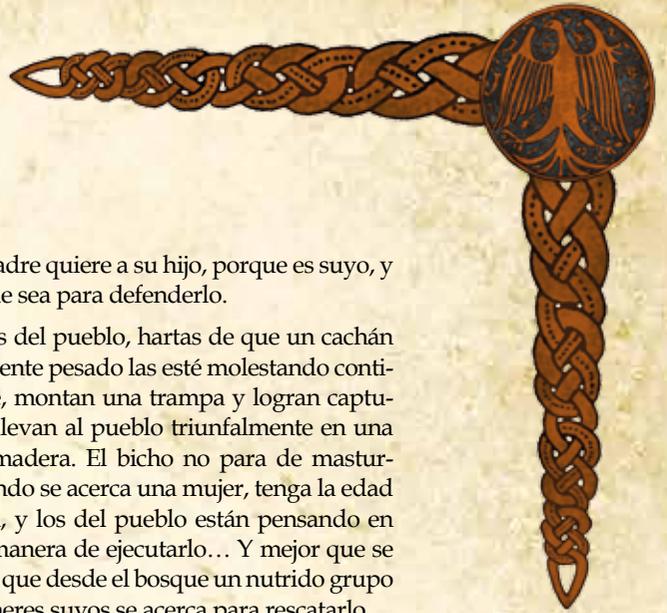
**Hechizos:**

Carece.

**Poderes especiales:**

Carece.





## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Una muchacha del pueblo desaparece en el bosque. Se organiza la búsqueda y se la encuentra muerta, con las ropas rasgadas, violada y asesinada a golpes. Se puede acusar a los seres, claro..., aunque la verdad es que los asesinos son el malcriado hijo del barón local y sus tres adúlteros amigos.
- ✦ Una chica de la aldea queda embarazada y confiesa que el padre es un cachán que la violó. No dijo nada porque le dio mucha vergüenza... (En realidad el hijo es de su padre... Sí, del padre de la niña).
- ✦ Variante de la misma historia: pues sí, pues que de verdad ha sido un cachán, y le nace un niño bastante peludo, pero con aspecto humano. Un niño que alquimistas y magos quieren robar para estudiarlo... y que sociedades secretas de cazadores de bichos y la Iglesia quieren también... para quemarlo. Y, no se lo van a creer, pero la madre quiere a su hijo, porque es suyo, y hará lo que sea para defenderlo.
- ✦ Las mozas del pueblo, hartas de que un cachán especialmente pesado las esté molestando continuamente, montan una trampa y logran capturarlo. Lo llevan al pueblo triunfalmente en una jaula de madera. El bicho no para de masturbarse cuando se acerca una mujer, tenga la edad que tenga, y los del pueblo están pensando en la mejor manera de ejecutarlo... Y mejor que se den prisa, que desde el bosque un nutrido grupo de congéneres suyos se acerca para rescatarlo.
- ✦ Los PJ escoltan a un grupo de monjas y novicias con destino a un nuevo convento. El problema es que tanta hembra junta atrae a una horda de cachanos, que pretende montarlas a ellas y degollarlos a ellos (aunque con lo salidos que van y la excitación de la pelea, igual se lían). El grupo tendrá que luchar para salvar el cu... cuello.

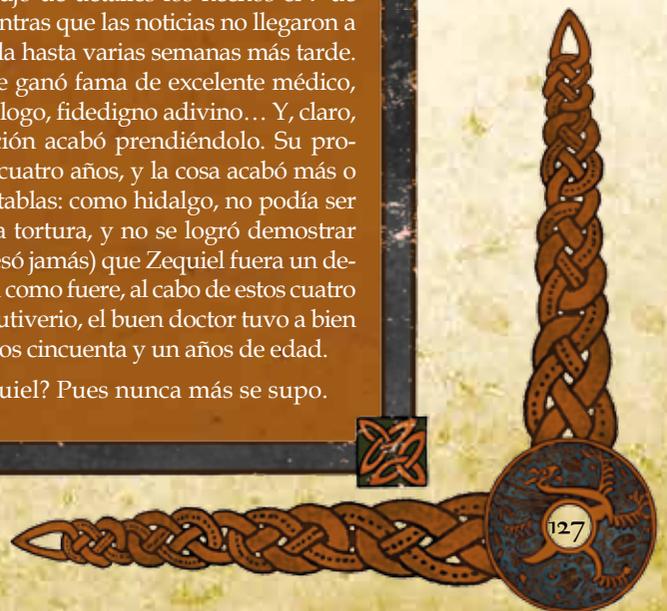
## EL FAMOSO CASO DEL DOCTOR TORRALBA Y SU FAMILIAR ZEQUIEL

Zequiél, Zaquiél o Ezequiél es quizá el duende o demonio familiar más conocido de la península, hasta el punto de que el mismísimo Cervantes lo cita en el *Quijote*. Aunque en realidad conocemos los detalles del caso por las actas del proceso que la Inquisición le abrió a su amo, el doctor Eugenio Torralba.

Los hechos, al parecer, fueron los siguientes: en 1507, cuando Torralba tenía veintisiete años, trabó amistad con un fraile dominico llamado fray Pedro, que, además, practicaba la nigromancia. Se hicieron muy amigos y el clérigo le dio como regalo un genio familiar para que lo protegiese y aconsejase. Se llamaba Zequiél y tenía el aspecto de un joven delgado de tez pálida y estatura media, vestido de rojo y negro, que hablaba con fluidez el latín, el italiano y el castellano. Zequiél acompañaba al buen doctor a todas partes, invisible para todos excepto para su amo, que también era el único que oía su voz cuando lo aconsejaba sobre los secretos y las propiedades de las plantas, de las hierbas y de los animales, gracias a los cuales realizó Torralba portentosas curaciones. Zequiél también le

procuraba al buen doctor dinero contante y sonante cuando estaba falto de recursos, e igualmente le narraba sucesos que estaban sucediendo en otras partes del mundo o que sucederían en un futuro próximo, como la muerte de Fernando el Católico, el nombramiento del cardenal Cisneros como regente de Castilla, la rebelión de los comuneros contra Carlos I o el saqueo de Roma por parte de las tropas imperiales el 6 de mayo de 1527, noticia que le dio enorme fama, ya que narró con todo lujo de detalles los hechos el 7 de mayo, mientras que las noticias no llegaron a la península hasta varias semanas más tarde. Torralba se ganó fama de excelente médico, sabio astrólogo, fidedigno adivino... Y, claro, la Inquisición acabó prendiéndolo. Su proceso duró cuatro años, y la cosa acabó más o menos en tablas: como hidalgo, no podía ser sometido a tortura, y no se logró demostrar (ni él confesó jamás) que Zequiél fuera un demonio. Sea como fuere, al cabo de estos cuatro años de cautiverio, el buen doctor tuvo a bien morir a los cincuenta y un años de edad.

¿Y de Zequiél? Pues nunca más se supo.





# Donyet

**Procedencia:** Valencia.

**Otros nombres:** Follet.



duende doméstico que, como otros de su especie, puede hacer travesuras y trastadas o ayudar a los ocupantes de la casa. No parece que haya una razón aparente para que haga una cosa u otra, pero nunca será ambivalente: si ayuda en una casa, nunca les hará trastadas, y viceversa. De día duermen en sus madrigueras, de noche salen a recorrer la casa. Son de pequeño tamaño y llevan siempre un pañuelo con un cascabel en la punta.

La mejor manera de librarse de un donyets es lograr verlo. Si se consigue, no hará falta más: la criatura se irá enfurruñada (y algo avergonzada) y nunca más volverá.

**FUE:** 8/10  
**AGI:** 10/15  
**HAB:** 15/20  
**RES:** 15/20  
**PER:** 15/20  
**COM:** 5/10  
**CUL:** 5/10

**Altura:** Media vara  
**Peso:** 2 libras  
**RR:** 0 %  
**IRR:** 125 %

**Armas:**  
Carecen.

**Competencias:**  
Escamotear 75 %  
Sigilo 45 %

**Hechizos:**  
Carecen.

**Protección:**  
Carecen.

## Poderes especiales:

✦ **Invisibilidad:** Estas criaturas pueden hacerse invisibles siempre y cuando no se muevan. El hechizo se rompe cuando se mueven

o tosen. Teniendo en cuenta lo nerviosas que son, no pueden estar invisibles mucho rato, apenas unos segundos (un turno de combate, para entendernos).

## IDEAS DE AVENTURAS:

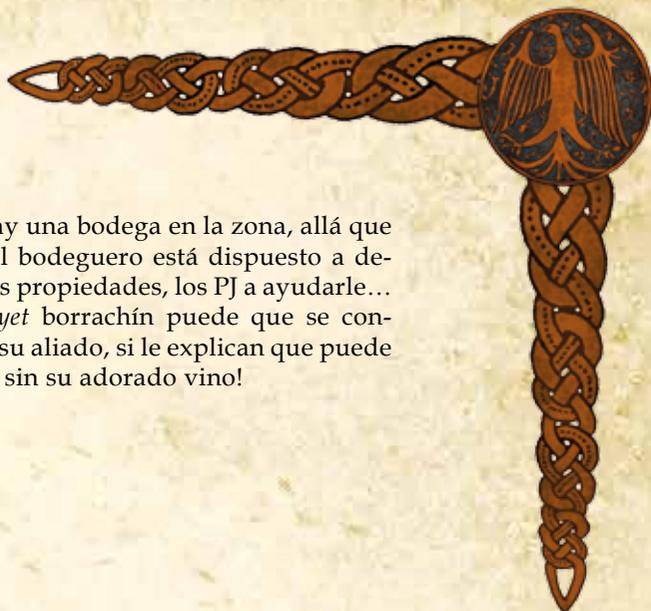
- ✦ Los donyets no están nunca quietos. Moverse forma parte de su naturaleza, y les encanta la velocidad. Así que a veces roban los caballos de las cuadras, los asustan gritándoles al oído y se agarran a las crines cuando se encabritan y arrancan a cabalgar, y a disfrutar del paseo.
- ✦ Supongamos que un amigo de los PJ les guarda un objeto. Y supongamos que dice que se lo ha robado un donyets, porque no lo encuentra. ¿Lo creerán? ¿Y por dónde empezar a buscar?
- ✦ Un señor feudal poderoso y egoísta tiene problemas con espectros en su castillo. Como es extranjero no sabe que de espectros nada, que son donyets, pero como es un hombre tan poco agradable..., pues se

callan y dejan que solucione sus problemas como mejor pueda.

- ✦ Un hombre está harto de su donyets, y se dedica a perseguirlo por toda la casa hasta que lo mata. No debería haberlo hecho... Ahora los otros donyets lo persiguen haciéndole la vida imposible y provocando accidentes allí donde va que puede que lleguen a matarlo... o a matar a otros. Y este hombre, por cierto, entra como siervo en el castillo donde residen los PJ...
- ✦ Un hombre hace en sus bodegas el mejor vino de la comarca. Tan bueno es que hasta un donyets se ha aficionado a él y el muy borrachuzo ya vive en las bodegas. El dueño no se queja, que desde que está el duende

no tiene ratas, que las ha espantado todas, y un poco de vino derramado de tanto en tanto tampoco es tanto coste. Todo va bien hasta que una leva de soldados enemigos pasa por la comarca saqueando y destruyéndolo todo... Y, claro, cuando se enteran

de que hay una bodega en la zona, allá que se van. El bodeguero está dispuesto a defender sus propiedades, los PJ a ayudarle... ¡y el *donyet* borrachín puede que se convierta en su aliado, si le explican que puede quedarse sin su adorado vino!



# Duende buscador

**Procedencia:** Cantabria.

**Otros nombres:** Duende de los extraviados, duende zahori.

**D**uende doméstico que se invoca para ayudar a encontrar aquello que se ha perdido, pues guía al invocador hasta donde se encuentra. Para ello va corriendo y dando largos rodeos, y si la persona se impacienta, se va, encuentra el objeto él solo y lo regala a otra persona que a su juicio lo merezca más.

Dicen que es de corta estatura, piel tostada, ojos negros, nariz larga y afilada, y pelo rubio. Tiene la voz ronca y suele vestir de rojo. Lleva una lente o catalejo en la mano derecha, con el que es capaz de ver en la oscuridad. Del hombro izquierdo le cuelga una honda, con la que se defiende si lo atacan.

Duerme siempre en lugares altos, aunque carece de vivienda fija, pues es demasiado nervioso e inquieto para fijar residencia en un solo sitio.

Pese a ser pequeño, tiene gran fuerza, y puede llevar a cuestas tranquilamente una vaca si es necesario (o a un niño o a un anciano si no pueden seguirle el ritmo cuando está buscando algo).

<b>FUE:</b> 25/30	<b>Altura:</b> Media vara
<b>AGI:</b> 20/25	<b>Peso:</b> 2 libras
<b>HAB:</b> 10/15	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 1/5	<b>IRR:</b> 150 %
<b>PER:</b> 20/25	
<b>COM:</b> 5/10	
<b>CUL:</b> 5/10	

**Protección:**

Carece.

**Armas:**

Honda 85 % (2D6+1D3+2)

**Competencias:**

Correr 65 %  
Descubrir 95 %  
Esquivar 75 %  
Rastrear 95 %  
Sigilo 75 %

**Hechizos:**

Puede conocer cualquier hechizo de magia blanca popular.

**Poderes especiales:**

Carece.

## INVOCACIÓN DEL DUENDE BUSCADOR

*Duende, duende, duendecito,  
una cosa yo perdí.  
Duende, duende, duendecito,  
apiádate de mí.*

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Un PJ recibe un objeto como regalo de parte de un duende. El problema es que dicho objeto es mágico y poderoso..., y hay un tipo que lo está buscando..., y está dispuesto a hacer lo que sea para conseguirlo.
- ✧ Los PJ han de encontrar un objeto perdido. No hay problema, ya que uno de ellos sabe cómo invocar a un duende buscador. El duende los lleva hasta el objeto y desaparece... Al fin y al cabo, ese era el trato. Y los PJ ahora no saben cómo volver... Por cierto, ¿he dicho que el objeto estaba en el peligroso y laberíntico cubil de unas criaturas antropófagas?
- ✧ Un hombre acusa a otro de ladrón. Este dice que ha recuperado el objeto en disputa, y que en realidad fue el otro el que lo tenía sin ser suyo. Y ¿cómo lo ha recuperado? Pues mira, dice que gracias a un duende. Ahora, ¿quién dice la verdad?
- ✧ Los PJ están explorando un lugar mágico en busca de un objeto de gran poder que necesitan para su campaña y se encuentran con un viejete que fue a parar allí hace tiempo guiado por un duende, para encontrar un objeto perdido (que puede ser el mismo que buscan los PJ o no serlo)... Y ya hace años (varias décadas, de hecho) que ahí se quedó el pobre viejo sin saber salir. La ventaja es que ha aprendido a sobrevivir en el lugar, por lo que puede ser de ayuda para los PJ.
- ✧ Un grupo de PJ imaginativos pueden usar al duende para salir en lugar de para entrar. Solo tienen que pedirle que los guíe hasta un objeto perdido fuera de donde están. Otra cosa es que el duende no se sienta engañado con la jugada y los deje tirados...



# Duendes canarios

*Procedencia:* Islas Canarias.

**G**estas criaturas eran originalmente niños muertos al nacer o antes de cumplir los siete años. Sus ánimas se resisten a irse al limbo y se quedan en la Tierra bajo la forma de perros o gatos blancos. Les gusta gastar bromas a los humanos, por lo que se cuelan en las casas para hacer ruido, ocultar objetos, provocar escalofríos repentinos. Con todo, son juguetones, no malvados, y, que se sepa, nunca le han hecho daño a nadie.

<b>FUE:</b>	2/5	<b>Altura:</b>	1 pie
<b>AGI:</b>	30/35	<b>Peso:</b>	6 libras
<b>HAB:</b>	0	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	10/15	<b>IRR:</b>	125 %
<b>PER:</b>	20/25		
<b>COM:</b>	0		
<b>CUL:</b>	0		

**Protección:**

Carecen.

**Armas:**

Carecen.

**Competencias:**

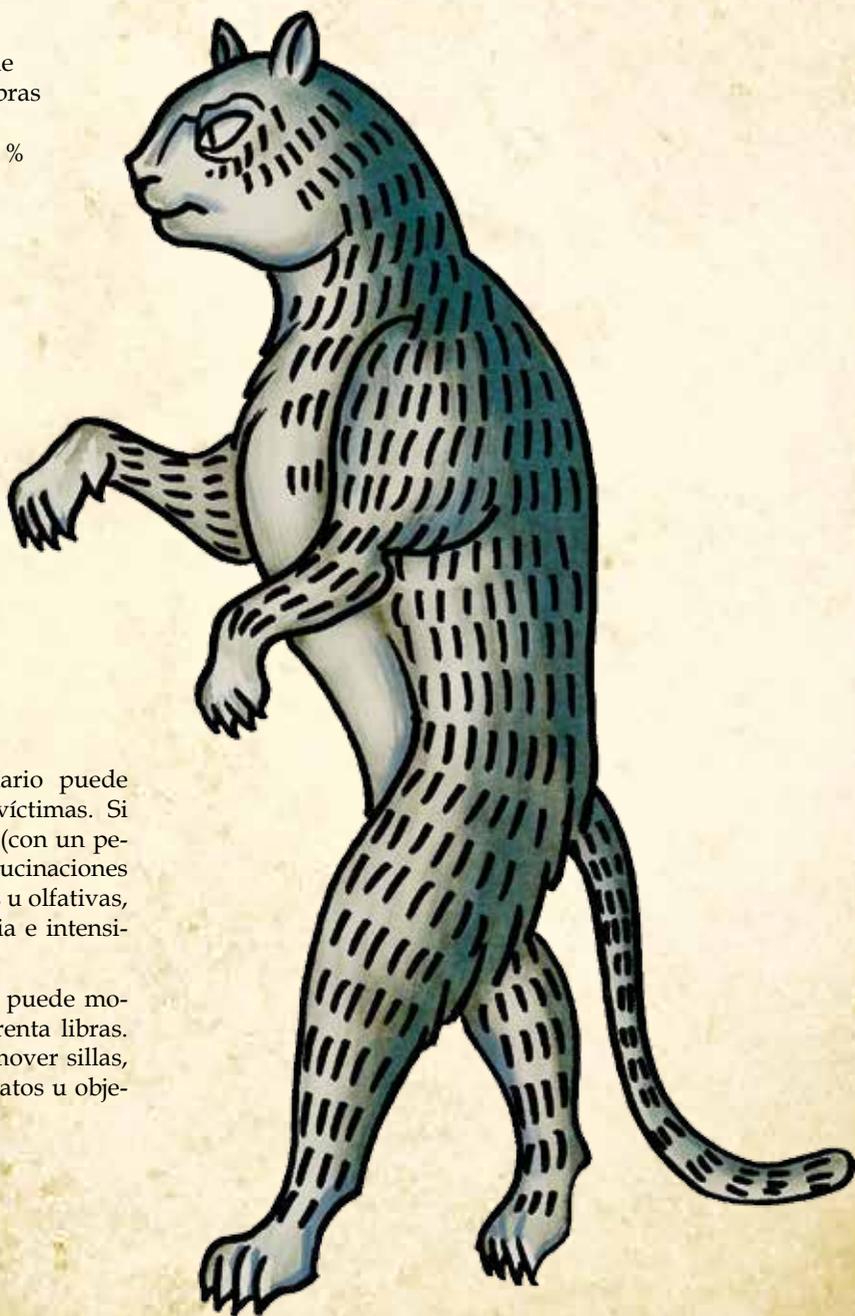
Escamotear 75 %  
Esquivar 90 %  
Saltar 75 %  
Sigilo 90 %

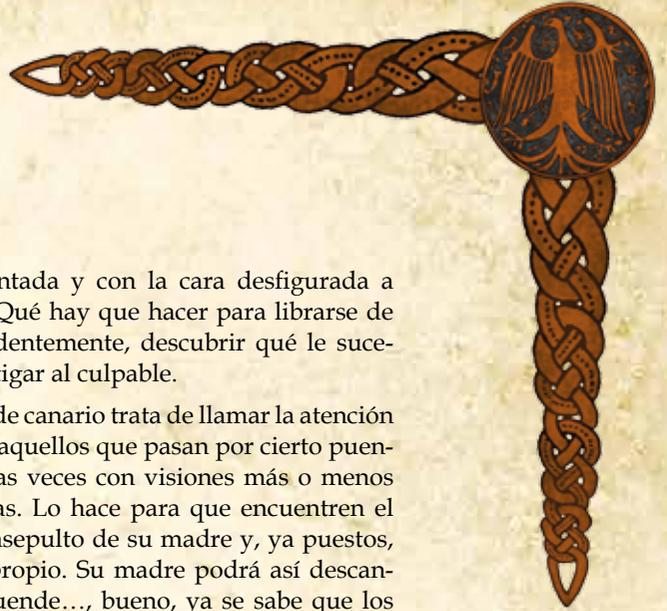
**Hechizos:**

Carecen.

## Poderes especiales:

- ✦ **Alucinaciones:** Un duende canario puede provocar alucinaciones en sus víctimas. Si estos no pasan una tirada de RR (con un penalizador de -25 %), tendrán alucinaciones visuales, sonoras e incluso táctiles u olfativas, normalmente de poca importancia e intensidad.
- ✦ **Telequinesia:** El duende canario puede mover objetos que pesen hasta cuarenta libras. Este poder suele utilizarlo para mover sillas, mesas o camas, y para romper platos u objetos pequeños.





## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ La desgracia ronda a un hombre, ya que tiene fantasmas y espíritus en su casa que se resisten a marcharse por muchos exorcismos que se le hagan. En realidad no se trata de un fantasma, sino de un duende canario que antaño fue un niño al que este hombre asesinó..., y hasta que no confiese su crimen no piensa dejarlo en paz.
- ✦ Un matrimonio ya de cierta edad convive con un duende más juguetón que travieso. Se trata nada más y nada menos que del espíritu de su hijo muerto. Hasta aquí, todo bien, pero ¡cuidado si alguien trata de hacerles daño!, pues el duende se alzaría como su protector.
- ✦ Una casa está encantada por un duende canario que antaño fue una niña. En sí es bastante inocente: se limita a dar sustos de muerte a la gente creando ilusiones en las que su reflejo aparece en los espejos. Lo malo es que aparece tal y como estaba cuando murió, toda ensangrentada y con la cara desfigurada a golpes. ¿Qué hay que hacer para librarse de ella? Evidentemente, descubrir qué le sucedió y castigar al culpable.
- ✦ Un duende canario trata de llamar la atención de todos aquellos que pasan por cierto puente, muchas veces con visiones más o menos terroríficas. Lo hace para que encuentren el cuerpo insepulto de su madre y, ya puestos, el suyo propio. Su madre podrá así descansar. El duende..., bueno, ya se sabe que los niños tienen mucha vitalidad. Lo de descansar no entra en sus planes.
- ✦ Una mujer cree que su gata blanca es un duende canario nacido del espíritu de su hija muerta. Sin duda alguna, la mujer está un poco loca, pero los gatos son tan enigmáticos cuando quieren que no será difícil que el DJ haga anidar en los jugadores una duda razonable...



## MUCHOS NOMBRES PARA LOS MISMOS SERES

Pequeño Pueblo, Pueblo de los Bosques, Gente Pequeña, Buen Pueblo, Buena Gente, Pueblo Bondadoso, Bendición de las Madre, feéricos, Pueblo de las Hadas... Muchos son los nombres con los que el ser humano ha llamado a estas razas de seres, algunos diminutos y otros no tanto, que no son ni benévolos ni malignos con los hombres..., sino todo lo contrario (pero conviene adularlos un poco, no sea que se fijen en nosotros, nos tomen ojeriza y nos hagan, cuanto menos, la vida imposible...).

En España se les llamó *fadas* (la *f* se convirtió en «*h*» en castellano y en «*x*» en bable; en gallego y en catalán se mantuvo) y en Italia, *fatás*. Ambas derivan de la misma raíz: el latín *fatum*, que significa «destino», pues pueden predecir, y a veces hasta controlar, el destino de los mortales humanos.

En Francia se les llamó, en cambio, *fée*, del francés arcaico *féer*, que procede del latín *fatare*, que significa «encantar» o

«hechizar», pues eran (son) criaturas poderosamente mágicas. De esta raíz procede su nombre en inglés: *faerie*.

¿Y la palabra «elfo», que tan de moda puso Tolkien? De las lenguas nórdicas y teutónicas de los pueblos que ocuparon Britania desde el continente. De estas criaturas norteñas pocas han llegado hasta la península, así que me perdonarán si es un nombre que prefiero no usar...

Y como hay que clasificar a estos seres de algún modo, me permitirán que haga mi propia y arbitraria catalogación: llamaré «duendes domésticos» a los que moran en las casas, con el ser humano; «trasgos» a los que viven en el bosque; «familiares» a los que están al servicio del hombre; «faunos» a los que van molestando a las mujeres con intenciones lascivas y «hadas» a las entidades femeninas. Y que la buena gente me perdone si las ofendo, que no es mi intención.



# Duendecillos del Darro

*Procedencia: Granada.*

**D**uendes trasgos (pues, pese a su nombre, no son domésticos, sino salvajes) que tienen su morada en las aguas del río Darro, en Granada. Son tan pequeños que es muy difícil localizarlos a simple vista. El agua es su medio natural, y en ella son capaces de respirar y de moverse arriba y abajo con gran rapidez, como si anduvieran bajo el cielo. Pueden sobrevivir fuera del agua, pero sus poderes se esfuman, y si se alejan de su amado río Darro (algo que nunca harán por propia voluntad), la melancolía les hace consumirse y poco a poco van muriéndose. Como todo el mundo sabe, en el Darro hay oro, pero lo que no todos quieren saber es que los duendes consideran que les pertenece, y por ello lo defienden. Para ello crean espejismos de grandes pepitas de oro (del tamaño de un puño de hombre adulto) que cuando se van a coger se mueven a las partes profundas del río. Algunos insuflan en ciertas pepitas de oro un conjuro de codicia eterna, por el cual el que las coja y se las lleve tendrá la irrefrenable necesidad de acumular todos los bienes posibles, negándose a gastar nada y robando o asesinando para conseguir aquello que quiera. Solo el duendecillo que encantó la pepita de oro puede desencantar a la víctima, usando dicha pepita y agua clara del Darro.

<b>FUE:</b>	5/7	<b>Altura:</b>	0,3 pies
<b>AGI:</b>	35/40 (en el agua) 15/20 (en tierra)	<b>Peso:</b>	3 onzas
<b>HAB:</b>	15/20	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	10/15	<b>IRR:</b>	150 %
<b>PER:</b>	15/20		
<b>COM:</b>	10/15		
<b>CUL:</b>	15/20		

**Protección:**  
Carecen.

**Armas:**  
Carecen.

**Competencias:**  
Correr 80 %  
Descubrir 75 %  
Sigilo 75 %

**Hechizos:**  
Pueden conocer cualquier hechizo de magia popular.

## Poderes especiales:

- ✦ **Alucinaciones:** Un duende del Darro puede provocar alucinaciones en sus víctimas. Si estas no pasan una tirada de RR (con un penalizador de -50 %), tendrán alucinaciones visuales, sonoras e incluso táctiles u olfativas. Pueden ver monstruos, confundir personas o cosas aún peores. En ocasiones son tan terribles que hay que tirar por Templanza para no huir del lugar. Por suerte, estas ilusiones solo se dan en las orillas del Darro; a la que la gente se aleja, desaparecen.
- ✦ **Respiración acuática:** Un duende del Darro puede respirar tanto dentro como fuera del agua.
- ✦ **Encantar piedras de oro:** Si alguien coge una piedra de oro encantada por los duendes del Darro y no pasa una tirada de RR con un penalizador de -50 %, se volverá progresivamente un ser codicioso y miserable, tal y como se indica en la descripción (es decir, que adquirirá la vergüenza «Tarado/Tacaño», consultar la pág. 66/58 del manual de juego). Normalmente, los duendes acceden a retirar la maldición si se les devuelve la piedra robada, que rencorosos no son (bueno, no demasiado).

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Los PJ son contratados para proteger una extracción aurífera en el Darro..., lo que equivale a enfrentarse con los duendes que allí habitan y a los que no les hace ninguna gracia que se lleven «su» oro.
- ✧ En el cubil de un alquimista, los PJ se encuentran con un duendecillo cautivo y enfermo, que les pide que lo lleven de vuelta al Darro antes de morir, a cambio de un buen montón de pepitas de oro si le hacen el servicio...
- ✧ Un conocido de los PJ es encantado por un duendecillo del Darro y se ha vuelto un avaro insaciable y enfermizo. Habrá que convencer al duende para que levante la maldición y deje en paz a su amigo antes de que la cosa pase a mayores, pero ¿cómo?
- ✧ En el fondo del Darro se ha instalado una María Enganxa (ver «Ánimas y espectros», pág. 106) para disgusto de los duendecillos, que no verán con malos ojos (y hasta es posible que ayuden) a aquellos que traten de exorcizar a esta criatura. Más que nada, porque les está dando mala fama...
- ✧ Cuenta la leyenda que una muchacha que gustaba de chapotear en el Darro desapareció un día, al parecer secuestrada por los duendes que allí habitan. Si se mira de organizar un rescate es posible que se lleven una sorpresa: la muchacha se ha ido por propia voluntad, y ahora es una más de estos seres.



# Famelià

**Procedencia:** Ibiza y Formentera.

**Otros nombres:** Fameliar.

**D**uendes familiares francamente feos, cuyo rasgo más característico es su boca, enorme (para su tamaño) y repleta de afilados dientes. Están obligados a servir a su amo, que es su creador. Trabajan con extraordinaria eficacia, haciendo las tareas más arduas en cuestión de horas o incluso minutos (por ejemplo, construir una casa en una sola noche). Sin embargo, que hagan una tarea no quiere decir que la hagan bien: no son excesivamente hábiles, y cuanto más compleja sea la tarea, más posibilidades hay de que la hagan..., pero no demasiado bien. Otro defecto que tienen es que no son lo que se dice muy discretos. Cuando salen de la botella que es su encierro y su hogar, no paran de gritar con voz chillona: «¡Feina o menjar!» (trabajo o comida). Solo su amo y creador puede hacerlos callar y devolverlos a su lugar cuando ya no necesita sus servicios. Si su amo pierde la botella donde los guarda o muere, cuando alguien libere al famelià, este no parará de repetir su cantinela con voz chillona hasta que se le dé ocupación o comida... Y una y otra la suelen despachar con increíble rapidez.

A diferencia de otros duendes familiares, no agreden a sus víctimas, pero se hacen tan pesados repitiendo su petición que no le dejan dormir, con lo que la pobre acaba enfermando y muriendo de todos modos. Por muy trabajadores que sean, no pueden hacer imposibles, y esa es una manera de librarse de ellos. Una manera (bastante escatológica, pero muy popular) de librarse de ellos es tirarse un pedo y decirles que lo atrapen y lo pinten. Sea la petición que sea, si no puede cumplirla, el pobre famelià se echa a llorar, y con las lágrimas que echa se deshace, convirtiéndose en un charquito de agua salada.

**FUE:** 15/20

**AGI:** 15/20

**HAB:** 10/15

**RES:** 5/7

**PER:** 5/10

**COM:** 1

**CUL:** 5/10

**Altura:** 0,1 pies

**Peso:** 1 onza

**RR:** 0 %

**IRR:** 150 %

**Protección:**

Carece.

**Armas:**

Carece.

**Competencias:**

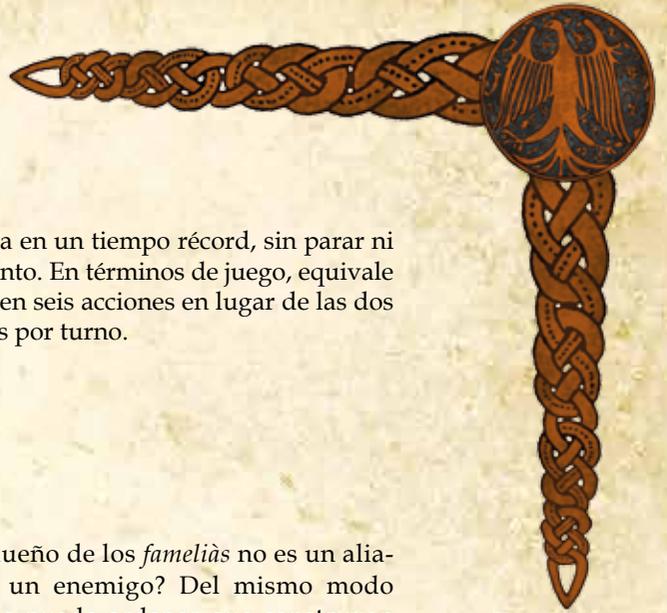
Artesanía 40 %

Esquivar 65 %

**Hechizos:**

Carece.





## Poderes especiales:

- ✦ **Rapidez:** Un *famelià* no es más fuerte que un ser humano, ni más hábil, pero es más rápido y constante. Realizará cualquier tarea pesada

y rutinaria en un tiempo récord, sin parar ni un momento. En términos de juego, equivale a que hacen seis acciones en lugar de las dos habituales por turno.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Los nietos de un viejo granjero sueltan sin querer a su *famelià*. Habrá que entretenerlo hasta que vuelva su amo, pero ¿qué tareas se le pueden dar que lo mantengan ocupado?
- ✦ De la noche a la mañana, el ganado de un rico terrateniente desaparece sin dejar rastro. Este encarga a los PJ que investiguen y encuentren a los ladrones, pero lo que averigüen no les va a gustar: han sido los *fameliàs* de un vecino envidioso, que los ha soltado para que se coman la hacienda y lo arruinen.
- ✦ Un mago tiene un *famelià* a su servicio, con el que hace prodigios del estilo de horadar una montaña para que pase el camino real por ella, traer en una sola noche piedra de una cantera situada a varios días de distancia, cosas así. Pero en un momento de verdadera necesidad (rodeados de enemigos, por ejemplo) tiene que confesar que sus poderes son más bien escasos... Eso sí, tiene un *famelià*. Quizá los PJ puedan sugerirle cómo utilizarlo para que todos puedan salir del lío en el que se han metido...
- ✦ ¿Y si el dueño de los *fameliàs* no es un aliado, sino un enemigo? Del mismo modo que se les puede ordenar que construyan una casa, se les puede ordenar que la destruyan. Igual que se les pide que vacíen una mina, se les puede pedir que la bloqueen. O que devoren las cosechas. O que talen todos los árboles de un bosque donde se esconden los PJ. Un *famelià* no matará a nadie conscientemente, pero pueden ser usados de maneras muy perversas...
- ✦ La Inquisición de la Corona de Aragón se interesa por un terrateniente muy próspero del que rumorean las malas lenguas que tiene *fameliàs* a su servicio. Un examen rutinario revela que, en efecto, los tiene... Dos familiares (sus primos, en concreto) muy trabajadores, algo tontos y bastante tragones. Lo curioso es que en verdad sí que son *fameliàs*: su amo, un poderoso nigromante, los ha transformado en humanos con el hechizo Pellejo de Bestia (ver pág. 208/158 del manual de juego).

### PARA CREAR UN FAMELIÀ BALGAR

Dicen en Santa Eulalia del Riu que se ha de ir la madrugada de la noche de San Juan debajo del Pont del Dimoni y recoger cierta hierba que solo florece con la primera luz del amanecer. Se pone la flor en una botella negra que contenga un poco de agua bendita y se guarda en la oscuridad. A los seis días, al destapar la botella saldrá un *famelià*.



# Familiares canarios

*Procedencia:* Islas Canarias.

**M**ás sumisos que los tradicionales de la península, los familiares canarios suelen ser un regalo que el Diablo o un nigromante poderoso entrega a los acólitos que le han servido bien. Más que realizar tareas titánicas, los familiares canarios hacen de espías para sus amos, que pueden ver por sus ojos y oír por sus orejas. Eso no está exento de peligros: si se mata al familiar cuando está poseído por su amo, este también morirá.

De un tamaño diminuto, su amo los lleva consigo dentro de una sortija hueca o en un colgante del cuello. A veces los guarda en una caja o redoma. Si alguien que no es su amo los libera por accidente, estos seres tratarán siempre de escapar y nunca se les volverá a ver.

El tribunal de la Inquisición de Canarias procesó a varios brujos que dijeron tener familiares a su servicio. Una de ellas, la mulata Ana de la Cruz, aseguró en 1690 haber creado ella el que le servía juntando tres semillas de helecho, sin que hubiera ninguna donación diabólica en el proceso.

**FUE:** 1  
**AGI:** 30/35  
**HAB:** 15/20  
**RES:** 5/7  
**PER:** 25/30  
**COM:** 1  
**CUL:** 1/5

**Altura:** 0,01 pies  
**Peso:** 0,01 onzas  
**RR:** 0 %  
**IRR:** 150 %

**Armas:**  
Carecen.

**Competencias:**  
Descubrir 95 %  
Escuchar 80 %  
Esquivar 90 %  
Sigilo 90 %

## Protección:

Carecen, pero debido a su pequeño tamaño impactarles tiene un penalizador extra de -50 %.

**Hechizos:**  
Carecen.

## Poderes especiales:

✦ **Comunión con su amo:** Si así lo desea, el amo de un familiar canario puede ver a través de los ojos de su criatura y oír a través de sus oídos. Para ello simplemente ha de concentrarse y que no lo molesten, ya que pierde contacto con lo que tiene alrededor. Un ruido fuerte,

un golpe o, por supuesto, una herida hacen que la unión con el familiar se rompa y este, por cierto, quede liberado de su servicio. El amo puede romper el contacto cuando desee, y si su familiar está en peligro, mejor será que lo haga, porque si su criatura muere cuando estén conectados... él también morirá.

## IDEAS DE AVENTURAS:

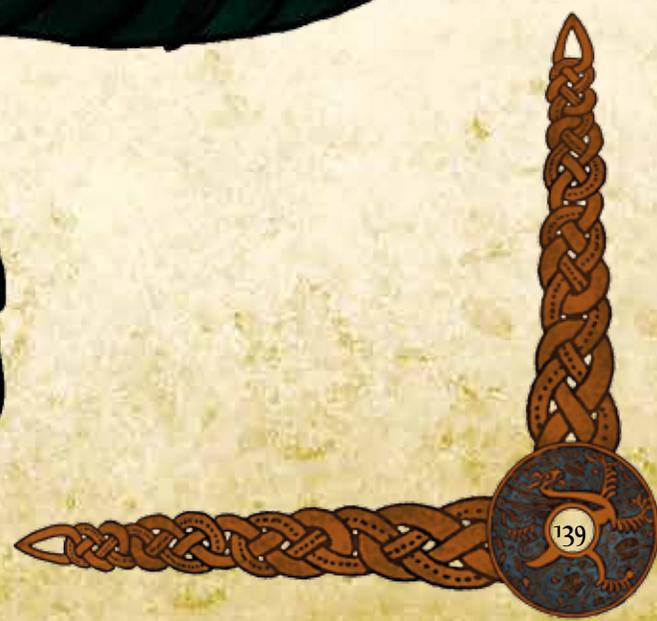
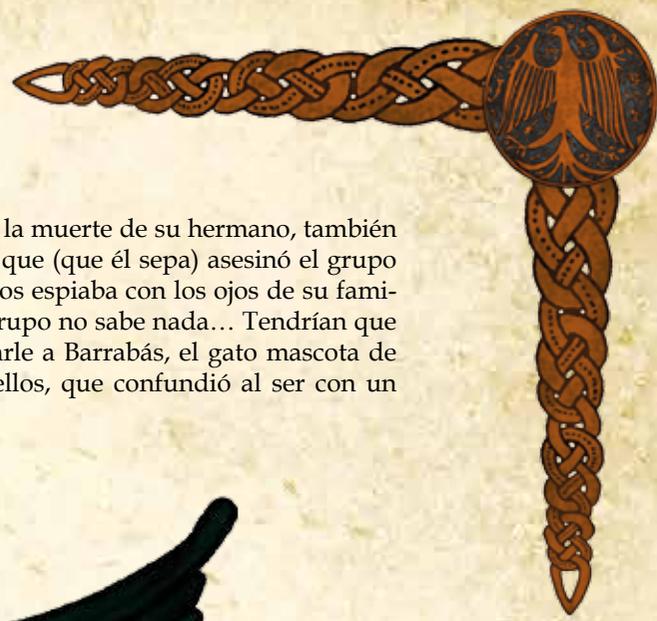
✦ Un hombre con fama de ser un poderoso hechicero empieza a comportarse de una manera bastante rara, como si fuera un niño o se hubiera vuelto bobo así, de repente... Lo que le sucede es que ha habido una transmutación rara cuando estaba espionando a un mago más poderoso que él con su familiar..., y ahora es él el que está en el cuerpo diminuto mientras la criatura ocupa el suyo.

✦ Un familiar, ansiando su libertad, pacta con los PJ decirles dónde está su amo. Si lo sorprenden cuando lo esté poseyendo, será presa fácil...

✦ Si los PJ se dan cuenta (o sospechan) de que un familiar los está espionando, pueden usarlo para hacer caer en una trampa al espía. Lo que hoy en día en las agencias de inteligencia se conoce como «dar desinformación», vamos.

- ✧ Un poderoso aparece muerto en una habitación cerrada por dentro y sin señales de violencia. ¿Era un hechicero y le han matado accidentalmente a su familiar? ¿O se trataba de un hombre inocente al que han envenenado?
- ✧ Un brujo la tiene tomada con los PJ sin que ellos sepan por qué. La razón es que los

culpa de la muerte de su hermano, también brujo, al que (que él sepa) asesinó el grupo cuando los espiaba con los ojos de su familiar. El grupo no sabe nada... Tendrían que preguntarle a Barrabás, el gato mascota de uno de ellos, que confundió al ser con un ratón...





# Frailecillo

**Procedencia:** Extremadura, Portugal.

**Otros nombres:** Duende fraile, fradinho (en Portugal).

**D**uende doméstico que tan pronto ayuda a la familia de la casa donde está instalado como les hace travesuras, algunas de ellas muy pesadas, como coserles el ojo del culo por dentro (o lo que es lo mismo, provocarles un fuerte estreñimiento). Otras bromas típicas de esta criatura son pellizcar los párpados de los durmientes para que les escuezan los ojos por la mañana y les cueste abrirlos, o hacerles arañazos, que escuecen y dejan marca roja (no permanente) pero no hacen sangre ni cortan la piel. No daña al ganado ni al mobiliario, a diferencia de otros.

La mayoría de las trastadas las hace de noche, cuando sus víctimas duermen, y cerrarle puertas y ventanas para impedirle entrar en el dormitorio no sirve, que puede menguar de tamaño y colarse por los ojos de las cerraduras o por el quicio de las puertas.

De aspecto, pues son bastante feos, la verdad: orejas caídas y grandes como abanicos, cara arrugada de viejo, brazos desproporcionadamente largos y pies muy grandes, que arrastra al andar. Además, es jorobado. ¡No es de extrañar que sea un gruñón! Es de pequeño tamaño, lleva un bonete rojo en la cabeza y se cubre con una especie de hábito de fraile (que siempre le viene grande), que algunos dicen que es de capuchino y otros de franciscano.

Si le da por ahí, ayuda en las tareas domésticas, siempre que no lo espíen mientras lo hace y no le regalen ropa nueva, ya que entonces se irá para siempre y nunca volverá.

**FUE:** 10/12  
**AGI:** 10/15  
**HAB:** 15/20  
**RES:** 15/20  
**PER:** 10/15  
**COM:** 1/5  
**CUL:** 5/10

**Altura:** Media vara  
**Peso:** 2 libras  
**RR:** 0 %  
**IRR:** 125 %

**Armas:**  
Carece.

**Competencias:**  
Artesanía 70 %  
Escamotear 75 %  
Sigilo 60 %

**Protección:**  
Carece.

**Hechizos:**  
Cualquier hechizo de magia popular hasta *vis quarta*.

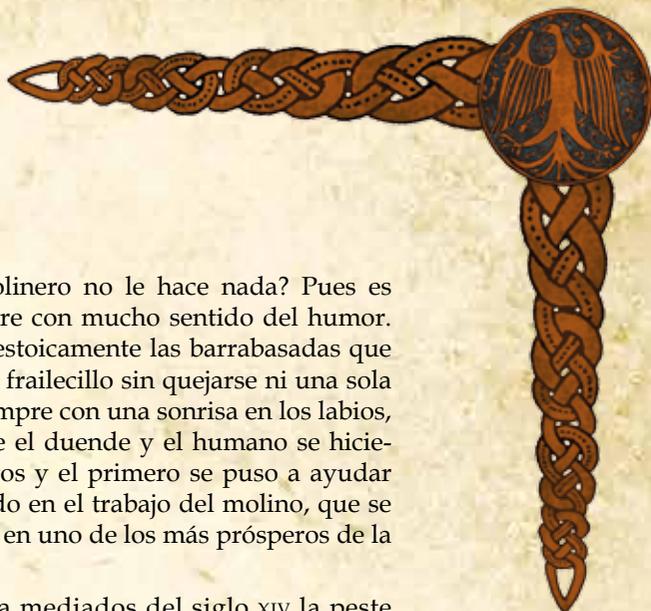
## Poderes especiales:

✦ **Cambiar de tamaño:** Un frailecillo puede empequeñecer hasta hacerse del tamaño de una hormiga, por lo que puede pasar

completamente inadvertido. Cuando lo desee puede recuperar su tamaño normal. Sin embargo, nunca puede crecer ni una pulgada más de su talla, a diferencia de otros duendes.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Explorando una casa abandonada (y supuestamente encantada), los PJ se tropiezan con un duendecillo fraile que les propone un trato: enseñarles dónde está oculto el tesoro que el antiguo morador escondió... si uno de ellos se compromete a llevárselo consigo. Y es un juramento que tendrá que cumplir. El tesoro, por cierto, está custodiado por el espectro del avaro de su dueño, pero eso ya no es problema del frailecillo, que se empequeñecerá hasta ser del tamaño de un piojo y se perderá entre la ropa y los pelos de su nuevo huésped, al que se dedicará a incordiar hasta que lo lleve a una casa que sea de su agrado y decida mudarse.
- ✧ En el número 24 de la plaza de San Vicente, en la ciudad de Badajoz, hay una casa que llaman la «casa del miedo» porque dicen que está infestada de duendes frailes, que aunque no le han hecho daño a nadie, hacen ruidos nocturnos y destrozan la ropa de los armarios. No están muy activos desde 1901, pero, bueno, aún dan algún que otro susto a quienes se asoman por allí...
- ✧ Cuentan que en el molino que hay junto al río Guadalefra, cerca de Esparragosa de Lares, en Badajoz, vivía un frailecillo que, cuando se aburría, se colocaba en el camino que llevaba a Zalamea y asustaba a monturas y viajeros y les ocasionaba pequeñas molestias. ¡Esperemos que nunca se entere el cura del pueblo dónde vive el frailecillo, no sea que meta en líos al molinero!
- ✧ ¿Y al molinero no le hace nada? Pues es un hombre con mucho sentido del humor. Soportó estoicamente las barrabasadas que le hizo el frailecillo sin quejarse ni una sola vez y siempre con una sonrisa en los labios, hasta que el duende y el humano se hicieron amigos y el primero se puso a ayudar al segundo en el trabajo del molino, que se convirtió en uno de los más prósperos de la comarca.
- ✧ Cuando a mediados del siglo XIV la peste llegó a la península, los vecinos de Oporto emborracharon a un duende fraile, que les acabó explicando cómo combatir la enfermedad. Por eso en el reino de Portugal no se abatió la plaga con tanta virulencia.



# Genios protectores

*Procedencia:* Tradición islámica.

**D**uendes familiares que se van formando a medida que un mago o brujo se va haciendo más docto en el uso de las artes de la hechicería y va acumulando más potencial, hasta que llega un momento en que toda esa esencia mágica da lugar a un ser con inteligencia y voluntad propias: un genio protector. A nivel de juego, para que un PNJ (nunca el personaje de un jugador) pueda contar con los servicios de uno de estos seres ha de ser de religión musulmana y tener un mínimo de 75 % en IRR y Conocimiento Mágico. Cuando ambas aumentan en 25 puntos (cada una), puede aparecer un segundo genio, hasta un máximo de siete. Tener uno o varios genios en servicio tiene un coste: cada uno de ellos resta 3 a los puntos de concentración del mago.

Los genios están totalmente entregados al ser de cuya magia proceden y harán todo lo posible para evitar que le suceda mal alguno, estando siempre alerta ante cualquier contrariedad. Actúan por propia iniciativa, pero sus acciones siempre estarán de acuerdo con la voluntad y personalidad de su mago, y no harán nada que este no quisiera hacer. Es muy común que, cuando dos magos musulmanes se enfrentan entre sí, lo hagan a través de sus genios. Solo pueden destruirse por medio de la magia, y la esencia mágica del mago tardará setenta días en acumularse para crear un genio nuevo.

Los genios son intangibles e invisibles, pero pueden levantar y transportar pequeños objetos de hasta cuarenta libras de peso. Varios genios pueden sumar sus fuerzas para llevar una persona, normalmente su amo, por los aires, tal como si volase.

Las características de los genios son las mismas que las del mago del cual dependen. Igualmente, conocen los mismos conjuros que este, con la diferencia de que, al ser criaturas mágicas, no necesitan componentes para lanzar los hechizos. Tienen +50 % de IRR y -50 % de RR que su dueño y señor.

<b>FUE:</b> Variable	<b>Altura:</b> -
<b>AGI:</b> Variable	<b>Peso:</b> -
<b>HAB:</b> Variable	<b>RR:</b> -50 %
<b>RES:</b> Variable	<b>IRR:</b> +50 %
<b>PER:</b> Variable	
<b>COM:</b> Variable	
<b>CUL:</b> Variable	

**Protección:**  
Inmunes al daño físico.

**Armas:**  
Carecen.

**Competencias:**  
Carecen.

**Hechizos:**  
Los mismos que su amo.

## Poderes especiales:

✦ **Criatura irracional:** No necesitan componentes mágicos a la hora de lanzar hechizos.

Aquella noche ella mandó a sus secuaces para que me mataran mientras dormía, y lo habrían hecho de no ser porque mis genios protectores velaban mi sueño, y cuando desperté un reguero de sangre y vísceras cubría el suelo de la estancia. Y entonces, a pesar de que la amaba con toda la fuerza que Alá me otorgaba, en el fondo de mi corazón deseé vengarme, y las lágrimas acudieron a mis ojos, porque cómo matar al ser por el que habría sido capaz de dar mi propia vida. En tales tribulaciones me hallaba cuando el cadáver de Jadicha cayó a mis pies. Mis genios habían cobrado venganza por mí.

Las mil y una noches

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Los genios protectores pueden actuar como espías, mensajeros y, por supuesto, guardaespaldas de su amo, que siempre, repito, siempre será un personaje NO jugador. Darle a un jugador un personaje con un genio a su servicio desvirtuaría el espíritu del juego, desequilibrando la partida y la campaña. Hay que pensar que un genio no actúa en lugar del mago, sino además del mago, y no espera órdenes, sino que actúa según la personalidad de su amo. Y que ni duerme, ni se distrae... habitualmente.
- ✧ Un embajador granadino llega a la corte de Castilla. Pronto se crea fama de hombre sabio, justo y buena persona, tanto que podría ser un santo si no fuera musulmán. Esta ilusión se desvanece cuando un fanático cristiano (que también los hay) trata de asesinarlo. No solo no lo consigue, sino que los genios protectores que rodean al musulmán lo despedazan. Por mucho que él lamente lo sucedido, argumentando que lo han hecho sus protectores invisibles y que él no ha tenido nada que ver, los que saben se dan cuenta de que no hubiera habido una respuesta tan sangrienta si el verdadero carácter del embajador no fuera sádico y cruel.
- ✧ Los genios de dos magos se enfrentan, una manera incruenta (para los magos) de averiguar cuál de los dos es más poderoso. Uno (o los dos) de los genios será destruido, pero ha sido creado para obedecer, así que no le importa... Como tampoco le importa los destrozos que puedan causar en el lugar que elijan como campo de batalla ni las víctimas inocentes que caigan en el «fuego cruzado». Ni siquiera si las víctimas son los PJ, que puede que el tema no les haga mucha gracia y se defiendan y todo (si pueden), o que luego se venguen si con esta tontería pierden a un ser querido.
- ✧ Si los genios tienen un punto débil es que su carácter, al fin y al cabo, es el del mago al que sirven. ¿Y qué pasa si el mago es un obseso sexual? Que un genio puede perder la cabeza por una *ifriya* (un espíritu femenino, ver pág. 372/- del manual de juego) y, cosa impensable, desatender sus obligaciones...
- ✧ Un enemigo de los PJ es virtualmente invencible gracias a la protección de sus genios. Así que los PJ tendrán que atraer y destruir a sus protectores primero, llevándolos a una trampa, para luego poder atacar al mago en cuestión.



# Gnomos de Sierra Nevada

*Procedencia:* Andalucía.

**D**uendes trastos que pueden descubrirse trabajando entre los riscos de las montañas de Sierra Nevada. Les gusta labrar los cristales de roca a cincel, haciendo cubos regulares de seis caras (como un dado, vamos). Que se les pueda ver no quiere decir que sea fácil hablar con ellos, que son muy tímidos y, si alguien se acerca demasiado, se esconden de tal modo que es casi imposible encontrarlos, por eso hay quien dice que se pueden hacer invisibles. Pese a ello, su carácter es amigable y pacífico, y si finalmente alguien logra hablar con ellos, pueden obsequiarle con uno de sus cristales de roca, de color amarillo o rojo y transparente. Este cristal traerá suerte a su portador siempre que lo lleve consigo y nunca lo enseñe a nadie (en términos de juego, equivale a llevar activado un talismán con el hechizo de Bendición de Hada, ver pág. 189/150 del manual de juego).

**FUE:** 20/25

**Altura:** 0,50 varas

**AGI:** 10/15

**Peso:** 100 libras

**HAB:** 25/30

**RR:** 0 %

**RES:** 15/20

**IRR:** 100 %

**PER:** 5/10

**COM:** 1/5

**CUL:** 1/5

**Protección:**

Carecen.

**Armas:**

Carecen.

**Competencias:**

Artesanía (tallar piedra) 90 %

Descubrir 65 %

Sigilo 99 %

**Hechizos:**

Pueden conocer cualquier hechizo de magia popular blanca hasta *vis quarta*.

**Poderes especiales:**

Carecen.

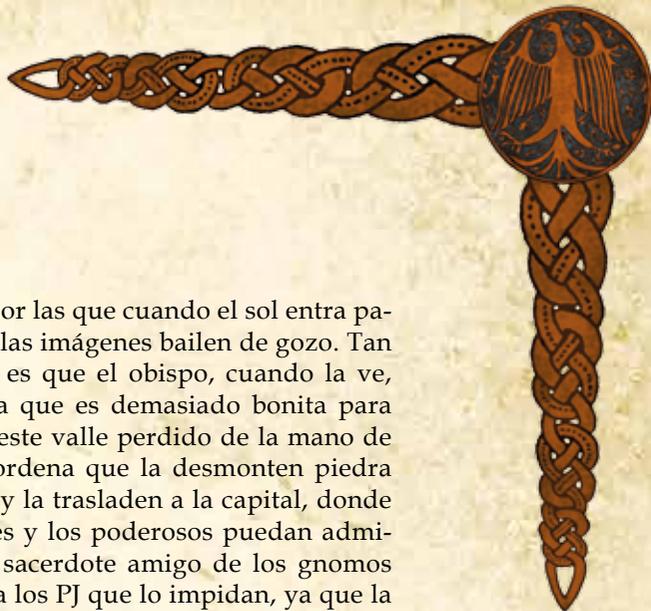


## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Un niño huye de un monstruo que quiere matarlo (el monstruo, por cierto, puede ser humano, que, de hecho, son los peores monstruos que existen) y encuentra refugio gracias a un gnomo que lo esconde en su casa subterránea. Lo que pasa es que el niño es eso, un niño, y cuando vuelve con los suyos no para de hablar de las maravillas que ha visto bajo tierra..., lo cual excita la codicia de los que quieren hacerse con ellas, y tratan de cazar a estos simpáticos seres para que los guíen hasta sus tesoros.
- ✧ Una variante es que el niño no abandone la madriguera de los gnomos hasta pasados unos años. Con el tiempo se vuelve un orfebre habilísimo, pero es callado y nada ambicioso, pues en su corazón se siente más gnomo que hombre. Y defenderá a las criaturas mágicas si tiene ocasión.
- ✧ Un hombre es especialmente afortunado, y finalmente unos ladrones lo despojan de sus posesiones buscando el talismán de su buena suerte. Encuentran las piedras talladas de los gnomos, pero como a ellos no les funcionan, las ignoran. Enfurecidos, ahora quieren raptar a la familia del hombre para obligarlo a que les diga el secreto de su buena suerte... sin saber que la han tenido en sus manos y la han echado a perder.
- ✧ Un sacerdote, cosa rara, se hace amigo de los gnomos, y estos le construyen una capilla bellísima, con la piedra trabajada en mil y un arabescos y unas vidrieras de

colores por las que cuando el sol entra parece que las imágenes bailen de gozo. Tan hermosa es que el obispo, cuando la ve, considera que es demasiado bonita para estar en este valle perdido de la mano de Dios, y ordena que la desmonten piedra a piedra y la trasladen a la capital, donde los nobles y los poderosos puedan admirarla. El sacerdote amigo de los gnomos les pide a los PJ que lo impidan, ya que la magia se desvanecerá con el traslado, y se convertirá en un edificio peligroso e inestable que más pronto que tarde se vendrá abajo..., posiblemente sobre las cabezas del obispo y de los nobles a los que piensa impresionar.

- ✧ Existía una vieja tradición de dejar una ofrenda de comida y bebida en una mina, pues aunque la explotaban los humanos, era propiedad de las criaturas del submundo. Llegó un nuevo amo que trajo trabajadores extranjeros, que no respetaron las viejas tradiciones. Los que aún eran naturales del valle vieron cómo los gnomos empaquetaban sus cosas y se marchaban, y se dieron cuenta de que si se dejaban ver, era un aviso, por lo que los que pudieron se fueron también. Ahora «algo» está saliendo desde lo más profundo de la mina. Primero parecen solo accidentes, luego la gente desaparece sin explicación, a continuación ya son ataques de una bestia (o bestias) devoradoras de hombres... Y si lo que hay en la oscuridad sale a la luz..., el mundo temblará.





# Hilanderas

**Procedencia:** Aragón, Cantabria, Portugal.

**Otros nombres:** Jã (Portugal).



Estas hadas tienen el aspecto de muchachas humanas de gran belleza. Visten túnica y esarpines blancos y capa de color amarillo. En las manos tienen una rueca de color rojo con la que hilan continuamente (de ahí su nombre).

En Aragón se dice que tienen una gran fuerza y que, cuando se sienten morir, construyen dólmenes que son su tumba, pues al poco fallecen y sus compañeras las entierran bajo ellos.

En Cantabria se concentran sobre todo en el valle de Herrerías, y son seres benéficos, muy parecidos a las anjanas, con las que a veces se confunden.

En Portugal es creencia que si se deja como ofrenda un pedazo de pastel y una madeja de hilo por la noche en la puerta de la casa, al amanecer el pastel ha desaparecido..., pero la madeja se ha convertido en una tela de hilo tan fino como el grosor de un cabello. En cambio, si se deja solo la madeja, aparecerá toda enredada e inservible, pues las jãs se sentirán ofendidas por el trato.

**FUE:** 25/30      **Altura:** 1,70 varas

**AGI:** 20/25      **Peso:** 130 libras

**HAB:** 20/25      **RR:** 0 %

**RES:** 15/20      **IRR:** 150 %

**PER:** 15/20

**COM:** 5/10

**CUL:** 5/10

#### Competencias:

Artesanía (Hilar) 99 %

Conocimiento Animal 75 %

Descubrir 75 %

Sigilo 90 %

#### Hechizos:

Cualquiera de magia popular blanca.

#### Protección:

Inmunes al daño físico.

#### Armas:

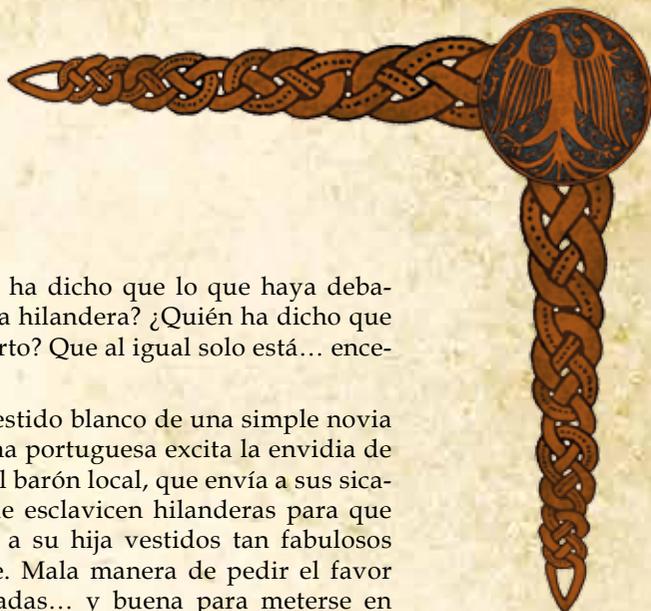
Carecen.

#### Poderes especiales:

Carecen.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Un muchacho tonteó con un hada, que le daba regalos y bendiciones. Quizá le hiciera promesas, quizá el hada se las creyera... o quizá no hubo mala intención sino malentendidos. La cuestión es que el muchacho empezó a cortejar a una mujer humana, como antes había hecho con el hada... y esta se lo tomó muy mal. Y ahora quiere matar a su antiguo amor, y de paso a la muchacha que, según ella, se lo quitó. Y a todo aquel que se interponga en el camino de su venganza.
- ✧ Donde hay una tumba, a fuerza tendrá que haber un tesoro... Así que un grupo de desalmados ambicioso planean saquear la cámara funeraria que hay bajo el dolmen de la hilandera. No es algo que vaya a gustar a los seres del bosque...
- ✧ ¿Y quién ha dicho que lo que haya debajo sea una hilandera? ¿Quién ha dicho que esté muerto? Que al igual solo está... encerrado.
- ✧ El fino vestido blanco de una simple novia campesina portuguesa excita la envidia de la hija del barón local, que envía a sus sicarios a que esclavicen hilanderas para que le hagan a su hija vestidos tan fabulosos como ese. Mala manera de pedir el favor de las hadas... y buena para meterse en problemas.
- ✧ Una mala mujer se hace pasar por una hilandera para engatusar a los ancianos solitarios y que le den refugio. Luego abre la puerta de la casa a sus cómplices, que rebanan el cuello al viejo y se lo llevan todo. Claro que quizá un día en lugar de un viejo medio chocho sea un hechicero, o un amigo de los ojáncanos, o un tipo que tiene un cuegle a modo de mascota en el sótano..., o todo lo anterior a la vez.



# Hombre de sa colzada

*Procedencia:* Islas Baleares.

**G**l nombre de este duende significa «hombre del codo», porque su altura es, más o menos, la distancia que hay entre el codo y la muñeca. Tiene la barba y los cabellos largos y muy blancos, lleva la cabeza descubierta (a diferencia de otros duendes) y viste ropas de colores chillones. No vive en las casas de los seres humanos, pero tampoco los rehúye, antes al contrario, a menudo les pide favores, que siempre devuelve engrandecidos.

<b>FUE:</b>	12	<b>Altura:</b>	1,65 varas
<b>AGI:</b>	10	<b>Peso:</b>	55 libras
<b>HAB:</b>	15	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	20	<b>IRR:</b>	125 %
<b>PER:</b>	10		
<b>COM:</b>	20		
<b>CUL:</b>	10		

**Protección:**

Carece.

**Armas:**

Carece.

**Competencias:**

Descubrir 75 %  
Sigilo 90 %

**Hechizos:**

Cualquier hechizo de magia popular hasta *vis quarta*.

**Poderes especiales:**

- ✧ **Invisibilidad:** Estas criaturas pueden hacerse invisibles a voluntad, es para ellas un acto tan natural como respirar, y, de hecho, es su reacción típica cuando se las sorprende o asusta.



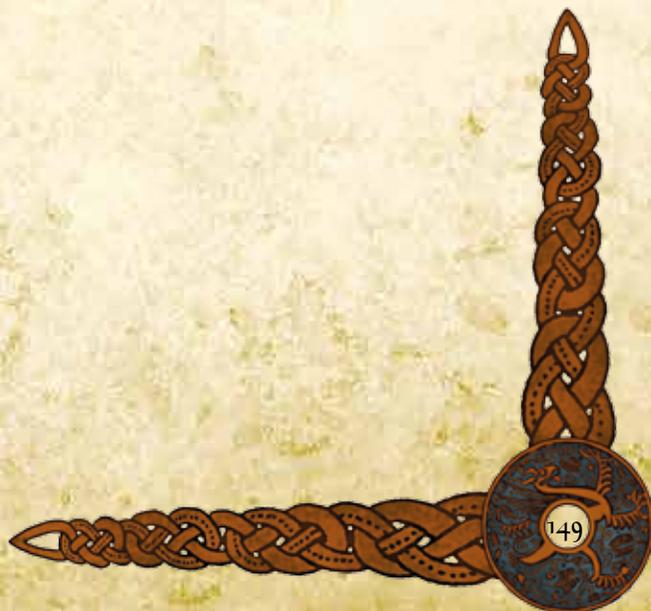
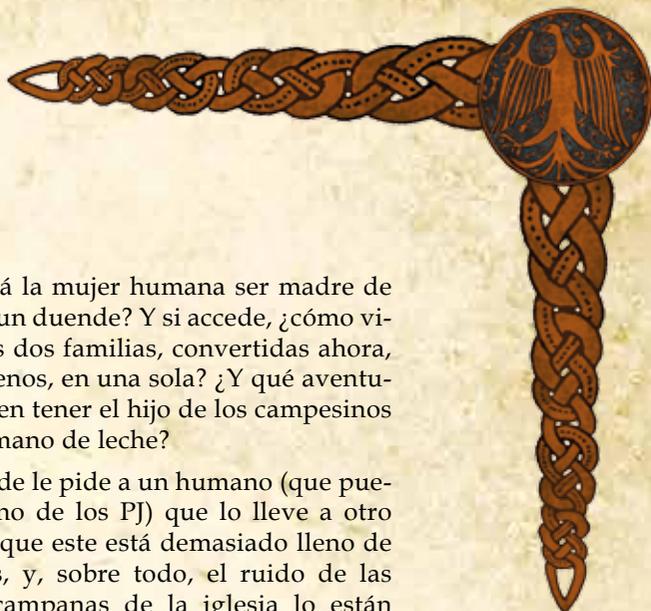
## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Una cabaña de pastor tiene fama de estar maldita, ya que quien allí se instala muere, enloquece o desaparece al poco. En realidad se debe a la cercanía de los duendes. Mientras se respeten las reglas de buena vecindad, los moradores de la casa no corren ningún peligro, antes los duendes los respetarán y ayudarán..., pues creen en el quid pro quo. ¿Instalamos allí a los PJ?
- ✧ Una variante de lo anterior es que una familia muy pobre, que tampoco tenía donde ir, se instala en la cabaña y, gracias a la amistad con los duendes, no solo no se mueren de hambre, sino que prosperan, despertando la envidia de sus vecinos, que empiezan a murmurar que seguro que tienen tratos con el Diablo. Y cuando desaparecen un par de niños... puede que ellos se lleven unas culpas que no se merecen en absoluto.
- ✧ Desesperado, un hombre del codo pide ayuda a una familia que acaban de ser padres: él también acaba de tener un hijo, y su mujer ha muerto en el parto. Si su hijo no es amamantado, morirá, y está demasiado lejos de alguno de los suyos.

¿Aceptará la mujer humana ser madre de leche de un duende? Y si accede, ¿cómo vivirían las dos familias, convertidas ahora, más o menos, en una sola? ¿Y qué aventuras pueden tener el hijo de los campesinos y su hermano de leche?

- ✧ Un duende le pide a un humano (que puede ser uno de los PJ) que lo lleve a otro valle porque este está demasiado lleno de humanos, y, sobre todo, el ruido de las nuevas campanas de la iglesia lo están volviendo loco. La petición incluye a su familia completa. Es decir, una aventura en la que los PJ tendrán que trasladar a los abuelos, los adultos... y los niños duende en plena mudanza... ¿He dicho ya que los niños duendes son especialmente traviesos y revoltosos?

- ✧ Puede ser buena cosa darles a los PJ la oportunidad de hacerle un favor a uno de estos duendes. Si no se comportan como cafres (por una vez), habrán conseguido un poderoso aliado que les puede sacar las castañas del fuego en el futuro. Así que es una carta que convendría que jugaran bien.



# Hana

*Procedencia:* Cantabria.

**V**iven sobre todo en el valle de Aras. Son hadas bajitas, revoltosas y juguetonas, más traviesas que malvadas. Es decir, pueden gastar bromas pesadas, pero nunca le harán daño a nadie. Son muy golosas, por lo que saquean los panales de las abejas en busca de miel y a veces entran en las casas a robar comida, sobre todo dulces. Su característica física más destacada es que tienen un pecho enorme (uno solo) que, cuando corren, les molesta, así que se lo echan sobre el hombro derecho. Van prácticamente desnudas, pues se cubren solo con su larga cabellera rubia (en ocasiones pelirroja) y con una capa oscura.

<b>FUE:</b> 10/15	<b>Altura:</b> 1,50 varas
<b>AGI:</b> 20/25	<b>Peso:</b> 80 libras
<b>HAB:</b> 15/20	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 10/15	<b>IRR:</b> 115 %
<b>PER:</b> 15/20	
<b>COM:</b> 1/5	
<b>CUL:</b> 5/10	

**Protección:**  
Carecen.

**Armas:**  
Carecen.

**Competencias:**  
Descubrir 75 %  
Escamotear 90 %  
Esquivar 85 %  
Sigilo 60 %

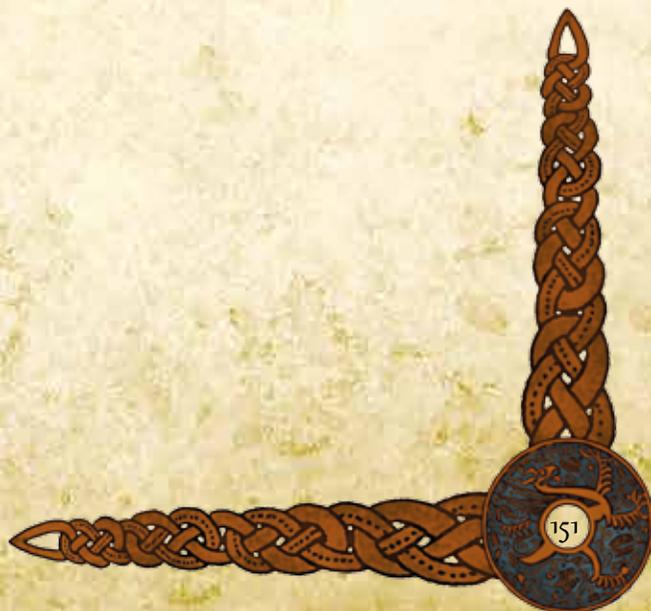
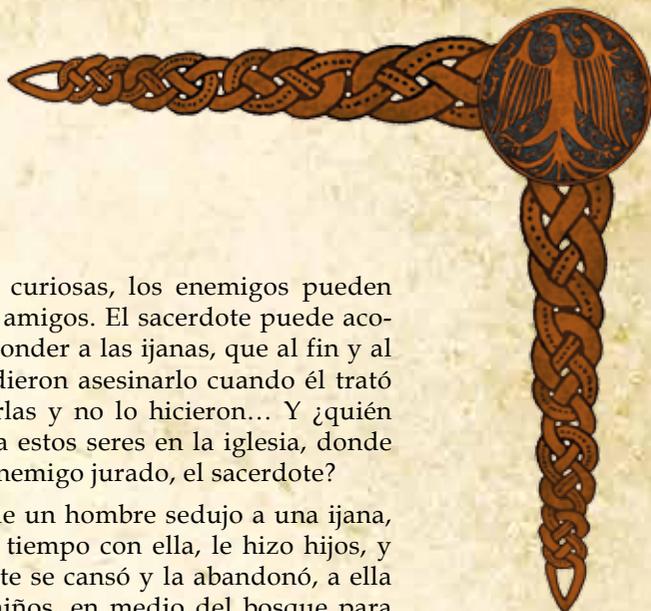
**Hechizos:**  
Amansar Fieras  
Bálsamo de Curación  
Bendición de Hada  
Esencia de Hostilidad  
Falsas Visiones  
Fortuna  
Maldición de Bestia  
Manto de Sombras  
Ojos de Lobo  
Pellejo de Bestia  
Piel de Lobo  
Presteza  
Travesura  
Velo de Hada

**Poderes especiales:**  
Carecen.



## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ En la localidad de San Pantaleón de Aras se instaló un nuevo cura, que no creía en supersticiones locales y que se reía de ellas, sobre todo de las ijanas, pese a que le dijeron que tuviese cuidado, que la casa en la que vivía (la Quintana) no estaba lejos de una cueva en la que se sabía que vivían muchas de ellas. Las burlas del sacerdote terminaron cuando las ijanas empezaron a revolverle sus cosas cuando se ausentaba, robándole, por supuesto, todos los dulces. La gota que colmó el vaso fue que, cuando llegó la época de la matanza, le escamotearon todas las morcillas que había puesto a secar, colgando en su lugar sus hábitos negros de sacerdote. Esto exasperó al clérigo, que hizo que amontonaran leña en la entrada de la cueva de las ijanas y le prendió fuego, para ahogarlas a todas. Al día siguiente, cuando se levantó, se encontró con que las ijanas habían amontonado leña en su puerta y las ventanas, pero sin prenderle fuego, demostrando ser más caritativas que él... Los PJ pueden ser testigos de esta guerra o tomar partido, sea a favor de las ijanas o del pobre sacerdote.
- ✧ Una variante es que el sacerdote decida llamar a la Inquisición, o a la Fraternitas Vera Lucis, o a algún cazador de monstruos para que acabe con estos seres... y, de paso, con medio pueblo, ya que muchos son los que conviven y respetan a las ijanas.
- ✧ O, cosas curiosas, los enemigos pueden volverse amigos. El sacerdote puede acoger y esconder a las ijanas, que al fin y al cabo pudieron asesinarlo cuando él trató de matarlas y no lo hicieron... Y ¿quién buscará a estos seres en la iglesia, donde está su enemigo jurado, el sacerdote?
- ✧ Dicen que un hombre sedujo a una ijana, vivió un tiempo con ella, le hizo hijos, y finalmente se cansó y la abandonó, a ella y a los niños, en medio del bosque para que se los comieran los lobos. Dicen que ese hombre quedó marcado, y que los seres mágicos de Cantabria le dieron caza por lo mal que había tratado a una de los suyos..., así que mejor será que los PJ no pretendan ayudar a ese desconocido desesperado al que seres mágicos persiguen. Por lo menos, que se enteren antes de la otra versión de la historia,
- ✧ ¿Existen los ijanos? En Mirones dicen que sí, que están dentro de una torca muy profunda, encerrados por sus mismas hembras, pues son agresivos y crueles, y devoradores de hombres y animales. Que las ijanas solo van a que las dejen embarazadas, y poco más, así que muy triste sería que uno de estos bichos se escapase de su encierro, que ijanas y hombres (los PJ) tendrían que ir a darle caza...



# Insonho

**Procedencia:** Portugal.

**Otros nombres:** Pesadelo.

**D**uende emparentado con el tardo gallego. Como él, vive en madrigueras en las casas de los hombres, y, como él, tiene un aspecto humanoide que recuerda un poco a una rata (con las que convive): pequeño, peludo, grandes ojos negros, dientes pequeños y agudos como agujas... También se alimenta robándole el aliento a los durmientes, a los que provoca pesadillas y ahogos tapándoles nariz y boca con su mano e impidiéndoles respirar correctamente. Por suerte, tiene la mano agujereada, así que nunca llega a matar a nadie.

Una particularidad del insonho es la capucha que lleva en su cabeza, y que es su posesión más preciada (de hecho, su única posesión). Si un humano consigue la capucha de un insonho, este le dará lo que le pida o lo servirá fielmente (hasta que consiga recuperar su capucha, claro).

<b>FUE:</b> 5/7	<b>Altura:</b> 0,5 varas
<b>AGI:</b> 15/20	<b>Peso:</b> 3 libras
<b>HAB:</b> 10/15	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 10/15	<b>IRR:</b> 150 %
<b>PER:</b> 20/25	
<b>COM:</b> 1	
<b>CUL:</b> 10/15	

**Protección:**

Carece, aunque debido a su pequeño tamaño impactarles tiene un penalizador añadido de -25 %. Huye como de la peste del hechizo Sueño Reparador.

**Armas:**

Carece.

**Competencias:**

Sigilo 99 %

**Hechizos:**

Carece.



## Poderes especiales:

✦ **Robar energía:** Cada noche que un *insonho* dedique sus «atenciones» a un humano, este deberá hacer una tirada de RR con un penalizador de -50 %: si falla, perderá esa noche 1 PV (que luego puede recuperar de la manera normal).

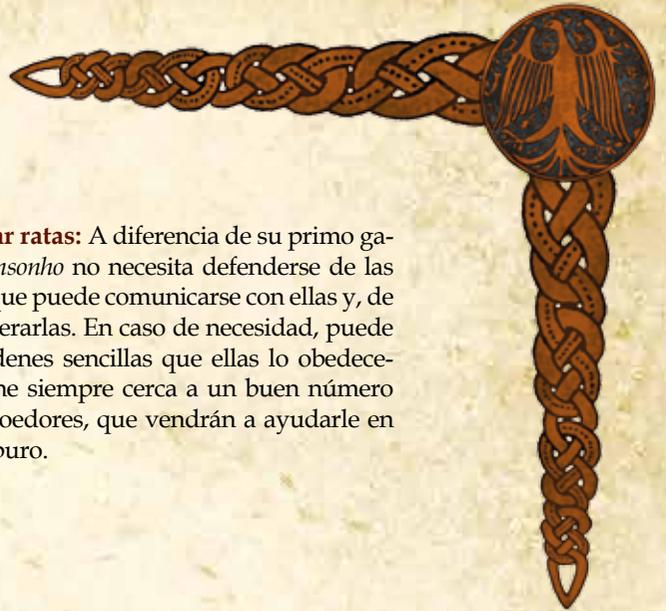
## IDEAS DE AVENTURAS:

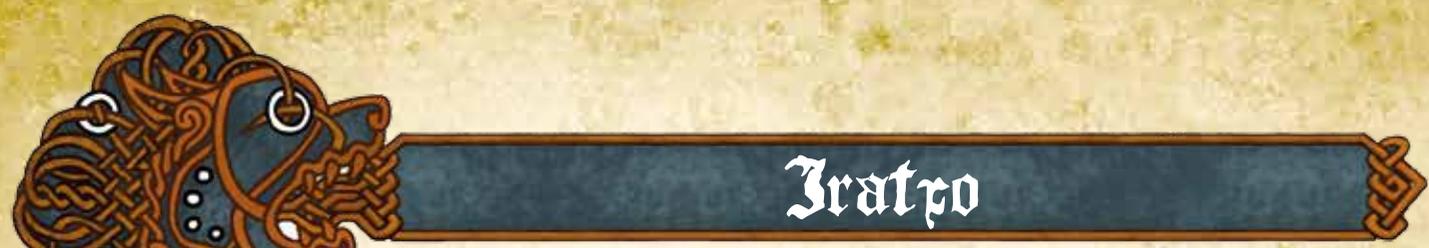
- ✦ Tras haberle robado su gorro, un humano esclaviza a un *insonho*. El humano puede trabajar para el enemigo principal de la campaña de los PJ, así que el *insonho* puede actuar como espía o para sabotear al grupo.
- ✦ Tras haberse humillado sirviendo a un mortal, el *insonho* ha recuperado su gorro. Ahora planea vengarse del que tanto mal le ha hecho pasar... y quizá también de su familia y amigos
- ✦ Un hombre se cree víctima de un *insonho*: se ahoga por las noches, no descansa bien, cada vez está más débil... Olvídense de cazas de brujas: no hay ser maléfico esta vez. Lo único que necesita el hombre es perder peso (bastante) y respirará mejor, que es la barriga la que le pesa... Pero claro..., ¿cómo decírselo en esta época supersticiosa?
- ✦ Lo mismo que lo anterior: un hombre que se ahoga por las noches y no descansa bien, y eso lo está matando. Pero no hay ningún *insonho*, solo su mujer que quiere

✦ **Comandar ratas:** A diferencia de su primo gallego, el *insonho* no necesita defenderse de las ratas, ya que puede comunicarse con ellas y, de hecho, liderarlas. En caso de necesidad, puede darles órdenes sencillas que ellas lo obedecerán, y tiene siempre cerca a un buen número de estos roedores, que vendrán a ayudarlo en caso de apuro.

matarlo para poder casarse con su amante. Lo va drogando poco a poco, y hace unas noches, creyendo que ya estaba inconsciente, le puso una almohada en la cabeza. Pero el hombre se despertó, ya sea porque la dosis fue insuficiente o porque tiene una constitución fuerte. Al estar aturdido, no se dio mucha cuenta de lo que pasaba, salvo su sensación de asfixia. La mujer se sacó de la manga que había visto un *insonho*. Y la historia hizo mella en su superstición, que el hombre la creyó. El miedo no le deja dormir, y está cada vez más débil. La próxima vez que la mujer lo intente, no fallará. Mientras tanto, va extendiendo la idea de que un *insonho* ronda a su marido...

✦ Una plaga de ratas asola el pueblo, y un cazador de ratas se presenta para liberar a la población... a cambio de un precio. En realidad, el hombre tiene a su servicio a un *insonho*, y este es el que manipula a las ratas, diciéndoles tanto que ahora vengan como que ahora se vayan.





# Iratxo

**Procedencia:** Euskadi.

**Otros nombres:** Iditu, irel, ireltxo, iraltxo.



Este duende trasgo vive en cuevas, simas y pozas, y es bastante frecuente en los bosques de Vizcaya, sobre todo en las zonas de Guernica, Bermeo y Mungüía. No es maléfico, sino burlón, y gusta de divertirse con los seres humanos, ya sea dándoles sustos colosales o bien desorientándolos por los bosques, atrayéndolos hacia lugares solitarios o haciéndoles caer por simas y barrancos. Con todo, las gentes honradas no han de temer del iratxo nada más que un susto, ya que ningún mal les hará. Es más severo con los deshonestos. Como dice el refrán: gassoto yrabacia iratxoen da gracia («lo mal ganado es por iratxo ordeñado»), y no son pocas las leyendas que cuentan cómo el duende hace que un usurero o un ladrón pierdan lo que han conseguido con malas artes de las gentes de bien.

Puede adoptar forma humana o de animal doméstico (asno, carnero, cerdo...), o formas más impresionantes, como pájaro de fuego o columna de llamas. Por eso a veces lo confunden con los demonios igneos.

Esta criatura es nocturna. Nunca sale al exterior de día, permaneciendo en el interior de sus moradas subterráneas

**FUE:** 10/15  
**AGI:** 15/20  
**HAB:** 10/15  
**RES:** 15/20  
**PER:** 20/25  
**COM:** 5/10  
**CUL:** 5/10

**Altura:** 1,80 varas  
**Peso:** 160 libras  
**RR:** 0 %  
**IRR:** 150 %

Descubrir 75 %  
Saltar 45 %  
Sigilo 60 %  
Tregar 75 %

**Hechizos:**  
Carece.

**Protección:**  
Carece.

**Armas:**  
Carece.

**Competencias:**  
Conocimiento Animal 60 %  
Correr 65 %

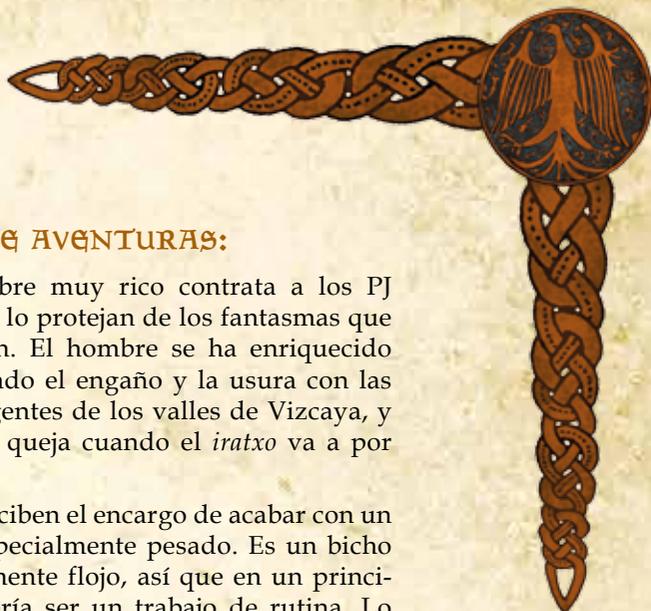
## Poderes especiales:

✧ **Cambiaformas:** Esta criatura puede cambiar su aspecto por el de un animal o persona (en este segundo caso tiene que haber visto a la persona que quiere suplantar, al menos una vez). No cambia la voz ni adopta ninguna característica del ser que imite. Es una réplica solamente visual.



## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Un hombre muy rico contrata a los PJ para que lo protejan de los fantasmas que lo acosan. El hombre se ha enriquecido practicando el engaño y la usura con las buenas gentes de los valles de Vizcaya, y ahora se queja cuando el *iratxo* va a por él...
- ✧ Los PJ reciben el encargo de acabar con un *iratxo* especialmente pesado. Es un bicho relativamente flojo, así que en un principio debería ser un trabajo de rutina. Lo malo es que no es un *iratxo*. Es Mari, la Dama de Amboto (ver pág. 333/204 del manual de juego).
- ✧ Explorando unos subterráneos, los PJ se encuentran con un *iratxo*. Lo malo es que, como puede adoptar cualquier forma, y estando los PJ de visita en su casa..., bueno, puede reírse un poco de ellos, ¿no? Asustarlos un poco, confundirlos, hacerles tomar caminos falsos... Esas cosas que le gustan tanto.
- ✧ Un hombre está muy muy nervioso. Ase sinó a otro y enterró su cuerpo en el bosque, así que no entiende cómo es que han visto al muerto rondar por la población, siempre de noche. ¡Sin duda debe de ser un fantasma que viene a hacer justicia! Pero en realidad es un *iratxo*, testigo de su crimen, que quiere hacerle confesar mediante el miedo.
- ✧ Un *iratxo* no será un aliado convencional de los PJ, por mucho que luche contra la injusticia. No peleará al lado de los PJ ni les dará consejos ni pistas. Pero puede desorientar a sus perseguidores, o entretenerlos con falsas visiones.



# Keel-egguf

*Procedencia:* Tradición islámica.

*Otros nombres:* Rul.

**D**icen los nómadas targui (también conocidos como tuareg) que en el desierto profundo del Sáhara moran los malos espíritus, portadores de desgracias. Son los keel-essuf, que provocan las tormentas de arena, mueven las dunas para sepultar campamentos o caravanas, secan los pozos y mil maldades más. No hay, sin embargo, que echarles nunca la culpa de nada, aunque se tenga la certeza de que han sido ellos, pues, si tal cosa se hiciera, se les daría poder para matar al que lo hubiera dicho en voz alta.

<b>FUE:</b> 30/35	<b>Altura:</b> -
<b>AGI:</b> 20/25	<b>Peso:</b> -
<b>HAB:</b> 20/25	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 15/20	<b>IRR:</b> 150 %
<b>PER:</b> 30/35	
<b>COM:</b> 0	
<b>CUL:</b> 20/25	

**Protección:**

Inmune al daño físico.

**Armas:**

Carece.

**Competencias:**

Descubrir 75 %.

**Hechizos:**

Alas del Maligno  
Manto de Sombras



## Poderes especiales:

- ✧ **Amos del desierto:** En su desierto del Sáhara, los *keel-essuf* pueden hacer todo lo que dicen que pueden hacer: secar o estropear el agua de los pozos, provocar tormentas de arena, crear arenas movedizas, provocar

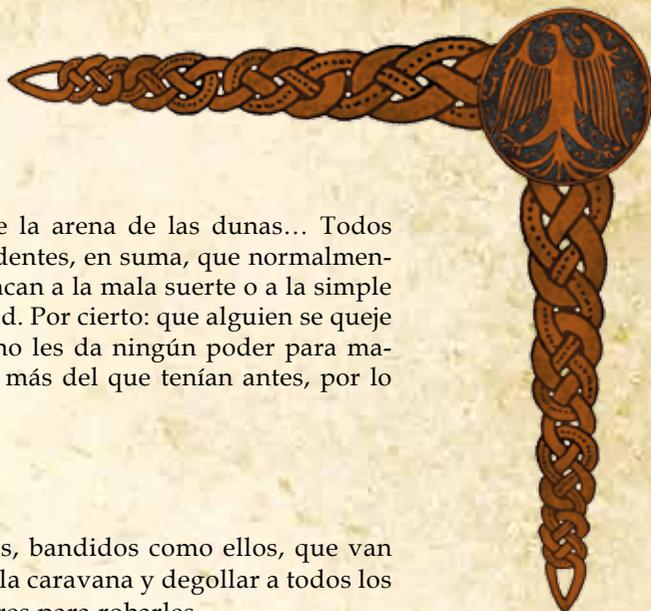
## Ideas de aventuras:

- ✧ Parece que la mala fortuna se ha cebado en la caravana. Todo sale mal. Algunos murmuran que hay que hacer un sacrificio. Quizá entregando las vidas de algunos (por ejemplo, de los PJ) a los demonios de las arenas el resto de la caravana pueda llegar a su destino...
- ✧ Un hombre en la caravana no deja de quejarse de todo, en especial de su mala suerte. Un buen día aparece muerto. Sin duda han sido los *keel-essuf*, dicen todos. Pero los que saben mal fían, pues estos seres, en verdad, nunca matan directamente. Y menos a cuchilladas, como este muerto está.
- ✧ Las desgracias se suceden, pero no hay que echarle la culpa a los espíritus, sino a los hombres. Varios entre la caravana están boicoteándola para retrasar la marcha y que baje la moral, en espera de sus

aludes de la arena de las dunas... Todos esos accidentes, en suma, que normalmente se achacan a la mala suerte o a la simple casualidad. Por cierto: que alguien se queje de ellos no les da ningún poder para matarle. No más del que tenían antes, por lo menos.

cómplices, bandidos como ellos, que van a asaltar la caravana y degollar a todos los mercaderes para robarles.

- ✧ Los PJ forman parte de una expedición de rescate en busca de una caravana que nunca llegó a su destino. Finalmente la encuentran: hombres y animales están muertos, envenenados por el agua de un pozo contaminado. Si no han sido los *keel-essuf*, es un delito muy grave, que se castiga con la muerte, pues el agua es vida para todos, tanto para amigos como para enemigos.
- ✧ Una variante del anterior sería ir en busca de la caravana perdida, esté donde esté, ya que transportaba numerosas riquezas. Lo malo es que lo que fue su perdición puede ser también la de los ambiciosos que la buscan para enriquecerse...





# Manona

*Procedencia:* Asturias, Castilla y León, Extremadura.

**E**ste duende suele evitar los grandes centros urbanos y solo visita pueblos pequeños, aldeas y casas solitarias. Hay quien lo emparenta con el tardo gallego, el pesadiello asturiano o el insonho portugués, ya que, al fin y al cabo, todos se dedican a lo mismo. Su forma natural es la de un pequeño duende desnudo y peludo, pero puede adoptar dos formas más: la de perro negro y la de una horrorosa y gigantesca mano peluda, que es la que le da nombre.

A su paso desordena las cosas (vuelca los jarros, tira al suelo el contenido de los estantes, vacía de cualquier manera los cajones..., como si odiara el orden), pero lo que más le gusta es apretar el cuello o el pecho de los durmientes para perturbarles el sueño: con su frío tacto le gusta recorrer una a una las vértebras de su víctima dormida, o incluso llegar a provocarle la muerte por estrangulación.

#### Características (en forma de duende)

<b>FUE:</b> 5/10	<b>Altura:</b> 0,15 varas
<b>AGI:</b> 20/25	<b>Peso:</b> 0,5 libras
<b>HAB:</b> 10/15	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 25	<b>IRR:</b> 200 %
<b>PER:</b> 15/20	
<b>COM:</b> 5/10	
<b>CUL:</b> 5/10	

#### Protección:

Aura mágica (1 punto de protección)

#### Armas:

Mordisco 55 % (1D8)

#### Competencias:

Escuchar 45 %  
Esquivar 75 %  
Saltar 70 %  
Sigilo 65 %  
Tregar 40 %

#### Hechizos:

Carece.

### Poderes especiales:

✦ **Metamorfosis en perro negro:** Se convierte en un perro negro y grande (ver características en la pág. 381/213 del manual de juego).

✦ **Metamorfosis en mano gigante:** Se convierte en una mano gigante y peluda. Solo con esta forma puede realizar el ataque de Apretón o el poder especial de estrangulación.

#### Características (en forma de mano)

<b>FUE:</b> 25/30	<b>Altura:</b> 0,50 varas
<b>AGI:</b> 25	<b>Peso:</b> 1 libra
<b>HAB:</b> 20/25	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 25	<b>IRR:</b> 200 %
<b>PER:</b> 10/15	
<b>COM:</b> 0	
<b>CUL:</b> 5/10	

#### Protección:

Aura mágica (1 punto)

#### Armas:

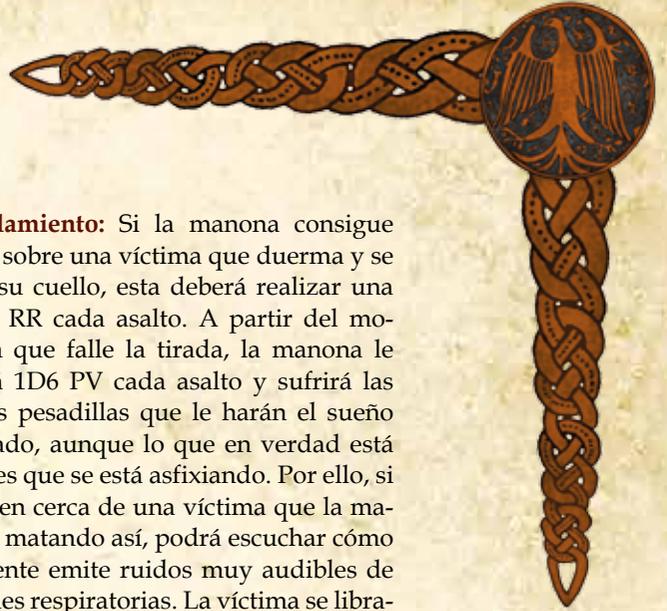
Apretón 80 % (especial, ver poderes especiales)

#### Competencias:

Escuchar 45 %  
Esquivar 75 %  
Saltar 70 %  
Sigilo 65 %  
Tregar 40 %

#### Hechizos:

Carece.



### Poderes especiales:

✧ **Apretón:** Para realizar este ataque especial, la manona debe pasar una tirada de Saltar para agarrarse a la víctima, y otra de ataque de Apretón. Su víctima puede evitar el ataque con una tirada de Esquivar o de Escudo, pero no de Parada. La manona queda agarrada a la localización a la que haya saltado y el primer turno hace 1D6 puntos de daño ignorando armaduras. Si mantiene la presa, cada turno hace 1D4 puntos de daño adicionales, igualmente ignorando armadura. Para mantener la presa, la manona ha de pasar una tirada de FUE×3. Su víctima puede arrancársela de encima con una tirada exitosa de FUE×1. Si alguien ataca a la manona cuando está agarrada, los puntos de daño que sobrepasen los PV de la criatura serán heridas para la víctima apresada.

✧ **Estrangulamiento:** Si la manona consigue colocarse sobre una víctima que duerma y se agarra a su cuello, esta deberá realizar una tirada de RR cada asalto. A partir del momento en que falle la tirada, la manona le absorberá 1D6 PV cada asalto y sufrirá las horrendas pesadillas que le harán el sueño muy pesado, aunque lo que en verdad está pasando es que se está asfixiando. Por ello, si hay alguien cerca de una víctima que la manona esté matando así, podrá escuchar cómo el durmiente emite ruidos muy audibles de dificultades respiratorias. La víctima se librará si saca un crítico en RR o si alguien la despierta. En cualquiera de los dos casos, al despertarse recuperará los puntos perdidos con rapidez, a razón de 5 por turno, pues no se tratan de heridas reales. Si, por el contrario, la manona logra reducir los PV de su víctima a 0 o negativos, esta morirá asfixiada.

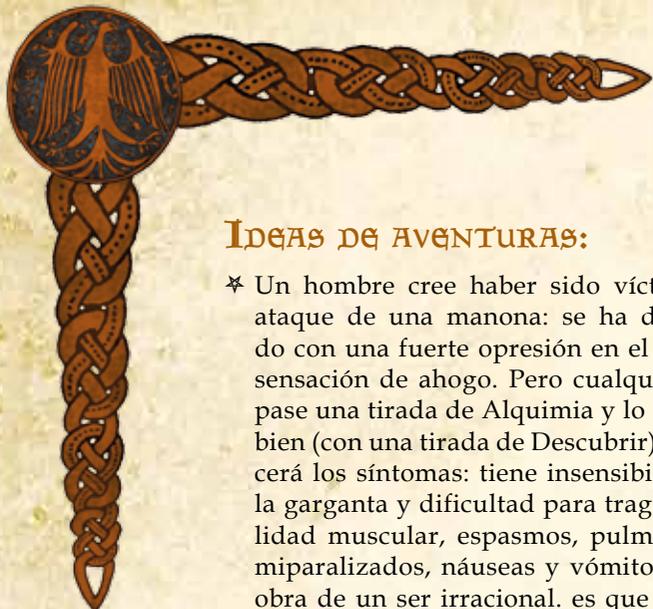
### UNOS APUNTES SOBRE EL DUENDE DOMÉSTICO

Algunos sesudos y muy serios teólogos del siglo XVII publicaron varios libros dedicados exclusivamente a los duendes. De la obra de varios de ellos (Martín del Río, *Disquisitionum magicarum*, 1603; Sebastián de Covarrubias, *Tesoro de la lengua castellana*, 1611; y Francisco de Torreblanca, *De magia operatrice*, 1623) extraemos algunas conclusiones generales:

El duende es una criatura de remoto origen infernal y gustos caseros, domésticos. Su naturaleza es bulliciosa y jaranera, y nada les gusta más que encontrarse a hurtadillas con niños de corta edad para jugar y hacer travesuras con ellos. Y ¡ay del adulto que intente hacer daño a un niño amigo de los duendes, si estos andan cerca! A veces les gusta asustar a los habitantes

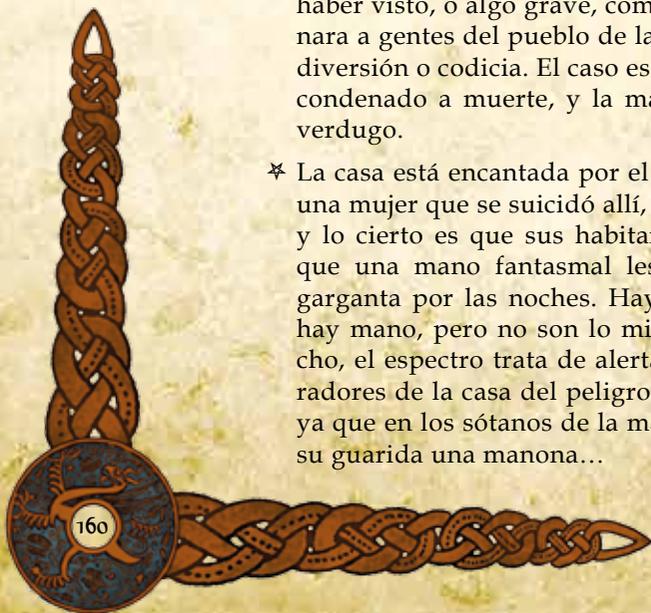
de la casa, sobre todo de noche, cuando todos duermen, armando estrépito, riéndose, gritando o gimiendo. Muchas veces excitan la codicia de los hombres apareciendo como guardianes de grandes tesoros, tesoros que se convierten en carbón cuando alguien los toca. Pueden hacerse visibles o invisibles a voluntad, y algunos son capaces de cambiar de apariencia, adoptando formas realmente monstruosas. Los hay que pueden también variar de tamaño a voluntad. Suelen dormir de día y hacer travesuras o trastadas de noche, sobre todo si los ocupantes de la casa les caen mal. Sus víctimas se suelen levantar cansados, como si no hubieran pegado ojo. Por ello se dice que algunos duendes pueden, también, provocar malos sueños y pesadillas.





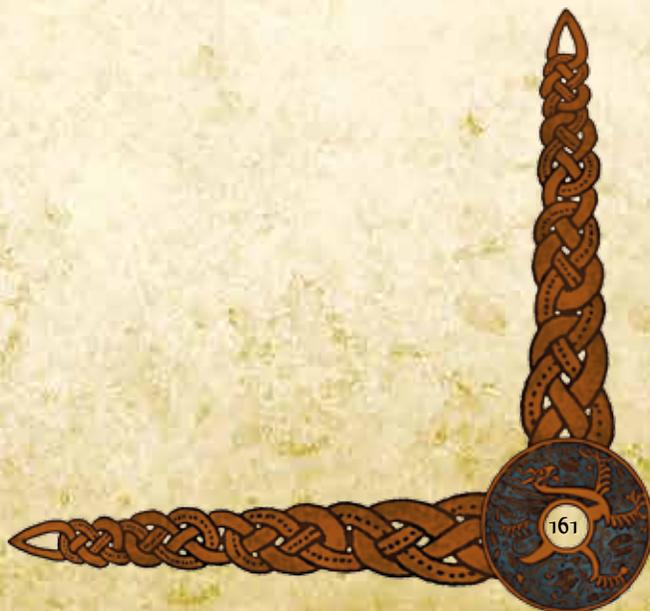
### IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Un hombre cree haber sido víctima del ataque de una manona: se ha despertado con una fuerte opresión en el pecho y sensación de ahogo. Pero cualquiera que pase una tirada de Alquimia y lo examine bien (con una tirada de Descubrir) reconocerá los síntomas: tiene insensibilidad en la garganta y dificultad para tragar, debilidad muscular, espasmos, pulmones semiparalizados, náuseas y vómitos. No es obra de un ser irracional. es que lo están envenenando con acónito.
- ✧ Un remedio eficaz para conjurar a la manona es rezar o sacralizar la estancia si se quiere dormir tranquilo (ver el ritual Sacralización en la pág. 262/184 del manual de juego). Pero el cura del pueblo se niega a hacer tal ritual si no es a cambio de una sustanciosa suma para la iglesia (es decir, para su bolsillo). En realidad, él controla a la manona, y se está haciendo de oro a base de donaciones de gente desesperada.
- ✧ Variante del anterior: si algún curandero, santero o hechicero trata de ayudar a las víctimas de la manona (con un ritual de exorcismo o algún hechizo) el sacerdote lo acusará de nigromante y los mandará prender, lo que puede ser divertido si el bienintencionado es uno de los PJ...
- ✧ Un hombre, en el pasado, ofendió gravemente a la comunidad feérica. Pudo ser por una falta inocente, como presenciar un ritual que ningún humano tendría que haber visto, o algo grave, como que asesinara a gentes del pueblo de las hadas por diversión o codicia. El caso es que ha sido condenado a muerte, y la manona es su verdugo.
- ✧ La casa está encantada por el espectro de una mujer que se suicidó allí, o eso dicen, y lo cierto es que sus habitantes sienten que una mano fantasmal les oprime la garganta por las noches. Hay espectro y hay mano, pero no son lo mismo: de hecho, el espectro trata de alertar a los moradores de la casa del peligro que corren, ya que en los sótanos de la mansión tiene su guarida una manona...



### UN POSIBLE ORIGEN DEL PEQUEÑO PUEBLO

Durante todo el Medievo hubo largos y acalorados debates sobre si estos seres eran demonios o no. Su origen infernal parecía evidente, su parentesco con los demonios elementales de la tierra (los gnomos) por lo menos, inquietante. Por otro lado, eran bastante inofensivos para aquellos que no se metieran con ellos, o respetaran sus leyes, costumbres, rarezas y (a veces) soportaran sus caprichos. Por fin, los eruditos teólogos del siglo XVI acordaron que eran demonios de ínfima categoría, el último escalafón de las criaturas infernales, indignas hasta de habitar en el Infierno sirviendo al Maligno, por lo que hacía tiempo que habían sido expulsadas de los Reinos Infernales. Con cierto sarcasmo, algunos sostuvieron que, en realidad, estas criaturas habían sido desterradas por las continuas bromas, más o menos pesadas, que hacían al resto de los ocupantes del Infierno (que nunca se caracterizó por su sentido del humor). Según esto, solo unos pocos del Pequeño Pueblo (como los gnomos o los lutines) quedaron como criaturas infernales de pleno derecho. El resto fueron enviados a la Tierra, a darle la tabarra a los mortales humanos. Una parte de ellos, las hadas, los faunos y los trasgos, se establecieron en los bosques y rehuyeron las casas de los hombres. La otra parte, los familiares y los duendes, prefirieron precisamente buscar acomodo en ellas. Pueblos antiguos y sabios como los romanos sabían de la existencia de estas criaturas, a las que honraban dándoles los nombres de manes, lares, larvas, ninfas...



# Menos

*Procedencia:* Aragón.

**D**uende doméstico del Alto Aragón, que reside sobre todo en el valle del Cinca. Es diminuto y normalmente invisible a los ojos de los humanos, aunque algunos animales (como los gatos y los perros) pueden verlos. Como otros duendes, hacen pequeñas fechorías, trastadas que no pasan de ser una molestia, aunque, como les encanta tejer, si se instalan en la casa de un tejedor, le ayudan con el telar. Pese a su natural juguetón, son razonables y justos, y nunca dan mal si han recibido bien. Con todo, si se les enfada pueden volverse peligrosos, ya que conocen los secretos de la magia negra. Su «especialidad» (y lo que, de hecho, delata su presencia en una casa) es provocar ruiditos en plena noche: un sonido como de arrastre, un suspiro, un pequeño gemido, un salto...

<b>FUE:</b> 5/10	<b>Altura:</b> 0,1 pie
<b>AGI:</b> 20/25	<b>Peso:</b> 0,5 varas
<b>HAB:</b> 15/20	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 15/20	<b>IRR:</b> 150 %
<b>PER:</b> 15/20	
<b>COM:</b> 1/5	
<b>CUL:</b> 5/10	

**Protección:**

Carece.

**Armas:**

Carece.

**Competencias:**

Artesanía (tejer) 65 %  
Conocimiento Mágico 90 %  
Escamotear 75 %  
Sigilo 50 %

**Hechizos:**

Puede conocer cualquier hechizo de magia popular hasta *vis quarta*.



## Poderes especiales:

- ✦ **Invisibilidad:** Estas criaturas pueden hacerse invisibles a voluntad, es para ellas un acto tan natural como respirar, y, de hecho, es su reacción típica cuando son sorprendidas o asustadas.
- ✦ **Telequinesia:** Pueden mover objetos que pesen hasta cuarenta libras. Suelen utilizar

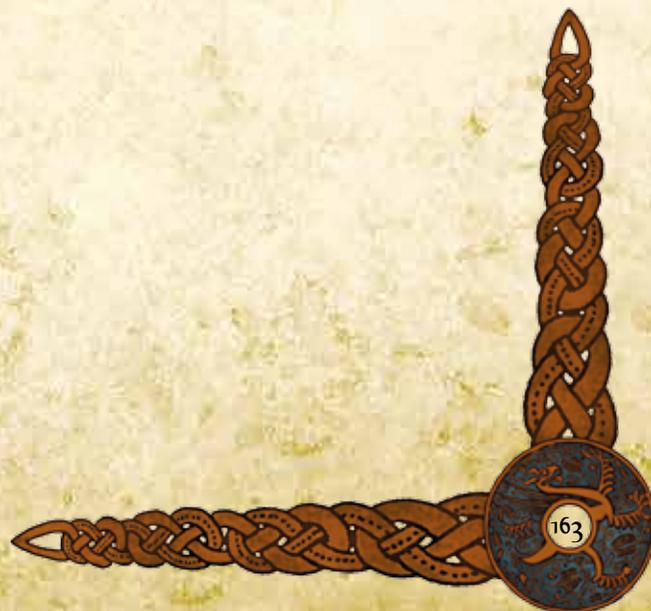
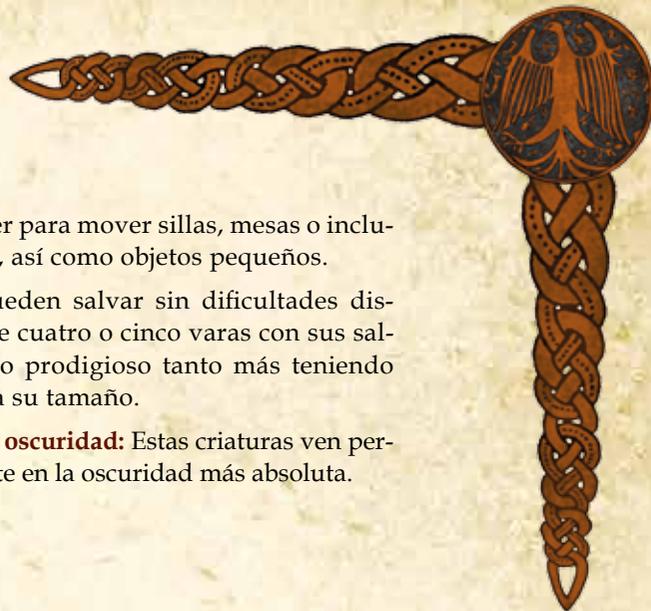
este poder para mover sillas, mesas o incluso camas, así como objetos pequeños.

- ✦ **Salto:** Pueden salvar sin dificultades distancias de cuatro o cinco varas con sus saltos, hecho prodigioso tanto más teniendo en cuenta su tamaño.
- ✦ **Ver en la oscuridad:** Estas criaturas ven perfectamente en la oscuridad más absoluta.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Una broma de un menos puede tener consecuencias crueles: el tejedor en cuya casa vive recibe el encargo de hacer un dosel para una cama de matrimonio, que será el regalo de bodas para una pareja que va a casarse. Al duende no se le ocurre otra cosa que ocultar un talismán de Atadura del Deseo (ver pág. 166/139 del manual de juego) entre los bordados del dosel. Ni que decir tiene que la noche de bodas es un desastre, y que la pareja cree, con razón que han sido hechizados. ¿Podrán los PJ investigar hasta descubrir la verdad y hacer que el duende quite su maldición?
- ✦ Una mujer sorprende a un menos junto a su hijo recién nacido. Asustada y temiendo que le vaya a hacer daño, lo aplasta como si fuera una mosca. Lo malo es que ahora los menos quieren justicia. Y un asesinato se paga con sangre.

- ✦ Los PJ reciben un encargo muy especial por parte de los duendes: rescatar a uno de los suyos, prisionero de un hombre que quiere que le cuente los secretos de la magia negra que tan bien conoce.
- ✦ La desgracia de unos podría ser la bendición de otros. En una casa sufren las trastadas de un menos. En cambio, unas casas más allá hay un tejedor al que le encantaría tener uno en casa, para que le ayudara en el trabajo. ¿Podrán los PJ convencer al pequeño ser para que se mude de un sitio a otro?
- ✦ Se dice que el dueño de unos telares tiene duendes a su servicio, y que están encerrados en el sótano, pues de cuando en cuando se oyen ruidos y lamentos. La triste realidad es que lo que tiene son niños esclavizados, a los que mata a trabajar a cambio de un poco de comida, y que mantiene encerrados en la oscuridad de su maloliente sótano.





# Mozas de agua

*Procedencia:* Cantabria.

**H**adas de agua de los ríos y las fuentes. Son de estatura pequeña, rubias, con largas trenzas, y en la frente lucen una estrella brillante. En la mano derecha llevan anillos blancos; en la muñeca izquierda, un brazalete de oro con franjas negras. Viven en maravillosos palacios acuáticos llenos de riquezas, y como no tienen necesidad de dormir, por la noche se dedican a hilar madejas de hilos de oro. Por las mañanas ponen los hilos a secar sobre la hierba. Y mientras secan, cantan y bailan descalzas. De sus pisadas nacen unas flores rojas y amarillas que se marchitan con rapidez, pero si alguien consigue coger una antes de que se estropee, será dichoso y feliz el resto de su vida.

Si alguien coge una de las hebras de oro cuando se están secando, las mozas de agua tiran de él y se lo llevan a vivir a su palacio, del que ya nunca saldrá. Si es mujer u hombre mayor o feo, será su esclavo, condenado a servirles; si es mozo joven y guapo, podrá (de hecho, tendrá) que escoger a una de ellas por esposa. Solo podrá salir de su encierro dorado la noche de San Juan, para pasear por las cercanías de su palacio. El cautivo de las hadas suele aprovechar la salida para regalar al mundo mortal una joya (a veces un anillo, otras un collar) que solo las muchachas vírgenes y honestas pueden ver, y por lo tanto recoger. Esa joya es un poderoso talismán que cura cualquier enfermedad si se sumerge en agua de un río o fuente de Cantabria y se da luego a beber al enfermo.

<b>FUE:</b> 5/10	<b>Altura:</b> 1,40 varas
<b>AGI:</b> 20/25	<b>Peso:</b> 70 libras
<b>HAB:</b> 10/15	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 15/20	<b>IRR:</b> 150 %
<b>PER:</b> 20/25	
<b>COM:</b> 5/10	
<b>CUL:</b> 15/20	

**Protección:**  
Aura mágica (10 puntos de protección)

**Armas:**  
Carecen.

**Competencias:**  
Artesanía (hilar) 80 %  
Descubrir 75 %  
Seducción 90 %  
Sigilo 50 %

**Hechizos:**  
Cualquiera de magia blanca popular.

## Poderes especiales:

- ✦ **Respiración acuática:** Las mozas de agua pueden respirar tanto dentro como fuera del agua.
- ✦ **Talismán de curación:** La joya que dejan los amantes de las mozas de agua es, a efectos de juego, un talismán de Expulsar Enfermedades (ver pág. 173/143 del manual de juego), solo que únicamente funciona con agua de Cantabria, no con cualquier agua potable.
- ✦ **Telequinesia:** Pueden mover objetos que pesen hasta cuarenta libras. Suelen utilizar este poder para mover sillas, mesas o incluso camas, así como objetos pequeños.
- ✦ **Salto:** Pueden salvar sin dificultades distancias de cuatro o cinco varas con sus saltos, hecho prodigioso tanto más teniendo en cuenta su tamaño.
- ✦ **Ver en la oscuridad:** Estas criaturas ven perfectamente en la oscuridad más absoluta.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Las mozas de agua se sienten seguras en sus moradas acuáticas, más que nada porque los saqueadores no saben respirar bajo el agua. Pero un jefe de bandidos que se cree muy listo planea raptar a una de ellas y obligarla a que los lleve, a él y a sus hombres (que pueden ser los PJ), sanos y salvos allá abajo, que si lo hacen con los tontos que raptan, también lo sabrán hacer con ellos. Una expedición hacia un reino mágico... que solo puede acabar mal.
- ✧ Un grupo de mozas cantando y bailando sobre la hierba, descalzas y ligeras de ropa. Igual algún tonto (o grupo de tontos, que la tontería y la estupidez suelen darse más en grupo) tratan de aprovecharse de ellas. Y luego les tocará a los PJ averiguar por qué hay un puñado de mozos cargaditos de maldiciones de hadas... o con orejas de burro, u hocicos de cerdo, o cosas similares...
- ✧ Un pueblo es una comunidad idílica, ya que todas las familias tienen una flor roja y amarilla de las mozas de agua, cuidadosamente secada y conservada. Pero esta felicidad tiene un lado oscuro: cada año un grupo de mozos han de ir adonde las hadas, y ellas eligen a los que quieren, ya sea como esclavos o como amantes. Así que en el pueblo raptan forasteros para soltarlos en esa fecha, ya que si no hay cuota, tendrían que ir ellos mismos...
- ✧ ¿Rescatar a un muchacho raptado por las mozas de agua? Cuando salga para la noche de San Juan quizá sea la mejor oportunidad. Todo será que el muchacho en cuestión, a estas alturas, ya no quiera ser rescatado....
- ✧ Un alquimista sin escrúpulos planea recolectar todas las joyas de los maridos de las mozas de agua que pueda gracias al buen hacer de varias tontas (virtuosas, pero tontas) que ha reclutado para tal fin. Luego venderá estas joyas a muy alto precio. Con lo que no cuenta (o cuenta poco) es que la noche de San Juan es noche muy pero que muy mágica, y no van a ser las hadas los únicos seres mágicos que se paseen por el mundo de los mortales...



# Mujer pájaro

*Procedencia:* Granada.

**E**sta hada tiene el aspecto de un hermoso pájaro blanco que por su bello plumaje y por su canto atrae a quien anda por los bosques o montañas que rodean Granada. Siempre busca a hombres, generalmente viajeros incautos, a los que separa del grupo. Una vez su víctima se encuentra sola, adopta la forma de una hermosa doncella de largos cabellos oscuros como la noche, que, trenzados con hebras de plata, le llegan hasta el suelo. Viste ropajes blancos y su rostro es dulce y angelical. Nunca habla, y sonríe con los labios bien cerrados... para no mostrar que todos sus dientes son colmillos. Si el incauto se deja besar por ella, será su fin, pues caerá en un sueño del que no despertará, y la mujer pájaro se lo llevará a la cueva que habita y una vez allí lo mantendrá con vida devorándolo poco a poco según su hambre y necesidad. Si no está muy hambrienta, puede tardar varios días, quizá una semana. La víctima se mantendrá en su sueño mágico por mucho que la criatura la mordisquee, pero puede despertar si se realiza sobre ella un hechizo de Revocar Maldición (ver pág. 177/146 del manual de juego) usando una pluma de la mujer pájaro en lugar de una estatuilla.

<b>FUE:</b>	25	<b>Altura:</b>	1,55 varas
<b>AGI:</b>	25	<b>Peso:</b>	90 libras
<b>HAB:</b>	15	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	20	<b>IRR:</b>	150 %
<b>PER:</b>	8		
<b>COM:</b>	5		
<b>CUL:</b>	5		

**Armas** (en forma de pájaro):  
Picotazo 50 % (1D8+1D6)  
Garras 70 % (3D6)

**Competencias:**  
Descubrir 50 %  
Seducción 95 %  
Volar 60 %

**Protección:**  
Aura mágica (15 puntos de protección)

**Hechizos:**  
Carece.

## Poderes especiales:

✦ **Cambia formas:** Puede adoptar la forma de un pájaro gigante blanco o de una mujer hermosísima.

✦ **Beso mortal:** Si sus labios rozan los labios de su víctima, esta ha de tirar por RES×1. Si falla la tirada, cae en el acto en un sueño del que no despertará por medios naturales.

## Ideas de aventuras:

✦ ¿Hace un rescate? Los PJ son reclutados a toda prisa para intentar salvar a un muchacho al que la mujer pájaro ha raptado. Si no tiene mucha hambre, puede que aún esté vivo... Pero recuerda que esto es **Aquelarre**, y nos gustan los finales amargos: que esté vivo no quiere decir que siga entero, que puede que le haya dado un bocado... o dos. Vamos, que a lo mejor cuando se despierte echa a faltar pedazos importantes de su cuerpo...

destruir una amenaza. Pero, claro, estos bichos no suelen estar solos...

✦ La expedición no tiene que ser de rescate, puede serlo de venganza. Localizar y

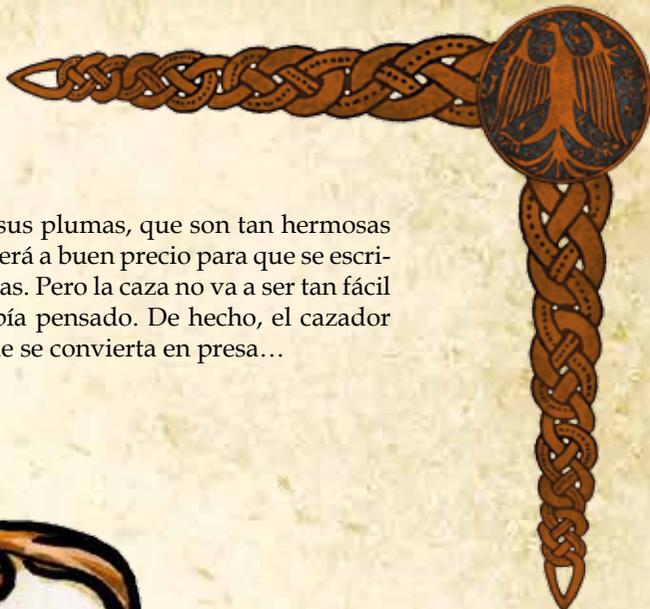
✦ Una leyenda dice que la guarida de la mujer pájaro está sumergida bajo el Guadalquivir..., lo cual da un giro interesante a la historia. ¿Quién buscaría un pájaro bajo el agua?

✦ La mujer pájaro se ha instalado en la ciudad, donde la caza es más abundante. Ronda las callejuelas por la noche con la apariencia de una mujer hermosa, y nunca tarda demasiado en conseguir una presa. Pronto empiezan a aparecer en la ciudad cadáveres

roídos, y un examen médico revela que han sido roídos durante varios días, mientras la víctima seguía viva...

✧ Un hombre planea cazar un pájaro blanco especialmente hermoso, no por su carne,

sino por sus plumas, que son tan hermosas que venderá a buen precio para que se escriba con ellas. Pero la caza no va a ser tan fácil como había pensado. De hecho, el cazador puede que se convierta en presa...



# Mujer serpiente

*Procedencia:* Tradición islámica.

**S**eres híbridos con apariencia de mujer de cintura para arriba y cola de serpiente el resto del cuerpo. Sobre su origen hay diferentes teorías. Unos afirman que son vástagos demoníacos de Azi Dahaka (un shaythán o demonio musulmán que tiene, precisamente, cuerpo de hombre y cola de serpiente en lugar de piernas); otros, que son las últimas descendientes de una raza más antigua que el hombre. Sea como fuere, son raras de ver, aunque se dice que la reina maga Yamika, de la ciudad perdida de Al-Iskandiar, tiene a un grupo de ellas esclavizadas para su servicio personal. Tienen justa fama de ser excelentes sanadoras.

<b>FUE:</b> 15/20	<b>Altura:</b> 1,75 varas
<b>AGI:</b> 15/20	<b>Peso:</b> 240 libras
<b>HAB:</b> 5/10	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 20/25	<b>IRR:</b> 150 %
<b>PER:</b> 10/15	
<b>COM:</b> 15/20	
<b>CUL:</b> 20/25	

#### Protección:

Escamas (1 punto de protección)

#### Armas:

Arco corto 45 % (1D6+1D4)

#### Competencias:

Conocimiento Mágico 90 %  
Elocuencia 70 %  
Seducción 60 %  
Sigilo 45 %

#### Hechizos:

Bálsamo de Curación  
Expulsar Enfermedades  
Piedra de Sanación

#### Poderes especiales:

✦ **Sanación:** Las mujeres serpiente son excelentes curanderas naturales, pues dominan técnicas médicas desconocidas por los hombres. Se dice que son capaces de curar cualquier tipo de enfermedad o dolencia, e incluso que pueden devolverle la vida a los muertos.

#### Ideas de aventuras:

- ✦ Un rico y poderoso, pero enfermo de lepra, organiza una expedición en busca de estos seres míticos, pues sabe que las mujeres serpiente son de las pocas que podrán curar su mal.
- ✦ Una expedición a los confines del mundo no tiene por qué ser solo para buscar una cura: también puede ser que un alquimista perfectamente sano quiera adquirir una mujer serpiente al precio que sea para obligarla a que le enseñe todos sus secretos.
- ✦ Los PJ acaban prisioneros en la mítica ciudad perdida de Al-Iskandiar. Para escapar, quizá consigan ayuda de otros prisioneros, como, por ejemplo, una mujer serpiente.
- ✦ Un autodenominado viajero y explorador recauda dinero para organizar una expedición en busca de estas mujeres serpiente. Presenta como prueba de su existencia una pequeña momia (apenas tres quintos de vara) con cuerpo de mujer y cola de serpiente... En realidad es el cadáver de una niña de corta edad mutilado y embutido en la piel de una serpiente. Y el tipo, claro está, lo que es es un farsante.
- ✦ Una mujer da a luz en Granada a una mujer serpiente. Sin duda, el shaythán Azi Dahaka ha tenido algo que ver, pero el nacimiento ha provocado el inicio de la lucha entre los que quieren raptar a la niña para que se convierta en una gran sanadora y los que quieren destruirla como el engendro demoníaco que es. ¿Qué partido tomarán los PJ?



# Serrana de la Sdera

*Procedencia:* Extremadura.

*Otros nombres:* Serrana de la cueva, Serrana de Tormantos.

**C**ste ser, fruto de la unión entre un pastor y una yegua, tiene aspecto de centauro, es decir, es mujer de cintura para arriba y yegua el resto de su cuerpo, aunque puede adoptar la forma de una mujer rústica y fuerte, pero hermosa. De tal guisa atrae a los hombres (nunca mujeres) a su cueva, donde los seduce y los asesina para devorarlos. Un comportamiento que también tiene otra criatura hurdana, la chancalaera.

**FUE:** 30/35

**AGI:** 30/35

**HAB:** 15/20

**RES:** 40/45

**PER:** 10/15

**COM:** 15/20

**CUL:** 5/10

**Altura:** 1,60 varas

**Peso:** 150 libras

**RR:** 0 %

**IRR:** 150 %

## Poderes especiales:

✦ **Cambia formas:** Puede adoptar indistintamente la forma de una mujer hermosa o de una centauro, que es su forma original, y a la que vuelve cuando está inconsciente, dormida, nerviosa, enfadada o asustada.

## Protección:

Carece.

## Armas:

Honda 65 %

Pelea 60 % (1D3+3D6)

## Competencias:

Correr 65 %

Descubrir 60 %

Rastrear 50 %

Saltar 60 %

Seducción 85 %

## Hechizos:

Carece.



## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ La serrana se enamora de un muchacho, se lo lleva a su guarida y en vez de comérselo, le hace el amor. Pero este descubre los restos de sus otras víctimas y huye. Y la serrana tratará de cazarlo antes de que llegue al pueblo y diga dónde está su guarida. Y, claro, supongamos que los PJ se tropiezan con el zagal cuando huye...
- ✦ Una variante sería que la serrana capturara al mozo escapado de nuevo, pero antes de matarlo decide hacerle sufrir matando a toda su familia y poniendo ante él sus cabezas... ¿Podrán los PJ impedir la masacre?
- ✦ Un mal barón cabalga con sus amigotes y se encapricha de una mujer muy guapa y, como otras veces, trata de hacerla suya... Lo malo es que es una serrana, que hace una masacre entre sus seguidores y ahora quiere amenaza con comerle el culo al barón (literalmente).
- ✦ A una yegua le nace una serrana, que se convierte cuando puede en una niña y se escapa. Dejando aparte quién es el padre que se ha beneficiado al animal..., ¿protegerán los PJ a esa niña desvalida a la que unos «hombres malos» persiguen para hacerle daño?
- ✦ No hay una sola serrana. ¿Y si, para vengarse de un hombre que las está cazando, una veintena o más se reúnen para matar al cazador... y arrasar la localidad en la que vive?

## ROMANCE DE LA SERRANA DE LA VERA

Allá en Garganta la Olla,  
a siete leguas de Plasencia,  
habitaba una serrana  
alta, rubia y sandunguera.  
Vara y media de pecho,  
cuarta y media de muñeca,  
con una trenza de pelo  
que hasta los zancajos le llega.  
La serrana es cazadora,  
la cintura tiene llena  
de perdices y conejos,  
de tórtolas y aligüeñas.  
Cuando tiene ganas de agua,  
se baja pa la ribera,  
Cuando tiene ganas de hombres,  
se baja de la sierra.  
Vio venir a un serranillo  
con una carga de leña,  
al que cogió de la mano  
y a la cueva se lo lleva.  
No le lleva por camino,  
ni tampoco por vereda,  
le lleva por altos montes,  
por donde nadie les vea.

Ya tratan de hacer lumbre  
con huesos y calaveras  
de los hombres que ha matado  
aquella terrible fiera.  
Ya trataron de cenar  
aquella excelente cena,  
de conejos y perdices  
y tórtolas y aligüeñas.  
– Bebe, serranillo, bebe  
agua de esa calavera,  
que podrá ser que algún día  
otros de la tuya beban.  
Ya trataron de acostarse,  
le mandó cerrar la puerta  
y el serrano, que es muy cuerdo,  
la ha dejado medio abierta.  
Cuando la sintió dormida,  
se ha salido para afuera.  
Media legua lleva andando  
y sin volver la cabeza.  
A las tres ya la volvió,  
como si no la viera;  
Vio venir a la serrana  
gritando como una fiera.

Cuando le ha echado de menos,  
ha salido para afuera.  
Puso una piedra en la honda,  
que pesaba arroba y media.  
Con el aire que llevaba  
le ha tumbado la montera,  
y si no es por una encina,  
le derriba la cabeza.  
– Vuelve, serranillo, vuelve;  
vuelve atrás por tu montera,  
que es de paño fino y bueno  
y es lástima que se pierda.  
– Si se pierde, que se pierda;  
no me importa la montera,  
mi madre me compra otra,  
y si no, me estoy sin ella.  
– Por Dios te pido, serrano,  
que no descubras mi cueva,  
que si acaso la descubres,  
te he de cortar la cabeza.  
– Tu padre será el caballo,  
tu madre será la yegua,  
y tú serás el potrillo  
que relinche por la sierra.



# Los siete duendes blancos

*Procedencia: Granada.*

**R**eciben este nombre unos genios que se pasean por la Alhambra. Son de carácter ciertamente burlón, que lo mismo pueden gastar chanzas escondiendo objetos por la noche que causar graves problemas a quien los haga enfadar. Aunque bienaventurado aquel que obtenga su gracia, pues entonces ningún mal podrá sucederle mientras se encuentre en el palacio de la dinastía nashri, e incluso son capaces de alargar la vida de su protegido y otorgarle grandes conocimientos. Pueden adoptar la forma y aspecto que deseen, aunque su favorito es el de seductoras doncellas de rasgos imprecisos que nunca consiguen fijarse en la memoria del afortunado (o desdichado) que en alguna rara ocasión consigue verlas, pero que tienen como característica común el estar rodeadas de un halo de color blanco acorde con su vestimenta.

<b>FUE:</b> 10/15	<b>Altura:</b> Variable
<b>AGI:</b> 20/25	<b>Peso:</b> Variable
<b>HAB:</b> 20/25	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 15/20	<b>IRR:</b> 250 %
<b>PER:</b> 15/20	
<b>COM:</b> 10/15	
<b>CUL:</b> 25/30	

**Protección:**  
Inmunes al daño físico (no mágico).

**Armas:**  
Carecen.

**Competencias:**  
Cantar 60 %  
Conocimiento Mágico 99 %  
Leyendas 85 %  
Seducción 70 %

**Hechizos:**  
Todos.

## Poderes especiales:

✦ **Cambiaformas:** Estas criaturas pueden cambiar su aspecto por el de un animal o persona (en este segundo caso tienen que haber visto a la persona que quieren suplantar, al menos una vez). La réplica es completa, cambiando incluso la voz, aunque no adopta ninguna característica del ser que imite.

## Ideas de aventuras:

- ✦ Una embajada cristiana llega a la Alhambra... Y los PJ, que forman parte de ella, sufren las burlas de los duendes blancos. Sus anfitriones lo lamentan, pero con estos genios es mejor dejarlo correr y soportar las humillaciones lo mejor que se pueda.
- ✦ Una variante de lo anterior es que sea un plan maquiavélico orquestado por los cortesanos granadinos para reírse de los cristianos y sabotear su misión diplomática.
- ✦ Un cortesano de la Alhambra es el favorito de los duendes, y se mantiene joven y saludable pese a lo avanzado de su edad. Sus enemigos murmuran que ha hecho un pacto con el diablo Iblis, y buscan su ruina. Saben que si consiguen alejarlo de la Alhambra, lejos de la influencia de sus benefactores, envejecerá con rapidez.
- ✦ Unas muchachas se hacen pasar por los duendes blancos para someter la voluntad del sultán. Este,

convenientemente drogado, no duda de ellas, ni mucho menos recela cuando los falsos genios le sugieren que confíe en uno de los cortesanos de la corte y lo eleve a la categoría de visir..., que es, precisamente, el hombre que ha orquestado todo el montaje y el amo de estas falsarias.

- ✧ Unas muchachas planean escapar del harén haciéndose pasar por los siete duendes. Claro que no es solo vestirse de blanco... Necesitarán la ayuda de los PJ, y un buen plan de huida. Un mago capaz de hacer ilusiones, drogar a los guardias, algún truco de espejos para que se las vea donde no estén... ¿Podrán los PJ recrear la magia de las hadas y los fantasmas?



# Tentirujo

*Procedencia: Cantabria.*

**D**uende fauno que vive sobre todo en el valle Saja-Besaya. Tiene la piel verdosa o amarillenta, dos cuernos pequeños en la frente, pequeños ojillos verdes y cara de mal genio. Se cubre con una capa roja y se dedica a acosar con intenciones lujuriosas a las mujeres que entran en sus bosques, a veces drogándolas con raíz de mandrágora. Pocas veces consigue sus propósitos, pero siempre provoca un gran desasosiego en las mozas. Las cotillas de las aldeas decían que, cuando una moza de naturaleza tímida de pronto se volvía frívola, eso quería decir que la había rondado el tentirujo.



**FUE:** 5/10      **Altura:** 0,60 varas  
**AGI:** 20/25    **Peso:** 2,50 libras  
**HAB:** 15/20    **RR:** 0 %  
**RES:** 10/15    **IRR:** 125 %  
**PER:** 15/20  
**COM:** 1/5  
**CUL:** 5/10

**Protección:**  
Carece.

**Armas:**  
Carece.

**Competencias:**  
Alquimia 80 %  
Conocimiento Vegetal 90 %  
Descubrir 70 %  
Seducción 75 %  
Sigilo 95 %

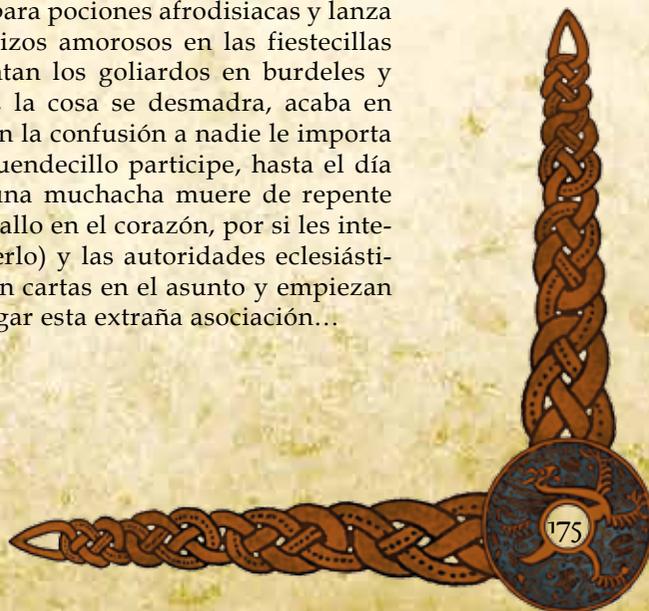
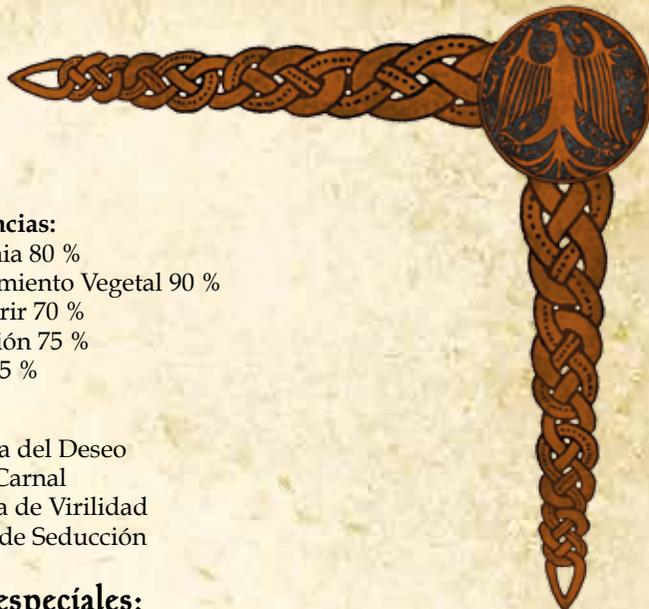
**Hechizos:**  
Atadura del Deseo  
Deseo Carnal  
Medalla de Virilidad  
Polvos de Seducción

**Poderes especiales:**

Carece.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ A una mandrágora adulta (ver pág. 361/209 del manual de juego) no le hace ninguna gracia que un tentirujo le robe una de sus semillas cachorro, así que entrará en cólera contra el pequeño ser... y contra todo el pobre desgraciado que se cruce con ella en el bosque.
- ✧ Una bruja bastante joven y guapa ha llegado a un acuerdo con el tentirujo, beneficioso para ambos: la criatura goza de sus favores y a cambio le enseña los secretos de la alquimia y de la botánica. Lo malo es que, aunque no es bruja malvada, frecuentar un ser tan feo como el tentirujo no le da muy buena fama. Se empieza a murmurar que es amante del Diablo, y un buen día suben a su choza hombres armados para prenderla primero, torturarla para que confiese después y finalmente quemarla, como se les hace a las brujas malas.
- ✧ Las novicias de un convento se están comportando de una manera muy rara, y el obispado envía a los PJ a ver qué pasa... Y lo que pasa es que se les ha colado un tentirujo en el convento, y se lo está pasando en grande...
- ✧ Una muchacha pasa de ser tímida y modesta a frívola y muy descarada. Se le puede echar la culpa al tentirujo, pero la verdad es un poco más rebuscada: toda la familia (padres, tíos, hermanos, sobrinos, primos) viven juntos en la granja familiar, perteneciente al abuelo. Esta nieta era su favorita, y se esperaba que al morir diera el mayorazgo al padre de la chica. Pero el abuelo es un mojigato, y el cambio de actitud de la chica no le gusta nada. Y el cambio se debe a que sus primos la están drogando con afrodisiacos para que pierda el favor del abuelo y heredar ellos.
- ✧ Un tentirujo se hace amigo de un grupo de goliardos (monjes estudiantes). Su estrategia es beneficiosa para todos: el tentirujo prepara pociones afrodisiacas y lanza sus hechizos amorosos en las fiestecillas que montan los goliardos en burdeles y tabernas, la cosa se desmadra, acaba en orgía y en la confusión a nadie le importa que el duendecillo participe, hasta el día en que una muchacha muere de repente (por un fallo en el corazón, por si les interesa saberlo) y las autoridades eclesiásticas toman cartas en el asunto y empiezan a investigar esta extraña asociación...



# Trenti

*Procedencia:* Cantabria.

**D**uendecillo fauno que mora en los bosques cántabros, de ojos verdes y cara oscura y tiznada. Viste una especie de ropas hechas con hojas y musgo y se resguarda en cuevas durante el invierno y en las ramas de los árboles en verano. Se alimenta de endrinos y panojas, y también le gustan la leche, la miel y los granos de cereal, que roba a los campesinos. Por otro lado, nunca bebe agua, pues es venenosa para él. Muy lujurioso, gusta de acosar a las muchachas que entran en el bosque. La cosa no pasa de acechar escondido entre los árboles o líquenes, tirarles de las faldas y pellizcarles los muslos. Nunca ejerce violencia ni fuerza a las mozas, pero algo debe de tener, porque si bien muchas huyen de él, las hay que lo buscan cuando les sale al encuentro... (o eso dicen las comadres chismosas, que todo lo saben).

También ayudan al hombre, muchas veces sin esperar recompensa (e incluso sin dejarse ver). Así, hay leyendas de trentis que han ayudado a los pastores a recuperar el ganado perdido, que han avisado de la presencia del ojáncano o incluso que han ayudado a gente desvalida, como ancianas solitarias.

**FUE:** 5/10  
**AGI:** 20/25  
**HAB:** 15/20  
**RES:** 10/15  
**PER:** 20/25  
**COM:** 15/20  
**CUL:** 15/20

**Altura:** 0,80 varas  
**Peso:** 45 libras  
**RR:** 0 %  
**IRR:** 125 %

Seducción 75 %  
Sigilo 99 %  
Tregar 80 %

**Hechizos:**  
Carece.

## Poderes especiales:

✦ **Deseo sexual:** Si lo desea, el trenti puede inflamar de deseo a su víctima, que puede tratar de resistirse haciendo una tirada de RR con un penalizador de -25 %. De fallarla, deberá hacer el amor prontamente con alguien sexualmente afín..., que no tiene por qué ser el mismo trenti si hay otro candidato cerca.

**Protección:**  
Carece.

**Armas:**  
Carece.

**Competencias:**  
Escamotear 80 %  
Esquivar 90 %

## Ideas de aventuras:

✦ Una anciana fue en el pasado una mujer pública, que tuvo entre sus amantes a reyes, duques y obispos, que la colmaron de regalos. Su riqueza se fue junto con su juventud, y ya solo le queda su primer gran amor, quizá el único auténtico: el trenti, que la sigue socorriendo en la necesidad.

✦ Un hombre ofrece una gran recompensa por la cabeza del trenti... Que el bicho se ha tirado a su mujer y esta ahora sabe lo que es un orgasmo.

✦ Las muchachas de un burdel tienen fama de excitar al cliente de «ánimo» más alcaído..., y supongo que entienden lo que quiero decir. La culpa (o el mérito) hay

que achacárselo al trenti que tienen escondido en el sótano, que es su mascota y al que tratan con todo mimo, para que no se les escape...

- ✧ Un trenti acoge a una muchacha que huye del ojáncano en su madriguera. Pero, claro, ahí en la oscuridad... los dos solos... y apretados el uno al lado del otro... La muchacha jura que no pasó nada, pero el novio de ella encarga a los PJ que interroguen al trenti, porque si la mancilló, ya no querrá casarse con ella (de hecho, si la mancilló, lo que querrá es matar al bicho, pero esa es otra historia).
- ✧ Del mismo modo que para cazar al unicornio se necesita una doncella, para cazar a un duende lascivo se necesita una prostituta. Un alquimista paga muy bien por ejemplares vivos de estas criaturas, ya que quiere estudiarlas a fondo. Dejando aparte que puede que con un coño bien dispuesto sea fácil capturar al trenti, el transporte hasta la ciudad no tiene que serlo tanto, que la criatura usará su poder (excitar al personal) como arma para ponerles las cosas difíciles a sus captores...



# Genín

*Procedencia:* Tradición islámica.

**D** Son genios o duendes perversos, no se sabe con certeza. Invisibles para los humanos, moran en las grietas de las rocas o bajo la sombra de las dunas, siempre en los parajes más desolados del desierto. Su rey y señor es un tal Abu-Mared. Si una caravana se tropieza con ellos, según el humor con el que estén en ese momento, pueden dejarla marchar con algún que otro sobresalto: voces traídas por el viento, algún accidente menor, un espejismo lejano y horrible... Pero si se sienten ofendidos o simplemente están malhumorados, provocarán que la caravana se extravíe y que todos sus integrantes mueran de sed. Los targui usan contra ellos un amuleto llamado gris-gris, que llevan siempre colgado del cuello, dentro de una bolsa de piel de cabra. No se sabe exactamente en qué consiste ese amuleto (por lo que son frecuentes las estafas a los incautos), pero parece ser que es de gran efectividad.

<b>FUE:</b> 20/25	<b>Altura:</b> 1,90 varas
<b>AGI:</b> 10/15	<b>Peso:</b> 160 libras
<b>HAB:</b> 15/20	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 20/25	<b>IRR:</b> 150 %
<b>PER:</b> 10/15	
<b>COM:</b> 1/5	
<b>CUL:</b> 10/15	

**Protección:**  
Carece.

**Armas:**  
Alfanje 65 % (1D10+2D6+1)

**Competencias:**  
Astrología 90 %  
Conocimiento Mágico 70 %  
Esquivar 60 %  
Sigilo 80 %

**Hechizos:**  
Esta criatura solo puede lanzar hechizos de tipo maleficio.



## Poderes especiales:

- ✦ **Alucinaciones:** Los yenún pueden provocar alucinaciones en sus víctimas. Si estos no pasan una tirada de RR (con un penalizador de -50 %), tendrán alucinaciones visuales, sonoras e incluso táctiles u olfativas.
- ✦ **Invisibilidad:** Los yenún pueden hacerse visibles o invisibles a voluntad, pero no

## IDEAS DE AVENTURAS:

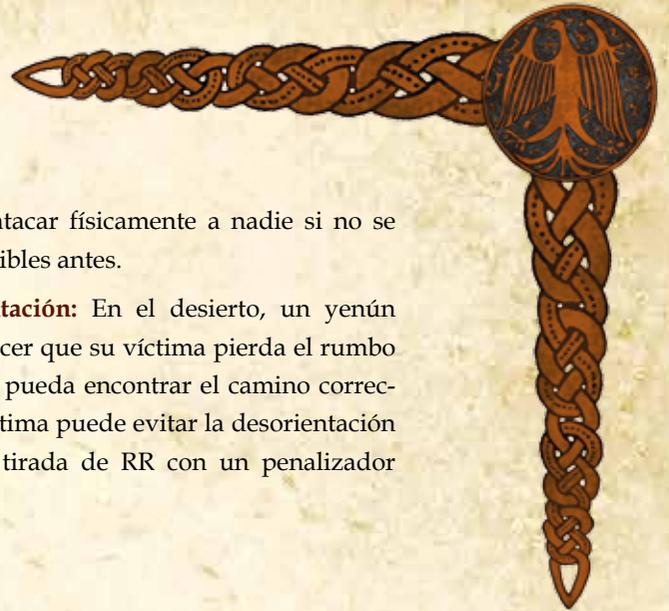
- ✦ Una caravana está siendo acosada por voces que trae el viento, que les avisa de que den media vuelta y no sigan, pues se dirigen a su muerte. ¿Es una broma de mal gusto de los yenún, como afirma el guía, o un presagio bienintencionado que convendría no ignorar?
- ✦ Una caravana se pierde en el desierto, pero no es por los yenún, como dice el guía, sino por una maldición impuesta a uno de sus miembros, que ha robado un objeto sagrado y que ha sido castigado de tal modo. Mientras siga con la caravana, lamentablemente, todos sufrirán su destino.
- ✦ Una variante puede ser que en la caravana viajen unos ladrones que han robado un objeto mágico posesión del mismísimo Abu-Mared, rey de los yenún. Estos no se limitarán a desorientar a los miembros de

pueden atacar físicamente a nadie si no se hacen visibles antes.

- ✦ **Desorientación:** En el desierto, un yenún puede hacer que su víctima pierda el rumbo y que no pueda encontrar el camino correcto. Su víctima puede evitar la desorientación con una tirada de RR con un penalizador de -50 %.

la caravana... Cuando estén lo bastante debilitados por la sed, los atacarán para recuperar lo que es suyo.

- ✦ A lo lejos se vislumbra la figura de un monstruo gigantesco, grande como una montaña... ¿Una travesura de los yenún o, por el contrario, es un Bahamut que puede aplastar a la caravana al igual que un hombre aplasta a las hormigas que pisa sin querer?
- ✦ El jefe de la caravana es un hombre supersticioso. No dejará que los PJ vengan con él si no llevan cada uno de ellos un amuleto de gris-gris para alejar a los yenún, que en un viaje por el desierto la desgracia de uno puede ser la de todos. Así que los PJ tienen que hacerse con estos amuletos... sea como sea.





# Animales fantásticos y monstruosos

**D**el mismo modo que hay razas fantásticas, seres que parecen o recuerdan a los humanos pero que no lo son, igualmente hay animales fantásticos, bestias que no pueden haber salido de la luz de Dios..., sino de la oscuridad del Diablo, y que son enemigas del hombre. Junto a ellas, están los monstruos, los engendros de la naturaleza. Las pesadillas del Creador, ya que no pueden tener otro origen.



# Alicornio

*Procedencia:* Cantabria, Castilla y León.

*Otros nombres:* Alicor, oricuerno.

**S**er que, a diferencia del unicornio (con el que a veces se confunde), no es un caballo con un cuerno en la frente, sino la suma de varios animales: el alicornio tiene cuerpo de un caballo, patas de gamo y cola de león. Su cabeza es púrpura y sus ojos, azules. Tiene un cuerno largo y retorcido que le nace de la frente (y que le da el nombre). Dicho cuerno es blanco en la raíz, negro en el centro y rojo en la punta. También tiene unas alitas encima de las pezuñas, con las que no puede volar, pero como si lo hiciese, pues le dan una gran velocidad a la hora de galopar. Vive en las zonas altas de las montañas, por encima de las nubes, donde el tiempo siempre es soleado. Se alimenta de las aguas limpias de los manantiales y de flores tiernas. Quizá sea la pureza de su dieta lo que le concede sus virtudes salubres, pero lo cierto es que su cuerno es un poderoso talismán que cura la impotencia: si se hace con él una copa, eliminará la ponzoña de cualquier veneno, por poderoso que sea, y si se hacen cruces con él y se sumergen en aguas estancadas o malsanas, las purifica. En Brañosera (Palencia), van un poco más allá, pues añaden que introduciendo el cuerno en un recipiente con agua y rezando una sencilla salmónia se transforma en «agua de alicornio», buena para aliviar las picaduras de las abejas y limpiar las mordeduras de animales venenosos. Esta agua nunca ha de beberse, ya que en lugar de curar los males del cuerpo, los agravaría.

Una última propiedad mágica del alicornio, según dicen, es que en San Juan es capaz de cambiar el sexo a las mujeres y volverlas hombres. Pero tal prodigio solo puede hacerse el día (que no la noche) de San Juan.

Es una criatura arisca y de naturaleza fiera, pero puede ser amansada si una muchacha que no haya conocido varón le ofrece uno de sus pechos. Entonces el alicornio se pone a mamar de él y se queda dulcemente dormido en su regazo, momento en el que se le puede capturar... o cazar si no se le quiere con vida.

<b>FUE:</b> 0/35	<b>Altura:</b> 1,50 varas
<b>AGI:</b> 50/60	<b>Peso:</b> 800 libras
<b>HAB:</b> 0	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 40/45	<b>IRR:</b> 110 %
<b>PER:</b> 15/20	
<b>COM:</b> 0	
<b>CUL:</b> 0	

#### Protección:

Carece.

#### Armas:

Coz 50 % (3D6)

Embestir con el cuerno 40 % (1D8+2D6)

#### Competencias:

Cabalgar 75 %

#### Hechizos:

Carece.

#### Poderes especiales:

- ✦ **Velocidad:** El alicornio es capaz de moverse tan rápido que da la sensación de que se desvanece en el aire. Si se le sorprende en campo abierto, simplemente al cabo de un parpadeo de ojo humano ya no estará allí (en términos de juego, tiene nada menos que diez acciones de combate por asalto, en lugar de las dos habituales. Acciones que usará para huir siempre que pueda hacerlo).
- ✦ **Convertir mujer en hombre:** El día de San Juan el alicornio tiene el poder de convertir a una mujer en hombre. Ella tiene que desearlo en ese momento, aunque sea inconscientemente, y tiene que ser virgen (de lo contrario, el alicornio no se acercará). Hay dudas sobre si tal prodigio es reversible o permanente...
- ✦ **Cuerno mágico:** Su cuerno tiene virtudes salubres y purificadoras, en todo similares al hechizo Amuleto contra la Ponzoña (consultar la pág. 166/- del manual de juego).

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Hay un complot para envenenar a un noble poderoso, que no tiene ningún miedo de los venenos, ya que posee una copa hecha de cuerno de alicornio. El primer paso, pues, para llevar a cabo el complot será robarle la copa y cambiarla por una imitación mucho menos beneficiosa.
- ✦ La enemiga de turno de los PJ es una poderosa bruja... lesbiana, y que no se ha acostado jamás con ningún hombre (de hecho, los odia). Ha logrado domesticar a un alicornio y lo usa como montura, por lo que puede volver loco al grupo al desplazarse con tanta rapidez de un sitio a otro.
- ✦ El agua de los pozos de una aldea sale amarga y salobre, y las gentes enferman y tienen corta vida. Una muchacha sale en busca del alicornio para que con su cuerno limpie la ponzoña de las aguas. El alicornio la acompaña mansamente, pero los hay que solo piensan en matarlo para vender su cuerno a precio de oro... y que les den a los del pueblo. ¿Podrán los PJ proteger a la criatura o se sumarán a la cacería?
- ✦ Huyendo de sus enemigos, una mujer disfrazada de hombre se encuentra con un alicornio, que con toda su buena fe la convierte en hombre. Ahora se trata de ver cómo se reinvierte el prodigio (esta opción puede ser muy divertida si le pasa a un PJ).
- ✦ El polvo del cuerno del alicornio vale tres veces su peso en oro (no digamos un trozo o el cuerno entero). Un charlatán amigo de los PJ planea estafar a un poderoso que quiere curarse de la impotencia que le da su avanzada edad para beneficiarse a su joven y guapa esposa. Pero el hombre no se chupa el dedo, y hace envenenar al charlatán para asegurarse de la eficacia de los polvos que le planea vender. Aún envenenado, el charlatán logra escapar y pide ayuda a los PJ, amigos suyos, para que le consigan un antídoto... Mala cosa es si no saben la ponzoña que le han dado. Tendrán que entrar en la casa del poderoso a buscarla..., y es difícil que sus guardias se la den de buen grado.



# Anka

*Procedencia:* Tradición islámica.

**A**ve fabulosa, dotada de los dones del habla y del raciocinio. Se alimenta sólo de ciertas frutas que crecen en las más altas montañas. Se dice que en realidad no es un ave, sino un djinn, o el hijo de un djinn (ver pág. 372/- del manual de juego) al que Alá dotó de este aspecto. También se dice que tiene el don de la clarividencia y que los secretos de la magia no son tales para él. De todos modos, como buen djinn, no concede gustoso sus poderes a los hombres, pues los considera inferiores a él. Dicen que en su plumaje están todos los colores del arco iris.

<b>FUE:</b>	1/5	<b>Altura:</b>	0,30 varas
<b>AGI:</b>	20	<b>Peso:</b>	1 libra
<b>HAB:</b>	0	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	5/10	<b>IRR:</b>	100 %
<b>PER:</b>	20/25		
<b>COM:</b>	5/10		
<b>CUL:</b>	20		

**Protección:**

Carece.

**Armas:**

Picotazo 30 % (1D6)

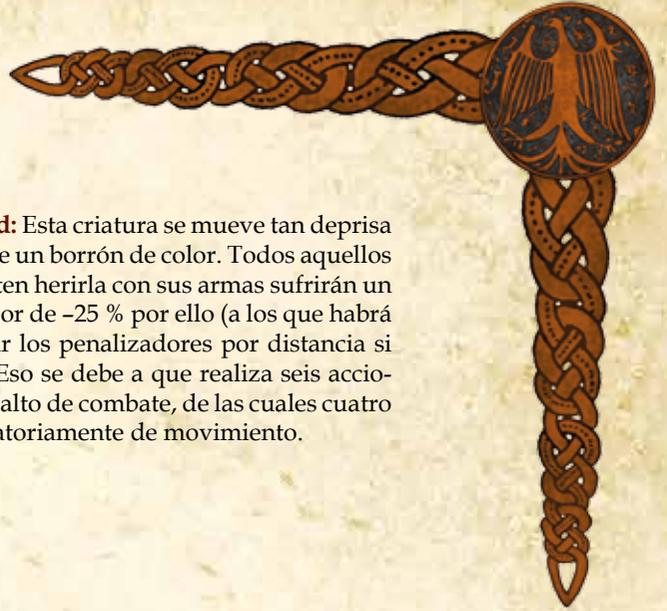
**Competencias:**

Conocimiento Mágico 99 %  
Volar 99 %

**Hechizos:**

Bebedizo de Sueños  
Dominación  
Encanto del Viajero  
Falsas Visiones  
Filtro de Olvido  
Mal de Ojo  
Manto de Sombras  
Velo de Hada





### Poderes especiales:

✦ **Disimulo:** Un anka tiene la facultad mágica de pasar desapercibido a todo aquel que no pase una tirada combinada de RR y Descubrir. Para ello la criatura ha de estar completamente inmóvil. Si alguien la señala (o se mueve), se rompe la ilusión y todos la verán.

✦ **Velocidad:** Esta criatura se mueve tan deprisa que parece un borrón de color. Todos aquellos que intenten herirla con sus armas sufrirán un penalizador de -25 % por ello (a los que habrá que sumar los penalizadores por distancia si los hay). Eso se debe a que realiza seis acciones por asalto de combate, de las cuales cuatro son obligatoriamente de movimiento.

### IDEAS DE AVENTURAS:

✦ Un hombre tiene enjaulado a un anka, al que usa como oráculo y consejero. Lo que no sabe es que el anka no está obligado por ninguna ley divina ni humana a decirle la verdad, y trata de manipularlo para conseguir su libertad, aunque sea a costa de buscar su perdición.

✦ Un anka puede ser el perfecto mensajero, ya que habla y vuela a tremenda velocidad. Otra cosa es que quiera ponerse al servicio de un humano para ello...

✦ El auténtico cerebro del mal no es el que todos creen, sino el pájaro anka que le dicta las órdenes, que odia al ser humano (a todos sin distinción) y busca su perdición.

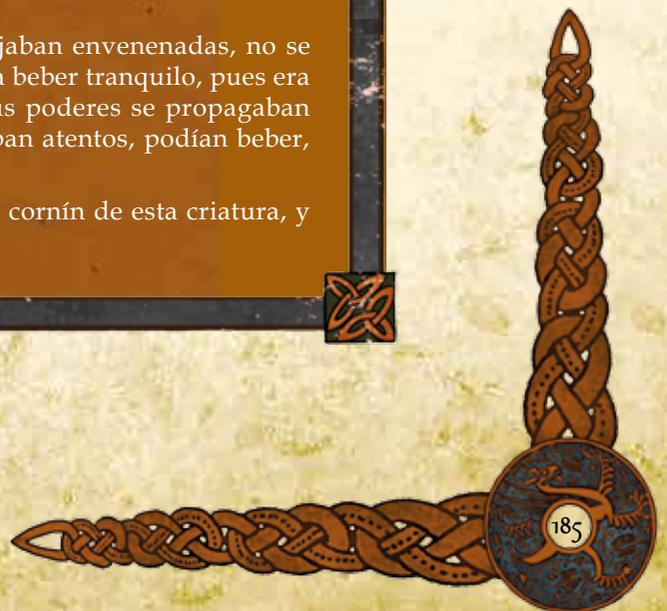
✦ Los PJ han de trasladarse a un remoto bosque donde dicen que mora un oráculo que es capaz de ver el futuro para que les aconseje sobre qué hacer. Su sorpresa será cuando descubran que el famoso oráculo es en realidad un pájaro...

✦ Un alquimista ofrece una fortuna por un anka vivo. ¿Se atreverán los PJ a cazarlo?

En el Valle del Silencio (al sureste de El Bierzo, en León) se conoce con este nombre a una criatura completamente diferente, un águila bicéfala con garras de león y un cuerno en una de sus cabezas. Al igual que su tocayo cuadrúpedo, tiene cualidades salutíferas:

«Hace muchos años, las aguas del río Caprada bajaban envenenadas, no se sabe por qué maleficio. Solamente el alicornio podía beber tranquilo, pues era inmune a la ponzoña. Es más, cuando lo hacía, sus poderes se propagaban aguas abajo, y todos los demás animales, que estaban atentos, podían beber, pues entonces no corrían peligro».

En Peñalba de Santiago se guardó muchos años un cornín de esta criatura, y hay quien dice que aún sigue allí...





# Bahamut

*Procedencia:* Tradiciones hebrea e islámica.

*Otros nombres:* Behemoth.



**B**estia gigantesca descrita en la Biblia (Jb 40:15-24). Su nombre procede del hebreo *b' hemah*, que significa «bestia». Se dice que es tan grande como la montaña más alta y que, cuando tiene sed, seca los ríos. Por suerte, es herbívoro, pero cuando come, transforma las selvas en desiertos. Nunca está quieto, va siempre errante y allana las cordilleras a su paso. Hay quien dice que sobre su lomo está construido un palacio, todo él de plata y de oro, pero nadie se ha atrevido a trepar por las piernas del Bahamut para apoderarse de los innumerables tesoros que contiene.

Según un mito preislámico, el patriarca de los Bahamut sostiene al gran toro Kuyata (el de los cuatro mil ojos, cuatro mil orejas, cuatro mil narices, cuatro mil bocas, cuatro mil lenguas y cuatro mil pies). Sobre el lomo de este hay un rubí grande como una montaña; en su cima, un ángel, y el ángel soporta los siete infiernos, que soportan la Tierra, que a su vez soporta los siete cielos.

No se citan las características del Bahamut, pues es invulnerable a todo tipo de daño, ya sea físico o mágico. Cuenta una leyenda hebrea que Dios lo creó... y solo Dios puede destruirlo. En caso de que los PJ se tropiecen con él, más les valdrá vigilar para que no los aplaste de un pisotón... así, como sin querer...

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Un noble granadino quiere regalar a un amigo suyo cristiano nada menos que un cachorro de Bahamut, que le han traído de África. En realidad se trata de un elefante, pero el bicho tendrá que atravesar media península teniendo que enfrentarse a la superstición de los lugareños (que serán azuzados por los sacerdotes locales, que sin duda verán en tal criatura un engendro diabólico).
- ✦ Si un cornín de unicornio tiene poderes, un enorme colmillo de este ser debe de ser poderosísimo. Los PJ viajan a Granada con encargo de adquirir uno, y a ver con qué los estafan los astutos mercaderes granadinos...
- ✦ Un *djinn* se toma al pie de la letra el deseo de los PJ de «estar en un palacio de oro y plata» y los traslada a lomos de un Bahamut... ¡A ver cómo bajan ahora! Más que nada porque oro y plata hay los que uno quiera..., pero comida, muy poca.
- ✦ Los PJ son arrebatados mágicamente y aparecen en un palacio maravilloso. Están en un palacio a lomos de un Bahamut, habitado por una raza de magos que, debido a la endogamia, han degenerado. Ahora son poco más que idiotas babeantes que se están exterminando entre sí. Uno de ellos, algo más avisado que los demás, logra invocar a unos «demonios» abriendo un portal mágico. Los demonios son los PJ, y tendrán que participar en esta extraña guerra si quieren volver a su mundo y a su vida.
- ✦ Un tipo bastante estafalario se tropieza con los PJ. Dice proceder de un palacio situado más allá de la montaña más alta y contrata al grupo para que lo guíen por este mundo de maravillas. Saca monedas de oro (monedas enormes y rarísimas, por cierto) de una bolsa mágica (que nadie sino él sabe hacer funcionar). Es un mago que procede de un palacio a lomos de un Bahamut, bastante menos tonto e inofensivo de lo que aparenta... El DJ puede rolearlo como un guiri de los que frecuentan nuestras costas... o inspirarse en el genial personaje de Dos Flores del no menos genial Terry Pratchett.



# El Bú

*Procedencia:* Ciudad Real.

**B**úho gigante de color negro, con ojos grandes y rojos con los que paraliza a sus víctimas. Su pico está afilado como una hoja de afeitar y sus garras son trampas loberas de las que es imposible escapar. Se dice que entra por las ventanas a robar a los niños de corta edad, a los que se lleva a su escondrijo (normalmente, una gruta en un encinar) para devorarlos a placer o dárselos de comida a sus crías.

En tiempos más amables y recientes, cuando las madres y las abuelas dejaron de creer en su existencia, se convirtió en un simple asustaniños para meter en vereda a los niños desobedientes que no se quieren acostar, en la creencia de que el Bú no te ataca si estás debajo de las sábanas. Si las ramas de un árbol o el viento hacen ruidos contra las ventanas, eso sin duda es el Bú espiando el interior de la casa a ver si ve un niño levantado.

Algunos antropólogos sostienen que el mito es una pervivencia de cultos ancestrales prerromanos, una deidad de la naturaleza a la que posiblemente se aplacaría con sacrificios humanos.

Esta criatura está presente en las nanas populares: «Duérmete, mi niño, / que ya viene el Bú, / que se lleva a los niños / así como tú», «Landú, landú, / serenadito landú, / cierra tus ojos, niñito, / o vendrá el Bú». Y también en la toponimia: el cerro del Bú (en los montes de Toledo, donde se han encontrado yacimientos arqueológicos de la Edad de Bronce), Peñas del Bú y la laguna del Bú (cerca de Alcolea de Calatrava), Umbría del Bú (una zona boscosa próxima a Viso del Marqués).

<b>FUE:</b> 15/20	<b>Altura:</b> 160 varas
<b>AGI:</b> 15/20	<b>Peso:</b> 100 libras
<b>HAB:</b> 0	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 25/30	<b>IRR:</b> 125 %
<b>PER:</b> 35/40	
<b>COM:</b> 0	
<b>CUL:</b> 0	

#### Protección:

Plumas (1 punto de protección)

#### Armas:

Picotazo 65 % (1D8+1D6)

#### Competencias:

Descubrir 85 %  
Presa 40 %  
Volar 90 %

#### Hechizos:

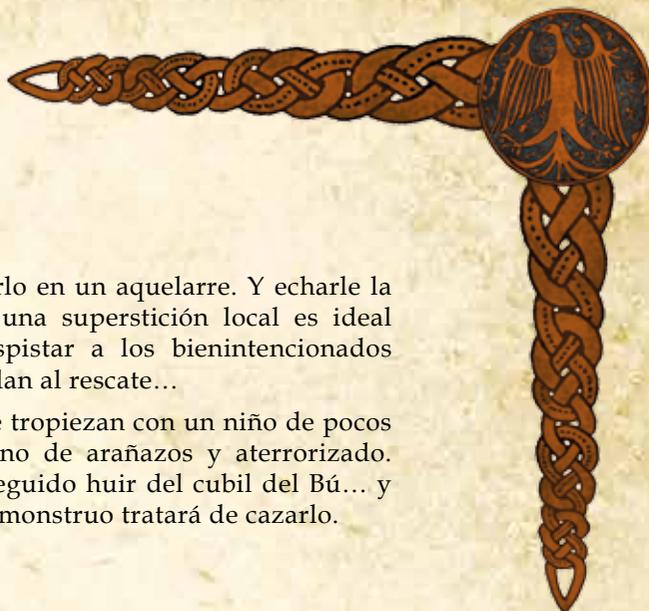
Carece.

#### Poderes especiales:

- ✦ **Ojos hipnotizadores:** Si el Bú cruza la mirada con su víctima, esta debe pasar una tirada de Templanza. De fallarla, los ojos rojos grandes como platos del Bú lo paralizarán de terror durante un asalto de combate, en el que no podrá hacer ninguna acción, ni para defenderse, ni para atacar, ni siquiera para huir. Si se lucha contra el Bú tratando de evitarle la mirada, se tiene un penalizador de -25 % (a no ser que se le ataque por la espalda, claro). Los ojos del Bú, por cierto, brillan en la oscuridad, lo que da un bonificador de +25 % a la tirada de Descubrir de los que traten de localizarlo.
- ✦ **Criatura nocturna:** El Bú no tiene penalizadores por ver o atacar en la oscuridad (cosa que sí tendrán sus adversarios, posiblemente).

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Una madre descreída invoca al Bú para que su hijo se meta en la cama. Ahora el monstruo ronda la casa y tratará de llevarse lo que se le ha prometido.
- ✧ Cerca de Argamasilla de Calatrava hay un cerro del Bú, muy cercano al enterramiento ciclópeo y prerromano de la Sala de los Moros. Así que ya tenemos guarida para que el buen bicho vaya a refugiarse y a devorar a sus presas...
- ✧ Una bruja trata de reproducir los viejos rituales para atraer al Bú porque pretende utilizarlo a su servicio. Quizá no sepa que no se puede domesticar a un dios. Ni siquiera a uno acabado y casi olvidado...
- ✧ Un niño desaparece, y una mujer afirma haber visto cómo el Bú se lo llevaba volando. En realidad lo han raptado una secta de adoradores del Diablo (de la que forma parte la supuesta testigo) para sacrificarlo en un aquelarre. Y echarle la culpa a una superstición local es ideal para despistar a los bienintencionados que acudan al rescate...
- ✧ Los PJ se tropiezan con un niño de pocos años, lleno de arañazos y aterrorizado. Ha conseguido huir del cubil del Bú... y ahora el monstruo tratará de cazarlo.



# Caballo marino

*Procedencia:* Tradición islámica.

**C**anto Plinio como Virgilio hablaron de él, pero es el cosmógrafo árabe del siglo XIII Al-Qazwini el que lo describe con más precisión: «El caballo marino es como el caballo terrestre, pero las crines y la cola son más crecidas y el color más lustroso, y el vaso (pezuña) está partido como el de los bueyes salvajes, y la alzada es menor que la del caballo terrestre y algo mayor que la del asno». Añade que el cruce entre caballos marinos y yeguas normales produce potrillos de pelo oscuro con manchas como de plata. Estos cruces son muy veloces, pero suelen morir antes de cumplir los tres años.

El caballo marino, como su nombre indica, vive en el mar. Es posible atraerlo usando como cebo una yegua en celo, y se sabe que algunos han logrado domarlos. Pero no hay que acercarlo nunca a un río crecido, un lago o un mar, pues si el agua le cubre el cuerpo, volverá a su antigua naturaleza marina y se zambullirá en las aguas para desaparecer por siempre.

<b>FUE:</b> 25	<b>Altura:</b> 1,20 varas
<b>AGI:</b> 35/40	<b>Peso:</b> 700 libras
<b>HAB:</b> 0	<b>RR:</b> 20 %
<b>RES:</b> 35/40	<b>IRR:</b> 80 %
<b>PER:</b> 20/25	
<b>COM:</b> 0	
<b>CUL:</b> 0	

**Protección:**  
Carece.

**Armas:**  
Coz 50 % (2D6+1D8)

**Competencias:**  
Cabalgar 95 %  
Nadar 99 %

**Hechizos:**  
Carece.

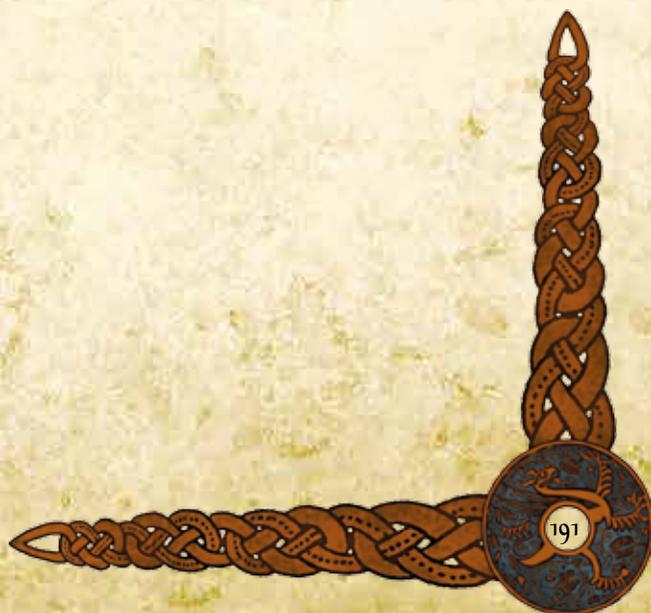
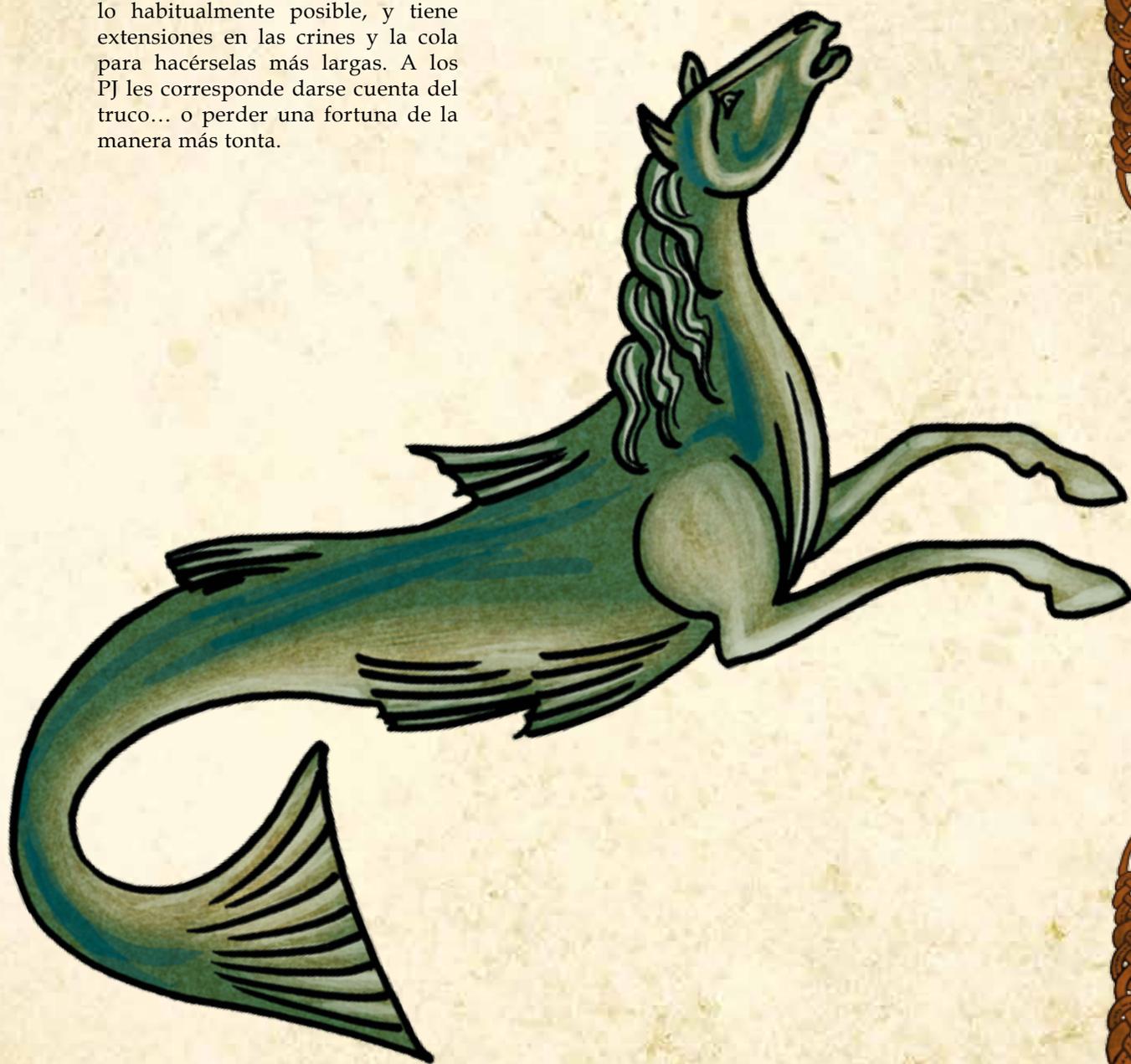
## Poderes especiales:

- ✦ **Respiración acuática:** Este ser puede respirar sin problemas tanto dentro como fuera del agua.
- ✦ **Facilidad en cabalgar:** Una vez domado, es muy estable y dócil, por lo que otorga a su jinete un bonificador a Cabalgar de +35 %.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Uno de estos caballos puede ser una recompensa muy especial (y muy valiosa, un tesoro por sí mismo) que un príncipe musulmán le haga a un PJ a modo de agradecimiento.
- ✦ Los PJ son contratados para trasladar una yegua preñada por una de estas criaturas. Hay muchos que desearán robarla para hacerse con un caballo marino.
- ✦ Un enemigo de los PJ, consumado jinete y excelente arquero, tiene un caballo marino como montura. A sus lomos es prácticamente invencible. Los PJ tendrán que idear una manera de descabalarlo. ¿Quizá atraerlo hacia un río caudaloso o un brazo de mar para que la montura escape?
- ✦ Los PJ reciben el encargo de capturar a uno de estos animales, que se encuentra en un valle mágico en estado salvaje. El bosque está repleto de criaturas más o menos feroces, lo que no es muy bueno, y es el hogar de muchos del Pequeño Pueblo..., lo que es aún peor.

✧ Un charlatán pretende vender un caballo normal y corriente por un caballo marino. El caballo está drogado para que corra mucho más de lo habitualmente posible, y tiene extensiones en las crines y la cola para hacérselas más largas. A los PJ les corresponde darse cuenta del truco... o perder una fortuna de la manera más tonta.





# Cabrichocho

*Procedencia:* Islas Canarias.

**G**n el paraje comprendido entre Majadas y la Ciudad Encantada vive el cabri-chocho, un carnero de piel jazul! que se alimenta exclusivamente de resina y mariposas. Esa piel es su perdición, pues tiene poderes mágicos: si se seca siete noches seguidas a la luz de la luna, permite volar a quien se la ponga a modo de capa. Por ello muchos brujos y nigromantes conguenses tratan de dar caza al cabri-chocho, cosa en extremo fácil, pues el pobre animal tiene una debilidad: las mujeres. Tanto le da que sea joven o vieja, si anda ligera de ropas (o completamente desnuda), saltará sobre ella y tratará de montarla, y si lo hace, no se soltará ni aunque lo maten (cosa que es lo que suelen hacerle; en concreto suelen degollarlo, que así se fastidia menos la piel). El cabri-chocho puede aprender a articular algunas palabras, como los loros, y suelen llamar la atención de las mozas diciendo: «Ven vida mía, ven» (con voz de falsete, que recuerda a un balido, claro está).

<b>FUE:</b> 20/25	<b>Altura:</b> 0,80 varas
<b>AGI:</b> 15/20	<b>Peso:</b> 70 libras
<b>HAB:</b> 0	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 15/20	<b>IRR:</b> 100 %
<b>PER:</b> 10/15	
<b>COM:</b> 1	
<b>CUL:</b> 0	

**Protección:**

Pelaje (1 punto de protección)

**Armas:**

Embestrir 70 % (1D4+1D6)

**Competencias:**

Saltar 65 %

**Hechizos:**

Carece.

**Poderes especiales:**

✦ **Piel mágica:** El portador de su piel puede volar como si se hubiera lanzado el hechizo Alas del Maligno (ver pág. 187/149 del manual de juego). No es necesario conocer el hechizo, aunque el ejecutante ha de hacer una tirada por su IRR y gastar 5 puntos de concentración (recuperables) cada vez que emprenda el vuelo.

**IDEAS DE AVENTURAS:**

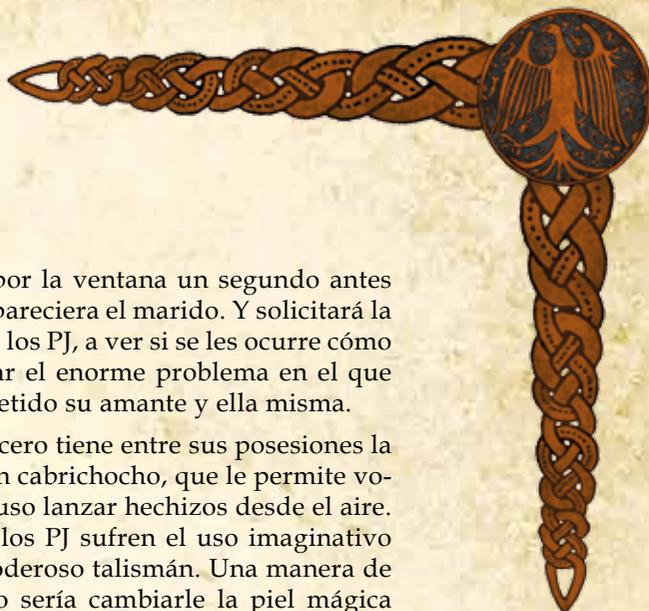
- ✦ Un amigo algo pazguato de los PJ se suicida arrojándose desde su torre... con una piel de carnero teñida de azul a modo de capa. Un estafador sin escrúpulos le ha vendido esa porquería a precio de oro, diciéndole que era piel de cabri-chocho y que le permitiría volar. A los PJ les toca buscar al comerciante sin escrúpulos y hacerle pagar por su inmoralidad.
- ✦ Los PJ deciden cazar un cabri-chocho que tienen localizado en un paraje determinado. Convencen a una prójima, esta se queda como Dios la trajo al mundo, llega el cabri-chocho, los PJ se lanzan contra él... y resulta que no está tan indefenso como se creía. Los animales del bosque, todos los animales del bosque se alzan para defenderlo. De hecho, de cazadores pasarán a cazados, y el grupo tendrá que luchar para abrirse paso y lograr salir del bosque con vida.
- ✦ Una mujer es poseída por un cabri-chocho, y el encuentro le produce gran placer, así que se lo lleva a casa para disfrutarlo a diario. El bicho, encantado, claro, pero como los descubran, lo menos que van

a hacer es matarlos. Además, si la mujer queda embarazada, dará a luz a un hombre choto (ver «Licántropos y hombres bestia», pág. 232).

✧ Un marido sorprende a su mujer con las piernas abiertas y la ropa desarreglada, y esta le confiesa que ha sido violada por un cabrichocho que, al parecer, lo ha oído y ha escapado. Por su honor, el marido quiere matar al bicho (y de paso, ganar una fortuna vendiendo su piel), así que no vacilará en usar a su mujer de cebo. El problema es que no hay cabrichocho. La mujer estaba con su amante, que logró

escapar por la ventana un segundo antes de que apareciera el marido. Y solicitará la ayuda de los PJ, a ver si se les ocurre cómo solucionar el enorme problema en el que se han metido su amante y ella misma.

✧ Un hechicero tiene entre sus posesiones la piel de un cabrichocho, que le permite volar e incluso lanzar hechizos desde el aire. Y, claro, los PJ sufren el uso imaginativo de tan poderoso talismán. Una manera de destruirlo sería cambiarle la piel mágica por una imitación teñida de azul..., pero ¿serán capaces de entrar en su fortaleza para dar el cambiazo?





# Chancalaera

*Procedencia:* Extremadura.

**M**onstruo mitad pájaro y mitad bestia que tiene la capacidad de convertirse en una bellísima muchacha. Bajo tal apariencia atrae a los viajeros solitarios, a los que lleva a su guarida y, tras hacer con ellos el amor, adopta su verdadera apariencia y los devora. El llanto de los niños la atrae de manera irresistible, y es capaz de oírlo a largas distancias. Aunque convertirse en muchacha es su truco favorito, también puede hacerlo si se tuerca en ancianita de aspecto indefenso, en animal o incluso en ave.

Su gran enemigo es el Entiznau, que, como protector de las gentes, trata de advertirlas del peligro que corren.

Si las cosas se le tuercen y ha de huir, una maña que hace con frecuencia es cruzar de una sola zancada los cauces de los ríos, por muy caudalosos y anchos que vayan, lo que por cierto le da el nombre, pues «achancal», en alto extremeño, quiere decir cruzar.

Tiene su morada en los montes cercanos al Pico de las Corujas.

<b>FUE:</b> 25/30	<b>Altura:</b> 1,80 varas
<b>AGI:</b> 15/20	<b>Peso:</b> 150 libras
<b>HAB:</b> 10/15	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 30/35	<b>IRR:</b> 125 %
<b>PER:</b> 15/20	
<b>COM:</b> 15/20	
<b>CUL:</b> 5/10	

#### Protección:

Carece.

#### Armas:

Garras 65 % (2D6+2)  
Picotazo 50 % (1D8+2D6)

#### Competencias:

Descubrir 65 %  
Elocuencia 80 %  
Rastrear 50 %  
Seducir 75 %

#### Hechizos:

Carece.

#### Poderes especiales:

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

#### IDEAS DE AVENTURAS:

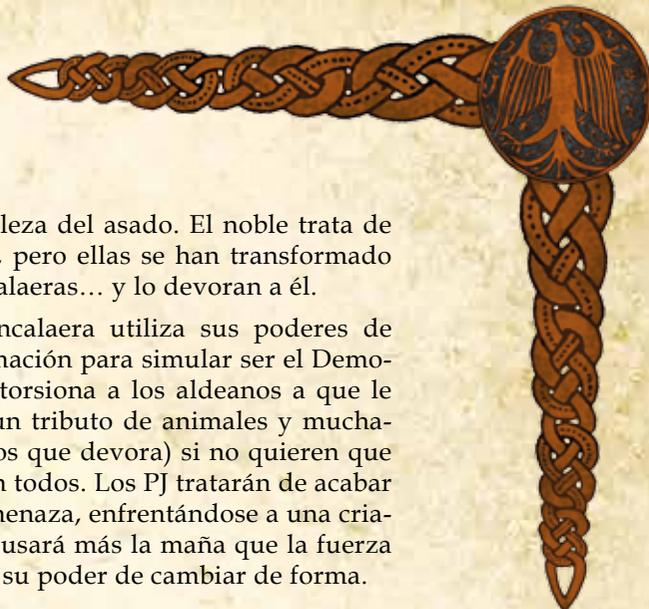
- ✦ Una bella muchacha le sale al paso a un grupo de viajeros (los PJ, por ejemplo) y empieza a tontear con ellos. En estas que les sale al paso un hombrón de rostro oscuro y monstruoso, profiriendo bramidos. Se trata del Entiznau, tratando de avisar al grupo de que la muchacha es una chancalaera. Pero ¿a quién van a creer? ¿A un monstruo feo o a una muchacha guapa que les hace ojitos?
- ✦ Una compañía de mercenarios está siendo sangrada por una serie de desapariciones de soldados. Al principio pensaban que serían simples desertiones..., hasta que encontraron los cuerpos de un par de ellos, parcialmente devorados. Entre las prostitutas que siguen a los soldados hay varias chancalaeras... y están haciendo su agosto dándose un banquete noche sí, noche también.
- ✦ Variante del anterior: no hay criaturas mágicas, sino desesperación humana. La guerra ha devastado la comarca y, sin tener adónde ir, muchos se unen como

seguidores del ejército para mendigar un pedazo de pan, aun a costa de que sus mujeres se abran de piernas. Nada nuevo, pero un grupo especialmente imaginativo lo que hace es que atrae con sus mujeres a los soldados, los asesina... y los devora, pues por necesidad se han vuelto caníbales.

- ✧ Un noble poderoso está casado con una mujer que le ha dado un hijo. Pero en secreto está enamorado de la hermana pequeña de su mujer. Así que ordena prender y encerrar a esta, y cortarle la lengua para que ni hable ni grite. Luego hace creer a todos que ha muerto y, pasado un tiempo, se casa con la hermana. Ella acaba descubriendo a su hermana cautiva y planean su venganza, que no es otra que matar al hijo y servírselo, asado, al noble. Cuando este se ha saciado, aparece la primera mujer, y ambas hermanas le enseñan la cabeza de su hijo, revelando

la naturaleza del asado. El noble trata de atacarlas, pero ellas se han transformado en chancalaeras... y lo devoran a él.

- ✧ Una chancalaera utiliza sus poderes de transformación para simular ser el Demonio, y extorsiona a los aldeanos a que le paguen un tributo de animales y muchachos (a los que devora) si no quieren que acabe con todos. Los PJ tratarán de acabar con la amenaza, enfrentándose a una criatura que usará más la maña que la fuerza gracias a su poder de cambiar de forma.



# Escornau

*Procedencia:* Extremadura.

**M**onstruo con los cuartos traseros de caballo, parte delantera de toro y cabeza de jabalí, con un largo y agudo cuerno retorcido (y que podía llegar a medir tres metros) en mitad de la frente y cuerpo lleno de escamas. Dicen que debe su extraña forma a que es fruto de la unión de un jabalí con una yegua. Es violento y ataca pastores y ganado, pero sobre todo tiene especial inquina a las mujeres. En la ermita del Cristo, en el pueblo de Aighal se conservó durante mucho tiempo un cuerno de este animal, del que se decía que tenía propiedades curativas y que un mal día alguien robó.

**FUE:** 130/35  
**AGI:** 5/10  
**HAB:** 0  
**RES:** 35/40  
**PER:** 10/15  
**COM:** 0  
**CUL:** 0

**Altura:** 1,20 varas  
**Peso:** 1600 libras  
**RR:** 0 %  
**IRR:** 150 %

## Poderes especiales:

✦ **Embestida:** El escornau puede realizar el equivalente a una acción de carga a caballo (consultar la pág. 119/104 del manual de juego).

## Protección:

Escamas (5 puntos de protección)

## Armas:

Cornada 45 % (5D6)

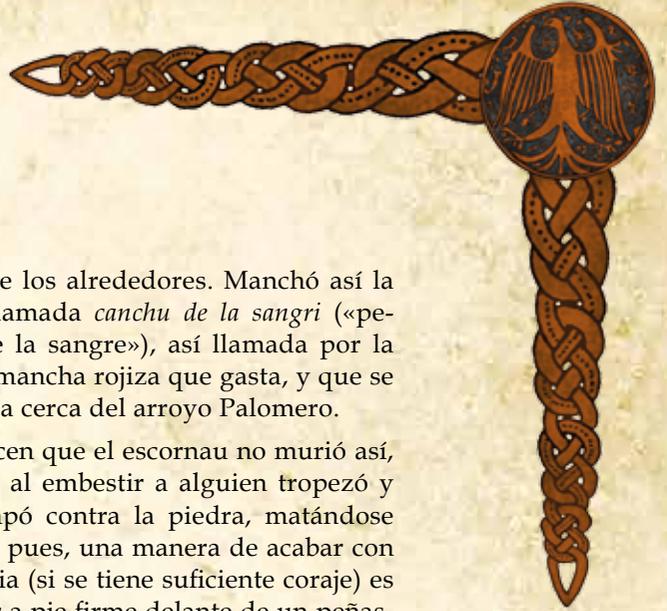
## Competencias:

Cargar 45 %

## Hechizos:

Carece.



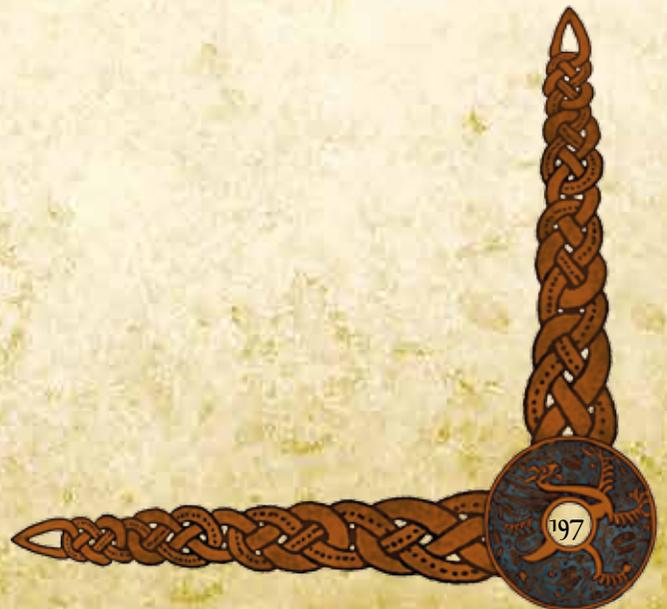


## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Muchos dicen que este ser fue enviado por Dios como castigo divino por las maldades y pecados que habían cometido las gentes de la comarca. Muchas fueron sus víctimas, tanto hombres como ganado, pero con las mujeres era especialmente cruel. Con todo, si es enviado del Altísimo..., quizá si los PJ se enfrentan al Maligno puedan tenerlo de aliado.
- ✧ Normalmente, el escornau mataba a su víctima y la dejaba allá donde estuviera, pero, cuando su objetivo era una mujer, la ensartaba con su cuerno y la paseaba orgulloso como vanagloriándose de su gesta. Todos coincidían en que se trataba, por supuesto, de mujeres pecadoras, y que bien les estaba el castigo, por pecaminosas. Una mujer, amiga de los PJ, aparece muerta, con una herida como de lanza que la atraviesa de parte a parte. Se dice que ha sido cosa del escornau, y a los PJ les toca descubrir la verdad: que la ha matado un hombre que la deseaba atravesándola con una lanza, harto de que ella lo rechazara.
- ✧ Para librarse de la amenaza hubo rogativas y misas y actos públicos de arrepentimiento y de penitencia. Finalmente el pueblo salió en una gran procesión, y pese a que el monstruo trató de detenerla atacando a sus miembros, estos se mantuvieron firmes, hasta que el escornau perdió fuerzas, se hinchó y estalló regando con

su sangre los alrededores. Manchó así la piedra llamada *canchu de la sangri* («peñasco de la sangre»), así llamada por la enorme mancha rojiza que gasta, y que se encuentra cerca del arroyo Palomero.

- ✧ Otros dicen que el escornau no murió así, sino que al embestir a alguien tropezó y se estampó contra la piedra, matándose solo. Así pues, una manera de acabar con esta bestia (si se tiene suficiente coraje) es aguantar a pie firme delante de un peñasco a que embista y apartarse en el último momento, para que se estampe contra la roca y se rompa la testuz. Que no es mal plan..., pero quien lo intente tendrá que pasar una tirada de Templanza para aguantar hasta el último momento, y luego otra de Esquivar para evitar la embestida. Mejor si quien lo hace es pecador, y muchísimo mejor si lo que es es una mujer.
- ✧ El cuerno de la bestia fue recogido y llevado a la ermita del Cristo, donde adquirió justa fama como reliquia con poderes curativos y de buena ventura. Tanto es así que un clérigo se la llevó, argumentando que se le tenía más devoción al cuerno que al Cristo, lo que era sin duda pecado. Los PJ pueden ser soldados que vienen a llevarse el cuerno... o gentes del pueblo a los que no les hace ninguna gracia el expolio. Sea como fuere, el conflicto está garantizado.





# Gallo de oro

*Procedencia:* Extremadura.

**C**riatura mágica que vive en la fuente de los Haberes (o Habeleras). Adopta el aspecto de gallo de plumaje de oro pavonado y recamado de diamantes, amatistas, zafiros y rubies. En torno al cuello luce un collar con doce cascabeles de oro cincelado. De cuando en cuando sale de su guarida, y es el mejor momento para atraparlo. Pero solo hay una manera de hacerlo: mojándolo con el agua de la fuente. Que se me desanimen los codiciosos: cuentan las leyendas que nunca nadie ha conseguido hacerse rico con este ser (ver los poderes especiales para entenderlo).

<b>FUE:</b>	1/5	<b>Altura:</b>	0,50 varas
<b>AGI:</b>	5/10	<b>Peso:</b>	6 libras
<b>HAB:</b>	0	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	5/10	<b>IRR:</b>	125 %
<b>PER:</b>	15/20		
<b>COM:</b>	0		
<b>CUL:</b>	0		

#### Protección:

Carece.

#### Armas:

Picotazo 40 % (dolor agudo, sin daño de consideración).

#### Competencias:

Descubrir 70 %  
Esquivar 99 %

#### Hechizos:

Carece.

#### Poderes especiales:

- ✦ **Desencantamiento:** Se trata de un gallo encantado, y cuando lo matan o lo tocan las manos de un ser humano, se convierte en gallo normal. En cambio, si lo mojan con agua de la fuente antes de matarlo, se convierte en una estatua de oro puro enjorada... y tremendamente valiosa. ¡Pero cuidado que nadie lo toque con la mano desnuda aún estando en este estado!, que volverá a convertirse en gallo vivito y coleando, y perfectamente normal.

#### IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Un grupo de hombres consigue hacerse con un gallo de oro tal y como mandan los cánones, pero la ambición se despierta en ellos y empiezan a matarse entre sí para no tener que repartirlo.
- ✦ Un hombre muy avaro que, sin embargo, tiene una sed insaciable de riquezas está obsesionado con el gallo de oro. Le dicen que vuelve a rondar por la fuente y allí que se va..., momento que van a aprovechar unos ladrones para desvalijarle las riquezas que guarda en su casa.
- ✦ Un gallo de oro es una distracción perfecta para un grupo de codiciosos que tratan de asaltar la guarida de un hechicero. En especial si el bicho está entrenado en ir llevándolos hacia las trampas que su amo tiene preparadas para intrusos como ellos.
- ✦ Un rico excéntrico piensa que un gallo de oro sería la mascota perfecta, la única digna de él, y encarga a los PJ que le traigan el animal... vivo.
- ✦ Un mendigo, huraño y que rehúye a la gente, vaga por los caminos cargando con un apesotado zurrón. De cuando en cuando, en un ataque de ira mata a los viajeros solitarios que se cruzan en su camino, normalmente a traición y sin razón aparente. En realidad el hombre está loco de atar, y vive con un miedo constante a que le roben su «tesoro». Y mata para protegerlo. Dentro del zurrón, por cierto, solo hay un pollo podrido.



# Gallo de la muerte

*Procedencia: Cantabria.*

**D**icen que una vez cada cien años ponen los milanos un huevo de color rojo del que sale una pájara blanca y negra, algo más grande que las gallinas, que, tras cincuenta años justos de vida, muere, se descompone y de sus putrefactos restos nace un gusano verde que poco a poco se metamorfosea en el gallo de la muerte, que es negro, de cresta blanca con pintas azules y encarnadas. Quien tenga la desgracia de oír su canto morirá al día siguiente, cuando la aurora oculte las estrellas. Este destino puede evitarse cocinando en agua de romero unas hierbas que solo crecen cerca de los manzanos silvestres cuando empieza la primavera. Estas plantas son fáciles de distinguir porque tienen la flor azul y la raíz negra. Si la víctima del gallo bebe la infusión antes de que llegue su hora, se salvará.

<b>FUE:</b> 1/5	<b>Altura:</b> 0,60 varas
<b>AGI:</b> 10/15	<b>Peso:</b> 10 libras
<b>HAB:</b> 0	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 10/15	<b>IRR:</b> 125 %
<b>PER:</b> 15/20	
<b>COM:</b> 0	
<b>CUL:</b> 0	

**Protección:**

Carece.

**Armas:**

Carece.

**Competencias:**

Sigilo 40 %

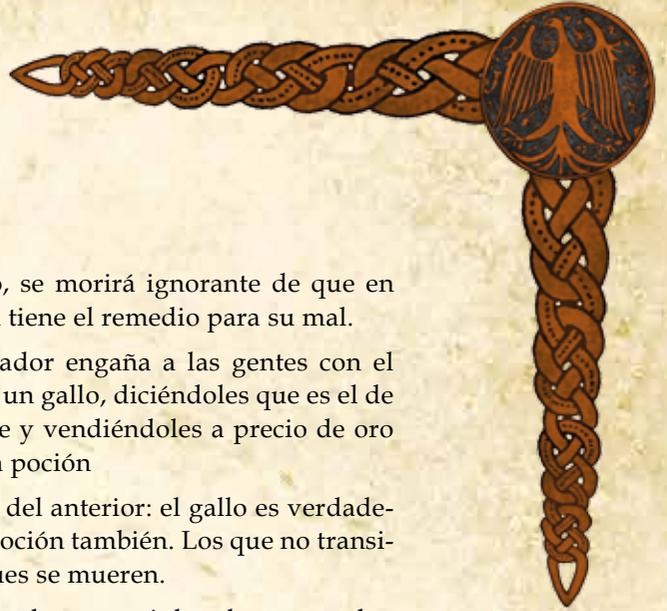
**Hechizos:**

Carece.

**Poderes especiales:**

✦ **Canto mortal:** Aquel que oiga el canto de un gallo de la muerte ha de pasar una tirada por su RR (con un penalizador de -25 %). Si no la pasa, se le parará el corazón al amanecer del día siguiente, justo cuando se apague la última estrella. De ser un PJ, esta tirada ha de ser oculta, para que la víctima no sepa si va a morir o no.





## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Un adorador de Frimost cuida una «pá-jara de milano» esperando a que se muera para conseguir un gallo de la muerte, y que siembre la muerte a su entorno. Él se ha hecho con una buena provisión de hierbas de antídoto, así que no será afectado por esta extraña epidemia de muertes que está a punto de estallar.
- ✦ El gallo en cuestión vive en el descuidado (y amplio) jardín de un rico que ignora que lo tiene y que no es muy dado a las leyendas locales, así que si oye el canto del gallo, se morirá ignorante de que en su jardín tiene el remedio para su mal.
- ✦ Un estafador engaña a las gentes con el canto de un gallo, diciéndoles que es el de la muerte y vendiéndoles a precio de oro una falsa poción
- ✦ Variante del anterior: el gallo es verdadero, y la poción también. Los que no transigen... pues se mueren.
- ✦ Los PJ han de conseguir las plantas para hacer la infusión antes de que un amigo (o uno de ellos) muera por culpa del canto del gallo.

**UNA POSIBLE EXPLICACIÓN  
AL BASILISCO...**

Un animal que mata con la mirada (o con el sonido de su canto). Hombres sanos que caen de repente muertos, sin señal alguna de golpe o herida. La teoría más probable es que las víctimas de estos seres míticos (que solían morar en cuevas y subterráneos) lo fueron, en realidad, por haber inhalado algún gas tóxico presente en el subsuelo, como el famoso grisú omnipresente en las minas de carbón.

Aunque, claro, algunas cosas no tienen tanto romanticismo si les das una explicación...



# Monuca

*Procedencia:* Cantabria.

**G** es una criatura que recuerda a la garduña, pero con la piel de varios colores: tiene la cabeza blanca, el cuerpo rojo, azul y negro y el rabo morado. Es fruto de la unión entre un gato montés y una garduña, unión que tiene lugar una vez cada once años. La monuca nace siempre en primavera, y a los pocos instantes de nacer, cuando todavía tiene los ojos cerrados y la piel sin color, se escapa de la madriguera y está sola varios días hasta que se le abren los ojos. Entonces vuelve a la madriguera para matar a dentelladas a su madre, a la que saca los ojos y chupa la sangre.

Suele rondar los ríos y abrevaderos, que son su terreno de caza. Se alimenta de pequeños roedores y aves, así como de la sangre que chupa de corderos, ternerillos e incluso de niños si puede atrapar uno.

El gran enemigo de la monuca es su propio padre, el gato montés, que la persigue por haber asesinado a su compañera la garduña. Cuando la encuentra (y tarde o temprano lo hace) la ataca sin piedad y le arranca los ojos como hizo ella con su madre. Dicen que luego el gato montés entierra esos ojos, que no se los come, y se deja morir de tristeza. Respecto a la monuca, si logra sobrevivir a las terribles heridas que le causa su padre, suele morir a los pocos días, pues al estar ciega, está indefensa.

Si un hombre encuentra a una monuca aún ciega y esta lo ve cuando abre los ojos, la podrá domesticar. ¡Pero cuidado que no vea primero a una mujer! La tomará por su madre y tratará de sacarle los ojos antes de escapar. Una vez domesticadas son buenas cazadoras de ratones y conejos, pero siguen aborreciendo a las mujeres, a las que arañan a la menor excusa que se les da.

**FUE:** 2/5      **Altura:** 0,40 varas  
**AGI:** 15/20    **Peso:** 3 libras  
**HAB:** 0        **RR:** 10 %  
**RES:** 5/10    **IRR:** 90 %  
**PER:** 25/30  
**COM:** 0  
**CUL:** 0

**Protección:**  
Carece.

**Armas:**  
Mordisco 65 % (1D8)

**Competencias:**  
Esquivar 90 %  
Sigilo 99 %

**Hechizos:**  
Carece.

## Poderes especiales:

✦ **Chupasangre:** Si una monuca muerde a un ser humano cuando duerme (y este no pasa

una tirada de PER×3 para despertarse), le sorberá la sangre. Su víctima perderá 1D3 PV por la pérdida de sangre, pudiendo llegar a morir si el proceso se va repitiendo.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Un hombre tiene a una monuca de mascota. El bichejo es gracioso y juguetón..., pero muerde y araña a las mujeres. A todas las mujeres... (Y si el hombre es uno de los malvados de nuestra campaña, se convertirá en su repelente mascota).
- ✧ Y hablando de malvados y genios del mal, ¿por qué limitarse a uno solo de estos bichos? Una ejecución particularmente cruel con la que el malo de turno puede amenazar (o torturar) a alguien es dejarlo convenientemente atado y soltarle una docenita de monucas para que le vayan chupando la sangre (literalmente). Si además la víctima es mujer, pues serán mucho más feroces, claro.
- ✧ Un padrastro hace que cada noche le den una pócima al hijo de su mujer para que duerma profundamente. Luego mete en la habitación una monuca que le chupe la sangre. Así el niño va consumiéndose lentamente y nadie sospecha de él. Y cuando él muera, la herencia del anterior marido de su mujer, de la que es heredero el niño y que él solo administra hasta su mayoría de edad, será suya por derecho...
- ✧ ¿Y si hubiera una plaga de monucas? Atacarían de noche, pero serían devastadoras para las gentes y el ganado. ¿Qué harían los PJ para erradicarlas? ¿Quizá traer gatos monteses?
- ✧ Para vengarse de una mujer, un hombre planea dejarla encerrada con una monuca, para que le desfigure la cara (y, con algo de suerte, le quite los ojos). A ver si los PJ llegan a tiempo para rescatarla...



# Pájaro de ojos amarillos

*Procedencia:* Cantabria.

**S**er mestizo fruto del cruce entre una lechuza y un murciélago. Al parecer, se aparean tras cinco años de relación (se nota que les gustan los noviazgos largos), y entonces la lechuza pone un huevo redondo y negro del que sale un pájaro con rallas azules, patas muy largas y grandes y afiladas garras, con los ojos amarillos. Su sangre es como el aceite y su corazón, negro y duro como una piedra. Caza hipnotizando a sus presas con la mirada. Si mira a una persona justo en el momento en que suena la campana de una iglesia, a su víctima le subirá una fiebre altísima y morirá al cabo de cuatro horas exactas entre delirios, y sintiendo cómo se le queman las entrañas. Sin embargo, uno puede librarse de tal destino si en ese plazo de tiempo ve volar una golondrina mientras recita la siguiente invocación: «Quitaste a Dios las espinas, / quítame a mí el mal ardiente / de ese pájaro maldito / que por sangre tiene aceite».

Este ser no puede estar al sol mucho tiempo, ya que se le calienta la sangre y muere, por lo que es un animal de hábitos nocturnos. A los diez años de edad se le caen las alas, momento en el que se va a vivir a algún río o poza, bajo el agua. A los cien años justos de su nacimiento muere, emponzoñando el agua donde ha muerto, que se vuelve roja hasta que todo rastro de la criatura desaparece arrastrado por la corriente.

**FUE:** 5/10  
**AGI:** 15/20  
**HAB:** 0  
**RES:** 10/15  
**PER:** 25/30  
**COM:** 0  
**CUL:** 0

**Altura:** 0,50 varas  
**Peso:** 6 libras  
**RR:** 0 %  
**IRR:** 125 %

**Hechizos:**  
Carece.

**Protección:**  
Carece.

**Armas:**  
Mirada hipnótica 75 %  
(ver poderes especiales)

**Competencias:**  
Descubrir 90 %  
Volar 75 %

## Poderes especiales:

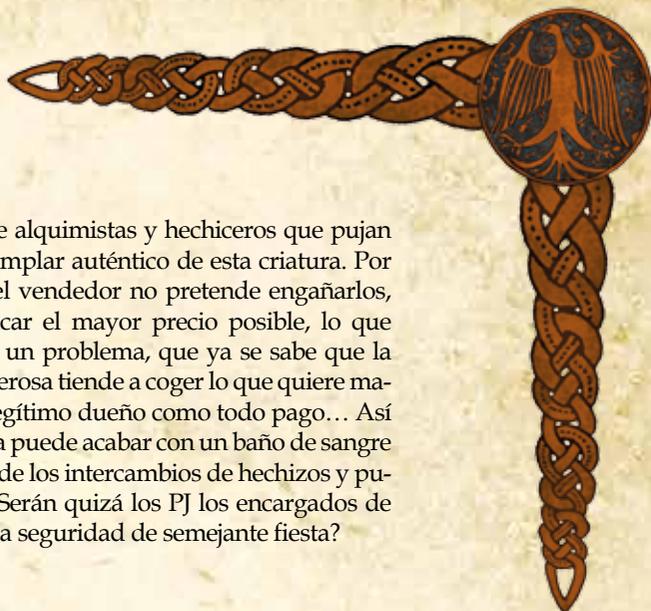
- ✦ **Mirada hipnótica:** Si esta criatura posa su mirada en una persona (o grupo de ellas), sus víctimas han de hacer una tirada de RR con un penalizador de -25 %. Si fallan, quedarán paralizados, perdiendo el turno de combate. La criatura suele aprovechar esta ventaja para huir, ya que nunca ataca a criaturas más grandes que ella.
- ✦ **Respiración acuática:** Cuando pierde sus alas, este ser puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

## Ideas de aventuras:

- ✦ Estos bichos se cotizan bastante en determinados círculos alquímicos, tanto vivos como muertos, ya que con su sangre, al parecer, se pueden hacer pociones y ungüentos muy interesantes. ¿Hace una cacería de estas criaturas mágicas?
- ✦ Hay epidemia en la región, y el origen es un pozo emponzoñado. ¿Han sido judíos (u otra etnia maldita, que hay un montón)? ¿Han sido brujas o adoradores del Diablo, que odian a las buenas gentes? ¿Ha sido un pájaro de ojos amarillos muerto?

- ✧ Un amigo ha sido maldecido por este ser, y agoniza... Se sabe la cura, pero ¿dónde encontrar y capturar viva una golondrina para que la vea volar? ¡Solo hay cuatro horas de plazo, mejor darse prisa!
- ✧ El pájaro de ojos amarillos, convenientemente adiestrado, puede ser la mascota de un enemigo especialmente imaginativo, que usa el poder de la mirada hipnótica de la criatura para ganar una ventaja muy interesante en caso de combate.

- ✧ Subasta de alquimistas y hechiceros que pujan por un ejemplar auténtico de esta criatura. Por una vez, el vendedor no pretende engañarlos, pero sí sacar el mayor precio posible, lo que puede ser un problema, que ya se sabe que la gente poderosa tiende a coger lo que quiere matando al legítimo dueño como todo pago... Así que la puja puede acabar con un baño de sangre por culpa de los intercambios de hechizos y puñaladas. ¿Serán quizá los PJ los encargados de velar por la seguridad de semejante fiesta?



# Reem

*Procedencia:* Tradición hebrea.

**A**l igual que el gigante Og, la hembra preñada del reem se salvó del Diluvio gracias a Noé, pues nació tras el arca descansando de cuando en cuando apoyando el hocico en la toldilla. El reem es una criatura cuyo aspecto recuerda el de un gigantesco toro salvaje, apenas más pequeño que un elefante. Antes del Diluvio, uno solo de ellos, en un ataque de furia, desarraigó todos los árboles de la tierra de Israel. Tras el Diluvio mostró piadosa gratitud, y juró a Noé que jamás atacaría a los hombres, a no ser que intentaran cazarlo. A diferencia del perverso Og, respetó (y sigue respetando) su palabra.

Dicen que solo existen dos reem: el macho que vive en el extremo este de la Tierra y la hembra en el extremo oeste. De terneros copulan con uros (toros salvajes) hasta que ello se hace imposible debido al tamaño que alcanzan de adultos. La plenitud de su crecimiento se produce a los setenta años. Entonces el ansia de copular los hace buscarse y encontrarse, y su lujuria provoca la muerte de ambos, pues tras el apareamiento, la hembra mata al macho a mordiscos. Tiene un embarazo de once años, tras los que engendra una pareja de gemelos, que rasgan su vientre al nacer, matándola a su vez. Luego cada uno de los dos se va por su lado, hasta que el instinto los hace reunirse setenta años más tarde.

Rabba bar Bar-Hana, el famoso viajero, dijo haber visto uno del tamaño de una montaña, cuyas botijas hacían desbordar el río Jordán, pero todo el mundo sabe que Rabba era muy exagerado...

Los hijos de uro y reem se llaman igualmente reem, para confusión de los ignorantes, y aunque son bestias fuertes, no se les puede comparar a los auténticos. Son animales peligrosos, ya que no comparten el juramento de su ancestro de no atacar seres humanos, pero también nobles, y su caza está reservada a reyes.

<b>FUE:</b> 40/45	<b>Altura:</b> 3 varas
<b>AGI:</b> 30/35	<b>Peso:</b> 1500 libras
<b>HAB:</b> 0	<b>RR:</b> 5 %
<b>RES:</b> 35/40	<b>IRR:</b> 95 %
<b>PER:</b> 10/15	
<b>COM:</b> 0	
<b>CUL:</b> 0	

**Protección:**  
Piel gruesa (5 puntos de protección)

**Armas:**  
Cuernos 40 % (7D6)

**Competencias:**  
Correr 75 %  
Descubrir 30 %  
Rastrear 40 %

**Hechizos:**  
Carece.

## Poderes especiales:

- ✦ **Embestir:** El daño causado por los cuernos de un reem se considerará carga a caballo a nivel de reglas (consultar la pág. 119/104 del manual de juego).
- ✦ **Carne nutritiva:** Dicen que la carne de reem es muy sabrosa y nutritiva... y que tiene propiedades mágicas. Aquel que la coma gana un +10 en Fuerza y en Resistencia durante 1D3+1 horas.



## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Cazar a un reem es una aventura digna de reyes, dicen, y un noble con demasiado dinero (y demasiado tiempo libre) quiere probar a ver qué se siente. Contrata a los PJ para que lo acompañen a Tierra Santa a ver si pillan uno. Y a lo peor es que igual hasta lo encuentra.
- ✦ Imaginemos: un reem en celo que viene del este a toda velocidad... Una reem dispuesta que viene a su encuentro desde el oeste... Y si el DJ es perverso, puede que los PJ estén más o menos en el centro cuando los dos bichos se encuentren. Aparte de que la cópula será furiosa y más devastadora que un terremoto, luego la hembra tendrá un hambre voraz, y después de comerse al macho, igual sigue con los que estén cerca...
- ✦ Ya que la carne del reem es tan buena, imaginemos que alguien (un enemigo de los PJ, por ejemplo) tiene un jamón de reem en la despensa y que antes de un combate importante le echa un tiento...
- ✦ Según las crónicas, los últimos uros europeos se extinguieron en Polonia entre los siglos XVI y XVII. Con un poco de fantasía, podemos enfrentar al grupo a una manada de uros salvajes dirigida por

## RABBA BAR BAR-HANA

Este misterioso viajero aparece citado numerosas veces en el Talmud Babilónico, en concreto en la parte llamada Baba Bathra. En la narración de sus viajes por todo el mundo (dignas de un Simbad) hay una detallada descripción del reem junto con muchos otros animales mitológicos.

un reem astuto y que odia a la humanidad. No dejan de ser toros salvajes crecidos... La cuestión es si los PJ van a hacer con ellos una capea... o un San Fermín.

- ✦ Un toro muy bravo y muy grande se ha tirado a las vacas (y al ganadero no porque salió corriendo). Las ha dejado preñadas a todas, y cuando paren en la misma noche, dan a luz terneros reem con muy malas pulgas que crecen muy deprisa... ¡Ah! ¡Y que se alimentan de carne humana!

## EL REEM Y EL ORIGEN DEL UNICORNIO

Dejando aparte el dragón, quizá el animal fantástico más conocido sea el unicornio. Y si les digo que este animal tiene su origen en un error de traducción de la Biblia, ¿qué me dirán?

Posiblemente, que soy un exagerado. Este es el problema de decir verdades: parecen tan fantásticas que dan poca credibilidad...

Me explico: en el siglo II a. C., Ptolomeo II Filadelfo (rey de Egipto, por si les interesa) encargó a un grupo de eruditos la traducción de la Biblia de los judíos al griego. Se encargó la traducción a setenta y dos sabios (por eso se la conoce como la Biblia de los setenta, para redondear).

En las escrituras originales se menciona con reverencia a un animal mítico al que llaman «reem» (en Jb 39:9-12 y Nm 23:22, por si tienen curiosidad). Se lo describe como fuerte, huidizo, indomable, feroz..., pero eso describe sus cualidades, no su físico. La única referencia a él era una oscura frase: al parecer era un ser «de frente cornada».

Actualmente los estudiosos coinciden en que los redactores de la Biblia se referían al *Bos primigenius* o uro salvaje, un animal antepasado del ganado doméstico europeo. Pero estos se-

tenta y dos sabios que traducían la Biblia nunca habían visto un uro. En cambio, la descripción les recordó a un animal mítico del que sí habían oído hablar, y bastante. Y tradujeron reem por *monokeros*.

¿Y qué era el *monokeros* de los antiguos griegos? Un ser citado en la obra *Índica* de Ctesias de Cnido, el historiador y una vez médico del rey persa Artajerjes II. Escrito en el siglo IV a. C., este fantástico libro pasa por ser una descripción fidedigna de la India... (ejem). Entre otras perlas, cita al cinocéfalos, la mantícora, el sciópodo... cinco siglos antes que lo haga Plinio el Viejo, que es al que se le atribuye comúnmente la autoría de estos seres. Entre este bestiario, Ctesias citó a «un asno salvaje de la India» con un cuerno en la frente. Sin duda alguna, se refería al rinoceronte indio, pero en fin... Lo llamó *monokeros* (en griego, «un cuerno», es decir..., «unicornio»).

Aparte de la anécdota, este error de traducción supuso que durante siglos se creyera firmemente en la existencia de los unicornios, ya que eran seres que figuraban en la Biblia, y un texto sagrado no puede decir mentiras.

# Roc

**Procedencia:** Tradición islámica

**Otros nombres:** Ruj, rucs, rujjs, rukhs.

**A**ve gigantesca con aspecto de águila, según unos, o de buitre, según otros (Borges le sugiere aspecto de cóndor, pero su propuesta ha sido rechazada por casi todos). Es originaria de la China y del Indostán. Según el viajero, comerciante y marino Simbad, sus alas miden dieciséis pasos de punta a punta, y cada una de sus plumas tiene ocho pasos de longitud. Es tan fuerte que es capaz de levantar a un elefante en vuelo, al que mata arrojándolo contra las rocas y con el que luego alimenta a sus crías. Marco Polo, el viajero veneciano, escribió que en época de celo, los roc vuelan a la isla de Madagascar para aparearse. También dijo haber visto una pluma de roc, pero, como todo el mundo sabe, a veces el veneciano tendía a la exageración...

Aquellos osados que se atreven a escalar los riscos hasta los nidos de roc pueden intentar robar uno de sus huevos. La carne de los polluelos es exquisita (en especial, según los entendidos, hecha a la brasa sin más condimento que un poco de sal y un poco de zumo de limón). Esta carne tiene la propiedad de rejuvenecer a quien la coma, por lo que, aparte de su sabor, es doblemente apreciada.

<b>FUE:</b> 35/40	<b>Altura:</b> 12 varas
<b>AGI:</b> 25/30	<b>Peso:</b> 50 000 libras
<b>HAB:</b> 0	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 35/40	<b>IRR:</b> 150 %
<b>PER:</b> 20/25	
<b>COM:</b> 0	
<b>CUL:</b> 0	

**Protección:**

Plumas (3 puntos de protección)

**Armas:**

Garras 75 % (1D8+4D6)  
Picotazo 50 % (6D6)

**Competencias:**

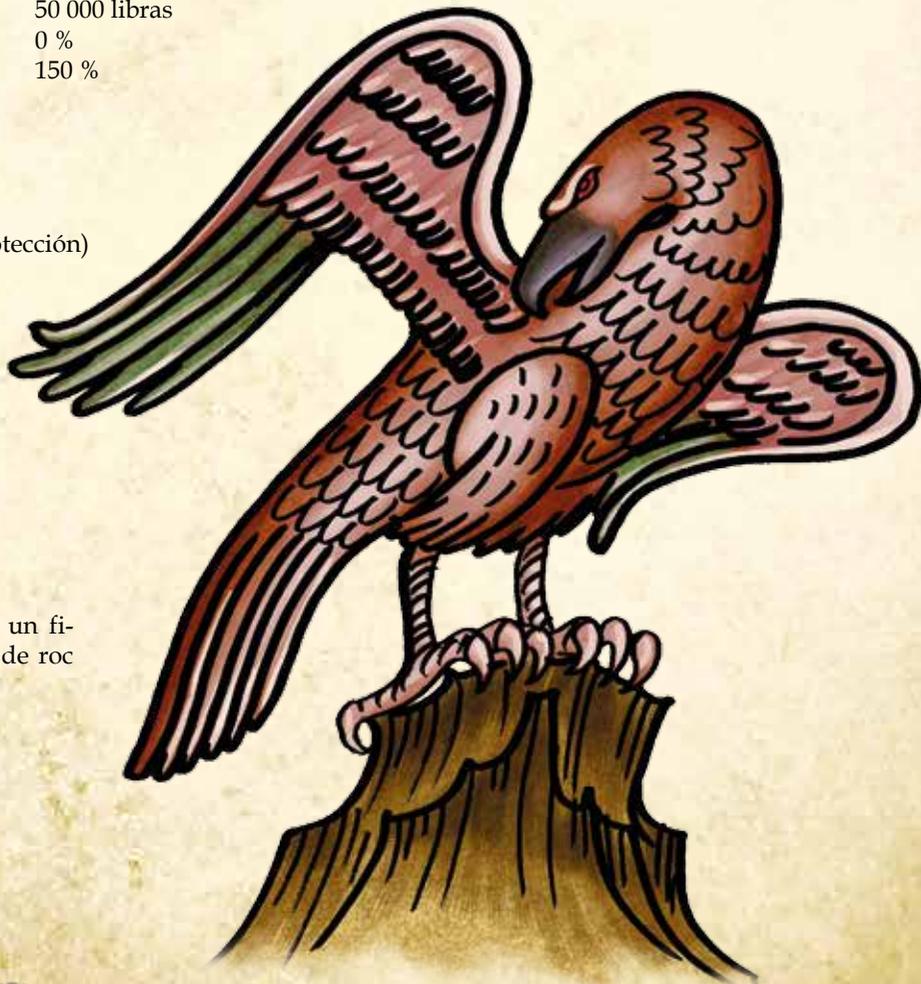
Volar 95

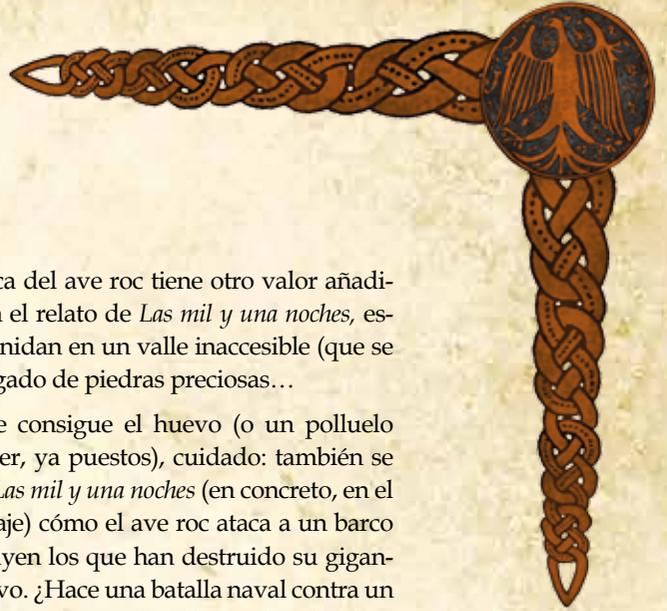
**Hechizos:**

Carece.

**Poderes especiales:**

✦ **Carne mágica:** Consumir un filete de carne de polluelo de roc rejuvenece 2D10 años.





## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ El misterioso, sabio y todopoderoso patrón que contrata a los PJ para que le consigan un objeto determinado (o el malvado archienemigo que ha pasado toda la campaña moviendo los hilos en la sombra) es en realidad... ¡un niño de apenas seis años! El pobre hombre se pasó demasiado comiendo carne de roc para rejuvenecer, y así se ha quedado. No tiene sentido del humor, por cierto, y es muy picajoso con las referencias a su edad y posible experiencia. De nada.
- ✧ Cuentan que comer un huevo del ave roc cura cualquier enfermedad. Eso dicen, por lo menos, en *Las mil y una noches*, cuando le piden a Aladino tal huevo para curar a una mujer enferma. ¿Hace una expedición a por él? Solo hay que viajar al océano Índico, entre la China y Madagascar, que es por donde se mueve el bicho en cuestión, trepar a uno de los altos riscos donde hace su nido y bajar con el premio sin que se rompa.
- ✧ Ir en busca del ave roc tiene otro valor añadido: según el relato de *Las mil y una noches*, estas aves anidan en un valle inaccesible (que se sepa) plagado de piedras preciosas...
- ✧ Pero si se consigue el huevo (o un polluelo para comer, ya puestos), cuidado: también se narra en *Las mil y una noches* (en concreto, en el quinto viaje) cómo el ave roc ataca a un barco donde huyen los que han destruido su gigantesco huevo. ¿Hace una batalla naval contra un enemigo aéreo? Y una batalla con bombardeo, que los roc atacan dejando caer sobre el barco piedras gigantescas...
- ✧ Y finalmente, no me olviden que una tradición afirma que el roc es el rey de todas las aves, y que su dominio se extiende hasta a los *djinns* e *ifrits* (ver pág. 372/- del manual de juego). Así que si le buscan las cosquillas a un ave roc... Puede que despierten a su peor pesadilla.

### EL ÚVERDADERO? ORIGEN DEL ROC

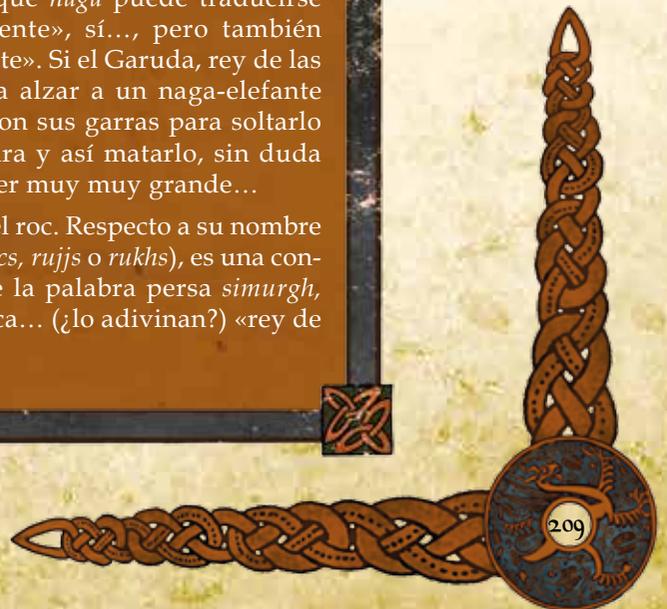
Si les dijera que esta ave gigante y mítica tiene su origen (al igual que el unicornio) en un error de traducción..., ¿me creerían? Espero que, a estas alturas, pues como que sí, que ya nos tenemos confianza.

El roc aparece en la literatura escrita en dos cuentos de *Las mil y una noches*, y son dos de los más famosos: en los viajes de Simbad y en Aladino y la lámpara maravillosa. Pero no nos olvidemos de que estos cuentos son de origen persa, no árabe. Muy anteriores al islamismo.

Según el historiador de arte Rudolf Wittkower, el origen del mito se debe a la lucha entre el ave solar Garuda y la serpiente Naga. Los poemas y cantos hablando de tan épico combate

llegarían desde la India (de donde es originario el mito) hasta Persia. Y en ese viaje, el ave roc crece, como señaló el conde Ángelo de Gubernatis (que además de noble era filólogo y profesor de sánscrito en la universidad de Florencia, poca broma). La cuestión es que el insigne orientalista ya demostró en su día que *naga* puede traducirse por «serpiente», sí..., pero también por «elefante». Si el Garuda, rey de las aves, podía alzar a un naga-elefante del suelo con sus garras para soltarlo a gran altura y así matarlo, sin duda tenía que ser muy muy grande...

Así creció el roc. Respecto a su nombre (roc, *ruj*, *rucs*, *rujjs* o *rukhs*), es una contracción de la palabra persa *simurgh*, que significa... (¿lo adivinan?) «rey de las aves».





# Zabatán

*Procedencia:* Tradiciones islámica y cristiana.

*Otros nombres:* Zaratán, Jasconius (entre los cristianos).



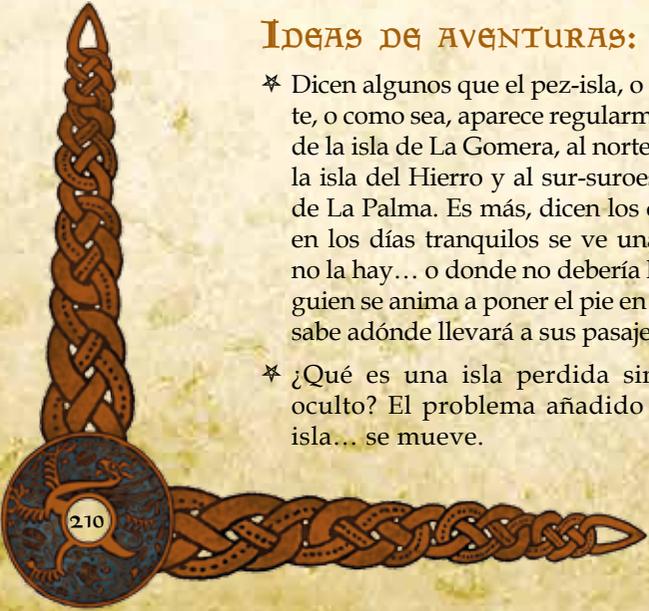
Una de las primeras referencias que se conocen de este ser niega, paradójicamente, su existencia: el erudito (aunque aburrido) zólogo Al-Yahiz en su obra Libro de los animales (escrita en el siglo IX) cita la leyenda de un gigantesco pez-isla llamado Zabatán que gusta de dormir flotando sobre las aguas durante años, a veces durante siglos. Una costra de porquería se va formando en su lomo, que se convierte con el tiempo en tierra sobre la que crecen las plantas cuyas semillas trae el viento. El Zabatán (o Zaratán) es un peligro para los marinos, que, creyendo que es un islote, desembarcan en él para cocinar y descansar. Y el calor de las hogueras sobre su lomo despierta a Zabatán, que se sumerge y los ahoga a todos.

Al-Yahiz despacha la leyenda clasificándola poco más o menos que de solemne tontería. En cambio, el no menos erudito (aunque crédulo) cosmógrafo Al-Qazwi cita en su obra Las maravillas de la creación (escrita en el siglo XIII) la misma leyenda, a la que concede el beneficio de la duda, diciendo que el pez-isla gigante puede ser, en realidad, una gran tortuga marina, tan inmensa que pasa por isla pequeña.

En la tradición cristiana, el monje irlandés Brandán (o Borondón) parte en una embarcación en busca del paraíso terrenal, y tras mucho navegar termina desembarcando en una isla. Al llegar la noche y salir las estrellas, sus compañeros ven maravillados que se mueve hacia oriente. La supuesta isla es en realidad un gigantesco pez, que bautizan como «Jasconius» (y que luego la tradición ha identificado como una ballena), que tras un periplo de cuarenta días finalmente conduce a Brandán y a sus compañeros a unas islas que bien pudieran ser el Paraíso (y en las que hay quien ve las Islas Canarias).

Al igual que con el caso del Bahamut, el Zabatán es demasiado grande como para que valga la pena citar sus características.

## IDEAS DE AVENTURAS:

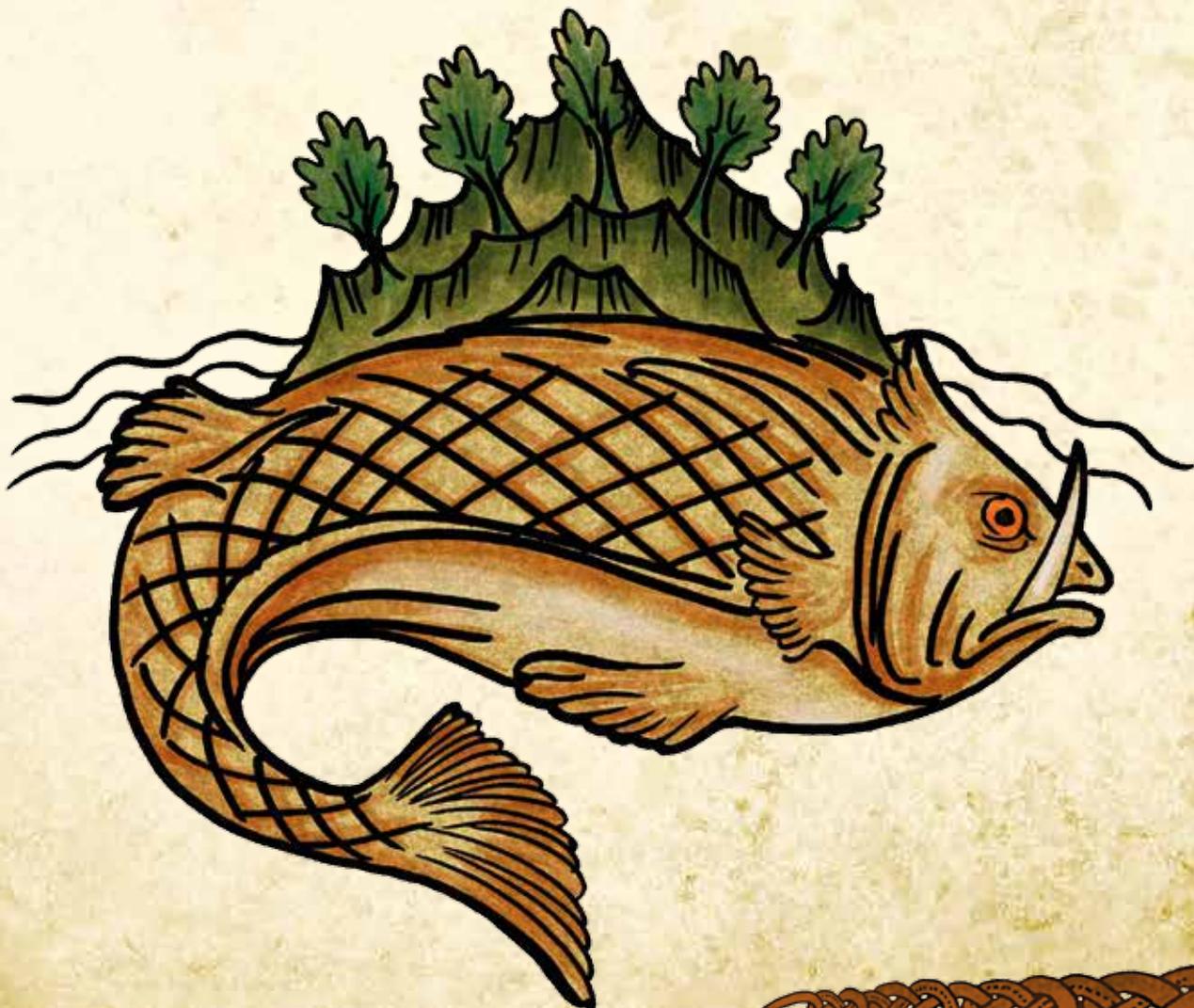
- 
- ✧ Dicen algunos que el pez-isla, o isla itinerante, o como sea, aparece regularmente al oeste de la isla de La Gomera, al norte-noroeste de la isla del Hierro y al sur-suroeste de la isla de La Palma. Es más, dicen los canarios que en los días tranquilos se ve una isla donde no la hay... o donde no debería haberla. ¿Alguien se anima a poner el pie en ella? ¿Quién sabe adónde llevará a sus pasajeros?
  - ✧ ¿Qué es una isla perdida sin un tesoro oculto? El problema añadido es que esta isla... se mueve.
  - ✧ Y ¿quién dice que la isla está desierta? Lo peor es que sus habitantes no tienen por qué ser humanos...
  - ✧ Una isla-pezu es ideal para hacer naufragar el barco de los PJ. Al fin y al cabo, no está en los mapas...
  - ✧ Y si tomamos la isla-pezu por una ballena, y se irrita con los del barco por quemarle el lomo, también puede atacar el barco, o alguien tratar de vengarse de semejante animal por la muerte de un ser querido. ¿Recreamos Moby Dick?



La leyenda de la isla itinerante (sea o no un pez, una tortuga o una ballena) llegó a adquirir tal fuerza en Canarias que hasta el siglo XVIII se organizaron expediciones de exploración para descubrirla y conquistarla. A finales del siglo XVI, el ingeniero italiano Leonardo Torriani, encargado por Felipe II para fortificar las Islas Canarias, describió sus dimensiones y localización, aportando como prueba de su existencia las arribadas fortuitas de algunos marinos

a lo largo de ese siglo. El manuscrito original de su obra, titulado *Descripción e historia del reino de las Islas Canarias* y fechado en el año 1588, se puede consultar, si se consiguen los permisos adecuados, en la Universidad de Coimbra, donde se encuentra en la actualidad.

Así afirma la tradición que las Islas Canarias son ocho y no siete. Por cierto, San Brandán (o San Borondón) fue eliminado del santoral en tiempos del papa Pablo VI (1963-1978).



# Zorro blanco

*Procedencia:* Cantabria.

*Otros nombres:* Zorro de dientes negros.

**C**riatura con aspecto de zorro de pelaje blanco con manchas de color verde en las orejas y encima de los ojos. El rabo, las patas y los dientes son de color negro. A diferencia de los zorros normales, no es cazador, se alimenta solo de hierbas, flores, y hojas tiernas que coge trepando a los árboles. Con todo, hay hombres que tratan de cazarlos, pues dicen que su sangre es una poderosa medicina que cura casi todos los males. Pero él sabe defenderse con su mirada, que pocos hombres (o fieras) pueden sostener sin huir presas del pánico.

Hiberna en su madriguera en los meses fríos de otoño e invierno, durmiendo y sin comer absolutamente nada. Cuando siente cercana la hora de su muerte, se sube a la rama más alta de un árbol y allí se pudre, pues las aves carroñeras respetan su cuerpo. De él nacen unos gusanos rojos que se van matando unos a otros hasta que queda solo uno, el más fuerte, que engorda hasta convertirse en un pájaro de cuerpo rojo, alas negras y pico igualmente negro. Al cabo de un año abandona el árbol. Los que lo ven lo llaman el «pájaro de la alegría», pues dicen que su aparición da buena suerte. A los pocos años, al animal se le caen las alas y, sin poder volar, muere al poco. Dicen que si una vez muerto de muerte natural alguien le arranca los ojos, estos se convierten en diamantes. Han de llevarse siempre encima, pues son mágicos, y con ellos su portador puede hacer con uno el bien y con otro el mal a sus congéneres. Pero ha de hacerlo con justicia, porque de obrar por malicia o para su beneficio, los diamantes estallarán en llamas y lo abrasarán.

**FUE:** 1/5  
**AGI:** 20/25  
**HAB:** 0  
**RES:** 15/20  
**PER:** 20/25  
**COM:** 0  
**CUL:** 0

**Altura:** 0,20 varas  
**Peso:** 3 libras  
**RR:** 0 %  
**IRR:** 125 %

## Poderes especiales:

✦ **Mirada aterrorizadora:** Si un zorro blanco mira a un ser de intención hostil (animal o persona), esta ha de tirar por su templanza con un penalizador de -24 %. Si falla, queda aterrorizada y o huye o queda paralizada e incapaz de reaccionar durante un turno, momento que el zorro aprovecha para esconderse o huir.

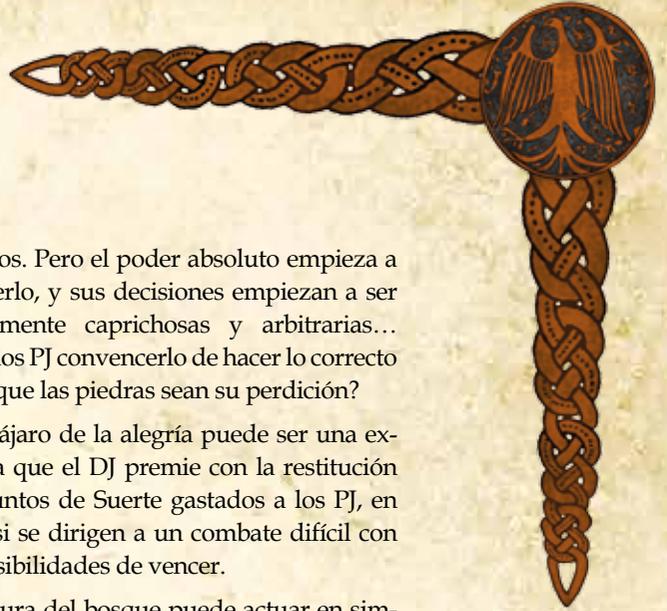
**Protección:**  
Carece.

**Armas:**  
Carece.

**Competencias:**  
Correr 95 %  
Sigilo 60 %  
Tregar 99 %

**Hechizos:**  
Carece.





## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ El grupo de PJ va a la caza de un zorro blanco para hacerse con su sangre, con la que harán una medicina que necesita un hombre muy muy enfermo. ¡Buena caza!
- ✧ Un buhonero se pasea por los pueblos vendiendo bastante caro un remedio hecho con la sangre de un zorro blanco. Como prueba de que es auténtico enseña la piel del zorro, que él mismo cazó. Por cierto, la piel es auténtica (¿quién sabe cómo la consiguió?), pero el remedio es un fraude.
- ✧ ¿Se puede controlar el poder de un dios? Un amigo de los PJ encuentra un pájaro de la alegría muerto y le saca los ojos. Y empieza a hacer milagros premiando a los buenos y castigando a los malos. Pero el poder absoluto empieza a corromperlo, y sus decisiones empiezan a ser peligrosamente caprichosas y arbitrarias... ¿Podrán los PJ convencerlo de hacer lo correcto antes de que las piedras sean su perdición?
- ✧ Ver un pájaro de la alegría puede ser una excusa para que el DJ premie con la restitución de los Puntos de Suerte gastados a los PJ, en especial si se dirigen a un combate difícil con pocas posibilidades de vencer.
- ✧ Una criatura del bosque puede actuar en simbiosis con el zorro blanco, manteniéndose cerca del mismo y atacando al grupo cuando estén paralizados o huyendo aterrorizados.

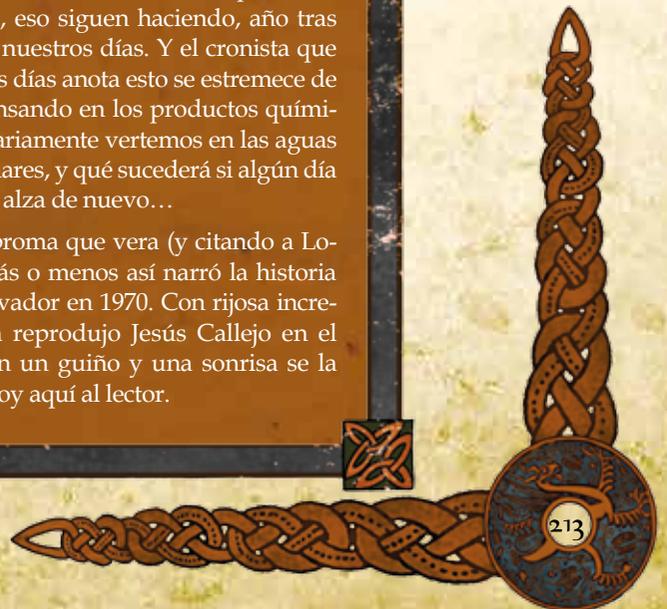


## EL EXTRAÑO CASO DEL TERROR DE NAVALÓN

Dicen que aún hoy, en Navalón (Valencia) tiene lugar la llamada «Ceremonia de la Sal». Es una tradición que se remonta a hace más de mil años. Según cuentan las crónicas, corría el año 925 y un floreciente pueblo se alzaba donde hoy está la población de Navalón. La población tenía justa y merecida fama por sus tapices estampados y sus telas de vivos colores, que tintaban con una técnica secreta que guardaban con celo. Y del secreto nació su desgracia, pues cercana al pueblo había una naveta o charca, una hondonada de terreno que se rellenaba con el agua de lluvia, demasiado pequeña para llamar laguna. Al ser agua estancada, no se dejaba a los animales beber de ella, y como para nada servía, a nadie importó que los alquimistas que hacían experimentos para buscar nuevos colores vertieran en sus aguas el resultado de sus pruebas al lavar sus matraces y pucheros. Y algo sucedió, nadie sabe qué ni puede decir exactamente cómo, pero «algo» se cuajó en la naveta, que olía de manera horrible. Los que se atrevieron a asomarse y mirar dijeron que un légamo viscoso y amorfo se amoldaba en el fondo, y algunos que se asomaron demasiado fueron atrapados y arrastrados al fondo por una especie de zarcillo o tentáculo, y nunca más volvieron.

Estaban discutiendo qué hacer y cómo destruir a esa cosa cuando el monstruo decidió por ellos. Una noche de intensa lluvia salió de la charca y atacó el pueblo: personas, animales y cosas fueron disolviéndose como si fueran corroídas por un ácido. Solo respetó un almacén donde había un cargamento de sal, y entonces, los que lograron huir descubrieron dos cosas: que el ser no podía salir a la superficie si no estaba rodeado de agua y que la sal lo mataba, o al menos lo espantaba. Desecaron la naveta de día, y nada encontraron, pues el ser amorfo se había colado por las grietas del terreno. Sembraron entonces de sal el suelo de la naveta, y sin saber si está muerto o simplemente aletargado, eso siguen haciendo, año tras año, hasta nuestros días. Y el cronista que en nuestros días anota esto se estremece de miedo, pensando en los productos químicos que diariamente vertemos en las aguas de ríos y mares, y qué sucederá si algún día el terror se alza de nuevo...

Con más broma que vera (y citando a Lovecraft) más o menos así narró la historia Tomás Salvador en 1970. Con rijosa incredulidad la reprodujo Jesús Callejo en el 2000, y con un guiño y una sonrisa se la presento hoy aquí al lector.







# Sierpes y dragones

**M**ención aparte merecen los dragones y demás hermanos gigantes de la serpiente. El mundo cristiano los considera servidores del Maligno y enemigos del hombre, y no les falta razón. Por suerte, allá donde hay un dragón siempre [o casi siempre] parece haber un san Jorge dispuesto a abatirlo...

# Coca

*Procedencia:* Galicia, Portugal.

*Otros nombres:* Coca de Redondela.

**N**ice la tradición que una joven, enferma de mal de amores no correspondidos, lloró tanto que formó el río Alvedosa, cuyas aguas la arrastraron hasta el mar, donde se convirtió en coca, una dragona anfibia. El monstruo salía cada cierto tiempo del mar y atacaba los pueblos costeros. Mataba a los hombres y raptaba a las mujeres y a las niñas. Finalmente los vecinos de Redondela (Pontevedra) se organizaron para presentarle batalla... y vencieron. Para celebrarlo, los hombres bailaron en torno al cadáver del monstruo junto con las mujeres, que llevaban sobre los hombros a las niñas rescatadas con vida del cubil de la bestia. Ambos bailes se siguen celebrando aún hoy en dicha localidad el día del Corpus.

La misma leyenda, con pocas variantes, se cuenta en Betanzos y Monção (Portugal).

<b>FUE:</b> 35/40	<b>Altura:</b> 15 varas
<b>AGI:</b> 10/15	<b>Peso:</b> 20 000 libras
<b>HAB:</b> 0	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 65/70	<b>IRR:</b> 200 %
<b>PER:</b> 10/15	
<b>COM:</b> 0	
<b>CUL:</b> 0	

#### Protección:

Escamas (10 puntos de protección)

#### Armas:

Mordisco 60 % (1D8+4D6)  
Aliento de fuego 40 % (3D10)

#### Competencias:

Descubrir 50 %  
Volar 45 %

#### Hechizos:

Carece.

#### Poderes especiales:

✦ **Criatura intimidante:** Todo aquel que se encuentre con estas criaturas deberá hacer una tirada de Templanza. Si falla, no se acercará a la criatura, y si esta se le acerca, huirá. Puede repetir la tirada cada asalto hasta que la saque y reúna el valor suficiente para acercarsele.

#### IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Organizar la defensa de un pueblo contra el ataque de una dragona. Preparar trampas, entrenar a los que puedan pelear, trazar un plan... ¿A alguien se le ocurre una aventura más épica?
- ✦ Y ¿qué mejor cebo para atraer a la dragona que localizar al hombre que le partió el corazón? Claro que es posible que no quiera venir de buenas, pero ya puestos... Si los PJ se van a enfrentar con una dragona, no les echará atrás hacer un secuestro primero.
- ✦ Una variante del anterior puede ser que no se sepa por qué la coca ataca el pueblo..., ya que desconocen que es lo que es por culpa de uno de sus moradores, el mozo que le partió el corazón. Y que se lo calla, egoístamente, mientras se esconde, no sea que su examorcito lo encuentre.
- ✦ Otra aventura relacionada con la coca podría ser asaltar su cubil para rescatar a las niñas que tiene allí cautivas. No sería tanto un enfrentamiento directo contra el monstruo como ir sigilosamente, liberarlas y escapar. Cuando el ser monte en cólera, ya se le plantará batalla en el pueblo...
- ✦ Variante del anterior: ¿y si la coca no rapta a las niñas para comer, sino para que se conviertan en engendros como ella? Los PJ se encontrarían con una serie de híbridos más o menos hostiles contra los que habría que pelear. Eso, contando con que no dieran la voz de alarma.



# Drac

*Procedencia:* Aragón, Cataluña.

**E**l drac (dragón) catalán suele tener cuerpo de serpiente, alas de murciélago, cabeza que recuerda a la del león y dos patas. Lanza fuego por la boca y su sangre es venenosa. Es una criatura muy popular en tierras catalanas, siempre maléfico y destructor, que corrompe la tierra y hace que animales y plantas mueran con su mera presencia... hasta que viene el caballero de turno a destruirlo. A diferencia de los dragones de otros lugares, no son bestias especialmente astutas (por suerte), por lo que a veces se las puede vencer usando la maña más que la fuerza. Pese a todo, no dejan de ser enemigos formidables.

El Drac de Sant Llorenç, al que los moros dejaron en una cueva al norte de Tarrasa para que cuando creciera devastara la tierra y fuera el terror de los cristianos, hostigaba a la población, hasta que un caballero lo mató. Unos dicen que dicho caballero fue el mismísimo conde de Barcelona, Guifré el Pilos (Wilfredo el Velloso, si creemos en la traducción oficial); otros, que fue Ramón Borrell o Ramón Berenguer. Dicen de este drac que las heridas de arma de metal no le hacían mella, así que hubo que matarlo... ¡a garrotazos! Antes el drac quedó amedrentado al ver una cruz de madera que pusieron ante él, eso sí. Una representación del caballero de turno contra el Drac de Sant Llorenç se encuentra en los relieves de la puerta de Sant Ivo (San Ivo), en la catedral de Barcelona. Bueno, de hecho, son dos caballeros contra dos dracs, y no tengo yo muy claro que la cosa no sea una representación genérica, pero bueno...

El Drac de Vilardell también murió a manos de un caballero, pero este tuvo peor suerte: envenenado por la sangre que manaba de las heridas del drac, él también murió al poco. Igual fin tuvo el paladín que se enfrentó al Drac de Hostalric.

El caballero que se enfrentó al Drac de Vallfogona fue más ingenioso: se presentó ante la bestia con una armadura formada por espejos, confundiendo a la bestia, que creyó que se enfrentaba a una legión de feroces dragones y no a un único caballero.

En cambio, los de Bronchales (Teruel) no necesitaron de ningún caballero: ellos mismos se encargaron del drac localizando su guarida y ahumándolo con una hoguera de leña verde en la entrada. Claro que era un drac pequeñito y bastante pusilánime: no mataba a ningún ser humano, solo sisaba alguna oveja a los pastores de cuando en cuando (y, si podía, la merienda que llevaban) e hipnotizaba a las mozas ¡para poder mamar leche de sus pechos! (cosa que, al parecer, le encantaba).

**FUE:** 40/45      **Altura:** 30 varas  
**AGI:** 10/15      **Peso:** 15 000 libras  
**HAB:** 0          **RR:** 0 %  
**RES:** 50/60      **IRR:** 200 %  
**PER:** 5/10  
**COM:** 0  
**CUL:** 0

**Armas:**  
Mordisco 60 % (2D8+5D6)  
Aliento de fuego 60 % (3D10+2D6+1)

**Competencias:**  
Descubrir 60 %

**Hechizos:**  
Carece.

**Protección:**  
Piel escamosa (15 puntos de protección)

## Poderes especiales:

✦ **Criatura intimidante:** Todo aquel que se encuentre con estas criaturas deberá hacer una tirada de Templanza. Si falla, no se acercará a la criatura, y si esta se le acerca, huirá. Puede

repetir la tirada cada asalto hasta que la saque y reúna el valor suficiente para acercarse.

✦ **Debilidad ante la religión:** El *drac* catalán es especialmente sensible a los rituales de fe. Si se le ataca de este modo, el sacerdote (o usuario del ritual) ganará un bonificador de +25 % a su tirada.

## IDEAS DE AVENTURAS:

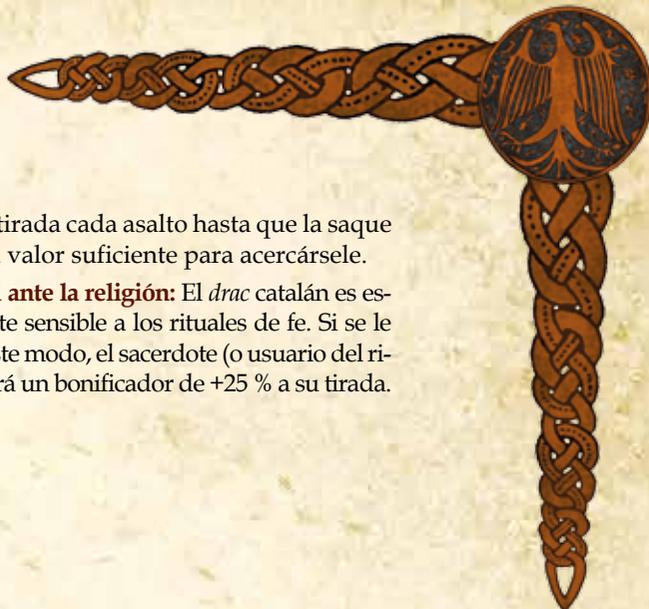
✦ El oro adormece al *drac*, así que hace su nido con monedas y objetos de oro y plata del mismo modo que un pájaro usa ramas. Y sobre ese dorado lecho duerme, a veces durante siglos enteros. El problema está cuando un saqueador roba una copa de oro del tesoro del *drac* aprovechando que este duerme... Y eso es suficiente para despertarlo e ir a castigar al ladrón, y a la localidad donde se esconde.

✦ El poderoso veneno de la sangre de un *drac* puede ser lo único que mate a un enemigo de los PJ, un demonio o una bestia especialmente grande y malévola. El problema es ¿cómo conseguir sangre de *drac*? Dicho de otra manera: ¿se pueden hacer tratos con tales criaturas?

✦ El representante del señor feudal de turno se acerca a Bronchales a exigir unos tributos extraordinarios para llenar las arcas de la corona (y de paso sisar algunas monedas para su propio bolsillo). El problema está que los de ese pueblo, después de haberse enfrentado a un *drac*, como que no le tienen miedo a un grupo de soldados y a un funcionario real, así que las cosas pueden acabar muy mal (para el funcionario y los PJ, que pueden ser la escolta).

✦ Una variante es que los de Bronchales no quieren ensuciarse las manos, e indiquen al funcionario real que ellos no tienen oro, pero que dentro de la guarida del *drac* hay un tesoro entero, que vaya con sus hombres y coja lo que quiera. Lo malo es que en las profundidades de su guarida aún se encuentra el *drac*. Y está muy muy hambriento...

✦ Los PJ se tienen que enfrentar a un *drac*. Una profecía dice que tiene un punto débil; otra, que es muy vulnerable a algo en concreto (como el de Sant Llorenç, que lo era a la madera). Antes de atacar de frente al *drac*, quizá los PJ quieran prepararse... e investigar un poco.



# Drago

*Procedencia:* Extremadura.

**M**onstruo con la cabeza y los brazos de hombre y el cuerpo de reptil. Cuando estaba hambriento daba enormes bramidos, y entonces los de la comarca habían de llevarle corriendo comida (una vaca, varios carneros) si no querían que los atacase. De tal modo, el monstruo devoró todos los ganados de la comarca, para comerse luego a todos sus habitantes. Con el tiempo despobló la alta Extremadura, Badajoz y Andalucía. Dicen que entonces pasó a África, y ya no se le ha vuelto a ver. En mitad del camino que conduce desde Pozuelo hasta Santa Cruz de Paniagua hay una argolla en un enorme peñasco que es donde se ataban las ofrendas al monstruo (o donde las colgaba él para que se orearan, que las tradiciones no se ponen de acuerdo). Cerca de ella está la cueva llamada el «horno del Drago», donde tenía su cubil la criatura.

<b>FUE:</b> 40/45	<b>Altura:</b> 30 varas
<b>AGI:</b> 10/15	<b>Peso:</b> 15 000 libras
<b>HAB:</b> 0	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 50/60	<b>IRR:</b> 200 %
<b>PER:</b> 5/10	
<b>COM:</b> 0	
<b>CUL:</b> 0	

**Protección:**

Escamas (12 puntos de protección)

**Armas:**

Morder 65 % (1D8+6D6)  
Golpear 50 % (7D6)

**Competencias:**

Descubrir 50 %

**Hechizos:**

Carece.

**Poderes especiales:**

✦ **Criatura intimidante:** Todo aquel que se encuentre con estas criaturas deberá hacer una tirada de Templanza. Si falla, no se acercará a la criatura, y si esta se le acerca, huirá. Puede repetir la tirada cada asalto hasta que la saque y reúna el valor suficiente para acercársele.

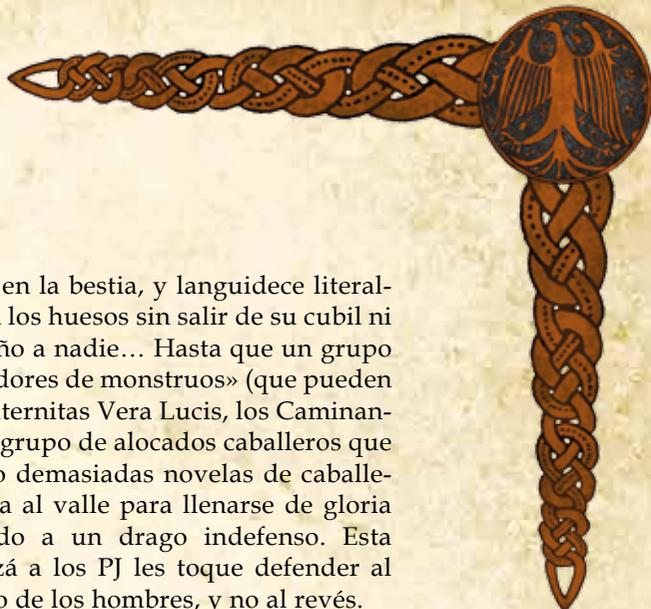


## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Los bramidos los hace un hombre con un embudo, desde un lugar donde ese hace tal eco que resuena en toda la comarca. Así va consiguiendo cada cierto tiempo una o dos cabezas de ganado que puede vender a buen precio en la feria de otro pueblo, a costa de la superstición de estas pobres gentes.
- ✧ Las cabezas de ganado cuestan, así que los de la zona capturan a los forasteros que pasan por la zona para ir alimentando al drago y que no los devore todos.
- ✧ La comarca está siendo azotada por una serie de desapariciones de niños y muchachas, a veces hasta de viejos, gentes demasiado débiles para defenderse por sí mismas, nunca hombres fuertes o mujeres aguerridas. Cuando finalmente atrapan al secuestrador (con las manos en la masa), este afirma que lo hizo para apaciguar al drago, y que ahora que no le entrega víctimas... atacará la comarca y todos morirán. Al DJ le toca decidir si son desvaríos de una mente enferma o, por el contrario, son verdad.
- ✧ De resultas de una maldición, la mismísima hija del noble local se ha convertido en drago. Le dan diariamente la leche de cincuenta vacas para que beba, y de tanto en tanto alguna cabeza de ganado. Pese a que pasa muchísima hambre, algo queda de la

doncella en la bestia, y languidece literalmente en los huesos sin salir de su cubil ni hacer daño a nadie... Hasta que un grupo de «cazadores de monstruos» (que pueden ser la Fraternitas Vera Lucis, los Caminantes, o un grupo de alocados caballeros que han leído demasiadas novelas de caballerías) llega al valle para llenarse de gloria asesinando a un drago indefenso. Esta vez, quizá a los PJ les toque defender al monstruo de los hombres, y no al revés.

- ✧ Una malvada bruja se casa con un señor feudal de cierta edad, viudo y con dos hijos: un muchacho que está siendo educado como caballero en el castillo de otro noble (costumbre habitual entre la nobleza para que los niños no se malcrien) y una hija que está apenas dejando de ser niña y que apunta a ser muy hermosa. La madrastra planea quedarse con el reino para ella sola, convierte a la niña en drago y manda aviso a su hermano para que vuelva al reino y ayude a eliminar la amenaza del monstruo. Su plan es que ambos hermanos se maten entre sí. Luego ella ya se encargará de su padre, pues a nadie sorprenderá que muera de pena, y ella quedará dueña y señora de todo. No es mal plan. Quizá los PJ, que acompañarán al joven de regreso a su hogar, puedan descubrir la verdad y frustrar los planes de la malvada hechicera.



# Serp de Sopeira

*Procedencia: Lérida.*

**C**uentan en Sopeira que antaño se alzaba en la comarca un gran castillo. El noble que lo regentaba hubo de marchar a la guerra contra los moros, dejando en él una reducida guarnición de hombres y a su única y bellísima hija. Un hechicero musulmán, junto con un grupo escogido de hombres, asaltó el castillo mediante un ardid y degolló a todos... menos a la muchacha, a la que le esperaba un destino más cruel: la hechizó convirtiéndola en serpiente gigante.

Su padre prometió una olla llena de monedas de oro a quien la liberase de la maldición, y un caballero se avino a ello. Pero algo salió mal. No logró desencantarla, y hubo de darle muerte. Y cuando lo hizo, la tierra se abrió y se tragó el castillo, al caballero y a la pobre muchacha encantada. Aún hoy se puede ver la sima, que llaman con mucho acierto graller del castellot de Sopeira («barranco del castillo de Sopeira»).

Una leyenda parecida cuentan en Orcau, también en Lérida: bajo el castillo hay unos subterráneos secretos donde está enterrado el gran tesoro del linaje de los Orcau. El problema es que para acceder a la cámara del tesoro hay que enfrentarse a la serpiente gigante que lo guarda, ya que la llave para abrir la puerta mágica está en la boca de la bicha en cuestión...



**FUE:** 30/35      **Altura:** 8 varas  
**AGI:** 10/15      **Peso:** 1500 libras  
**HAB:** 0            **RR:** 0 %  
**RES:** 30/35      **IRR:** 100 %  
**PER:** 10/15  
**COM:** 0  
**CUL:** 0

**Protección:**

Escamas (2 puntos de protección)

**Armas:**

Envolver con los anillos del cuerpo 45 %  
(4D6 por asalto)

**Competencias:**

Sigilo 60 %

**Hechizos:**

Carece.

**Poderes especiales:**

- ✦ **Criatura intimidante:** Todo aquel que se encuentre con estas criaturas deberá hacer una tirada de Templanza. Si falla, no se acercará a la criatura, y si esta se le acerca, huirá. Puede repetir la tirada cada asalto hasta que la saque y reúna el valor suficiente para acercársele

**IDEAS DE AVENTURAS:**

- ✦ Los PJ pueden ser el grupo de musulmanes que ayudan al hechicero a tomar el castillo. No hay mucha guarnición, y cuentan con el efecto sorpresa, pero aun así habrá una veintena larga de enemigos a los que enfrentarse...
- ✦ Una variante del anterior puede ser defender el castillo una vez un grupo de musulmanes, con un hechicero a la cabeza, han entrado a saco. El grupo de enemigos, por supuesto, no tiene por qué ser humano...
- ✦ Un gran tesoro debajo del castillo de Orcau, suficiente para que un grupo de PJ razonablemente ambiciosos (y razonablemente valientes) vayan a investigar las ruinas. Por un gran tesoro vale la pena enfrentarse a un monstruo.
- ✦ Una variante sería que el castillo está habitado, y sus moradores son ignorantes de que la *serp* tiene su cubil bajo sus pies. Un grupo de visitantes se aloja mediante ardid para localizar la guarida y robar el tesoro... ¿Podrán los PJ descubrirlos antes de que despierten al monstruo y este ataque a los moradores del castillo, convirtiéndolo en una trampa mortal?
- ✦ El triste fin del caballero de Sopeira y de la muchacha encantada (que se produzca un terremoto con la muerte del monstruo) puede ser un dramático (y algo amargo) punto final a la campaña, una vez eliminada la amenaza del monstruo. Además, con las prisas para escapar antes de que se los trague la tierra, los PJ no podrán arramblar con mucho oro del tesoro de la *serp*, que ya se sabe que un grupo de PJ ricos son una fuente de problemas para quien les dirige las aventuras.



# Serpentón

*Procedencia:* Castilla y León.

**C**uentan que en una laguna vivía una serpiente gigante que de cuando en cuando salía para asolar los pueblos de la comarca y devorar a sus habitantes. Muchos caballeros se enfrentaron a ella y todos perecieron, hasta que uno, más astuto que los demás (quizá por ser de la orden del Temple), se fijó en que el monstruo, antes de sumergirse en el agua, dejaba un objeto en la orilla. Se trataba de una piedra negra del tamaño de la cabeza de un niño, glacialmente fría al tacto. Nada más tocarla, el serpentón salió del agua furioso, y el caballero huyó con la piedra, perseguido implacablemente por el monstruo hasta que se refugió en una ermita consagrada a la Virgen. El serpentón entonces volvió sobre sus pasos, se metió en el agua y no salió nunca más. La piedra resultó ser un poderoso talismán contra las tormentas y el rayo, así como un remedio muy eficaz contra las picaduras de todo tipo de alimañas. Pero no me busquen hoy en día la piedra negra: según parece, desapareció con la invasión francesa de 1808, y nadie sabe dónde está ahora.

<b>FUE:</b> 30/35	<b>Altura:</b> 10 varas
<b>AGI:</b> 5/10	<b>Peso:</b> 3000 libras
<b>HAB:</b> 0	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 60/70	<b>IRR:</b> 100 %
<b>PER:</b> 20/25	
<b>COM:</b> 0	
<b>CUL:</b> 0	

**Protección:**

Escamas (5 puntos de protección)

**Armas:**

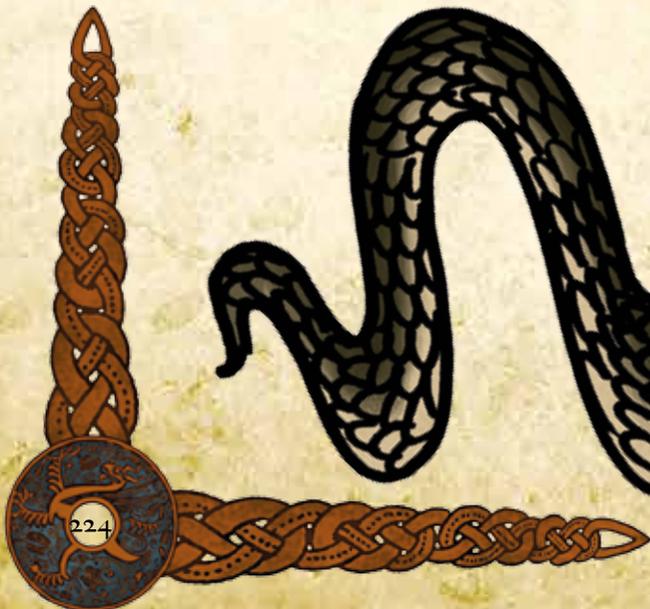
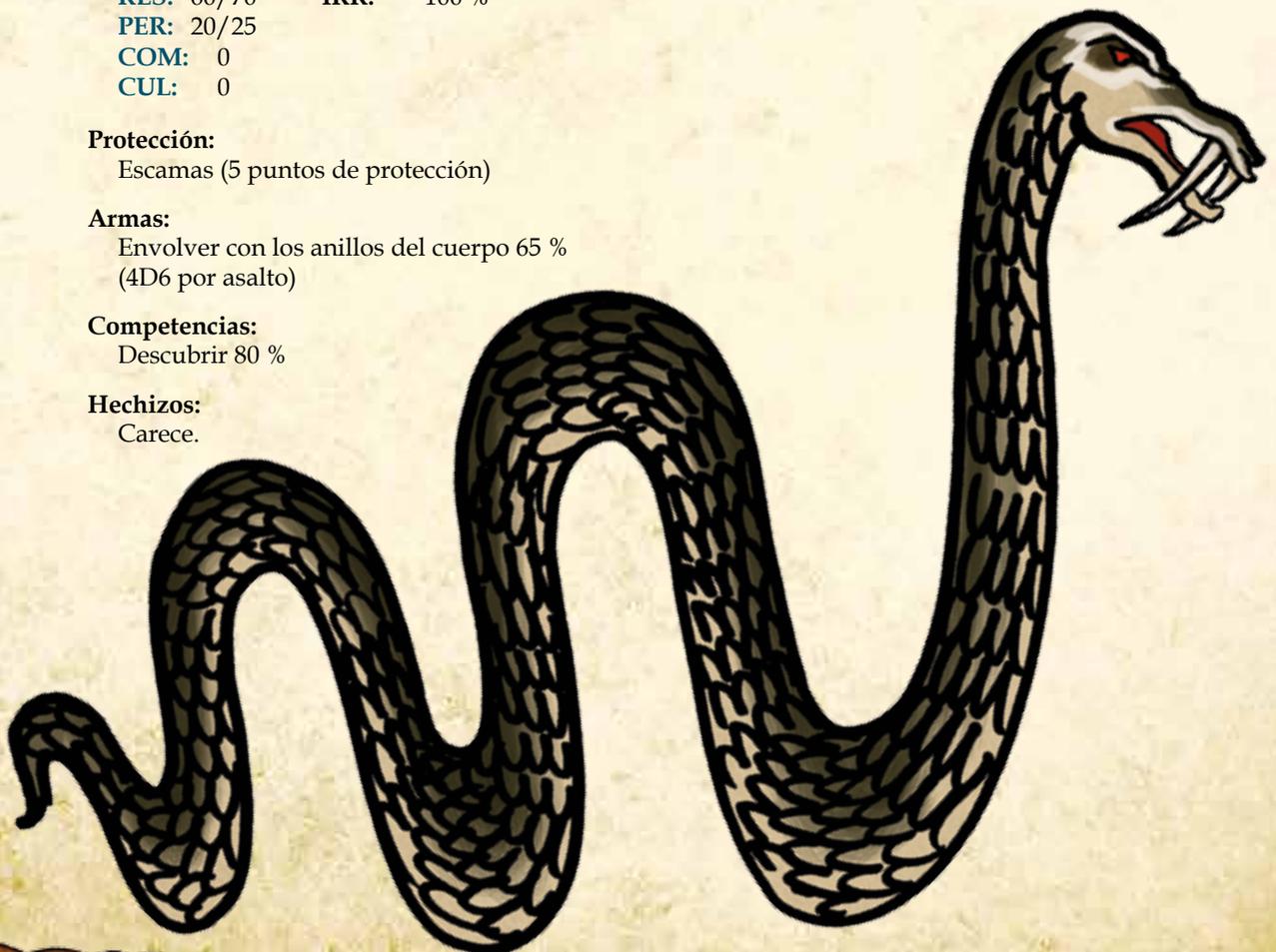
Envolver con los anillos del cuerpo 65 %  
(4D6 por asalto)

**Competencias:**

Descubrir 80 %

**Hechizos:**

Carece.



## Poderes especiales:

- ✦ **Criatura intimidante:** Todo aquel que se encuentre con estas criaturas deberá hacer una tirada de Templanza. Si falla, no se acercará a la criatura, y si esta se le acerca, huirá. Puede repetir la tirada cada asalto hasta que la

## IDEAS DE AVENTURAS:

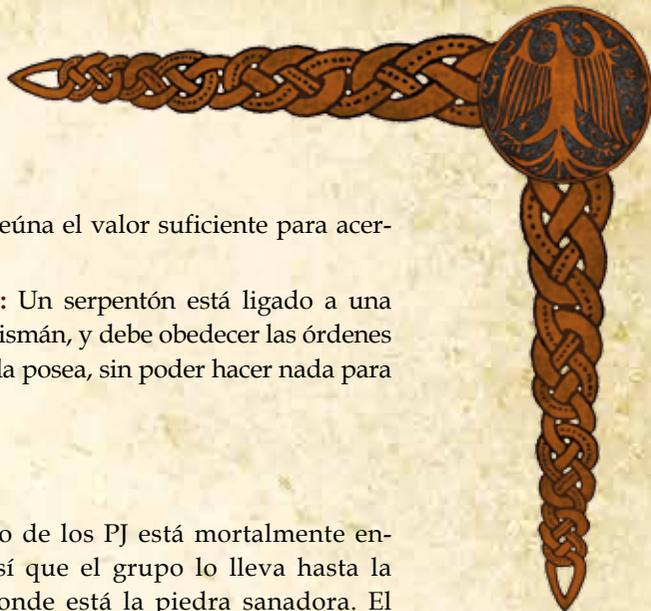
- ✦ La leyenda del serpentón ilustra, una vez más, que no siempre cargar a pecho descubierto es la mejor manera de enfrentarse contra los monstruos. En este caso, apoderarse de la piedra talismán será una excelente manera de vencerlo. Claro que, a diferencia de la leyenda, el serpentón no la habrá dejado tan a la vista... ni la habrá dejado sin vigilar.
- ✦ Un hechicero descubre las propiedades de la piedra y envía a un grupo de ladrones (los PJ) para cometer el sacrilegio de robar la piedra-talismán de la iglesia donde se guarda. Pero, claro, dejando aparte que las entidades angélicas no van a ver el tema con buenos ojos, es un objeto demasiado valioso para que los caballeros templarios (recordemos que templario era el caballero que se la sisó al serpentón) no hayan colocado trampas y guardianes para disuadir a los ladrones.
- ✦ Una variante es que los PJ sean los caballeros templarios encargados de proteger la piedra, y tengan que defender la iglesia de los sicarios del hechicero.

saque y reúna el valor suficiente para acercársele.

- ✦ **Sometido:** Un serpentón está ligado a una piedra talismán, y debe obedecer las órdenes de quien la posea, sin poder hacer nada para evitarlo.

- ✦ Un amigo de los PJ está mortalmente enfermo, así que el grupo lo lleva hasta la iglesia donde está la piedra sanadora. El problema es que un obispo especialmente avaricioso ha impuesto un pago, perdón, una «ofrenda», bastante elevada para todo aquel que se quiera beneficiar de las virtudes salutíferas de la piedra-talismán. Los PJ no tienen dinero, pero tienen ingenio, y seguro que idean el modo de llegar hasta la piedra para que sane a su amigo.

- ✦ El serpentón está al servicio de un poderoso mago, y lo que desea es su libertad. Ha de cumplir al pie de la letra las órdenes de su amo, pero se las arregla para negociar con los PJ que destruyan la piedra y que así pueda liberarse del hechizo que lo ata. Queda por ver qué hará cuando sea libre y ya no tenga puntos débiles... Por cierto, para esta aventura será mejor que se trate de un serpentón especial que haya aprendido a hablar o la comunicación va a ser complicadilla...



# Sierpe

*Procedencia:* Castilla y León.

*Otros nombres:* Culebro.

**S**erpiente gigante que mora en cuevas, de las que sale para sembrar el terror y la destrucción.

En el interior de la ermita de la Santa Cruz se encuentra un pequeño retablo, presidido por una cabeza de serpiente, que según la tradición no es otra que la Sierpe del Castro Rupiano, un monstruo devorador de hombres y ganados, derrotado no por un caballero (no en esta ocasión), sino por el piadoso y astuto San Fructuoso, drogando al monstruo y, una vez dormido, metiéndole un gran madero de castaño aguzado y reque- mado por el fuego por el ojo hasta el cerebro.

<b>FUE:</b> 35/40	<b>Altura:</b> 10 varas
<b>AGI:</b> 10/15	<b>Peso:</b> 2800 libras
<b>HAB:</b> 0	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 40/45	<b>IRR:</b> 100 %
<b>PER:</b> 15/20	
<b>COM:</b> 0	
<b>CUL:</b> 0	

**Protección:**

Escamas (8 puntos de protección)

**Armas:**

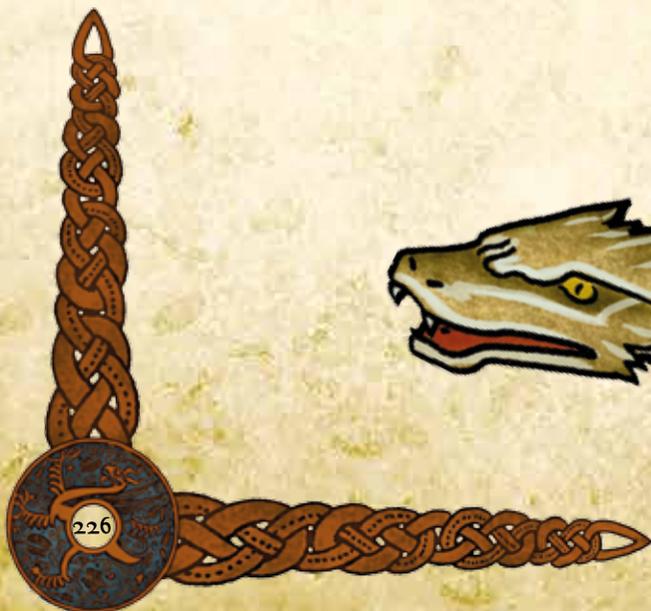
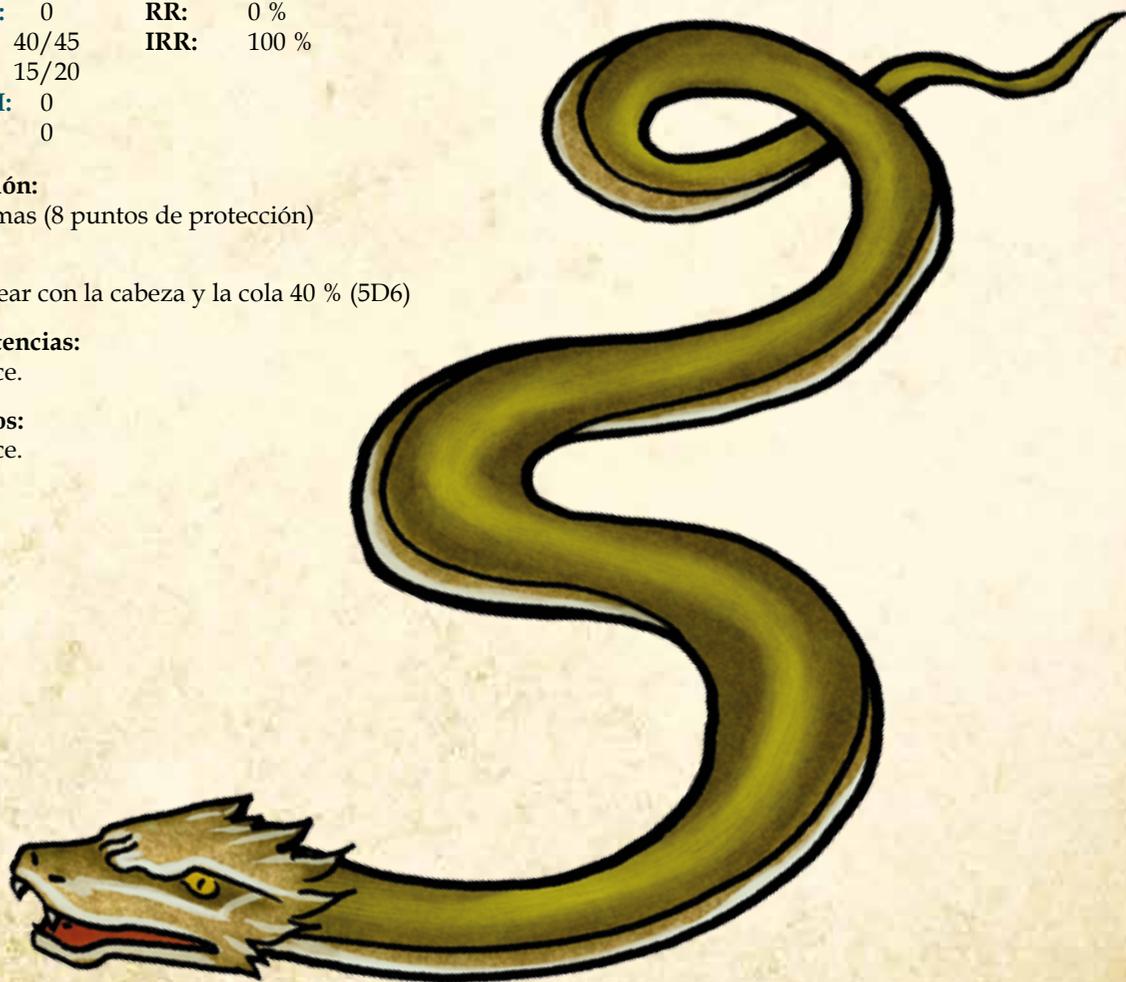
Golpear con la cabeza y la cola 40 % (5D6)

**Competencias:**

Carece.

**Hechizos:**

Carece.

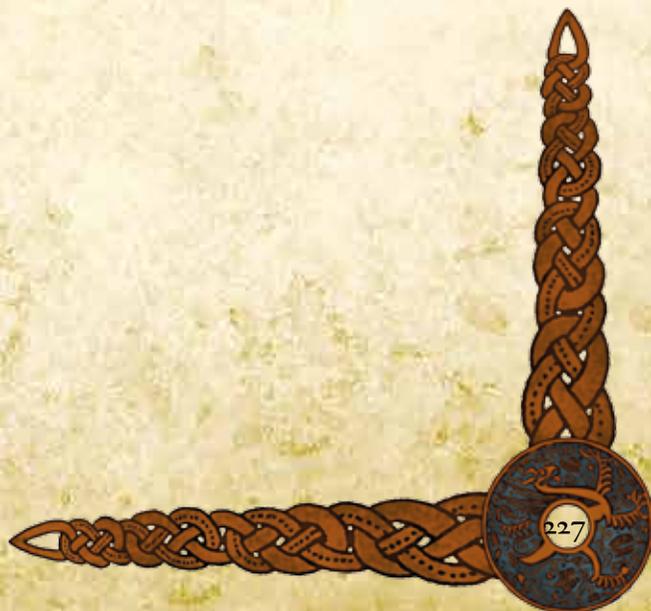
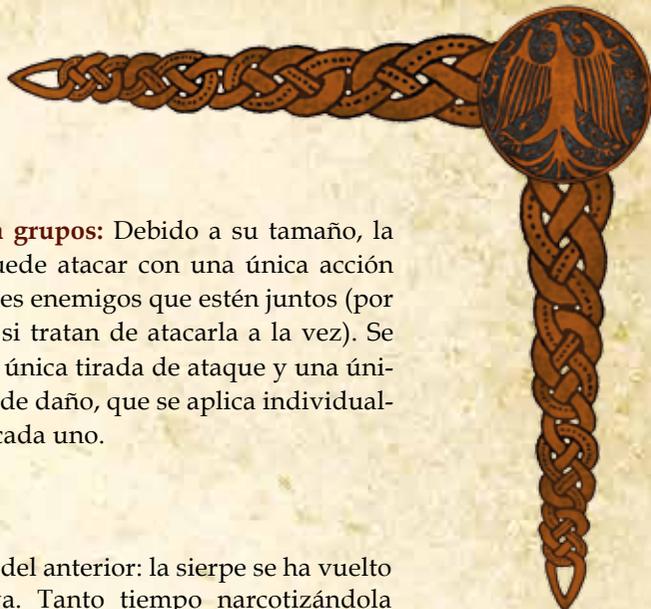


## Poderes especiales:

- ✦ **Criatura intimidante:** Todo aquel que se encuentre con estas criaturas deberá hacer una tirada de Templanza. Si falla, no se acercará a la criatura, y si esta se le acerca, huirá. Puede repetir la tirada cada asalto hasta que la saque y reúna el valor suficiente para acercársele.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Se dice que los monjes de Compludo, monasterio que también había fundado San Fructuoso, llegaron hasta el castro Rupiano para ayudar al santo a luchar contra la sierpe. Llegaron tarde, pero no se volvieron con las manos vacías, pues raptaron al santo para llevárselo de vuelta con ellos. Así que, recién derrotado el monstruo gracias a los consejos de un sabio tenido por santo, los PJ se pueden encontrar con que, heridos y cansados, tengan que enfrentarse a sus supuestos aliados.
- ✦ Un malvado captura a una sierpe drogándola, como hizo Fructuoso. La mantiene semiinconsciente en un jardín haciéndola despertarse lo justo para que coma un par de reses y luego vuelva a caer en el sueño, pues las reses llevan la droga encima, y la sierpe la ingiere al devorarlas. Con la amenaza de que si no se cumplen sus peticiones soltará a la sierpe, tiene sojuzgados a sus enemigos, que envían a un grupo (los PJ) a darle muerte a la sierpe mientras duerme.
- ✦ **Ataque a grupos:** Debido a su tamaño, la sierpe puede atacar con una única acción hasta a tres enemigos que estén juntos (por ejemplo, si tratan de atacarla a la vez). Se hace una única tirada de ataque y una única tirada de daño, que se aplica individualmente a cada uno.
- ✦ Variante del anterior: la sierpe se ha vuelto inofensiva. Tanto tiempo narcotizándola la ha convertido en dependiente de la droga, y enfermará si no recibe puntualmente sus dosis. Y de todos modos, sus músculos se han atrofiado de no moverse.
- ✦ Fructuoso no mató a la sierpe, sino que la encerró dentro de una cueva. Ahora que un ejército enemigo avanza destruyéndolo todo, un monje que custodia el secreto pide ayuda a los PJ para que le acompañen a liberar a la sierpe: el fuego se combate con el fuego, y así el monstruo destruirá al ejército invasor, o al menos lo dejará debilitado.
- ✦ Un clérigo con fama de santo es solicitado por una comunidad para que con sus rezos les ayude a destruir un ser infernal. El hombre va, los PJ lo acompañan... sin saber que se trata de una trampa orquestada por adoradores del Diablo que pretenden asesinar al santo varón.



## DE DRAGONES Y DE HOMBRES

Evidentemente, no podría ser de otro modo: como grandes creadores de criaturas míticas que eran, al dragón lo inventaron los griegos. También le dieron nombre: *drakō*, aunque preferían llamarlo *dercein*. Así llamaron Hesíodo y Estrabón a las serpientes gigantes que vivían en los confines del mundo, reptiles que poseían en ocasiones rasgos de otros seres: cabeza de caballo, alas laterales de murciélago, garras de águila...

Apolo tuvo el dudoso honor de inaugurar la galería de matadragones pasándose por la piedra a la pobre Pitón, la dragona/serpiente a la que se le rendía culto en Delfos. Convenientemente reeducadas, las sacerdotisas, las pitias, seguirán masticando laurel y farfullando las predicciones sagradas durante toda la antigüedad, eso sí, ya bajo la advocación de Febo Apolo. Robert Graves, en su estudio *La diosa blanca*, señala el hecho como la lucha entre una diosa femenina, terrestre, y un dios macho que «purifica» el culto y somete a las sacerdotisas. La vieja lucha del paso del matriarcado al patriarcado... Bien pudiera ser que la serpiente gigante fuera una de las representaciones de la arcaica diosa madre griega, si se tiene en cuenta que Homero describe en la *Ilíada* el escudo de Agamenón como «un dragón tricéfalo de color azul». Por lo menos sospechoso, si tenemos en cuenta que ese mismo Agamenón sobrevivirá a diez años de guerra en Troya para morir ejecutado ritualmente por su mujer, Clitemnestra, con un hacha de doble filo, la ejecución que los cultos matriarcales neolíticos reservaban a los jefes-guerreros cuando se les terminaba el tiempo de mandato (no fuera a ser que se lo creyeran demasiado). Por cierto, solían ser ocho años, y hay quien dice que el ajedrez no deja de ser una representación simbólica del asesinato de ese rey.

Perdonen el *off topic*... Dragones, ¿no? Bien, vuelvo.

Sea como fuere, el *dercein* no era demasiado querido por los héroes griegos de la época clásica. De hecho, si leemos los mitos, parece que masacrarlos fue deporte olímpico durante un tiempo: Heracles, Cadmo, Perseo, todos en algún momento se enfrentaron a algún dragón, normalmente en horas de trabajo del pobre bicho, mientras se curraba el custodiar unas manzanas de oro, o una princesita, o lo que fuera menester. Que ser guardián era lo suyo, y de ahí su nombre. Pues en griego clásico, *dercein* significa «ver».

Nuestro querido bicho tuvo mejor suerte con los romanos. Lo llamaron *draco-ōnem*, tomando su nombre

menos utilizado, que seguramente les gustaría más. Lo convirtieron en insignia militar: un dragón era la enseña de una cohorte (quinientos hombres, la décima parte de una legión, que, por cierto, usaba como emblema un águila). Los portadores de las enseñas del dragón recibían el nombre de *draconarius*, el primero de los muchos dragones de dos patas. Luego volveremos sobre eso.

Hasta un tipo normalmente tan serio como Plinio se permitió un par de anécdotas sobre los dragones. Así pues, gracias a él sabemos que en verano al dragón le apetece la sangre del elefante, que es muy fría: lo ataca, se le enrosca, le clava los dientes, lo mata. Por desgracia, al morir el elefante rueda por tierra y aplasta al dragón... ¿Qué quieren que les diga? Prefero una cervecita, a ser posible en jarra helada.

Siempre según Plinio, los dragones, además de inventar el refresco, inventaron el turismo: en Etiopía cuatro o cinco dragones se ponían de acuerdo para atravesar el mar Rojo rumbo a Arabia, abrazándose y formando con sus cuerpos... ¡una especie de embarcación que flota! (Y luego dicen que los jugadores de rol tenemos demasiada imaginación).

Pero para los romanos, el dragón también era fuente de remedios entre medicinales y mágicos: sus ojos, secados y batidos con miel, eran linimento eficazísimo contra las pesadillas; con la grasa de su corazón, guardada en la piel de una gacela y atada al brazo con los tendones de un ciervo, se creaba un talismán infalible en los litigios judiciales; un collar de dientes de dragón volvía indulgente al amo y gracioso al rey; y los ingredientes de una poción que hacía invencible a quien la tomase eran el pelo y la médula del león, la espuma de un caballo ganador en una carrera, las uñas de un perro y, por supuesto, los sesos de un dragón. Hay constancia de que estos remedios se vendían en la Roma de los césares. No me pregunten a mí sobre la autenticidad de los ingredientes.

Los bizantinos, herederos de los romanos en muchos aspectos, crearon una simbología propia para el dragón: lo consideraron símbolo del caos, de calamidades públicas como la enfermedad o el hambre. Por ello lo representaban alegóricamente, siendo vencido por un centurión. La civilización venciendo a la barbarie...

Esta alegoría bizantina tuvo dos herederos directos iconográficamente hablando: los bárbaros se quedaron con la copla que les interesó, en concreto con la

idea de que los dragones daban miedo. Los nórdicos que se iban de *viking* (léase saqueo y masacre) al sur cuando la cosecha ya estaba recogida pintaban dragones en sus escudos y esculpían cabezas de dragón en las proas de sus naves. Dragones había en los estandartes de Inglaterra, de Gales, de Escocia... Dragones blancos para los sajones, rojos para los bretones y normandos. Valor para los nuestros, terror para nuestros enemigos. Como se dice en el romance de Athis: *Ce sudoient Romains porter / ce nous fait moult à redouter*, lo que viene a decir, en traducción libre, que si lo usaban los romanos, por algo sería.

El otro alumno aventajado que se aprendió la lección bizantina fue, evidentemente, el cristianismo. Religión masculina (hasta podríamos decir que machista), heredera del judaísmo (más machismo todavía), ya habían tenido sus más y sus menos con la serpiente (¿de nuevo el culto femenino a la tierra?). Y, claro, una culebrita no da mucho miedo, pero un dragón es otra cosa. Así que retomaron la imagen del centurión y del dragón, llamaron al centurión San Jorge (o arcángel San Miguel, lo que haga falta) y al pobre dragón... pues eso, Lucifer, Satanás, Demonio... La identificación del dragón con la bestia del apocalipsis de San Juan es ya evidente en tiempos de San Agustín: «El diablo es león y dragón: león por el ímpetu, dragón por la insidia». Los artistas medievales se encargaron de plasmar mil y un dragones en las gárgolas de las catedrales, en los torturados capiteles de los claustros, en los enfermizos bestiarios, libros de horas y beatos. Reptiles a menudo negros, ya con cola de serpiente, alas de murciélago, garras de león, a veces patas de águila y aguijón de escorpión. Pero no se confíen, que como bestia maligna que es, a veces cambia, y lo vemos con cabeza femenina y larga cabellera (¿otra vez la vieja analogía mal = serpiente = mujer?).

Guardián, curiosidad, alegoría, bestia del mal... el último estadio en el que acabó nuestro pobre dragón fue el del mito. Cuando su imagen de bestia infernal pasa de moda, es cada vez menos creíble como criatura posiblemente real. Quizá el último en tratar a los dragones desde un punto de vista científico es Conrad Gesner en su *Historia animalium* (mediados siglo XVI).

En Asia, el mito del dragón evolucionó de manera distinta. En China al dragón se le llama *long*, y su iconografía es parecida a la occidental: cuerpo de serpiente, alas, grandes garras, cuernos y colmillos... Es un animal muy sabio, relacionado con el cielo y los fenómenos atmosféricos, en especial la lluvia. Se convirtió en el protector del imperio: el trono del em-

perador era el trono del dragón; su cara, el rostro del dragón. Y cuando moría, se decía que subía al cielo a lomos de un dragón.

Había dragones malvados. A veces intentaban devorar el sol. Y los campesinos, al ver un eclipse, empezaban a gritar y a hacer ruido, para asustar al dragón malo. Siempre lo conseguían, menos mal. De todos modos, hasta un niño podría domar un dragón chino: solo hay que apoderarse de la perla que lleva consigo, en la que está todo su poder. Se volverá inofensivo si se la quitan. Muchas tradiciones, sin embargo, dicen que los dragones, astutos ellos, suelen tragársela. Que no es plan de poner las cosas fáciles...

Cualquier texto sobre dragones quedaría cojo si no citara a Borges. El argentino, exquisito fabulador y coñón, los describió deliciosamente en su obra *El libro de los seres imaginarios*, haciendo más referencia al dragón oriental que al occidental, como se verá:

Según Borges, en el dragón hay nueve semblanzas: sus cuernos se parecen a los del ciervo, su cabeza a la del camello, sus ojos a los de un demonio, su cuello al de la serpiente, su vientre al de un molusco, sus escamas a las de un pez, sus garras a las del águila, las plantas de sus pies a las del tigre y sus orejas a las del buey. Algunos hay que en lugar de orejas tienen cuernos, pero oyen bien, posiblemente a través de estos. Sus huesos, dientes y saliva tienen virtudes medicinales. Puede ser visible o invisible a voluntad. En la primavera sube a los cielos, en otoño se sumerge en el mar. Hay dragones celestiales, que llevan en sus lomos los palacios de los dioses; dragones divinos, que rigen los vientos y las lluvias; dragones terrestres, protectores de arroyos y ríos, y dragones subterráneos, guardianes de tesoros.

Con todo, como ya se apuntó más atrás, los dragones más peligrosos siempre han sido los de dos patas. Con el nombre de dragón se bautizó al soldado de caballería armado también con arma de fuego. Dragones fueron, por citar un único ejemplo, los protagonistas de las Dragonadas, las persecuciones llevadas a cabo contra los calvinistas franceses durante el reinado de Luis XIV: se arrastró a las gentes por los cabellos hasta los templos católicos, se les colocaron yugos como si fueran bueyes, se derribaron sus templos y se expulsó de Francia a los que, a pesar de todo esto, no se convirtieron. Y, claro, sin «ninguna razón» todo terminó en una sangrienta revuelta, la rebelión de los camisardos en julio de 1702.

Pero no hablemos de historias reales, que, al fin y al cabo, este librito solo habla de monstruos de fantasía.



# Otros

Licántropos y hombres bestia

Vegetales

Ogros

**N**os quedan en el tintero tres grupos de seres: los licántropos y hombres bestia, que comparten la naturaleza del hombre con la de los animales, y que a veces pueden adoptar una u otra forma según su voluntad. Los monstruos vegetales, es decir, los que son como árboles pero se mueven como bestias para perjuicio de los hombres. Y finalmente los ogros, seres nacidos del espanto y la pesadilla, que se agazapan en la oscuridad para devorar tanto a justos como a pecadores.



# El Hombre choto

## Licántropos y hombres bestia

*Procedencia:* Aragón.

*Otros nombres:* Ome choto.

**S**er nacido de la unión entre un macho cabrío y una mujer (nunca al revés). Tiene aspecto humano, pero con un rostro que recuerda al de una cabra, mucha más agilidad y bastante más pelo que un ser humano corriente. Suelen llevar barbita de chivo, su voz es algo aguda y algunos tienen piernas de cabra. De ser necesario, tiene la facultad de convertirse completamente en macho cabrío.

Cuentan en Riglos que una pastora tuvo un hijo con un buco (una cabra, vamos). El zagal era avisado, ágil y tenía buena mano con los rebaños, pero su aspecto caprino denunciaba su origen, y ambos vivían en soledad en las montañas, lejos de los hombres... y de las mujeres, que si alguna pastora se cruzaba con él, huía aterrorizada o lo apedreaba, que las muchachas de la zona se pelean hasta con los lobos si hace falta.

Un día llegó una mujer diferente, de piel más blanca y fina, que vestía telas suaves en lugar de ropas bastas. Era hija de un noble, estaba enferma y los médicos la habían enviado a un castillo de la montaña, a ver si los aires secos del monte la curaban. El zagal la siguió a escondidas mientras ella paseaba, embriagado por su presencia. Ella lo descubrió, pero ni huyó ni lloró. Fue amable con él. Y el hombre choto... se enamoró. Sabedor de que estaba enferma, fue a buscar plantas que solo él conocía, con ellas fabricó remedios y logró que sanara. Pero cuando lo hubo hecho... la moza desapareció. Volvió a la ciudad para siempre. Dicen que, loco de mal de amores, el pobre zagal no pudo soportar la pena y se suicidó despeñándose de un risco.

**FUE:** 15/20  
**AGI:** 25/30  
**HAB:** 10/15  
**RES:** 20/25  
**PER:** 20/25  
**COM:** 1/5  
**CUL:** 10/15

**Altura:** 1,70 varas  
**Peso:** 140 libras  
**RR:** 0 %  
**IRR:** 70/110 %

Esquivar 99 %  
Saltar 99 %  
Sigilo 70 %  
Tregar 90 %

### Hechizos:

Conoce de manera innata:  
Amansar Fieras  
Esencia de Hostilidad  
Ojos de Lobo

### Protección:

Pelo (1 punto de protección)

### Armas:

Palo 45 % (3D6)  
Pelea 75 % (1D3+1D6)

### Competencias:

Conocimiento de Área (montañas) 75 %  
Conocimiento de Animales 70 %  
Conocimiento de Plantas 90 %  
Correr 70 %

### Poderes especiales:

✦ **Cambiar de forma:** Un hombre choto puede transformarse a voluntad en macho cabrío, pero no lo hace muy a menudo porque la transformación es muy dolorosa. Las características del macho cabrío están en la pág. 381/213 del manual de juego.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ En el castillo han descubierto que un monstruo ronda a la muchacha noble enferma que está de visita, y envían a los PJ a matar al bicho ese, no sea que le haga daño a la niña...
- ✧ El hombre choto no se resigna a que su amor se vaya de su lado, así que la rapta y la lleva a su cubil en las montañas, junto con su madre. Y los PJ (¿quién si no?) tendrán que ir al rescate.
- ✧ La muchacha ni es inocente ni está enferma. Es una bruja que necesita determinados componentes vegetales muy difíciles de encontrar para cierto hechizo, y que está manipulando a la pobre bestia para que se los consiga
- ✧ En realidad, no se trata de un hombre choto, sino de un hijo del Diablo, y su mujer no es una pobre pastora, sino una poderosa bruja adoradora de Satanás.
- ✧ El hombre choto se transforma en animal para robarle los rebaños a los vecinos, rebaños que luego, convertido nuevamente en hombre, vende en la feria como si fueran suyos.



# Guizotxo

## Licántropos y hombres bestia

*Procedencia:* Euskadi.

**H**ombre lobo del País Vasco, tiene el aspecto de un hombre pero con mayor fuerza de la normal y espeso pelo negro que le cubre todo el cuerpo. Aúlla como los lobos y se hace entender por ellos. Solo se convierte en hombre lobo de noche.

Hay varias maneras por las que un hombre se convierte en tal criatura. La más conocida es por un mordisco de otro guizotxo, pero no es la única, pues este ser esconde su piel, que solo se pone por la noche, al convertirse. Si alguien la encontrase y se la pusiera, sería él quien se convertiría en hombre lobo a partir de entonces. También se convierte en guizotxo el que bebe agua de determinadas fuentes mágicas mezclada con sangre de lobo la noche de San Juan.

Dejar de serlo es un poco más difícil: el guizotxo ha de estar siete años sin matar a ningún ser humano, lo cual no es fácil, teniendo en cuenta los ataques de ira ciega que le cogen por las noches, cuando es el espíritu del lobo el que lucha por apoderarse de él. Con todo, muchos no desean volver a convertirse en humanos, pues les gusta el poder que el lobo les da.

Si un humano se convierte en guizotxo, se le sumarán 10 puntos a cada una de sus características de Fuerza, Agilidad y Percepción, y se le restarán 10 puntos a Habilidad, Comunicación y Cultura. Su resistencia queda igual, pero a cambio no se desmaya al llegar a 0 PV (aunque muere igual al llegar a su máximo de negativos).



**FUE:** 25/30      **Altura:** 1,70 varas  
**AGI:** 20/25      **Peso:** 135 libras  
**HAB:** 5/10        **RR:** 10 %  
**RES:** 15/20      **IRR:** 90 %  
**PER:** 20/25  
**COM:** 1/5  
**CUL:** 0

#### Protección:

Piel y pelaje (3 puntos de protección)

#### Armas:

Mordisco 65 % (3D6+infección)

#### Competencias:

Correr 65 %  
Descubrir 90 %  
Esquivar 90 %  
Rastrear 75 %

Saltar 80 %  
Sigilo 80 %

#### Hechizos:

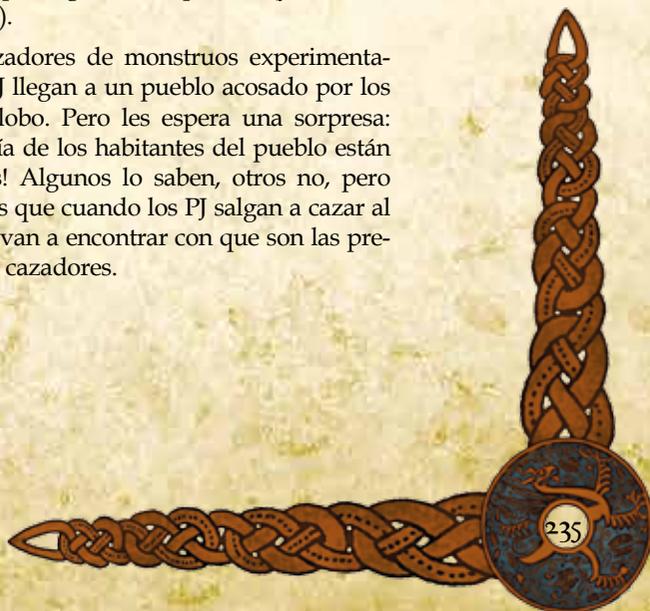
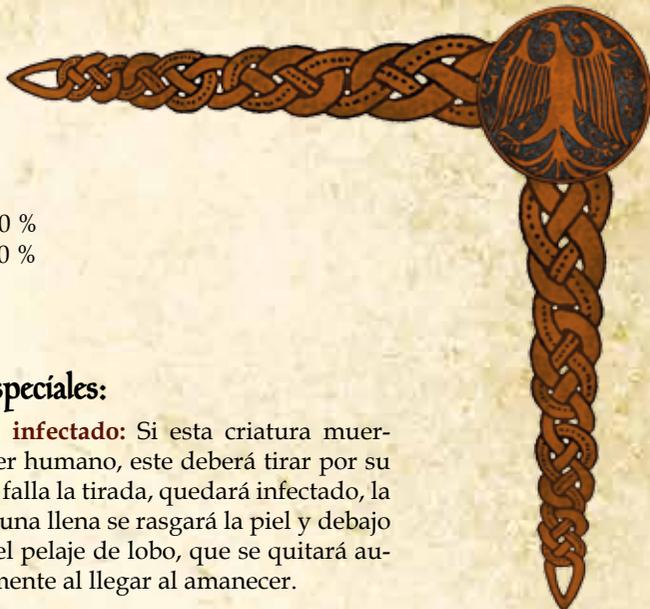
Carece.

#### Poderes especiales:

- ✦ **Mordisco infectado:** Si esta criatura muere a un ser humano, este deberá tirar por su RES×3. Si falla la tirada, quedará infectado, la próxima luna llena se rasgará la piel y debajo le saldrá el pelaje de lobo, que se quitará automáticamente al llegar al amanecer.
- ✦ **Crisis nocturnas:** Cada noche el *guizotxoa* ha de tirar por Templanza. Si falla la tirada, la bestia lo domina y, al amanecer, no recuerda nada de lo que ha hecho. Las noches de luna llena tiene un penalizador adicional de -25 % a esta tirada

#### IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Un *guizotxoa* rapta a una muchacha y se la lleva lejos, al bosque. Evidentemente, se organiza una batida para ir en su busca (en la que puede que quieran participar los PJ). Pero es un rapto por amor: el *guizotxoa* es el novio de la muchacha, infectado con esta maldición, que no puede vivir sin ella. No le hará ningún daño..., salvo quizá infectarla para que se convierta en su compañera.
- ✦ Una familia esconde a uno de los suyos, infectado por el *guizotxoa*. Lo encierran cada noche en el sótano, y así no hay peligro de que mate a nadie, y pasados siete años, sanará. Lo malo es que los vecinos no paran de oír gritos y alullidos, y puede que las autoridades (o algún cazador de demonios) se decidan a investigar..., con el desastre que puede suponer dejar suelto a un *guizotxoa* en plena crisis.
- ✦ Un muchacho de una aldea es convertido en *guizotxoa*. Y todos lo saben. En general, lo lleva bastante bien, salvo las noches de luna llena, en que a veces pierde los papeles, por lo cual los de la aldea se encierran con su ganado dentro de las casas hasta que amanece. El problema está si un grupo de PJ llega al pueblo de noche: si acaban con la bestia, luego los de la aldea los querrán linchar por asesinos, ya que han matado a uno de los suyos.
- ✦ Un tipo va presumiendo de que es un hombre lobo y de que se come gente por las noches. El hombre es patético e inofensivo: simplemente está loco. Pero es un loco peligroso, ha tratado de atacar a varias personas (la última, una niña que le dio una paliza a bastonazos), calma su ansia de carne humana devorando los cadáveres recién enterrados del cementerio e intenta robar algún que otro niño si puede. Evidentemente, va a acabar muerto, ya sea por sus vecinos o por algún PJ despistado (y un tanto paranoico).
- ✦ Como cazadores de monstruos experimentados, los PJ llegan a un pueblo acosado por los hombres lobo. Pero les espera una sorpresa: ¡la mayoría de los habitantes del pueblo están infectados! Algunos lo saben, otros no, pero lo cierto es que cuando los PJ salgan a cazar al lobo... se van a encontrar con que son las presas, no los cazadores.



# Lobo hechizado

## Licántropos y hombres bestia

**Procedencia:** Castilla-La Mancha, Extremadura.

**Otros nombres:** Lobo hechaizo, lobo hechicero, loberico.

**C**sta criatura puede convertirse o en lobo o en una cosa a medias entre lobo y hombre. Bajo esta forma tiene las orejas grandes, le crecen los colmillos, las uñas (como garras) y el pelo por todo el cuerpo. Y anda a cuatro patas, como las bestias, no a dos, como los hombres. La transformación es voluntaria, pero por la noche (y en especial si hay luna llena) las ansias de convertirse pueden llegar a dominarlo. Si se transforma involuntariamente, no controla sus actos, aunque bien es cierto que luego no los recuerda. Como lobo (u hombre lobo) no hará daño a nadie salvo para defenderse una vez haya comido y esté saciado: entonces se puede hablar con él.

Un hombre puede caer en este estado por obra de una maldición lanzada por alguna bruja, o voluntariamente, ingiriendo ciertas hierbas y frotándose el cuerpo con ungüentos. En ambos casos, y a diferencia de otros casos de licantropía, el proceso es irreversible: la persona quedará en tal condición hasta el resto de sus días. Cosa curiosa: la mordedura de este ser no convierte a la víctima en lobo.

Hay casos en que la familia, e incluso la aldea entera, saben de su condición, y más o menos la respetan, aunque con la precaución elemental de cerrar bien las puertas y ventanas las noches de luna llena, no sea que hubiera que lamentar alguna desgracia.

### Características (en forma de lobo)

**FUE:** 10/15      **RR:** 0 %  
**AGI:** 20/25      **IRR:** 75/90 %  
**RES:** 10/15  
**PER:** 20/25

### Protección:

Las armas físicas, sean del tipo que sean, le hacen la mitad del daño.

### Armas:

Mordisco 60 % (1D6)

### Características (en forma híbrida hombre y lobo)

**FUE:** 20/25      **Altura:** 1,75 varas  
**AGI:** 15/20      **Peso:** 140 libras  
**HAB:** 10/15      **RR:** 0 %  
**RES:** 20/25      **IRR:** 75/90 %  
**PER:** 10/15  
**COM:** 1/5  
**CUL:** 5/10

### Protección:

Las armas físicas, sean del tipo que sean, le hacen la mitad del daño.

### Competencias:

Escuchar 80 %  
Rastrear 75 %  
Sigilo 60 %

### Hechizos:

Carece.

### Poderes especiales:

✦ **Control de la manada:** Puede atraer y comandar una manada formada por 2D10 lobos comunes.

### Armas:

Garras 45 %  
Mordisco 60 % (1D6)

### Competencias:

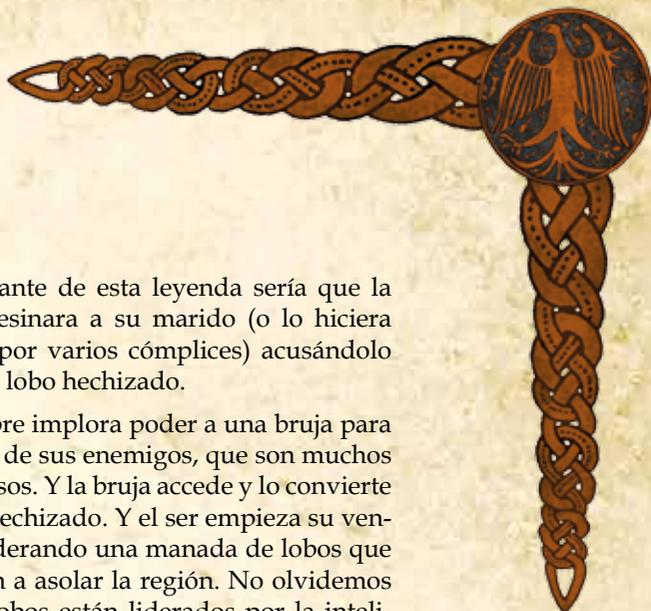
Escuchar 40 %  
Rastrear 45 %  
Sigilo 40 %

### Hechizos:

Carece.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Cuentan por Villamanrique (Ciudad Real) que en las noches de luna llena un hombre se convertía en lobo. Era vecino de la localidad, y cuando notaba que se iba a transformar, se iba al monte. De ahí bajaba, agazapado y con aspecto de perro rabioso, arañando las puertas de las casas. Más o menos se sospechaba qué vecino era, pero nadie decía nada y todos guardaban el secreto. Claro que... ¿qué pasaría si un vecino sin escrúpulos empezara a robar el ganado de otros, sabiendo que la culpa se la echarían al lobo hechizado?
- ✧ Se dice por Robledo de Corpes (Guadalajara) que había un lobo hechicero que por ser pastor y pasar muchas noches fuera de casa había conseguido mantener su secreto a salvo, hasta para su familia. Una vez atacó a su propia mujer, pero ella era brava y no solo se defendió con éxito, sino que hasta lo hirió. Luego, al ver la misma herida en su marido, sospechó, lo denunció y los del pueblo lo ejecutaron.
- ✧ Una variante de esta leyenda sería que la mujer asesinara a su marido (o lo hiciera asesinar por varios cómplices) acusándolo de ser un lobo hechizado.
- ✧ Un hombre implora poder a una bruja para vengarse de sus enemigos, que son muchos y poderosos. Y la bruja accede y lo convierte en lobo hechizado. Y el ser empieza su venganza, liderando una manada de lobos que empiezan a asolar la región. No olvidemos que los lobos están liderados por la inteligencia de un hombre y, por lo tanto, actúan de forma coordinada e inteligente...
- ✧ Una vieja maldice a un noble que la trata con desprecio. La mujer es bruja, y lo que hace es convertir al hijo en lobo hechizado. Ignorante de ello, el noble contrata a los PJ para que eliminen a la bestia sin miramientos, como la criatura endemoniada que es. Lo malo es que si cumplen al pie de la letra su trabajo, el noble, enloquecido de dolor al ver a su hijo muerto, los hará prender y ejecutar por asesinos.



# Lobushome

## Licántropos y hombres bestia

*Procedencia:* Galicia.

*Otros nombres:* El Corredor.

**P**ersona que, debido a una maldición, se transforma en el primer animal cuyo rastro encuentre. Si se trata de un animal pacífico, como una ardilla o un ratón, será extremadamente tímido y rehuirá a los humanos; si es un depredador, como un lobo, será en cambio marcadamente agresivo. Cada amanecer ha de hacer una tirada de RR. Si la pasa, recordará que antaño fue un ser humano. Si la falla..., pues le supone la pérdida de 1D6 de RR, y cuando pierda más de la mitad de sus puntos de RR originales, se olvidará de que fue humano y quedará convertido para siempre en animal.

Puede recuperar su forma humana si visita de noche (o ha visitado) siete ciudades amuralladas. Otra tradición es más específica y dice que ha de ser durante el viernes, no importa si de día o de noche, pero antes el amanecer del sábado tiene que haber visitado siete fuentes, siete puentes, siete montañas y siete aldeas. Otra manera de liberarse de su condición es que alguien, en una encrucijada de caminos, lo hiera en el costado izquierdo, pero ha de ser entre las doce y las dos de la madrugada.

Por cierto: un hombre o mujer que hayan sido lobushomes transmitirán la maldición a sus hijos. Dicha maldición se hará efectiva el día de su vigésimo cumpleaños, aunque no tendrá efecto si los hijos, sabedores del destino que les espera, han hecho antes de cumplir esa fecha el peregrinaje por las siete ciudades amuralladas.

### UN APUNTE SOBRE LA LICANTROPÍA

El último lobushome gallego murió en el presidio de Ceuta el 14 de diciembre de 1863. Lo hubieran ejecutado, pero a última hora le llegó el indulto, por considerarse que era un enfermo mental que se creía que se transformaba en lobo y, como tal, mataba. Lo cierto es que asesinó y devoró a por lo menos nueve personas (él aseguraba que habían sido trece), siempre mujeres y niños, nunca hombres. Se llamaba Manuel Blanco Romasanta, y era un tipo bajito, tímido y de facciones suaves. Y creía a pies juntillas que se transformaba en lobo. Y que no lo podía controlar.

¿Existieron licántropos en el pasado? Sí, claro. Si si entendemos por licántropos a monstruos de apariencia humana que atacaban, asesinaban y en ocasiones devora-

ban a sus congéneres. Enfermos mentales, como Romasanta. O infectados con la rabia, que no lo olvidemos, se contagia mediante un mordisco de persona o animal enfermo y provoca agresividad, paranoia, babeos, fiebre, delirios y finalmente la muerte. También caníbales que lo eran por hambre, en las terribles hambrunas de aquellos tiempos (y el canibalismo puede provocar la encefalopatía espongiiforme, más conocida como el «síndrome de las vacas locas», que conduce irreversiblemente a eso, a la locura). Y seres monstruosos, personas afectadas por la porfiria, que les deformaba la cara, o por enfermedades cutáneas como la psoriasis, que era tenida por lepra, o por tumores de la piel. Pareciendo monstruos, ellos estaban convencidos de serlo de verdad. Y como tales se comportaban.

### Características

Las características del *lobushome* varían según el tipo de animal en el que se transforme. Consultar «Animalia» en la pág. 380/212 del manual de juego.

### IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Un oso está al acecho cada noche en un cruce de caminos. Es un *lobushome*, y espera a que alguien pase por ahí entre las doce y las dos para simular atacarlo, a ver si con suerte el hombre se defiende, lo hiere en el costado y se libra de la maldición.
- ✧ Por uno de esos errores tontos que pasan a veces en la vida de un aventurero, los PJ están en los calabozos de Santiago de Compostela, donde coinciden con un peregrino detenido por error, como ellos. Es un *lobushome*, lo están entreteniendo demasiado y está a punto de cumplir los veinte años..., y le faltan dos ciudades por visitar para no sufrir la maldición.
- ✧ Un perro particularmente agresivo acosa a las gentes. Una anciana dice que es su hijo desaparecido, que es un *lobushome*. Lo cierto es que el perro tiene la rabia, así que será mejor que nadie se deje morder prestando oídos a la vieja loca...
- ✧ Un joven contacta con los PJ. Está desesperado porque su mujer, de la que está locamente enamorado, ha desaparecido de repente. La muchacha era hija de un *lobushome*, al cumplir veinte años se ha convertido en gata y ahora cada vez que trata de volver a su casa, la criada la echa fuera. Y además tiene que huir de todos los gatos del barrio. ¿Podrán los PJ ayudarla?
- ✧ Un perro particularmente listo sigue al grupo. Tan listo que parece entender lo

que dicen, como si fuera una persona y no un animal. Tras varias aventuras, al llegar a una ciudad, recupera su aspecto humano y explica que era un *lobushome*. La relación que siga teniendo con el grupo depende de cómo ha sido tratado y de lo que haya vivido con los PJ.



# Lubisón

## Licántropos y hombres bestia

*Procedencia: Galicia.*

**S**egún cuenta la tradición, si el primogénito de siete hermanos (hay quien dice que de nueve) no apadrina a ninguno de ellos, se transformará en perro por las noches, hasta la madrugada. Tal maleficio puede romperse si alguien, bajo forma de perro, lo hiere. Pero ha de ser cuerpo a cuerpo, que los dardos y las flechas, así como otras armas arrojadizas, rebotan en su piel

El lubisón conserva su conciencia humana y actúa, pues, inteligentemente bajo forma de perro. Quizá por eso los demás perros no lo reconocen como un igual, sino como su líder natural. Al amanecer, cuando recupera su forma humana, recuerda todo lo que hizo como perro, a diferencia de otros licántropos.

**FUE:** 8/10      **RR:** 50 %  
**AGI:** 15/20    **IRR:** 50 %  
**RES:** 10/15  
**PER:** 10/15

**Protección:**  
Inmune a las armas a distancia.

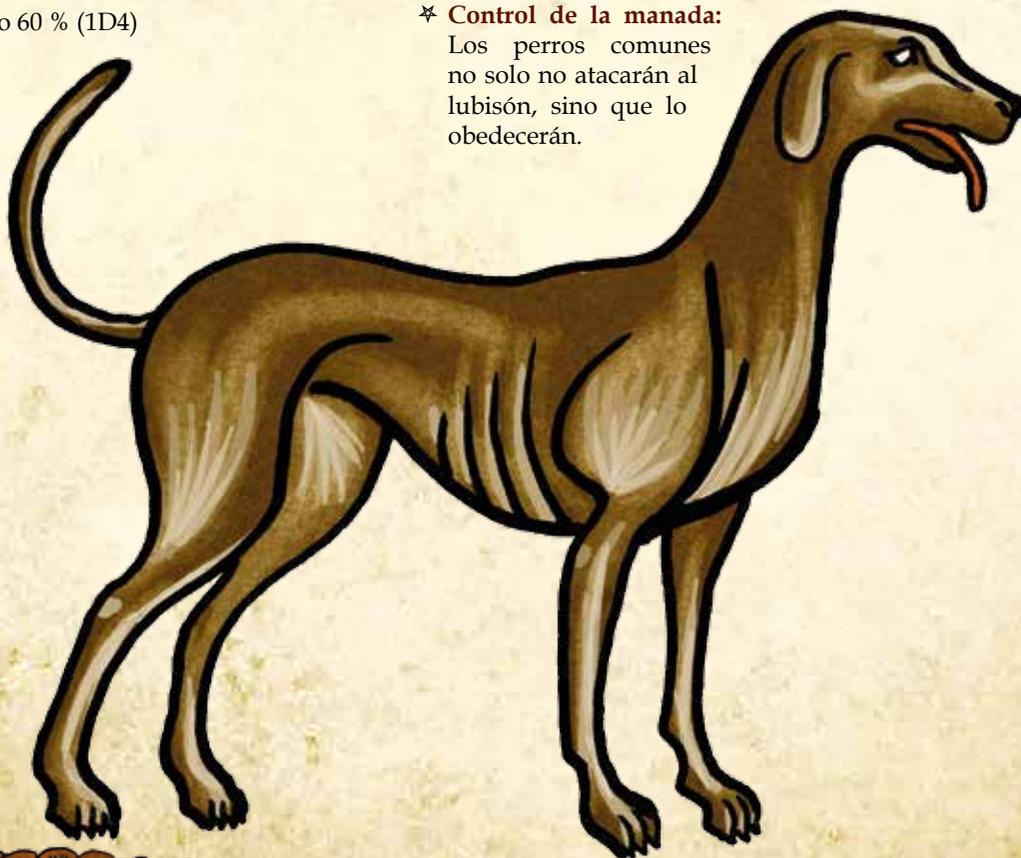
**Armas:**  
Mordisco 60 % (1D4)

**Competencias:**  
Escuchar 40 %  
Rastrear 75 %

**Hechizos:**  
Carece.

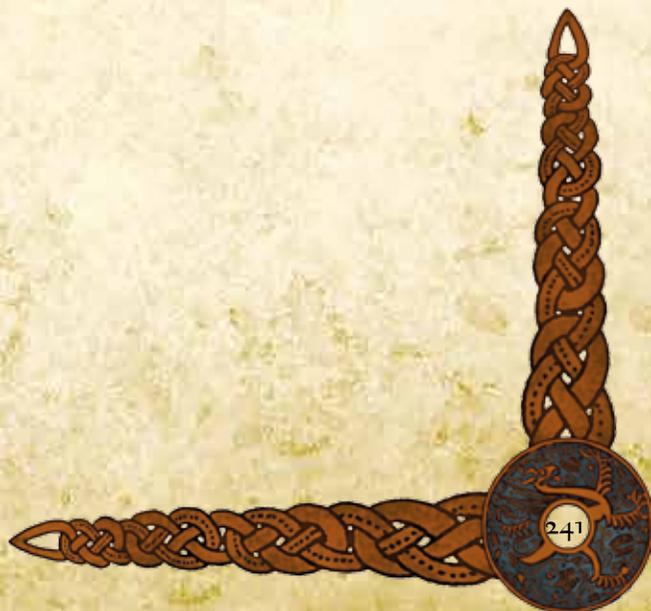
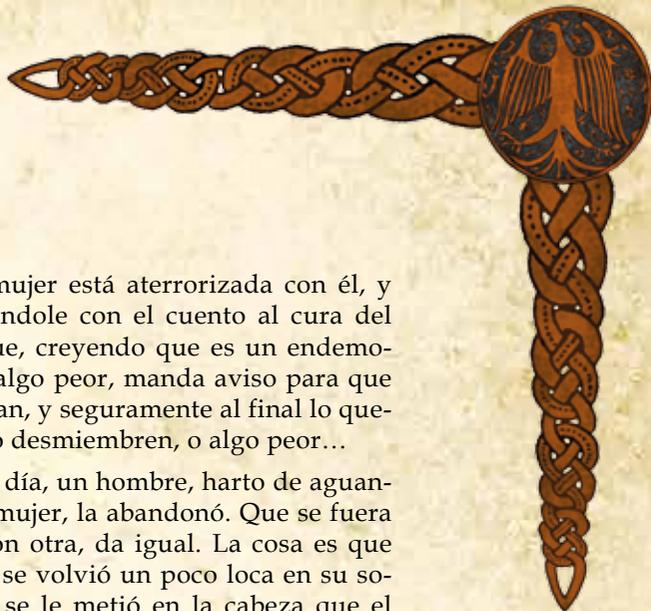
### **Poderes especiales:**

✦ **Control de la manada:**  
Los perros comunes no solo no atacarán al lubisón, sino que lo obedecerán.



## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Un hombre nacido fuera del matrimonio, que no conoce a su padre, ignora que este tiene otros hijos. Y no puede hacer nada para evitar convertirse, a raíz del nacimiento de su séptimo hermanastro, en lubisón, para sorpresa de toda su familia. Se cree víctima de una maldición, así como los que lo rodean, que lo echan de su propia casa e incluso lo persiguen por endemoniado. Si eres particularmente perverso, esto puede pasarle hasta a un PJ...
- ✧ Ser consciente de tus actos no quiere decir que seas buena persona. Un hombre descubre que puede convertirse el lubisón por las noches, y se dedica a vengarse de las ofensas reales o imaginarias que le hayan podido hacer sus vecinos, destrozando sus sembrados, matando sus gallinas e incluso atacando a sus familias.
- ✧ Un hombre se convierte en lubisón por las noches..., pero para él no es una maldición, sino una bendición. Correr bajo forma de perro por las noches, olisquear, explorar, incluso tener sexo con perras en celo es para él una liberación, una manera de sobrellevar, durante la noche, la dura vida de siervo que lleva. El problema es que su mujer está aterrorizada con él, y acaba yéndole con el cuento al cura del lugar, que, creyendo que es un endemoniado o algo peor, manda aviso para que lo prendan, y seguramente al final lo quemen, o lo desmiembren, o algo peor...
- ✧ Un buen día, un hombre, harto de aguantar a su mujer, la abandonó. Que se fuera solo o con otra, da igual. La cosa es que la mujer se volvió un poco loca en su soledad, y se le metió en la cabeza que el perro de la familia, que la sigue a todas partes, es en realidad su marido hechizado. Y pide ayuda a forasteros de buena voluntad (los PJ) para que lo liberen de su maldición.
- ✧ Un miembro de una banda de ladrones es un lubisón, cosa que es muy práctica. Por las noches, como perro, puede husmear por todas partes sin que sospechen de él, explorando los lugares que luego asaltará la banda. Como mucho, se arriesga a que le tiren alguna que otra piedra... También, como perro, puede colarse de noche o ser acogido en alguna granja, y al amanecer, convertido en humano, abrir las puertas a sus compañeros.



# Mashkith

## Licántropos y hombres bestia

*Procedencia:* Tradición hebrea.

**E**n hebreo significa, simplemente, «destrucción». Con este nombre se conoció a una serie de seres, que, según la Mishná, fueron creados poco antes del sabbath. El trabajo se realizó con prisas, para no transgredir el día sagrado, y los pobres mashkith recibieron cuerpos deformes e imperfectos. Llenos de rabia, vergüenza y envidia contra los hombres, se dedicaban a devastar los campos cultivados, atacar los rebaños y a asesinar a los hijos de Adán allí donde los encontraran. Finalmente, Dios envió a Samael a que los destruyera. Quedaron sus espíritus, que gustan de tentar y perder a los hombres, llegando a inspirarles malas acciones cuando están irritados o enfadados. Así se explican los asesinatos llevados a cabo en un arrebato de ira, que no es más que una posesión temporal por parte de un mashkith.

En términos de juego, en momentos de especial tensión o cuando un PJ tenga verdaderos motivos para perder los nervios, el DJ puede obligarlo a hacer una tirada por su Templanza. Si saca una pifia, será dominado por uno de estos espíritus y sufrirá un arrebato de ira que lo obligará a atacar a quien haya provocado su enfado. Este «cruce de cables» durará 1D6 asaltos de combate.

Los nombres de los mashkith son impronunciabiles para los hombres: se sabe, sin embargo, el significado de algunos de ellos: «el que hiere», «el que golpea», «el que acecha»... Pero el más conocido es un espíritu femenino, *Aquella que se Regocija en la Sangre del Herido*, por ser el más fuerte entre ellos, y por ser usada por los caballistas oscuros en uno de sus blasfemos hechizos.

En su forma incorpórea:

RR: 0 %

IRR: 150 %

**Podere especiales:**

✧ **Posesión** (ver descripción).

### *Aquella que se Regocija en la Sangre del Herido*

Personificación de la ira y la venganza, según la leyenda, fue la última de los mashkith en morir. En su forma espiritual, vaga por la Tierra junto con sus hermanos, aunque ella actúa cuando la ira es especialmente grande (por ejemplo, cuando alguien es traicionado por alguien a quien consideraba su amigo). De ser ella la que posea el cuerpo, hará que la víctima entre en un estado de ira homicida en el que intentará matar a todo ser viviente de las inmediaciones. La posesión dura 2D6 asaltos de combate, aunque se puede aliviar al espíritu con un exorcismo o un hechizo de expulsión.

Los caballistas oscuros han encontrado una nueva utilidad para este espíritu, al que usan como venganza en caso de que sean asesinados. Dejando que los posea parcialmente, si son asesinados, el espíritu usa su cadáver para recuperar su antigua forma corporal y siembra la muerte a su alrededor durante escasos (pero sangrientos) minutos.

En su forma física (manifestada por el hechizo de cábala oscura):

En esta forma, es un humanoide felino/lupino (femenino, lo fuese o no el cuerpo) con abundante pelo. Puede atacar dos veces con las garras y dar un mordisco por asalto. Si al menos dos de estos tres ataques aciertan, en el siguiente turno pueden desgarrar a su víctima con sus patas traseras, como lo haría un puma. El número de asaltos durante los cuales se mantiene en esta forma física es igual a los puntos de concentración que tuviese el muerto. Pasado ese plazo, el cuerpo se derrumba y vuelve a su antigua forma, y el espíritu se libera.

Sus características físicas dependen de las características originales del huésped:

<b>FUE:</b> +10	<b>Altura:</b> +0
<b>AGI:</b> +10	<b>Peso:</b> +0
<b>HAB:</b> +5	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> +15	<b>IRR:</b> 150 %
<b>COM:</b> -10	
<b>PER:</b> +5	
<b>CUL:</b> -10	

### Protección:

Pelaje (3 puntos de protección), más la armadura que llevara el huésped en el momento de morir.

### Ataque:

Garras 60 % (1D6+Bonificador al daño)  
Mordisco 45 % (1D8+Bonificador al daño)  
Desgarre 40 % (2D6+Bonificador al daño)

### Competencias:

Correr 90 %  
Esquivar 60 %  
Nadar 90 %  
Rastrear 75 %  
Saltar 90 %  
Sigilo 90 %



### Hechizos:

Un D6-1 a elegir entre:

Discordia  
Dominación  
Estupidez  
Lámpara de Búsqueda  
Maldición  
Morada Maldita  
Subyugación

### Poderes especiales:

✦ **Aullido:** Al igual que los gules (ver pág. 373/205 del manual de juego), todo aquel que escuche su aullido pierde automáticamente la Iniciativa y todas sus tiradas se verán reducidas en un -50 % durante 1D6+10 asaltos. No es posible tirar ni RR ni Templanza para evitarlo. La ventaja (si la hay) es que la criatura debe estar un turno de combate preparándose para lanzar el aullido, turno en el cual no puede atacar... ni defenderse.

### Ideas de aventuras:

- ✦ Con el último golpe de espada, el caballista enemigo de los PJ muere por fin... Pero en vez de caer, sonrío y dice entrecortadamente: «Ilusos. Matándome solo habéis invocado un poder mucho más fuerte...». Y ya sabemos en qué se transforma...
- ✦ Un mago invoca por error a un *mashkith*, en el que se convierte cuando duerme, al más puro estilo de Jekyll y Hyde. Se empiezan a cometer asesinatos en la ciudad... ¿Se descubrirá quién es el culpable?
- ✦ Una residencia donde vivieron (o viven) judíos está maldecida por los *mashkith*. Cada vez que alguien pierde los estribos en ella, es poseído por uno de estos seres. No hace falta que saque una pifia en Templanza, con fallar la tirada basta. Una aventura en la que los enemigos del grupo... son ellos mismos.
- ✦ El enemigo de los PJ los amenaza con que si lo matan se convertirá en esta bestia. Es un farol... probablemente.
- ✦ Para vengarse de los responsables del asesinato de su familia, que pereció en el último asalto a la judería, una muchacha acepta compartir su cuerpo con el espíritu de un *mashkith*. Cada vez que la invoca, se transforma, y con esta forma infernal va asesinando a sus enemigos..., lo que quizá no sepa es que cada vez le será más difícil volver a su forma original, hasta que el espíritu diabólico la posea por completo y nunca más vuelva a ser humana.



# Rabishome

## Licántropos y hombres bestia

*Procedencia: Galicia.*

**C**riatura que, al igual que el lobushome, se trata de un ser humano transformado en animal por una maldición, ya sea de una bruja o de un miembro de su familia despechado (en la mayoría de las historias, el progenitor). En este caso en concreto, la víctima se convierte en ¡borrico! Es en todo momento consciente de su condición humana, que puede recuperar cuando el que le lanzó la maldición decida suspenderla, o realizando un ritual que consiste en hacer sangrar al pobre ser hasta casi desangrarlo mientras se rezan determinadas letanias. El problema es que si el ritual no sale bien..., el pobre rabishome morirá en el intento.

*Es fácil que un rabishome se dé a conocer como tal, ya que puede hablar perfectamente (habilidad que no suelen poseer los borricos normales).*

*Un rabishome tendrá las características mentales (Comunicación y Cultura) que tenía como ser humano, así como las competencias que deriven de dichas características. Por otro lado, perderá sus puntos de habilidad (normal, ya que no tiene manos) y sus competencias derivadas mientras siga hechizado. El resto de las características y competencias serán las de un borrico normal y corriente.*

**FUE:** 10/15      **RR:** 25 %  
**AGI:** 5/10      **IRR:** 75 %  
**HAB:** 0  
**RES:** 10/15  
**PER:** 5/10  
**COM:** 5/20  
**CUL:** 5/20

**Protección:**  
Carece.

**Armas:**  
Coz 60 % (1D6)

### Competencias:

Las que tuviera como ser humano y que pueda utilizar en su estado.

### Hechizos:

Puede utilizar la magia si conocía hechizos como humano, pero tiene un penalizador de -25 %, ya que carece de manos para hacer los necesarios gestos mágicos.

### Poderes especiales:

✦ Puede hablar perfectamente (aunque de cuando en cuando se le escapa algún rebuzno).

### IDEAS DE AVENTURAS:

✦ Los PJ han de rescatar a un sabio prisionero de un malvado hechicero que quiere sonsacarle todos sus secretos. El problema es que cuando llegan a la celda... ¡al que vienen a rescatar lo han maldecido y se ha convertido en burro! Y no es precisamente fácil sacar a hurtadillas a un burro del cubil de un malvado, sobre todo si hay que bajar escaleras...

✦ El pérfido y cruel malvado de la campaña, aquel que mueve los hilos en la sombra... ¡es un burro! Su madre lo maldijo de tal guisa cuando descubrió cómo las gastaba, y como la mujer se ha muerto, así que se ha quedado. Y su forma no ayuda a mejorar su carácter, precisamente...

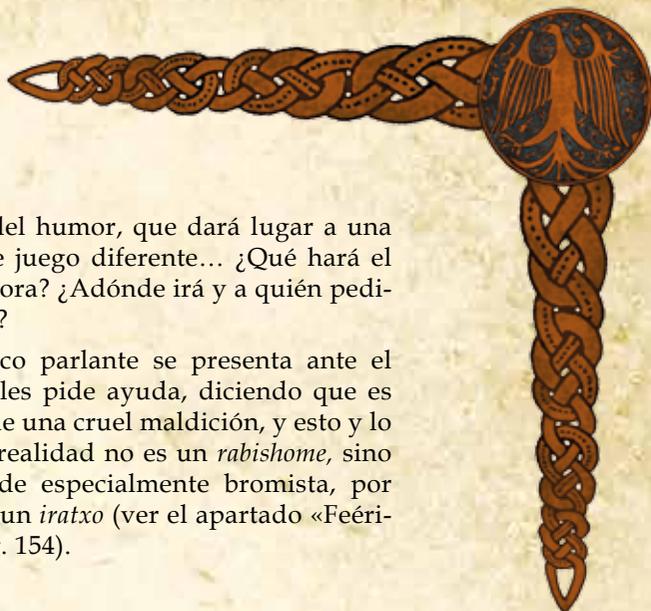
✦ Para esconder mejor a su hijo, al que están buscando sus enemigos para asesinarlo, a

un buen hombre no se le ocurre otra cosa que maldecirlo y convertirlo en borrico. El problema es que los enemigos de su hijo, al no encontrarlo, asesinan al padre, y así se queda el pobre desgraciado.

✧ Una malvada bruja captura a los PJ y, en lugar de matarlos..., ¡los convierte en asnos parlantes! Luego los deja sueltos riéndose a carcajadas. Una alternativa especialmente humillante para salvar al grupo, para un DJ compasivo con un retorcido

sentido del humor, que dará lugar a una sesión de juego diferente... ¿Qué hará el grupo ahora? ¿Adónde irá y a quién pedirá ayuda?

✧ Un borrico parlante se presenta ante el grupo y les pide ayuda, diciendo que es víctima de una cruel maldición, y esto y lo otro. En realidad no es un *rabishome*, sino un duende especialmente bromista, por ejemplo, un *iratxo* (ver el apartado «Feéricos», pág. 154).



# Peeira

## Licántropos y hombres bestia

**Procedencia:** Portugal, Galicia, Castilla y León.

**Otros nombres:** Fada do lobos, pastora do lobos, lobera (en León).

**L**a mayoría de los licántropos suelen ser masculinos, pero la peeira es la excepción. Aunque hay algunos casos de peeiros, es sobre todo una criatura femenina. Se trata, literalmente, de una «pastora de lobos», una mujer que tiene el don natural de convocar y comunicarse con estos, que la consideran su líder natural, pese a que, a diferencia de otros licántropos, no se transforma en loba ni en bestia. Hay quien dice que una peeira nace si es la séptima hija de una familia; otros, que si se la amamanta de bebé con leche de loba. Una peeira puede vivir con la manada de lobos, comer lo que ellos (es decir, carne cruda) y dormir con ellos, o bien alternar los dos mundos: vivir entre los hombres pero pasar largas estancias con su camada, arriba en los montes.

**FUE:** 10/15

**AGI:** 15/20

**HAB:** 10/15

**RES:** 15/20

**PER:** 15/20

**COM:** 1/5

**CUL:** 5/10

**Altura:** 1,65 varas

**Peso:** 120 libras

**RR:** 15 %

**IRR:** 85 %

Rastrear 60 %

Saltar 80 %

Sigilo 80 %

### Protección:

Carece.

### Armas:

Pelea 70 % (1D4+1D3)

Honda 60 % (1D4+1D3+2)

### Competencias:

Conocimiento de Área (Bosque o Monte) 75 %

Correr 75 %

Descubrir 80 %

### Hechizos:

Una peeira puede dominar uno, varios o todos de los hechizos siguientes:

Amansar Fieras

Bálsamo de Curación

Esencia de Hostilidad

Maldición de la Bestia

Ojos de Lobo

Pellejo de Bestia

Presteza

### Poderes especiales:

✦ **Hablar con los lobos:** La peeira habla con los lobos como si fueran personas, los entiende y la entienden perfectamente.

### Ideas de aventuras:

✦ Una peeira obligaba a los campesinos de una zona a que le abonasen una especie de tributo bajo la amenaza de lanzarles a sus lobos si no le pagaban. En un arrebato, uno de ellos la mató. Ahora se está reuniendo la mayor horda de lobos jamás vista para arrasar el valle y vengar a su peeira...

✦ Una peeira acude al rescate del grupo cuando están a punto de ser atacados por lobos. Muy

simpática, la muchacha dirá que lo hizo para que los PJ no mataran a sus «hermanos» los lobos. Sea como fuere, y según cómo se comporten los PJ, puede convertirse (ella y sus lobos) en un poderoso aliado si han de luchar contra una criatura maléfica que se esconda en el bosque.

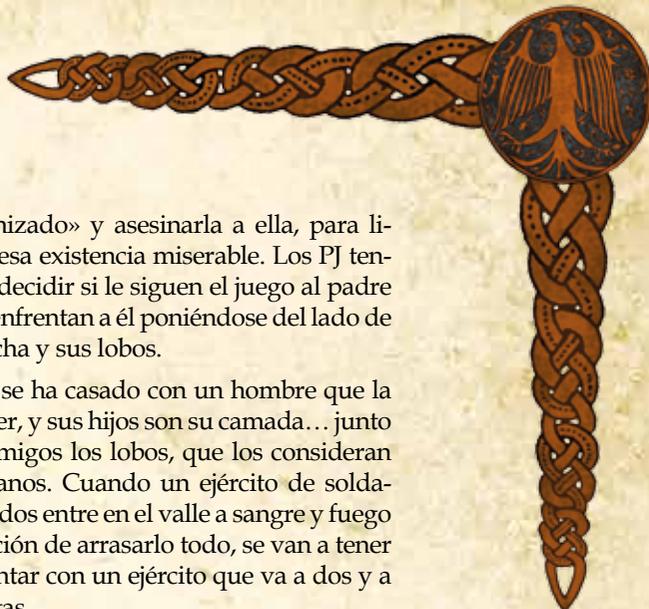
✦ Un grupo de malvados asesinan a una familia, padres e hijos. Solo sobrevive la más

pequeña, que se refugia en el bosque, donde la crían los lobos. Años después, vuelve convertida en una peeira... que busca venganza.

✧ Un hombre contrata a los PJ para que busquen el cuerpo de su hija, que se perdió en los bosques el otoño pasado, y seguramente el invierno o las fieras la mataron. Ahora que es primavera quiere darle cristiana sepultura. La sorpresa será cuando los PJ la encuentren... convertida en una peeira. El padre no acepta que su niñita se haya convertido en una mujer salvaje, y planea exterminar a los lobos que la

han «hechizado» y asesinarla a ella, para librarla de esa existencia miserable. Los PJ tendrán que decidir si le siguen el juego al padre o bien se enfrentan a él poniéndose del lado de la muchacha y sus lobos.

✧ La peeira se ha casado con un hombre que la sabe querer, y sus hijos son su camada... junto con sus amigos los lobos, que los consideran sus hermanos. Cuando un ejército de soldados bandidos entre en el valle a sangre y fuego con intención de arrasarlo todo, se van a tener que enfrentar con un ejército que va a dos y a cuatro patas.





# Ginebreda

## Vegetales

*Procedencia:* Cataluña.

**M**onstruo arbóreo femenino que habita en la cueva que lleva su nombre (Ginebreda) en la comarca del Berguedà. Su cuerpo es de madera y musgo, sus brazos son largos y están llenos de pinchos y aristas, como las ramas de los árboles, por lo que cuando quiere se confunde con un árbol más en el bosque. Este ser sería inofensivo (ya que, como todos los árboles, se alimenta del humus de la tierra) si no fuera por que no soporta los ruidos fuertes, como las risotadas y los gritos. Así, si alguien pasa junto a ella y no lo hace en absoluto silencio, lo agrede sin piedad. Aparte del daño que causa su descomunal fuerza, sus ramas están cargadas de veneno que irrita la piel y produce un vivo escozor que dura semanas.

<b>FUE:</b> 30/35	<b>Altura:</b> 5 varas
<b>AGI:</b> 1/5	<b>Peso:</b> 3000 libras
<b>HAB:</b> 5/10	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 35/40	<b>IRR:</b> 200 %
<b>PER:</b> 10/15	
<b>COM:</b> 0	
<b>CUL:</b> 0	

**Protección:**  
Corteza (8 puntos de protección, que se reducen a 4 frente a ataques de fuego).

**Armas:**  
Golpear con las ramas 45 % (4D6)

**Competencias:**  
Carece.

**Hechizos:**  
Carece.

## Ideas de Aventuras:

- ✦ Una o dos ginebreds pueden ser guardianes de la guarida de un malvado. Puede parecer paradójico que solo ataquen a los que hagan ruido, pero, por otro lado, ¿quién esperará que los árboles lo agreden?
- ✦ El gran enemigo de los PJ tiene a una ginebreda, cierto, pero no la usa precisamente como guardián. La tiene encerrada en un patio chiquito, y la tortura con estruendo de timbales y clarines para hacerle golpear histéricamente el suelo y soltar veneno, que luego hace recoger a hurtadillas cuando se ha calmado para

## Poderes especiales:

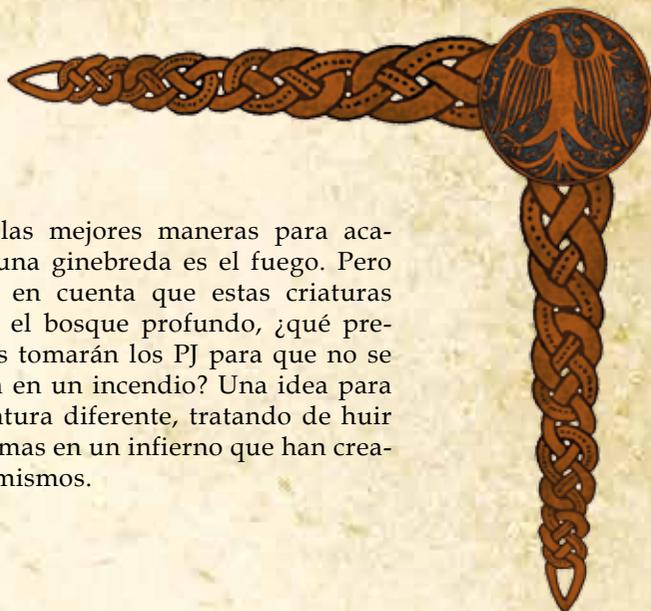
- ✦ **Casi invisible:** En un bosque una ginebreda puede disimularse tanto entre los árboles que, mientras no se mueva, será necesario sacar un crítico en Descubrir para localizarla.
- ✦ **Veneno:** Las ramas de la ginebreda están cargadas de veneno que no es letal..., pero como si lo fuera. Si la ginebreda provoca aunque sea la pérdida de 1 punto de vida, el veneno entrará en contacto con la sangre, y le provocará a la víctima un sarpullido que le escozará durante 1D4 semanas. Este sarpullido es tan vivo que le ocasionará un penalizador de -25 % a todas sus acciones, tanto físicas como mentales.

tener una provisión con la que untar su espada. Si los PJ llegan al cuerpo a cuerpo con él, pueden llevarse una sorpresa...

- ✦ Una ginebreda «cautiva» y semienloquecida también puede ser una manera especialmente sádica de ejecución de prisioneros: encerrarlos en un patio pequeño con este ser y esperar que los ataque cuando empiecen a gritar. Y si no lo hacen y la mantienen calmada, siempre se la puede poner histérica haciendo ruido desde fuera (si esto se le va a hacer a los PJ, mejor que tengan un porcentaje alto en Esquivar).

✧ Tener localizado un valle donde se encuentren una o varias ginebredas puede ser una baza interesante, sobre todo si el grupo está siendo perseguido por un enemigo ruidoso. Llevarlos hacia donde están estas criaturas y mantenerse en silencio puede ser una buena manera de librarse de sus perseguidores (o, al menos, de equilibrar un poco la balanza).

✧ Una de las mejores maneras para acabar con una ginebreda es el fuego. Pero teniendo en cuenta que estas criaturas viven en el bosque profundo, ¿qué precauciones tomarán los PJ para que no se convierta en un incendio? Una idea para una aventura diferente, tratando de huir de las llamas en un infierno que han creado ellos mismos.





# Roblón

## Vegetales

*Procedencia:* Cantabria.

**S**er monstruoso formado por un roble que en su día absorbió la energía y esencia de un ser humano (fuera porque se refugiara en su interior o porque muriera bajo sus ramas, no fuera enterrado y el roble se alimentara de su cuerpo). A raíz de eso, el roble creció aún más y adquirió una forma más o menos humana. Se arrancó de la tierra y se puso a caminar, y lo destrozó todo a su paso: cabañas, setos, paredes y, sobre todo, fuentes y ríos, a los que iba para meter los pies en el agua y «beberla» por sus raíces. Ni siquiera los otros árboles se libran de la destrucción, pues a su paso los deja muertos y resecos, ya que les absorbe la esencia.

**FUE:** 35/40      **Altura:** 8 varas  
**AGI:** 1/3      **Peso:** 4000 libras  
**HAB:** 1/5      **RR:** 0 %  
**RES:** 35/40      **IRR:** 200  
**PER:** 5/10  
**COM:** 0  
**CUL:** 0

**Protección:**  
Corteza (12 puntos de protección  
6 frente a ataques de fuego)

**Armas:**  
Golpear con las ramas 30 % (5D6)

**Competencias:**  
Carece.

**Hechizos:**  
Carece.

### Poderes especiales:

✦ **Criatura intimidante:** Todo aquel que se encuentre con un roblón deberá hacer una tirada de Templanza. Si falla, no se acercará, y si es el roblón el que avanza hacia él, huirá. Puede repetir la tirada cada asalto hasta que la saque y reúna el valor suficiente para acercarse (para atacarlo o para lo que sea).

### IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Dicen muchas tradiciones que fue una dulce chica la que se refugió dentro del tronco del roble huyendo de la lluvia y del frío, y que el roblón, al sentirla dentro de él, cerró el hueco, la envolvió en abrazo mortal y absorbió su ser. Dicen que solo los ojos del roblón, tristes y torturados, recuerdan ya a la muchacha. Ahora el roblón avanza imparables destruyéndolo todo. ¿Quedará algo de la muchacha para que su enamorado le salga al encuentro y detenga al monstruo?
- ✦ Claro que podemos darle la vuelta a la tortilla. Puede ser que la muchacha se refugiara en el tronco perseguida por unos asesinos. En tal caso, las acciones del roblón no irán encaminadas a la destrucción por la destrucción, sino que tendrán como objetivo vengarse.
- ✦ El roblón llegó hasta un cementerio y se alimentó de los muertos que allí había. Y de sus

rencores, pues muchos habían muerto en una revuelta contra un señor feudal que los exprimía a impuestos, y que con sus tropas los masacró sin piedad. El roblón tiene ahora un nuevo objetivo para su sed de destrucción.

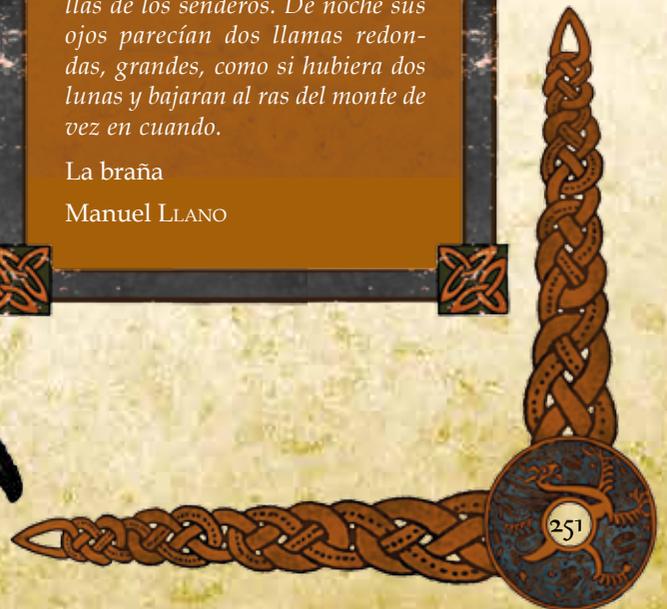
- ✦ Hartos de él, unos leñadores consiguieron matarlo prendiéndole fuego. Las llamas le devoraron la cabeza, los brazos y el corazón, pero quedó el resto del cuerpo, que se usó como leña para hogueras que calentaban como ninguna otra. Quizá sea una madera mágica valiosa... Si los motivos de los PJ no son muy altruistas (detener a una criatura destructiva), tal vez comerciar luego con sus restos incline la balanza...
- ✦ Un enemigo de los PJ huye malherido y muere... a los pies de un roble centenario. A ver si adivinan qué ser y animado por cuál espíritu está ahora queriendo saldar cuentas con los PJ...



**UNA DESCRIPCIÓN  
DEL ROBLÓN**

*Tenía los pelos de yerbas secas, las barbas de brezo, las mandíbulas de roble, la nariz de encina, la frente de haya, las piernas de fresno, los brazos de abedul, los ojos de lumbré. Su jadeo movía las hojas más altas de los árboles y las piedrecillas de los senderos. De noche sus ojos parecían dos llamas redondas, grandes, como si hubiera dos lunas y bajaran al ras del monte de vez en cuando.*

La braña  
Manuel LLANO



# Cuegle

## Ogro

*Procedencia:* Cantabria.

**E**ste ser es el fruto de la unión entre una bruja (o anijana maldita) y un oso. Al cabo de veinte meses de gestación, nace esta criatura, que, aunque tiene cuerpo de bestia, anda erguido como los hombres. Su rostro es vagamente humano, pero de una fealdad monstruosa. En él hay tres ojos: uno azul, otro verde y el tercero rojo. En la frente tiene un cuerno rechoncho, y en su boca, cinco filas de dientes. Igualmente tiene tres brazos, largos y musculosos, pero sus manos no tienen dedos. Luce una larga barba que le llega hasta el pecho, y su piel es oscura, de un negro sucio. En el brazo derecho tiene unas manchas verdes y en el cuello, como un collar rojo que de noche parece de fuego. Su sangre no es roja, sino blancuzca. Viste las pieles mal curtidas de los animales que mata... Eso, si su voracidad no le hace tragárselos sin despellejarlos siquiera.

Pues es un gran comilón. Siempre tiene hambre y siempre está comiendo lo que sea (incluso, por supuesto, la carne humana). Nunca está saciado del todo, pues tiene cinco estómagos. Gracias a su fuerza, ataca y devora a animales mucho más grandes que él. La carne que más le gusta es la de las garduñas, los zorros... y los niños de pocos meses, que devora con tanta ansiedad que a veces se los traga con la cuna y todo. Esta criatura hiberna, escondiéndose en su madriguera cuando cae la nieve y comiendo solo orugas y gusanos. Pero al llegar la primavera, sale con más hambre que nunca.

Para protegerse de esta criatura lo más eficaz es colocar hojas de acebo o de roblecillo en puertas y ventanas, y junto a la cuna donde duerme el niño (tampoco es mala cosa llevar un ramito encima por si aparece de repente). El olor del acebo y del roblecillo le provoca tales náuseas que se le ponen los

pelos de punta y ha de huír corriendo, cosa curiosa, teniendo en cuenta que de recién nacido, su madre lo alimenta con estas hojas. Al parecer, cuando prueba la carne por primera vez, se le cambia el gusto.

La mejor manera de acabar con un cuegle es darle a beber leche, que es venenosa para él (si bebe aunque sea un sorbo, se hincha y acaba muriendo de dolor). Pero pocos lo hacen, pese a los destrozos que hace y el peligro que supone: pues si un cuegle muere asesinado, su cuerpo se pudre sin más, pero si se muere de viejo, de su cuerpo salen unos gusanos mágicos muy valiosos.



<b>FUE:</b> 30/35	<b>Altura:</b> 1,10 varas
<b>AGI:</b> 15/20	<b>Peso:</b> 80 libras
<b>HAB:</b> 1/5	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 25/30	<b>IRR:</b> 125 %
<b>PER:</b> 10/15	
<b>COM:</b> 0	
<b>CUL:</b> 0	

**Protección:**

Carece.

**Armas:**

Mordisco 45 % (5D6)

**Competencias:**

Correr 80 %  
 Descubrir 60 %  
 Sigilo 75 %

**Hechizos:**

Carece.

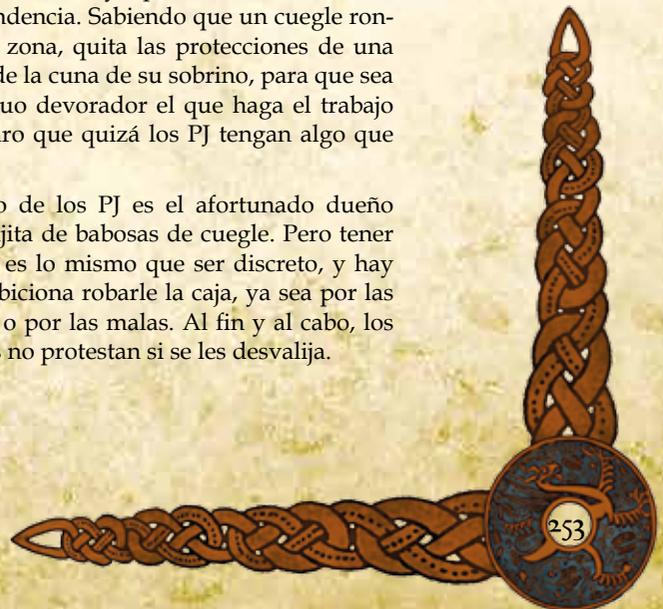
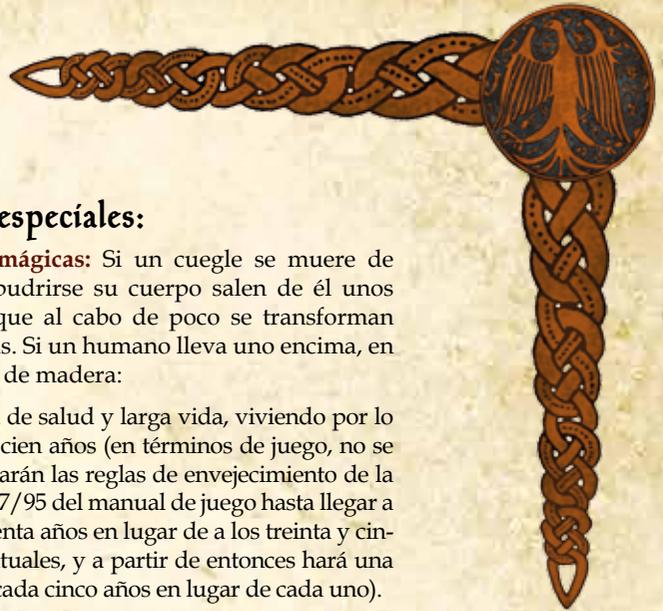
**IDEAS DE AVENTURAS:**

- ✧ Lo lógico cuando un grupo de cazadores de monstruos localizan a un monstruo devorador de hombres (y de lo que haya a mano) es que lo eliminen de la manera más eficaz posible y que los de la zona les estén agradecidos, que tener por vecino a alguien que te puede convertir en su desayuno es poco agradable. Así que la cara que pondrán los cazadores cuando un grupo defienda al bicho y se lo impida (y los que lo impidan pueden ser los PJ...) puede ser de foto de perfil de red social.
- ✧ Un hombre logró capturar a un cachorro de cuegle, y lo mantiene semicerrado en su casa, lejos de la carne. Sabe que mientras solo se alimente de robledillo y acebo será inofensivo y bastante pacífico, con lo cual puede criarlo hasta que envejezca y muera, y obtenga así de manera fácil (aunque lenta) las preciadas babosas de su cuerpo. Evidentemente mantiene su presa en secreto. Pero ¿qué pasará si de repente la cosa se le va de las manos y el cuegle prueba la carne y se vuelve voraz e insaciable? Estar encerrado con un monstruo devorador suelto en una gran mansión o en un castillo puede dar lugar a una sesión con tintes de narración de terror... o de cine *slasher*.

**Poderes especiales:**

- ✧ **Babosas mágicas:** Si un cuegle se muere de viejo, al pudrirse su cuerpo salen de él unos gusanos que al cabo de poco se transforman en babosas. Si un humano lleva uno encima, en una cajita de madera:
  - † Gozará de salud y larga vida, viviendo por lo menos cien años (en términos de juego, no se le aplicarán las reglas de envejecimiento de la pág. 107/95 del manual de juego hasta llegar a los sesenta años en lugar de a los treinta y cinco habituales, y a partir de entonces hará una tirada cada cinco años en lugar de cada uno).
  - † Tendrá buena suerte (en términos de juego, actúa como un hechizo de Bendición de Hada, ver pág. 189/150 del manual de juego).
  - † El ojáncano nunca lo atacará.
  - † Estos efectos benéficos se esfumarán si la babosa muere. Para mantenerla con vida hay que alimentarla con hojas de acebo... y procurar que no sufra ningún daño, evidentemente.

- ✧ Una mujer embarazadísima pide ayuda a los PJ. Hay hombres que la persiguen, y ella está a punto de dar a luz. La mujer es una bruja, dará a luz a un cuegle, y los que la persiguen tratan de matarlos. Que sean malvados o gente de bien queda a la decisión del DJ. Y que la bruja «agradezca» la ayuda de los PJ dándoselos a comer a su monstruoso hijo o no, también.
- ✧ Hay mucha felicidad en un castillo, pues el señor feudal y su mujer han sido bendecidos (por fin) con un niño. Esto fastidia sobremanera al hermano pequeño del noble, que contaba con heredarlo todo ya que su hermano moriría sin descendencia. Sabiendo que un cuegle ronda por la zona, quita las protecciones de una puerta y de la cuna de su sobrino, para que sea el monstruo devorador el que haga el trabajo sucio. Claro que quizá los PJ tengan algo que decir...
- ✧ Un amigo de los PJ es el afortunado dueño de una cajita de babosas de cuegle. Pero tener suerte no es lo mismo que ser discreto, y hay quien ambiciona robarle la caja, ya sea por las buenas... o por las malas. Al fin y al cabo, los cadáveres no protestan si se les desvalija.





# Farronca

## Ogro

*Procedencia:* Cantabria.

**N**adie sabe exactamente cómo es esta criatura, ya que mora en la oscuridad y rehúye la luz. Los padres amenazan a sus hijos con que, si van a sitios donde no han de ir (sótanos oscuros, pasadizos poco utilizados, partes de las casas que ya no se usan...) se encontrarán con el farronca, acechando en las sombras, que los devorará. La única señal de la presencia de este ser es el sonido característico que emite antes de atacar, un sonido como de chasquidos de la lengua contra el paladar.

Un farronca no atacará jamás a aquel que lleve una luz, y si tratan de enfocarle con ella, se desvanecerá con un gran alarido. Por el contrario, si sus víctimas se quedan con él a oscuras, lo último que oirán será su canto característico.

<b>FUE:</b> 25/30	<b>Altura:</b> 180 varas
<b>AGI:</b> 20/25	<b>Peso:</b> 140 libras
<b>HAB:</b> 10/15	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 35/40	<b>IRR:</b> 125 %
<b>PER:</b> 10/15	
<b>COM:</b> 0	
<b>CUL:</b> 0	

### Protección:

Carece, pero al permanecer siempre en la oscuridad atacarlo tiene un penalizador de -25 %. La mejor manera de ahuyentarlo es tratar de enfocarle con una fuente de luz, cuanto más clara y directa mejor.

### Armas:

Garras 70 % (3D6, dos ataques por turno)

### Competencias:

Sigilo 90 %

### Hechizos:

Carece.

### Poderes especiales:

- ✦ **Canto del farronca:** Antes de atacar, el farronca emite un sonido característico, que hiela la sangre en las venas de sus víctimas. Si estas no pasan una tirada de Templanza (con un penalizador de -25 %), tendrán un -25 % extra de penalizador (que se sumará al otro -25 % por pelear a oscuras).
- ✦ **Moverse entre las sombras:** La oscuridad es el hábitat natural del farronca. Si hay un rondando en un paraje o residencia, puede materializarse en las sombras que desee. Más de un incauto, oyendo ruidos, se ha encerrado en el sótano, sabiendo que dejaba al monstruo fuera..., para oír, aterrorizado, cómo cantaba de nuevo a su espalda, en la oscuridad. El farronca no podrá utilizar este poder, sin embargo, en las estancias donde se haya realizado un ritual de Sacralización o los hechizos de Sueño Reparador o Refugio del Hechicero.

### IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Nuestra época es la era de la luz, pero en el Medioevo (la época de Aquelarre) no hay luz eléctrica. La noche es el reino de la oscuridad, y, por lo tanto, el coto de caza ideal para seres como este. La única luz que encontrará el viajero por la noche es la de la hoguera que pueda encender, o la luna y las estrellas si hace una noche clara. Si, en cambio, es oscura..., peor para él.

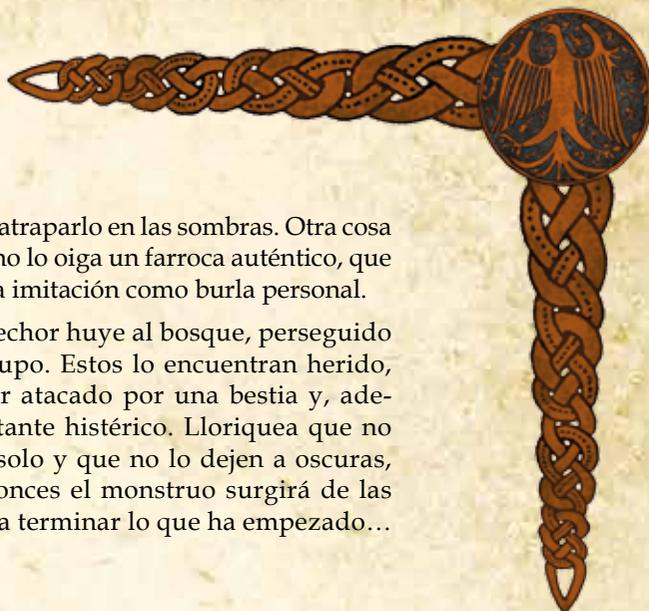
Las ciudades tampoco están iluminadas (ni empedradas, claro). Ser perseguidos por un monstruo invisible en la oscuridad que trate de devorarlos puede ser un momento especialmente terrorífico de una aventura.

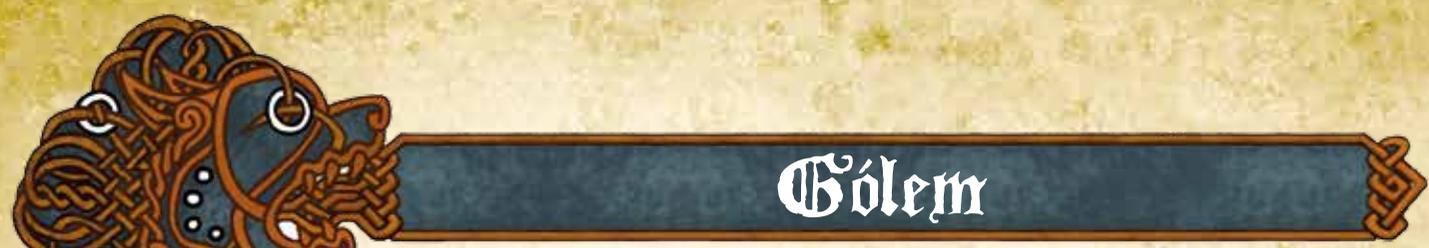
- ✦ El farronca no tiene que aparecer de manera fortuita: puede ser el guardián de una zona o de la guarida del enemigo de los PJ. Mientras se mantengan iluminados todo irá bien...

- ✧ Claro que si es una guarida de un malvado un poco inteligente, obligar a los PJ a que vayan iluminados y amontonados bajo la luz de un par de antorchas es facilitar el trabajo de unos guardias armados con arcos o ballestas. Así el grupo podrá elegir entre morir devorado o acribillado.
- ✧ El farroca no tiene ni por qué estar allí. Un tipo imaginativo puede imitar su canto característico para ahuyentar a los PJ que

tratan de atraparlo en las sombras. Otra cosa será que no lo oiga un farroca auténtico, que se tome la imitación como burla personal.

- ✧ Un malhechor huye al bosque, perseguido por el grupo. Estos lo encuentran herido, al parecer atacado por una bestia y, además, bastante histérico. Lloriquea que no lo dejen solo y que no lo dejen a oscuras, pues entonces el monstruo surgirá de las sombras a terminar lo que ha empezado...





# Gólem

## Ogro

*Procedencia:* Tradición hebrea.



u nombre significa «criatura amorfa y sin vida». Se trata de una criatura de aspecto deforme, vagamente humana, fabricada de forma artificial con tierra y barro en virtud de un hechizo cabalístico. Su creación es una de las manifestaciones más poderosas de los nombres sagrados, de la capacidad creadora de las palabras y de las letras. En la Biblia (Sal 139:16) y en algunas leyendas judías, a Adán se le llama gólem en el sentido de cuerpo sin alma, aunque en ese mismo estado se le concedió una visión de todas las generaciones futuras (Gn R 24:2), como si hubiera en el gólem un poder oculto de entender o de ver más allá, unido al elemento de la tierra del que fue tomado.

Todo gólem lleva escrita en su frente la palabra hebrea emet, que significa «verdad». Si se le borra la primera letra (álef), la palabra pasa a ser met («muerto»), y el gólem muere.

<b>FUE:</b> 30/40	<b>Altura:</b> 2,30 varas	† Cabeza	10
<b>AGI:</b> 5/10	<b>Peso:</b> 700 libras	† Brazo derecho	15
<b>HAB:</b> 5/10	<b>RR:</b> 0 %	† Brazo izquierdo	15
<b>RES:</b> Especial	<b>IRR:</b> 175 %	† Tronco	30
<b>PER:</b> 5/10		† Pierna derecha	15
<b>COM:</b> 0		† Pierna izquierda	15
<b>CUL:</b> 0			

### Protección:

Carece.

### Armas:

Puños 45 % (4D6+1D3)

### Competencias:

Carece.

### Hechizos:

Carece.

### Poderes especiales:

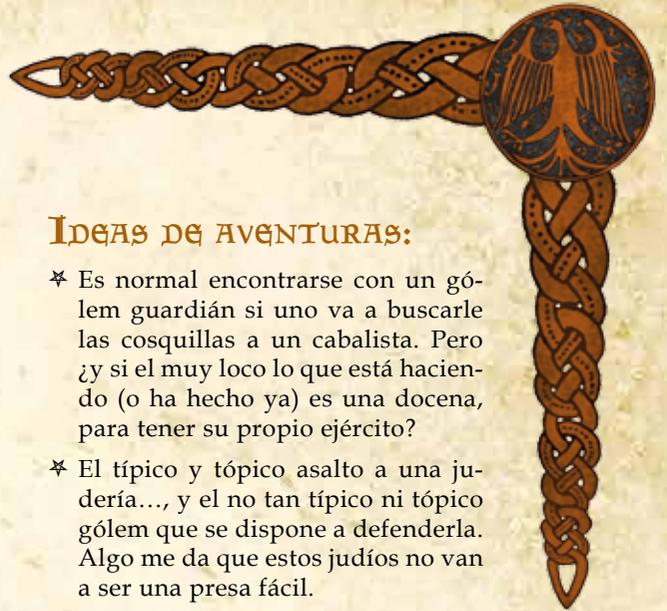
✦ **Criatura artificial:** El gólem no tiene unos puntos de vida genéricos, sino que están repartidos por sus diferentes localizaciones:

Si de un solo golpe se supera el daño de cada localización, esta se corta limpiamente (no se tendrán en cuenta las reglas de dividir el daño en las extremidades y doblarlo en la cabeza). En caso de no superar la cifra, la herida se cierra en el acto. De perder brazos o piernas, el gólem seguirá luchando como pueda, si el golpe le afecta al tronco, simplemente se partirá por la mitad. Solo si se le corta la cabeza el gólem se desmoronará como el montón de tierra que siempre fue, lo mismo que si se le borra la letra álef de la frente, aunque para eso hay que acercarse al alcance de sus puños..., y eso no es muy sano.



## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Es normal encontrarse con un gólem guardián si uno va a buscarle las cosquillas a un cabalista. Pero ¿y si el muy loco lo que está haciendo (o ha hecho ya) es una docena, para tener su propio ejército?
- ✧ El típico y tópico asalto a una judería..., y el no tan típico ni tópico gólem que se dispone a defenderla. Algo me da que estos judíos no van a ser una presa fácil.
- ✧ Un cabalista confía su hija al gólem para que la proteja..., y luego lo matan sus enemigos. El gólem, ahora, obedecerá al pie de la letra lo que le diga una niña de seis años, una niña de normal caprichosa, algo malcriada y ahora mismo bastante asustada.
- ✧ El gólem falló en su misión, pero no lo sabe. Como un espectro vaga por las ruinas de la vieja judería, ya deshabitada tras el último asalto. Pero para aquellos con los que tropiece será su perdición, ya que sigue defendiendo la zona.
- ✧ Con sus últimas fuerzas, el cabalista judío logró lo imposible: al morir su espíritu, pasó al gólem. Un poderoso enemigo para el grupo... o un aliado no menos valioso, según cómo prefiera jugarlo el DJ (o cómo se comportó el grupo en vida con él).



# Mano negra

## Ogro

**Procedencia:** Castilla y León, Extremadura.

**Otros nombres:** Mano peluda, Mano del Diablo.

**C**omo su nombre sugiere, este ser tiene la forma de una mano sin cuerpo (una mano bastante grande, por cierto, del tamaño de un perro pequeño). En ocasiones arrastra a sus víctimas y se las lleva a algún lugar donde no se las vuelve a ver jamás (se supone que al Infierno). Otras veces, como hace la manona castellana, la pesanta catalana, el tardo gallego o el pesadiellu asturiano, los estrangula por la noche mientras duermen.

En Segovia se cree que también ataca a los que están distraídos. Notan una mano en el hombro y al girarse para ver quién es, la mano negra les da un arañazo en la cara rasgándoles los ojos. Sobre su origen, hay explicaciones para todos los gustos: algunos dicen que puede ser la mano cercenada de una bruja; otros, la del Diablo, que busca arrastrar almas al Infierno. ¡Incluso he leído en alguna parte que afirma que es la mano de un joven que se masturbaba compulsivamente y murió por ello!

En Torre de Juan Abad (Ciudad Real) se cuenta que la mano negra puede también adoptar la forma de una mujer de cabellos largos, vestida de negro y que habita en las aguas cenagosas de las charcas y pozos, y que con su mano de uñas negras arrastra a su interior a los que se asoman demasiado (lo que recuerda a María Enganxa (ver «Ánimas y espectros», pág. 106).

**FUE:** 30/35  
**AGI:** 15/20  
**HAB:** 20/25  
**RES:** 10/15  
**PER:** 10/15  
**COM:** 0  
**CUL:** 0

**Altura:** 0,50 varas  
**Peso:** 1 libra  
**RR:** 0 %  
**IRR:** 150 %

### Armas:

Pelea 45 % (3D6+1D3)

### Competencias:

Esquivar 40 %  
Sigilo 80 %  
Tregar 70 %

### Hechizos:

Carece.



**Protección:**  
Carece.

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Cuentan que, como castigo, la mano negra le quitó los ojos a un hombre porque, bebido, se puso a orinar en el muro de la iglesia. Eso dicen todos, y la víctima no dice nada, pues en realidad fueron los sicarios de un mal señor, que le sacaron los ojos con un cuchillo por exigir mejor trato para los siervos del noble. Todo será que el tirano reciba la visita de la mano negra de verdad...
- ✦ Antes de morir, un avaro escondió un gran tesoro. Su joven viuda (la que, por cierto, lo ayudó a morir envenenándolo) aparece muerta al poco, estrangulada en su cama mientras dormía. Los PJ pueden ir en busca del tesoro si se atreven, pero la mano negra es la que lo guarda.
- ✦ Un hombre injustamente acusado de robo es castigado con la amputación de la mano. El muñón

se le gangrena y al poco muere, pero antes jura que se vengará de los que le han hecho mal. Ahora la mano negra quiere cobrarse venganza.

- ✦ Una tradición dice que si alguien ve a la mano negra, esta asesinará a quien la haya visto antes de que transcurra un día entero (es decir, veinticuatro horas). Y un amigo de los PJ, o uno de ellos si el DJ se siente especialmente cruel, la ha visto... Habrá que prepararse para «recibirla» como se merezca.
- ✦ Un alquimista roba la mano de un ahorcado para fabricar una Mano de Gloria (ver pág. 195/151 del manual de juego). El problema es que la mano despierta como una mano negra y ahora siembra el terror en la población. ¿Podrán los PJ cazarla y destruirla?

## SOBRE LA NATURALEZA DE LOS MONSTRUOS

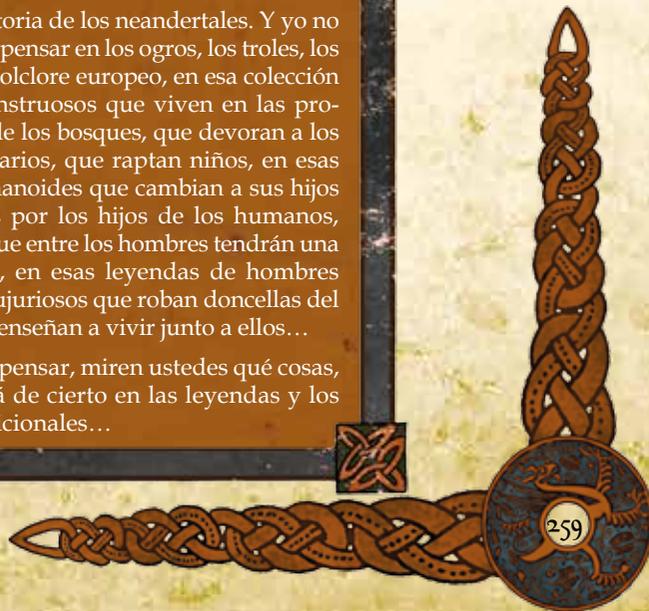
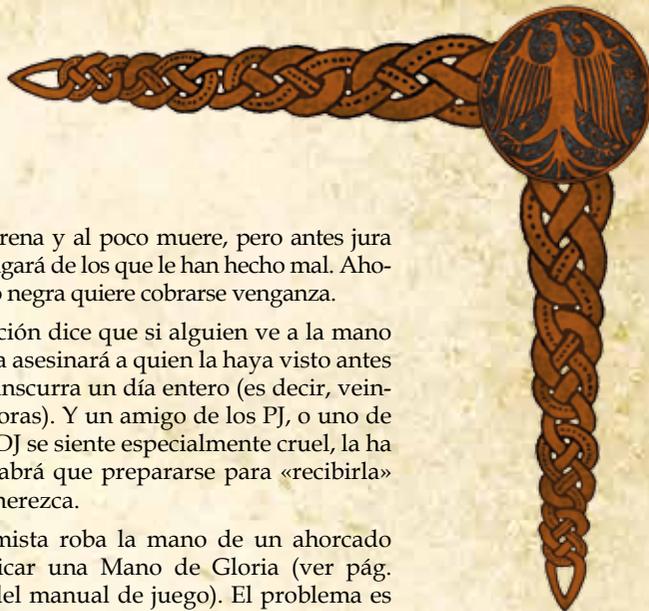
No lo digo yo, que bien pocas cosas sé, sino un tipo tan sedudo como Crichton (que encontrar la fórmula para ganar dinero escribiendo *best sellers* demuestra tener la cabeza para algo más que para peinarse): es más que evidente que neandertales y cromañones convivieron, hasta que los segundos exterminaron a los primeros. Pero hay estudiosos que opinan (y esta tesis defiende Crichton en su novela *Devoradores de cadáveres*, llevada al cine con el nombre de *El guerrero número 13*) que pequeñas comunidades neandertales sobrevivieron en lugares aislados y de difícil acceso hasta bien entrados los siglos IV y V, quizá más. Sí, ya sé que la historiografía actual afirma que los neandertales no sobrevivieron a la última glaciación, la de Würm, y que no hay testimonios arqueológicos que avalen la hipótesis de Crichton... pero déjeme soñar un poco. Y ya que estamos, sueñen conmigo.

¿Cómo era el neandertal? Un tipo bajo, muy ancho de espaldas y corpulento, con una mandíbula prominente y poderosa, capacidad craneana algo superior a la del *Homo Sapiens*... y con la laringe no diseñada para emitir sonidos articulados. Y eso, claro está, fue su perdición. Aunque fuera increíblemente fuerte comparado con el hombre actual (y con el cromañón), la falta de armas naturales y, sobre todo, la falta de comunicación entre sus semejantes le impidió organizarse y ser un gran cazador y depredador. Los neandertales eran recolectores de frutos, carroñeros, cazadores de pequeñas piezas... pero no podían enfrentarse con posibilidades de éxito con grandes piezas de caza. Además, estaban

culturalmente estancados. Podían copiar, por imitación, las ideas de otros, pero no podían comunicarlas a terceros, pues carecían de lenguaje abstracto. Por ello nunca pudieron agruparse en comunidades extensas, ya que, al vivir sobre la tierra, un grupo superior a un par de docenas de individuos hubiera agotado rápidamente los recursos naturales. Y aunque practicaban el entierro ritual, también se han encontrado huesos roídos de neandertales en las cuevas que habitaban. Seguramente todo era carne, y aunque sintieran reparos a comerse a la abuela, no les daría tanto asco un miembro de la tribu vecina... Evidentemente, cuando los primeros *Sapiens* llegaron a Europa y se encontraron con estos brutos bajitos de habla gutural y costumbres tan divertidas... se dedicaron alegremente a su exterminio y masacre, y los empujaron a zonas agrestes, donde se fueron extinguiendo poco a poco.

Esta es la historia de los neandertales. Y yo no puedo evitar pensar en los ogros, los troles, los gnomos del folclore europeo, en esa colección de seres monstruosos que viven en las profundidades de los bosques, que devoran a los viajeros solitarios, que raptan niños, en esas mujeres humanoides que cambian a sus hijos monstruosos por los hijos de los humanos, pues saben que entre los hombres tendrán una oportunidad, en esas leyendas de hombres valerosos o lujuriosos que roban doncellas del bosque y las enseñan a vivir junto a ellos...

Y me da que pensar, miren ustedes qué cosas, cuánto habrá de cierto en las leyendas y los cuentos tradicionales...



# Ogressa

## Ogro

*Procedencia:* Cataluña, Andorra.

*Otros nombres:* Tuta, vèlla (en Andorra).

**M**onstruo femenino antropófago, hurraño y muy feroz. Entre todos los manjares prefiere a los niños, en especial a los desobedientes que no hacen caso a sus madres, ya que son los más fáciles de cazar. Criatura de las sombras y la oscuridad, no hay una descripción precisa de la ogressa: se sabe, eso sí, que es de aspecto más o menos humanoide, tamaño similar al de un ser humano, una gran fuerza y una enorme boca llena de enormes y afilados dientes. Viste andrajos y mora siempre en cuevas, de las que sale siempre de noche, nunca de día. A veces vive sola; otras, acompañada por un compañero tan voraz como ella, pero que sale mucho más raramente de su cubil.

**FUE:** 25/30  
**AGI:** 10/15  
**HAB:** 10/15  
**RES:** 20/25  
**PER:** 10/15  
**COM:** 0  
**CUL:** 0

**Altura:** 1,70 varas  
**Peso:** 180 libras  
**RR:** 0 %  
**IRR:** 150 %

**Protección:**  
Carece.

**Armas:**  
Mordisco 45 % (4D6)

**Competencias:**  
Descubrir 45 %  
Esquivar 70 %  
Sigilo 60 %

**Hechizos:**  
Carece.



## Poderes especiales:

✧ **Criaturas intimidantes:** Todo aquel que se encuentre con esta criatura deberá hacer una tirada de Templanza. Si falla, no se acercará a la criatura, y si esta se le acerca, huirá. Puede repetir la tirada cada asalto hasta que

## IDEAS DE AVENTURAS:

✧ Todo el mundo sabe que las cuevas que hay en Sant Llorenç del Munt, cerca de Tarrasa (Barcelona) son una madriguera de *ogressas*. Dos de las más feroces son la Simanya y la Simanyola, tan voraces que tienen sus moradas repletas de huesos humanos. Un grupo de aventureros (los PJ) podrían intentar un asalto a esas cuevas, no tanto para matar a las *ogressas*, que son enemigos formidables, como para recuperar una joya: un anillo de inmenso valor que una de las niñas raptadas, hija de un rico noble, llevaba puesto en el dedo. La sorpresa será cuando descubran que la niña está viva, que se ha convertido en criada de los monstruos... y que les tiene tanto miedo que no dudará en dar la alarma denunciando al grupo.

✧ En las localidades de Rocabruna y Castellar de N'Hunc a la *ogressa* se la llama Tuta. Viven en las cuevas cercanas, de donde a veces los humanos les roban a los niños, que crían como sus propios hijos para que les ayuden en las faenas difíciles del campo. El problema es que la Tuta, a veces acompañada por su marido, el Tutau, ronda por las noches las casas de los humanos para tratar de recuperar a sus hijos y llevárselos de vuelta, y si no los encuentra ni puede raptarlos, trata de llevarse a otros niños para comérselos. Un caso curioso, ya que normalmente son las criaturas irracionales las que raptan niños a los humanos, y no viceversa. Sea como fuere, un grupo de bandidos agresivos que trate de asaltar una granja se puede llevar una sorpresa si resulta que uno de los moradores es un ogro adoptado...

✧ Una variante del anterior es que los vecinos, al enterarse de que una familia ha robado un ogro

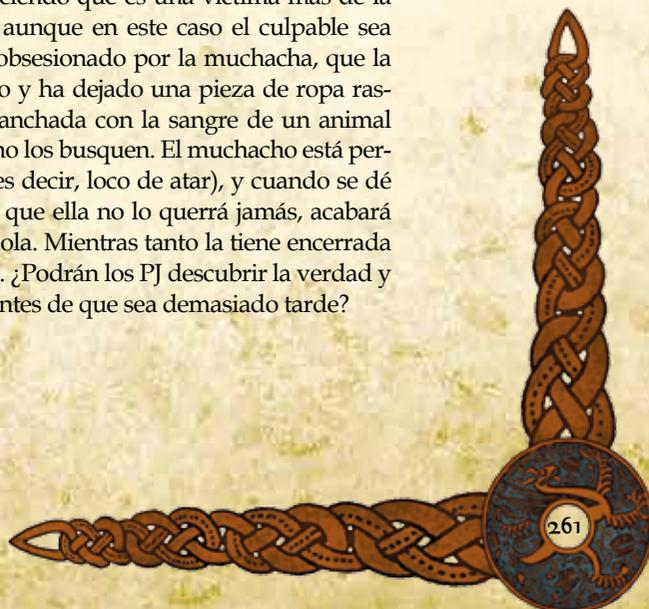
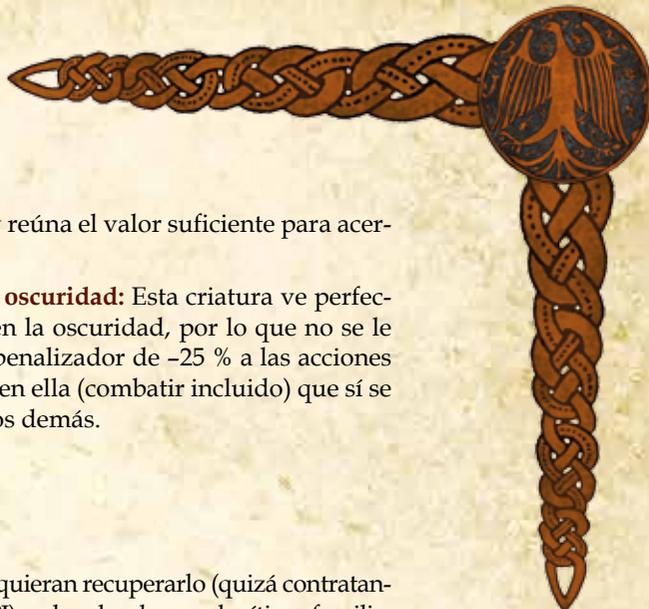
la saque y reúna el valor suficiente para acercársele.

✧ **Ver en la oscuridad:** Esta criatura ve perfectamente en la oscuridad, por lo que no se le aplica el penalizador de -25 % a las acciones que haga en ella (combatir incluido) que sí se aplica a los demás.

a la Tuta, quieran recuperarlo (quizá contratando a los PJ) y devolverlo a su legítima familia, antes de que la *ogressa* baje al pueblo y empiece a devorar hijos de otros buscando al suyo.

✧ La *ogressa* llamada la *vella de Angolasters*, de Andorra, es especial porque mora en el fondo de un lago (el de Angolasters) en lugar de en una cueva. Dicen que antaño fue una mujer humana, maldecida por no haberle querido dar un poco de pan a un mendigo vagabundo que, en realidad, era el mismísimo Jesús. Para castigarla, este provocó una tempestad que inundó el valle con la granja de la vieja tacaña, que en el fondo se quedó y ahí sigue, atrayendo a los que se acercan al borde del lago para arrastrarlos a las profundidades y devorarlos. Una aventura puede ser que los PJ queden atrapados por esta tormenta y tengan que salir del valle antes de que se inunde y los mate a todos. Eso o tratar de descubrir a qué se debe, y arreglarlo, claro. Quizá si la vieja tacaña le da un poco de pan a ese extraño mendigo...

✧ Una variante sería que las ropas manchadas de sangre de una muchacha aparecieran junto al lago, pareciendo que es una víctima más de la *ogressa*..., aunque en este caso el culpable sea un joven obsesionado por la muchacha, que la ha raptado y ha dejado una pieza de ropa rasgada y manchada con la sangre de un animal para que no los busquen. El muchacho está perturbado (es decir, loco de atar), y cuando se dé cuenta de que ella no lo querrá jamás, acabará degollándola. Mientras tanto la tiene encerrada en su casa. ¿Podrán los PJ descubrir la verdad y liberarla antes de que sea demasiado tarde?



# Paparresolla

## Ogro

*Procedencia:* Asturias, Castilla y León.

**M**onstruo femenino con cabeza y brazos de vieja muy fea y cuerpo y alas de buitre, que vive en los campanarios, las torres o los desvános de las casas abandonadas. Es antropófaga y devora sobre todo niños pequeños, a los que puede capturar con sus garras y llevárselos volando a su guarida. Suele tener costumbres nocturnas y rehuye la luz. Su canto es un alarido casi humano, horroroso y a la vez lastimero, con el que anuncia su llegada. Su nombre procede del verbo papar (tragar) y resuello. Es decir, indica un monstruo tan voraz que se come hasta el resuello (aliento) de sus víctimas. Por ello, muchos la describen royendo las tripas de alguna de sus víctimas.

Se dice en Barbadillo de Herreros (Burgos) que la paparresolla vive dentro de la torre de la iglesia, desde donde vigila a sus posibles víctimas.

La paparresolla del valle de Valdelaguna puede agazaparse bajo el tejado, en el payo (desván) desde donde lanza sus lastimeros gritos.

<b>FUE:</b> 25/30	<b>Altura:</b> 1,5 varas
<b>AGI:</b> 15/20	<b>Peso:</b> 20 libras
<b>HAB:</b> 10/15	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 20/25	<b>IRR:</b> 135 %
<b>PER:</b> 15/30	
<b>COM:</b> 0	
<b>CUL:</b> 0	

### Protección:

Ver poder especial.

### Armas:

Garras 40 % (4D6)  
Picotazo 60 % (2D6+1D8+2)

### Competencias:

Descubrir 45 %  
Volar 45 %

### Hechizos:

Carece.

### Poderes especiales:

- ✦ **Canto paralizador:** Aquel que oiga el canto de la paparresolla y no pase una tirada de Templanza (con un penalizador de -35 %) perderá su acción durante un turno de combate. Por suerte, la paparresolla no puede cantar y atacar a la vez...
- ✦ **Regeneración en la oscuridad:** En la oscuridad, la paparresolla regenera 1 PV por turno de combate (unos doce segundos).

## CANCIONES

### DE LA PAPPARRESOLLA

Puede que esta criatura sea uno de los asustaniños más antiguos de nuestro folclore (Covarrubias ya lo menciona en 1611). Cuando los niños se mostraban desobedientes o cogían una rabieta, las madres les cantaban una cancioncilla (por lo general bastante simple) para amedrentarlos, ya que, en el fondo, no era otra cosa que invocar a dicha criatura:

*Pararresolla,  
boca sangrando,  
tripas fuera,  
rabu arrastrando.  
¡La Paparresolla  
se cayó en la olla!  
¡Ay, que se te come  
la Paparresolla!*

## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Un sacerdote apóstata adorador de demonios (y un poco psicópata, como todos) mantiene un férreo gobierno del terror en un aparentemente idílico valle... gracias a las paparresolla que anidan en la torre de la iglesia, que se encargan de castigar a los que incumplen las normas y de evitar que la gente escape. El problema llega cuando un grupo de forasteros despistados (los PJ) llegan al pueblo...
- ✧ Variante del anterior: las paparresollas anidan en la torre del campanario no porque sean las opresoras del pueblo, sino sus protectoras. El sacerdote las mantiene sujetas a su voluntad gracias a un talismán mágico. Si lo perdiera o lo robase, sería un desastre, ya que las paparresollas, como seres maléficos que son, no están precisamente contentos de hacer de niñeras de estas gentes...
- ✧ Para mantener a los niños en vereda, una solícita anciana imita los alaridos de la paparresolla. Lo hace tan bien que todos los niños le tienen miedo. Cuando un inquisidor, unos miembros de la Fraternitas Vera Lucis o un grupo de cazadores de bichos (por ejemplo, los PJ) preguntan a los niños si hay monstruos en el valle..., pues estos les confiesan, así en confianza y con miedo, que sí, que claro, que es esa mujer solitaria y anciana de ahí...
- ✧ Cuando los niños se muestran rebeldes se les amenaza con que vendrá a castigarlos la paparresolla. Un día toda la familia amanece asesinada. El niño de la casa

está escondido, convencido de que ha sido culpa suya por haberse portado mal, y los monstruos, al no encontrarlo, se han cebado con los suyos.

- ✧ Varias paparresollas pueden ser sicarios perfectos para un hechicero poderoso, ya que al tener la facultad de volar pueden vigilar con facilidad los alrededores de su cubil, localizando al que trate de acercarse... o escapar.



# Zamparrón

## Ogro

**Procedencia:** Castilla y León, Extremadura.

**Otros nombres:** Tragalabras, zarrampla.

**M**onstruo devorador de apariencia levemente humanoide, con una enorme boca y una aún más enorme barriga. Más que comer, engulle a sus víctimas, muchas veces tragándose las enteras (o pedazos generosos de ellas) sin masticarlas siquiera. Su hambre nunca queda satisfecha, ya que cuanto más come, más se ensancha su estómago. Vive en el bosque, al raso, nunca en la ciudad, aunque se acerca a las granjas si hay en ellas niños de corta edad, que son su plato favorito. Con tanta ansia se los come que muchas veces es posible rescatarlos aún vivos del estómago del monstruo si ha transcurrido menos de una hora desde que se los comió. Su hembra se llama zamparrampa, tiene el aspecto de una vieja consumida y derrengada, y es tanto o más voraz que él.

En el Valle del Jerte (Extremadura) se le cree capaz de estirar y encoger su cuerpo a voluntad, lo que le permite entrar en las casas por los más pequeños resquicios para tratar de saciar su eterna hambre..

<b>FUE:</b> 20/25	<b>Altura:</b> 2 varas
<b>AGI:</b> 15/20	<b>Peso:</b> 200 libras
<b>HAB:</b> 15/20	<b>RR:</b> 0 %
<b>RES:</b> 30/35	<b>IRR:</b> 160 %
<b>PER:</b> 20/25	
<b>COM:</b> 1/5	
<b>CUL:</b> 1/5	

### Protección:

Carece.

### Armas:

Mordisco 65 % (3D6)

### Competencias:

Descubrir 95 %  
Esquivar 75 %  
Rastrear 90 %  
Sigilo 45 %

### Hechizos:

Carece.

### Poderes especiales:

- ✧ **Cuerpo maleable:** Puede estirar y encoger su cuerpo a voluntad, lo que le permite entrar en las casas por los huecos más pequeños para devorar a sus víctimas.



## IDEAS DE AVENTURAS:

- ✧ Una joven madre y su hijo recién nacido están solos en la granja... Y por la noche, tras las puertas, acecha el siempre voraz zamparrón. Pero la casa es mágica, agradecidas por un antiguo favor, las hadas la hechizaron: nadie puede entrar si no resuelve antes un duelo de acertijos con el actual morador de la casa. Una manera elegante de defenderse de una criatura que acecha y un modo para hacer pensar a jugadores demasiado amigos de solucionarlo todo a bofetadas. Algunos acertijos pueden ser: «un gris acero con cola y un niño de latón que lo impulsa» (aguja, hilo y dedal), «no tengo hermanos ni hermanas, pero el padre de este hombre es el hijo de mi padre» (el hombre es el hijo del que plantea la adivinanza), «manada de caballos blancos en una colina roja; ora rumian, ora cocean, ora están quietos» (los dientes y la lengua), «un ciervo rojo sobre una colina lejana, a la que ninguna flecha puede abatir» (el sol naciente).
- ✧ ¿Es posible que los PJ establezcan una alianza contra natura con un zamparrón? Al fin y al cabo, lo único que quiere es comer... Y si los enemigos de los PJ son numerosos, mucha comida tendrá (aunque nunca sea la suficiente).
- ✧ Están atacando a los viajeros que cruzan un valle lejano. Se culpa a los zamparrones, pero se han encontrado los restos roídos de las víctimas, cosa curiosa, porque un zamparrón nunca deja nada. La realidad es mucho más terrible: las malas cosechas y la miseria han convertido a las gentes de este valle en caníbales...
- ✧ Una familia es atacada (por bandidos o por monstruos, tanto da). Los padres mueren, pero los dos hijos consiguen huir y refugiarse en el cubil de una vieja monstruosa... que es en realidad una zamparrampa, y que los está engordando para comérselos. Y no, su cubil no es una casita de chocolate...
- ✧ El enemigo de los PJ los encierra en un castillo laberíntico con un zamparrón que tiene prisionero para que los mate y los devore. El zamparrón sufre terriblemente por el hambre, y desearía que los PJ (o quien fuera) pusieran fin a su triste y desgraciada vida. Sin embargo, el ansia de comer es demasiado fuerte, y perseguirá y tratará de devorar al grupo por muchas peticiones que haga de que terminen con su vida.

## LOS ESCURRIDIZOS «ALMAS» DE LOS MONGOLES

Y ahora que ya hemos despertado de mi sueño y volvemos a la realidad, déjenme que les cuente otra historia:

Una criatura supuestamente legendaria de Mongolia y el Cáucaso es el «alma». Los almas (en plural, pues viven en comunidades) son criaturas salvajes y trogloditas, de largos cabellos rojos y frentes abultadas. Su nombre significa «criatura salvaje», y es lo que son. El viajero bávaro Hans Schiltberger afirmó haber visto a estos seres cuando fue prisionero de los mongoles, en 1430. Un geógrafo ruso de origen polaco, Nikolái Przewalski, reportó haber visto a estas criaturas en una fecha bastante más reciente, 1871.

La última referencia de estos seres data de 1929. Una tropa de soldados rusos encontró dentro de una cueva a una extraña criatura, humanoide y primitiva, a la que dieron muerte cuando los atacó. Ocurrió, por si les interesa el dato, en la frontera con Kazajistán.

Si les he despertado la curiosidad, el principal defensor «serio» de esta teoría, dejando aparte escritores millonarios, es (fue) el criptozoólogo Zhugderiin Damdin, autor del libro *On Trace of Almas*, libro que, por cierto, nunca se publicó. Se trataba de un grueso manuscrito de trescientas doce páginas con ciento veinticuatro fotos, que fue entregado en 1967 al profesor B. F. Porshnev y que, al parecer, se traspapeló. En él se describían los resultados de cuatro expediciones llevadas a cabo por Damdin entre 1962 y 1965, en el macizo de Altái, en Mongolia. Tuvo cierto renombre a principios de los años setenta (recordemos que el libro de Crichton es de 1976) y hacia el 2007 se publicó una traducción (bastante mala) del ruso al inglés que circuló por internet. Traducción inencontrable ahora, por cierto.

Y dejémoslo aquí, que ya me estoy poniendo conspiranoico...

# Fabula: Sacrificiorum Nocti

**T**na aventura para un grupo de tres a cinco PJ no necesariamente experimentados, aunque sería interesante que tuvieran una buena capacidad de combate y/o magia o no van a durar ni dos asaltos.



## INTRODUCCIÓN

Los PJ están en una aldea en Cantabria. Pueden estar de paso o ser vecinos de la zona. Pueden ser un grupo cohesionado o conocerse a raíz de los sucesos que están a punto de tener lugar. Poco o nada importa. Lo cierto es que van a ser los únicos con el valor (o la estupidez) suficiente para enfrentarse a los peligros de la noche más mágica del año...

### 1. NOCHE DE SAN JUAN EN CANTABRIA

La población (totalmente imaginaria) en la que se inicia la aventura se llama Nuestra Señora del Pacto. Es una población de interior, lindante con un espeso bosque. Es aldea grande, casi pueblo pequeño..., y las gentes se preparan para celebrar la fiesta de San Juan. Como es tradición en esta tierra, los mozos se dedican a «enramar» las ventanas de las mozas a las que están rondando, costumbre que consiste en adornar esas ventanas con ramas de chopo o de aliso. Con más bromas que veras, todos andan ojo avizor a ver si se encuentran un trébol de cuatro hojas, que dicen que protege contra los caballucos del Diablo, unos bichos legendarios (que nadie ha visto, por cierto) que en esta noche vienen a aguar la fiesta. Tréboles de cuatro hojas hay pocos, que los caballucos, los muy ladinos, se los comen, pero la amarilla yerbuca de San Juan (más conocida como verbena) es un buen sustituto, que ya lo dice el refrán: si cortas la yerbuca de San Juan, te librarás de culiebra y de todo mal. Si los PJ son forasteros, también se les puede aconsejar (sobre todo los viejos del lugar) que esta noche mejor que no duerman, que hay que aguantar despierto hasta el alba para poder andar descalzo sobre el primer rocío del día de San Juan, que es acción muy salutífera que cura y previene todos los males.

En resumen, fiesta de San Juan en un pueblo: reminiscencias paganas, hogueras, mucha comida, mucha bebida, y todos con ganas de pasárselo bien, en especial las mozas, que esta noche están muy bien dispuestas, ¡hasta con los forasteros!

Y no, nadie del pueblo recuerda ya a qué pacto debe su nombre el pueblo. Algo de los moros, dirán sin mucha convicción.

### 2. LO QUE NUNCA HABÍA SUCEDIDO ANTES...

En lo mejor de la fiesta llega a la plaza una figura tambaleante. Es un hombre, está ensangrentado y apenas puede balbucear una palabra antes de caer al suelo inconsciente. Y la palabra es: Juancano...

Aquellos que echen a correr en la dirección en la que venía podrán llegar a ver (previa tirada de Descubrir) una criatura humanoide muy grande (más de dos metros) que porta un bulto, como un saco, en el hombro. Se girará un momento, plantando cara a sus perseguidores (con lo que verán que tiene un solo ojo), lanzará un rugido enseñando los dientes (y tiene muchos, tres filas, de hecho) y se zambullirá en el bosque. De entrada, es una criatura intimidante, así que los que no pasen una tirada de Templanza se pararán en seco. Si aun así hay gente (por ejemplo, los PJ) que quieren perseguirlo, puede que no sea muy buena idea: estaban de fiesta, ¿o no? Es dudoso que lleven puesta su armadura. O siquiera que porten sus armas.

Además, si alguno pasa una tirada combinada de Descubrir y Empatía (con un penalizador de -25 %) se habrá dado cuenta de que el bicho esperó a que los primeros testigos llegaran a la zona. Como si quisiera dejarse ver... o los desafiara a seguirlo.

En total han desaparecido seis niños de edades comprendidas entre los tres y los ocho años, cuatro de ellos, al parecer, raptados en la calle, los otros dos (los de menor edad), en sus casas, que han sido asaltadas con violencia. Los adultos que han tratado de defenderlos están malheridos y algún que otro ha muerto. Los ojáncanos no se han andado precisamente con miramientos...

Si los PJ preguntan, se les explicará que estas criaturas nunca habían asaltado la población. Se habían mantenido en el bosque, que es su territorio natural, y si allí atacaron a alguien despistado o imprudente..., pues se consideraba mala suerte. Nunca, repetirán, habían pisado la tierra de los hombres, ni mucho menos entrado en sus casas. Y una tirada fácil (es decir, con un bonificador de +25 %) de Empatía revelará que lo dicen con un punto de culpabilidad. Si se les insiste un poco, confesarán que antes tenían en el pueblo a una mujer sabia, una... bruja, que tradicionalmente los protegía de las criaturas del bosque. Pero se murió este invierno. Y no enseñó a ninguna aprendiz.

### 3. CUANDO LOS GUARDIANES MUEREN... DE ÉXITO

La Abilia era la mujer sabia de la población, es decir, partera, sanadora, algo bruja y siempre consejera. Mediadora de disputas y protectora del pueblo frente al pueblo del bosque. Y como tal, era una mujer respetada. Hasta que hace unos años llegó el sacerdote Damián. No se me lo imaginen como un Torquemada, porque la cosa no va por ahí. Simplemente es un hombre de ciudad, que poco o nada entiende de magias, y mucho menos de la magia campesina cántabra. No arremetió directamente contra Abilia, pero fue

minando su autoridad, poniendo en duda su labor, tachándola como lo que para él era: una vieja excéntrica. Y las viejas locas inspiran lástima, como mucho, no respeto. Al fin y al cabo, pocos o ninguno recordaban que hubieran caído sobre el pueblo ninguno de los males de los que supuestamente la mujer los protegía (señal de que hacía bien su trabajo, pero en fin...). La cosa es que Abilia se amargó, se hizo huraña, y eso solo empeoró su situación. Nadie quiso ser su aprendiz, ni a ella fueron, ni ella buscó. Y como vieja sola, sin familia ni amigos... una mañana de invierno se la encontraron muerta en su cabaña. Y ya llevaba un par de semanas así. Todo hay que decirlo, el cura hubiera podido enterrarla como un perro, fuera del campo-santo, y no lo hizo. Le administró la absolución *sub conditione* y con su gente descansa.

Pero, claro, los muertos no pueden hacer rituales de protección.

Así que con la primavera no se renovaron los viejos pactos, los que dan nombre a la aldea, y estos se debilitaron, y, al no poder sostenerse en la fe de las gentes, finalmente se disolvieron. Y los ojáncanos se dieron cuenta de que la tierra de los hombres ya no estaba vedada para ellos...

## 4. UNA MISIÓN DE RESCATE... Y UNA ALIADA

Se impone una misión de rescate para ir en busca de los niños secuestrados, antes de que sea demasiado tarde. Pero solo los PJ están dispuestos a ir; las demás gentes de la aldea tienen demasiado miedo. Eso sí, les prometerán una gran recompensa si lo consiguen, todo lo que puedan reunir... (que tampoco será mucho, estamos hablando de aldeanos pobres como ratas). El padre Damián insistirá en bendecirles las armas y las armaduras, para estar mejor preparados contra el Maligno y sus secuaces. Esta bendición no hará nada, ni bueno, ni malo, que el ojáncano y demás criaturas con las que se van a enfrentar los PJ son mágicas e irracionales, pero malignas y demoniacas..., pues no.

Puede suceder que ninguno de los PJ sepa rastrear ni moverse decentemente en el bosque. En tal caso, el DJ puede hacer aparecer una aliada: María la Pasiega, una mujer que, por amor, ha dejado su amado valle del Pas y ha seguido a su hombre hasta esta tierra. Ninguno de sus hijos ha sido capturado, pero hubiera podido ser así, por lo que está dispuesta a calzarse sus albarcas, empuñar honda y cuchillo y guiar al grupo, ignorando los llores de sus hijos y las protestas de su marido.

## 5. LA SABIDURÍA DE LAS ANJANAS

Ya preparado, y con guía nativa, el grupo se pone en marcha. El rastro que ha dejado el ojáncano es fácil de seguir (+25 % a Rastrear). De hecho, quizá demasiado fácil... Ninguna criatura de los bosques es tan torpe y sigue viva. Esto quizá los anime a buscar un poco más a fondo. Una tirada difícil (-25 %) de Rastrear muestra un segundo rastro, de varios ojáncanos más, con pisadas pequeñas mezcladas con las suyas de bestias... Es el verdadero rastro de los niños raptados. El ojáncano que han visto antes simplemente se ha dejado ver, y ha tomado una dirección diferente para despistar a un grupo de perseguidores demasiado impulsivo.

**Nota para el DJ:** Puede que los jugadores se empecinen en que sus personajes sigan el rastro del primer ojáncano. O que no vean el segundo rastro. No hay problema. Tras dar un largo rodeo, el ojáncano se dirigirá también hacia su guarida.

En estas está el grupo, siguiendo rastros, cuando una voz de mujer les preguntará suavemente, casi al lado de la oreja:

*—¿Qué estáis haciendo en el bosque, mortales?*

Es posible que los PJ den un respingo (en especial si no pasan una tirada de Templanza), ya que la aparición surge como de la nada, a apenas unos metros del grupo. Se trata de una pequeña damita de una media vara de altura, rubia, con flores en el pelo, vestida con túnica blanca y capa azul, con alitas a la espalda y una cruz rojiza en la frente. Si los PJ no la atacan (que de todo hay) les dirá:

*—¿Acaso no sabéis que esta noche, la más corta del año, es la noche de los sacrificios? Los ojáncanos pagaron a la madre de todas las criaturas el precio del hambre. Esta noche, y solo esta noche, pueden cazarnos... y devorarnos sin vergüenza. Es su derecho. Si seguís este camino, vais a vuestra muerte.*

Es de suponer que los PJ le expliquen que no es que vayan perdidos o de excursión, sino que van en misión de rescate y tal y tal... En ese caso les dirá:

*—Entiendo vuestros motivos, y son nobles. Puedo ayudaros diciéndoos lo que os espera en vuestra gesta. ¡Quiera la madre de todos que mis palabras os sirvan!*

Pondrá los ojos en blanco, se elevará un metro sobre el suelo y con voz monocorde recitará:

*—Antes de llegar a vuestro destino tendréis cuatro encuentros: con el viento, con la tierra, con el agua y con el fuego. Los cuatro portan*

*para vosotros cuatro regalos, los cuatro de conocimiento: cómo matar, qué hacer, por dónde ir y cómo morir. Pero son regalos que tienen un precio, ya que uno de los cuatro tratará de seduciros, otro de ignoraros, otro de engañaros... y otro de mataros.*

Y dicho esto, la anjana desaparecerá.

Si uno de los PJ es especialmente carismático o elocuente con la anjana, ya sea mediante una buena tirada de dados o, mejor aún, con una buena interpretación de personaje, esta le lanzará una Bendición de Hada (ver pág. 189/150 del manual de juego).

Si, por el contrario, la atacan..., bueno, tratará de huir primero, y luego usará sus poderes para tratar de expulsarlos del bosque, con la ayuda de la mayoría de las criaturas (mágicas o no) que habitan en él.

### 6. EL VIENTO

El grupo prosigue su camino, y al poco les llega a los oídos una hermosa melodía de flauta. A lo lejos podrán distinguir a un hombre alto y delgado, de ojos tristes, cara pálida y largas barbas negras. María explicará que se trata del Musgoso, un espíritu de los bosques cántabros, y que si lo están viendo, es que quiere que lo vean, que es invisible... o casi. Si los PJ lo alcanzan (no es difícil, no va muy deprisa) y le cuentan su misión, no se detendrá. No les responderá. Ni los mirará. Pero un grupo de golondrinas rodeará a los PJ y tratará de indicarles que las sigan (tirada fácil de Conocimiento Animal, con un +25 %). Si eso hacen, el camino será mucho más fácil, y evitarán la emboscada de los ojáncanos.

Si en cambio tratan de atacar o detener al Musgoso para que los escuche, este simplemente se esfumará.

En la profecía que les ha hecho la anjana, el Musgoso es el viento, que los ignora pero les indica por dónde ir.

### 7. LA EMBOSCADA (OPCIONAL)

Si los PJ no toman el atajo indicado por las golondrinas del Musgoso, serán emboscados en una cañada por dos ojáncanos, que les lanzarán piedras desde arriba. Su plan es «ablandar» un poco al grupo, por lo que, cuando dos de ellos estén heridos (o uno, si lo es de importancia), huirán. También se retirarán si uno de ellos es herido o muerto.

### 8. LA TIERRA

El siguiente encuentro del grupo será con un árbol gigante! En concreto, con un roble, con un leve aspecto humano: tiene unas grotescas facciones que recuerdan a la nariz y boca, y dos puntos rojos que bien pudieran ser los ojos. La cuestión es que la criatura avanza en dirección a los PJ derribándolo todo a su paso. No es muy rápido, por

lo que se puede esquivar o rodear con cierta facilidad. Y no, no va a por el grupo: simplemente destruye todo lo que se le pone delante. Si mantiene la distancia, los ignorará. Si se ponen a su alcance, los perseguirá. Si huyen, no los perseguirá. Una opción interesante para destruirlo sería eliminarlo con armas a distancia, pero eso es algo que debe salir de la mente de los jugadores, no es plan de darles pistas...

Sea como fuere, si es destruido, aquel PJ que le haya hecho más puntos de daño tendrá una visión del ánima

## HISTORIA DE LOS PASIEGOS

Tres son los valles pasiegos: el valle de Miera, el de Pisueña y el de Pas, que da nombre a la zona, los Montes del Pas, y a sus moradores, los pasiegos. La zona es húmeda y agreste, poco apta para el cultivo. Aunque sobre el papel el territorio es propiedad del monasterio burgalés de San Salvador de la Oña (hasta 1396, que pasa a depender de la villa de Espinosa de los Monteros), en la práctica es una zona despoblada. «Montañas bravas y desiertas», las describen en los documentos de la época. No es hasta bien entrado el siglo XVI cuando se alzan las primeras ermitas, que luego se convertirán en iglesias en torno a las cuales se forman tres poblaciones: Vega de Pas, San Pedro de Romeral y San Roque de Riomiera, que finalmente adquieren el estatus de municipios... ¡en 1689!

Es decir, una comarca agreste, sin caminos, sin poblaciones... pero habitada por gentes que viven en casas desperdigadas, en grupos familiares extensos que se dedican principalmente a la ganadería. Gentes rudas que no reconocen ni dios ni amo, comedores de carne (pues poca o ninguna verdura pueden cultivar), que visten lana y cuero basto, con costumbres y hasta leyes propias, que despiertan la desconfianza de sus vecinos campesinos, que rumorean que son descendientes de moros, o peor aún, de judíos. Ellos lo que afirman es que son descendientes de los verdaderos cántabros, esa orgullosa tribu que le plantó cara al imperio romano. Y hasta es posible que tengan razón.

de una muchacha que sale de los restos del roblón y que antes de desvanecerse le susurra:

*—No morirás en el campo de batalla, sino en un lecho y rodeado de gente que te aprecia.*

Evidentemente, si el grupo no ataca a la criatura, no hay predicción que valga...

En la profecía que les ha hecho la anjana, el roblón es la tierra, que los ataca pero les predice cómo morirán.

**Nota para el DJ:** ¡Oiga! ¿Me está diciendo que uno de los personajes de mis jugadores va a volverse inmortal y que no habrá manera de matarlo en combate? No exactamente. Si el PJ en cuestión llega a 0 PV en un combate, no morirá, quedará desmayado y despertará en una cama, ya sea porque lo hayan traído amigos, enemigos, o buenos samaritanos que pasaban por allí. Y allí morirá, sin posibilidad alguna de curación.

## 9. EL AGUA

El grupo se encuentra con un extraño cortejo: mujeres bajitas pero muy guapas, con largas trenzas rubias y tez pálida, acompañadas de muchachos jóvenes (quizá de diecinueve o veinte años) bastante guapos también, claramente humanos. Todos van vestidos con lujosas sedas y lucen hermosas joyas al cuello o en los dedos. Están paseando y charlando en torno a una fuente en el bosque, y no se inquietarán en absoluto de la presencia de los PJ. Si se les interroga, explicarán que son los moradores del mundo subterráneo, y que una vez al año, en esta fecha, dejan sus palacios mágicos para disfrutar del mundo exterior. Invitarán a los PJ a beber del vino que están bebiendo, y a brindar con ellos, e incluso a bailar y cantar para festejar tan señalada noche. Si se les explica que están de camino al encuentro de los ojáncanos y el motivo (rescatar a unos niños), les dirán que para matar a un ojáncano hay que arrancarle o cortarle el pelo blanco que tiene en sus largas barbas. Si se hace así, la criatura cae al suelo muerta, aunque no tenga ninguna herida en su cuerpo.

El vino que ofrecen al grupo es delicioso: sabe a flores y frutas, a mañanas de rocío y a días de sol. También curará todos los puntos de vida perdidos. Pero claro, los regalos de los feéricos siempre tienen un pero. Si los PJ se entretienen a charlar con las mozas de agua más de lo necesario, habrá que hacer una tirada confrontada de Seducción (para el mecanismo de las confrontaciones de tiradas, consultar la pág. 72/63 del manual de juego). Y, por cierto, aquellos que bebieron del vino de las hadas tienen un -25 % a su tirada. De nada.

Si ganan los PJ, podrán irse, y además las mozas de agua les harán regalos que les ayuden en su misión.

Pero si pierden..., las mozas los convencerán para

que se vayan con ellas a su morada subterránea, donde si son jóvenes y guapos (Apariencia 20 o más), serán sus compañeros sexuales, y si son mujeres o feos, simplemente sus esclavos. Y para el resto de su vida. Los PJ hechizados pueden ser arrastrados por sus compañeros con la cabeza clara: ni se resistirán ni las mozas de agua impedirán que se vayan.

Los regalos que las mozas de agua harán al grupo si ganan la confrontación de Seducción son dos (a elegir uno por cada confrontación ganada): un ungüento y una poción. El ungüento contiene el hechizo Don de Cipriano, que concede un bonificador de +25 % a las tiradas de RR durante 2D6 de horas. La poción contiene el hechizo Licor Sedante, y recomiendan beberlo justo antes de entrar en combate: durante 1D10+2 asaltos se ignorarán los efectos de las heridas, incluso si se está en negativos. Al acabar los efectos del hechizo, sin embargo, se sufren los efectos de todas las heridas más 1D4 de daño adicional.

En la profecía que les ha hecho la anjana, el encuentro con las mozas de agua representa (evidentemente) el agua, que tratará de seducirlos pero les cuenta cómo matar rápida y eficazmente a sus enemigos.

## 10. EL FUEGO

A la derecha de la senda que sigue el grupo, los PJ pueden ver (previa tirada de Descubrir) una hoguera. Junto a ella, calentándose, hay un duendecillo pequeñajo, de ojos verdes y rostro como tiznado, vestido con ropas que parecen hechas de hojas y musgo. Mirará con descaro a los hombres y con lujuria a las mujeres, y les preguntará que si, por casualidad, tienen algo de vino. Si lo que se le ofrece es agua, se mostrará indignado, preguntando a los PJ que si es que quieren envenenarlo, que el agua es perjudicial para él (lo cual es completamente cierto: si se la hacen beber en plan gracietta, lo matarán).

Si le explican cuál es el motivo de que estén en el bosque, les explicará que no han de ir ahora a la madriguera de los ojáncanos, sino esperar al amanecer y frotarse con el rocío del día mágico de San Juan. Eso los hará invulnerables e invisibles a los ojos de esas criaturas. Parece demasiado bonito para ser verdad..., y es que es falso. Si los PJ le hacen caso, se retrasarán varias horas, que es justo lo que el trenti quiere. Más adelante se explicará el porqué.

En la profecía que les ha hecho la anjana, el encuentro con el trenti representa el fuego, que tratará de engañarlos contándoles qué han de hacer.

## 11. LA GUARIDA DEL OJÁNCANO

Finalmente el grupo llega a las cuevas donde tienen su madriguera los ojáncanos. La entrada (1) es inconfundible. Hay una estaca con la cabeza de uno de los

niños que pretenden rescatar clavada en ella, y una lechuza le está picoteando los ojos justo cuando el grupo llega. Un rastro de sangre (9), posiblemente del cuerpo sin cabeza, se interna dentro de la oscuridad de la cueva, como señalando el camino que el grupo tiene que seguir. ¿Han traído antorchas? La expresión del niño, por cierto, es de absoluto terror. Murió con miedo, aunque, al parecer, murió rápido.

A la izquierda de la galería se abre una pequeña cueva (2). No tiene nada de especial, salvo un enorme tambor, sin duda para dar la señal de alarma si vienen intrusos hostiles. Ahora mismo no hay nadie de guardia.

En la galería (3), que hace pendiente, el grupo se encontrará un montón de piedras grandes como la cabeza de un hombre adulto cuidadosamente apiladas y falcadas con un tronco que puede retirarse rápidamente. Así, si alguien viene de (4), le caerá encima un auténtico alud. El camino a (4) está bloqueado por una puerta tosca pero resistente... y con un par de baldas en este lado, no en el otro. Es evidente que los ojáncanos temen a lo que está al otro lado de la puerta. ¿Y qué hay? Pues la guarida de un cuegle y de su madre, una anjana maldita. El monstruo no está para bromas: su madre se está muriendo. Así que si el grupo desatranca la puerta y entra en su madriguera, los atacará sin más. Y es un bicho feo de tres ojos, tres brazos y cinco filas de dientes, que no es precisamente poco. La buena noticia es que no perseguirá a los PJ si estos retroceden: no quiere dejar a su madre sola en sus últimos momentos. Si los PJ tratan de ganárselo como aliado, siguiendo la máxima de «el enemigo de tu enemigo es tu amigo», solo hay una cosa que le puedan ofrecer: curar a su madre. Y solo hay una manera de hacerlo: dándole de beber el vino que las mozas de agua ofrecieron al grupo junto a su manantial. ¿Que nadie del grupo guardó un chupito para tiempos de necesidad? Se siente... Por cierto, peor que la desesperanza es que te den esperanzas y las pierdas. Si los PJ prometen curar a la madre del cuegle y no lo consiguen, este lo atacará con más saña aún. La madriguera del cuegle y de su madre tiene su propia salida al exterior (5). Por si los PJ la necesitan, más que nada...

La cueva (6) es el criadero de los ojáncanos, y de ella salen lloros de niño humano. Aquí hay media docena de gusanos grandes y gruesos como el brazo de un hombre, que una ojáncana está amamantando dejándoles que muerdan sus pechos y se alimenten de su sangre. Esta ama de cría, que es una sentimental, ha apartado para sí a uno de los niños más pequeños, uno de tres años, con la idea de criarlo como hijo suyo, que es muy mono... Del mismo modo que uno se encapricha de un gatito, vamos. Si los PJ no tocan ni a los gusanos ni a «su» niño, ella no les hará nada, pero si intentan llevarse

a uno o dañar a los otros, los defenderá hasta el final.

La gruta más grande de la madriguera de los ojáncanos es (7). Las criaturas la usan como sala común, donde duermen, comen y hacen vida en general. Ahora está vacía, salvo por un tipejo vestido con harapos inmundos, que al parecer antes fue un humano: se trata de un judío llamado Caim, que sirve obsequiosamente a estas criaturas, presa de un miedo cervical a que lo devoren. Cuando los PJ aparecen se pondrá a gritar:

*— ¡Ya están aquí, mis amos! ¡Ya están aquí las víctimas del sacrificio!*

Y puede que los PJ se den cuenta de que en esta noche tan especial, en la que el ojáncano puede sacrificar sin vergüenza al hombre, los niños no eran sino el cebo..., y ellos no son los cazadores, sino las presas.

Los ojáncanos salen de donde estaban escondidos, de (8), que es la estancia del jefe, y de (10) que es la despensa donde se acumulan las provisiones de la tribu. En la madriguera habitan el líder, tres machos y dos hembras. Una de las hembras está en (6) y no participará en el combate, pues cuida de los gusanos. De los tres machos, uno es el que trató de despistar al grupo para que sus compañeros llegaran sin problemas a la madriguera (y que, si los PJ usaron el atajo que les indicaron las golondrinas del Musgoso, aún estará fuera) y los otros dos son los que montaron la emboscada contra el grupo, por lo que si resultaron heridos, aún no habrán tenido tiempo de curarse. El esclavo de los ojáncanos, por cierto, tratará de agradar a sus amos atacando a alguno de los PJ por la espalda o rematando a algún caído.

### MESANDO BARBAS

Si algún PJ quiere seguir el consejo que les dieron las mozas de agua y cortar las barbas de los ojáncanos, para seccionar el pelo blanco que crece en ellas deberá trabarse en cuerpo a cuerpo con un movimiento de melé (ver pág. 116/101 del manual de juego). Si su adversario no consigue zafarse y el PJ pasa con éxito una tirada de Pelea (para arrancar las barbas) o de cuchillo (para cortarlas), logrará su objetivo y el ojáncano caerá al suelo, muerto.

El líder de los ojáncanos es un individuo formidable. Un palmo más alto que sus congéneres, lleva una capa de pieles mal desolladas y peor cosidas como símbolo de su autoridad (que le da 1 punto de armadura extra, por cierto), y se guarda un as en la manga: lleva consigo un pájaro de ojos amarillos. Si encuentra que el grupo no se deja masacrar con facilidad, sacará el pájaro de su bolsa. El pobre ya está viejo, no tiene alas y casi ya ni plumas, pero aún tiene intacto el poder de su mirada hipnótica. Si posa su mirada en uno o varios de los PJ, estos habrán de hacer una tirada de RR con un penalizador de -25 %. Si fallan, quedarán paralizados y perderán el turno de combate. Por suerte para el grupo, el bicho es demasiado anciano para hacer esto una segunda vez...

¿Y los niños? En la despensa (10), ya descuartizados... Excepto el que separó la ojáncana y que está en (6).

## 12. CONCLUSIÓN Y RECOMPENSAS

Si todo el grupo muere a manos de los ojáncanos, el PJ al que se profetizó que no moriría en combate quedará solo inconsciente, para despertarse y regresar hasta el pueblo (y morir allí, claro). Si el DJ se siente generoso, volverá acompañado del único niño superviviente.

Si los PJ consiguen sobrevivir a esta peligrosa aventura, ganarán cada uno 35 P. Ap.

Si, además, devuelven al niño superviviente a sus padres, ganarán 15 P. Ap. más.

El DJ concederá de 5 a 15 P. Ap. extras por buenas ideas o buena interpretación a los personajes de los jugadores que se lo merezcan.

## DRAMATIS PERSONAE (POR ORDEN DE APARICIÓN)

### María la Pasiega

Mujer de larga cabellera negra pulcramente recogida en una trenza. Tiene los ojos claros y la tez curtida por el sol. No habla mucho, y cuando se siente sorprendida musita un «Nuestra Señora...» (y en situaciones desesperadas un «la Señora nos mantenga vivos»), que si se le pregunta dirá que es por la Virgen, de la que es muy devota. Es mujer valiente pero no suicida, y le gusta pensar antes de actuar. También es fiel a su marido, por si algún PJ se enamora de ella.

<b>FUE:</b>	15	<b>Altura:</b>	1,65 varas
<b>AGI:</b>	15	<b>Peso:</b>	110 libras
<b>HAB:</b>	20	<b>RR:</b>	40 %
<b>RES:</b>	15	<b>IRR:</b>	60 %
<b>PER:</b>	20	<b>Templanza:</b>	60 %
<b>COM:</b>	5	<b>Aspecto:</b>	19 (Atractiva)
<b>CUL:</b>	10		

### Armas:

Cuchillo 45 % (2D6), Honda 60 % (1D6+1D3+2).

### Armadura:

Pelliza de piel (1 punto en pecho y abdomen).

### Competencias:

Conocimiento Animal 50 %, Descubrir 60 %, Escuchar 60 %, Rastrear 75 %.

## Ojáncano

<b>FUE:</b>	28	<b>Altura:</b>	2,5 varas
<b>AGI:</b>	16	<b>Peso:</b>	250 libras
<b>HAB:</b>	6	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	25	<b>IRR:</b>	125 %
<b>PER:</b>	16		
<b>COM:</b>	1		
<b>CUL:</b>	1		

### Protección:

Piel gruesa (2 puntos).

### Armas:

Pelea 65 % (3D6+1D3), Lanzar piedras 45 % (2D6).

### Competencias:

Descubrir 45 %, Sigilo 40 %.

### Poderes especiales:

Criatura intimidante.

## Anjana

<b>FUE:</b>	1	<b>Altura:</b>	0,50 varas
<b>AGI:</b>	25	<b>Peso:</b>	5 libras
<b>HAB:</b>	20	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	10	<b>IRR:</b>	150 %
<b>PER:</b>	15		
<b>COM:</b>	20		
<b>CUL:</b>	25		

### Protección:

Aura mágica (10 puntos).

### Armas:

Carece.

### Competencias:

Descubrir 65 %, Conocimiento Animal 95 %, Conocimiento Mágico 95 %, Conocimiento Mineral 95 %, Conocimiento Vegetal 95 %, Volar 45 %.

### Hechizos:

Amansar Fieras, Bendición de Hada, Bebedizo de Sueños, Danza, Filtro de Olvido, Purificar Pozos.

### Poderes especiales:

Hablar con los seres del bosque, Invisibilidad, Transformación.

## Musgoso

<b>FUE:</b>	30	<b>Altura:</b>	1,90 varas
<b>AGI:</b>	20	<b>Peso:</b>	130 libras
<b>HAB:</b>	30	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	40	<b>IRR:</b>	150 %
<b>PER:</b>	30		
<b>COM:</b>	0		
<b>CUL:</b>	30		

**Protección:**  
Inmune al daño físico.

**Armas:**  
Pelea 90 % (3D6+1D3).

**Competencias:**  
Conocimiento Animal 99 %, Conocimiento Vegetal 99 %, Descubrir 99 %, Rastrear 99 %, Sigilo 99 %.

**Hechizos:**  
Carece.

**Poderes especiales:**  
Flauta mágica, Hacerse uno con la naturaleza, Intuir el peligro.

## Roblón

<b>FUE:</b>	40	<b>Altura:</b>	8 varas
<b>AGI:</b>	1	<b>Peso:</b>	4000 libras
<b>HAB:</b>	3	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	40	<b>IRR:</b>	200
<b>PER:</b>	5		
<b>COM:</b>	0		
<b>CUL:</b>	0		

**Protección:**  
Corteza (12 puntos, 6 frente a ataques de fuego).

**Armas:**  
Golpear con las ramas 30 % (5D6).

**Competencias:**  
Carece.

**Hechizos:**  
Carece.

**Poderes especiales:**  
Criatura intimidante.

## Mozas de agua

<b>FUE:</b>	5	<b>Altura:</b>	1,40 varas
<b>AGI:</b>	20	<b>Peso:</b>	70 libras
<b>HAB:</b>	15	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	15	<b>IRR:</b>	150 %
<b>PER:</b>	20		
<b>COM:</b>	10		
<b>CUL:</b>	20		

**Protección:**  
Aura mágica (10 puntos).

**Armas:**  
Carecen.

**Competencias:**  
Artesanía (hilar) 80 %, Descubrir 75 %, Seducción 90 %, Sigilo 50 %.

**Hechizos:**  
Amansar Fieras, Bebedizo de Sueños, Don de Cipriano, Licor Sedante, Mal del Tullido, Medalla de Virilidad, Revocar Maldición, Saber de Partera, Sueño Reparador, Travesura.

**Poderes especiales:**  
Respiración acuática, Talismán de curación.

## Trentí

<b>FUE:</b>	10	<b>Altura:</b>	0,80 varas
<b>AGI:</b>	20	<b>Peso:</b>	45 libras
<b>HAB:</b>	15	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	15	<b>IRR:</b>	125 %
<b>PER:</b>	20		
<b>COM:</b>	20		
<b>CUL:</b>	20		

**Protección:**  
Carecen.

**Armas:**  
Carece.

**Competencias:**  
Escamotear 80 %, Esquivar 90 %, Seducción 75 %, Sigilo 99 %, Trepas 80 %.

**Hechizos:**  
Carece.

**Poderes especiales:**  
Deseo sexual.

## Cuegle

<b>FUE:</b>	35	<b>Altura:</b>	1,10 varas
<b>AGI:</b>	15	<b>Peso:</b>	80 libras
<b>HAB:</b>	1	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	25	<b>IRR:</b>	125 %
<b>PER:</b>	10		
<b>COM:</b>	0		
<b>CUL:</b>	0		

**Protección:**  
Carece.

**Armas:**  
Mordisco 45 % (5D6).

**Competencias:**  
Correr 80 %, Descubrir 60 %, Sigilo 75 %.

**Hechizos:**

Carece.

**Poderes especiales:**

Babosas mágicas.

## Ojáncana

<b>FUE:</b>	25	<b>Altura:</b>	2,5 varas
<b>AGI:</b>	15	<b>Peso:</b>	250 libras
<b>HAB:</b>	5	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	25	<b>IRR:</b>	125 %
<b>PER:</b>	15		
<b>COM:</b>	1		
<b>CUL:</b>	1		

**Protección:**

Piel gruesa (2 puntos).

**Armas:**

Pelea 65 % (3D6+1D3).

**Competencias:**

Descubrir 45 %, Sigilo 40 %.

**Hechizos:**

Carece.

**Poderes especiales:**

Criatura intimidante.

## Çaim ben David

Tipejo rastrero, cobarde, ruin y (actualmente) completamente loco, que se ha convertido en el servicial esclavo de los ojáncanos para que no lo devoren. Los monstruos lo mantienen vivo como reserva de emergencia, aunque les da no sé qué hincarle el diente a su carne, correosa y biliosa.

<b>FUE:</b>	5	<b>Altura:</b>	1,55 varas
<b>AGI:</b>	10	<b>Peso:</b>	120 libras
<b>HAB:</b>	10	<b>RR:</b>	20 %
<b>RES:</b>	15	<b>IRR:</b>	80 %
<b>PER:</b>	10	<b>Templanza:</b>	30 %
<b>COM:</b>	20	<b>Aspecto:</b>	6 (Feo)
<b>CUL:</b>	10		

**Armas:**

Pelea 35 % (1D3-1D6).

**Armadura:**

Carece.

**Competencias:**

Comerciar 60 %.

## Jefe ojáncano

<b>FUE:</b>	30	<b>Altura:</b>	2,65 varas
<b>AGI:</b>	20	<b>Peso:</b>	280 libras
<b>HAB:</b>	10	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	30	<b>IRR:</b>	125 %
<b>PER:</b>	20		
<b>COM:</b>	5		
<b>CUL:</b>	5		

**Protección:**

Piel gruesa natural y manto de pieles mal desolladas (3 puntos).

**Armas:**

Pelea 75 % (3D6+1D3).

**Competencias:**

Descubrir 85 %, Rastrear 90 %, Sigilo 40 %.

**Hechizos:**

Carece.

**Poderes especiales:**

Criatura intimidante.

## Dájaro de ojos amarillos

<b>FUE:</b>	5	<b>Altura:</b>	0,50 varas
<b>AGI:</b>	15	<b>Peso:</b>	6 libras
<b>HAB:</b>	0	<b>RR:</b>	0 %
<b>RES:</b>	10	<b>IRR:</b>	125 %
<b>PER:</b>	25		
<b>COM:</b>	0		
<b>CUL:</b>	0		

**Protección:**

Carece.

**Armas:**

Mirada hipnótica 75 % (ver poder especial).

**Competencias:**

Descubrir 90 %, Volar 75 %.

**Hechizos:**

Carece.

**Poderes especiales:**

Mirada hipnótica, Respiración acuática.



(6) Criadero de los ojácanos

(4) Guarda del ciego

(3) Galería

(5) Salida al exterior

(9) Rastro de sangre

(2) Pequeña cueva

(7) Madriguera de los ojácanos

(10) Despensa

(8) Estancia del jefe

(1) Entrada a la madriguera de los ojácanos

# Appendix:

## Con sangre maldita

**L**as siguientes reglas permiten jugar personajes no jugadores (PNJ) con algunas habilidades o poderes especiales, fruto de ser descendientes de alguna criatura irracional. La contrapartida es que tener sangre de criatura irracional en las venas no es una bendición..., sino una maldición. Para adquirir puntos con los que «comprar» estas ventajas (orgullos secretos, que llamaremos para ser fieles al espíritu del manual) hay que adquirir desventajas (vergüenzas secretas). Ni que decir tiene que, si a alguien se le descubre su naturaleza secreta, es más que probable que acabe ardiendo en una hoguera..., o desmembrado vivo, o colgado de una sogá hasta que se asfixie lentamente y muera (lo de ahorcar a la gente haciendo que se les rompa el cuello es un invento muy moderno), o alguna de esas bonitas y espectaculares ejecuciones con las que tanta imaginación mostraban en el Medievo. Y lo malo es que igual arrastra a los que lo acompañan (¿el grupo de PJ?), que ya se sabe que cuando hay miedo e histeria colectiva los miramientos se van de vacaciones...

Ciertos orgullos requieren tener vergüenzas muy concretas, que en tal caso ya se especifican.

El máximo de puntos de orgullo que se pueden comprar con vergüenzas es de 3.

### ORGULLOS SECRETOS

#### Abandonar el Cuerpo

**Coste:** 2 puntos.

**Requisito:** Ninguno.

El personaje tiene la facultad de hacer que su espíritu abandone su cuerpo mientras duerme o descansa. El espíritu se mueve invisible y puede atravesar paredes y techos, pero no puede alejarse a más de quinientas varas de su cuerpo. Fuera del cuerpo, al espíritu le afectan los hechizos y rituales específicos contra las ánimas. Como estas, no puede hablar ni atacar físicamente a nadie. Tampoco puede lanzar magia. Si alguien ataca al cuerpo del personaje cuando su espíritu está fuera, lo mata automáticamente sin necesidad de tirada.

#### Aptitud Mágica

**Coste:** 3 puntos.

**Requisito:** Ninguno.

Este orgullo permite no gastar puntos de concentración a la

hora de lanzar hechizos, con lo que el hechicero puede lanzar tantos como desee al día, sin ninguna limitación.

#### Armadura Natural

**Coste:** 1 o 2.

**Requisito:** Escamas o Pelaje.

Concede una protección natural de 1 punto (si se adquiere la vergüenza de pelaje) o de 2 (si la que se escoge es la vergüenza de escamas).

#### Aspecto Intimidante

**Coste:** 1 punto.

**Requisito:** Aspecto Monstruoso.

Debido a su aspecto, el personaje da miedo (literalmente). Eso hace que cuando trate de intimidar o amenazar a alguien, este tenga que tirar por Templanza con un penalizador de -20 %. Esto no se aplicará en combate, donde los ánimos están ya demasiado sobreexcitados.

#### Hablar con los Animales

**Coste:** 2 puntos.

**Requisito:** Parte de Animal.

El personaje puede comunicarse con los animales si estos no le son abiertamente hostiles. No es que pueda tener una conversación filosófica, pero sí se puede hacer entender y recibir respuestas sencillas (la mayoría de las veces, sí o no) a preguntas cortas.

#### Inmune al Dolor

**Coste:** 3 puntos.

**Requisito:** Escamas o Pelaje.

El personaje no siente dolor, por lo que las tiradas de Tormento no le hacen mella ni se desmaya por sus heridas, sino que sigue luchando sin penalizadores hasta llegar a sus puntos de resistencia negativos y, simplemente, morir.

#### Regeneración

**Coste:** 3 puntos.

**Requisito:** Ninguno.

## Apéndice: Con sangre maldita

El personaje regenera de forma automática 1 PV por turno de combate, por lo que es muy difícil de matar.

### Respiración Acuática

**Coste:** 1 punto.

**Requisito:** Ninguno.

El personaje puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

### Transformación

**Coste:** 2 puntos.

**Requisitos:** Parte de Animal.

El personaje, gracias a su naturaleza bestial, tiene la facultad de convertirse en un animal de pequeño tamaño: gato, lobo, perro, serpiente, rata, zorro... Si el personaje es jugador, se debe concretar con el DJ qué animal exactamente, y apuntar sus características, que se encuentran en la pág. 380/212 del manual de juego. La transformación es muy dolorosa, por lo que es necesario pasar una tirada de Templanza para completarla.

### Ver en la Oscuridad

**Coste:** 1 punto.

**Requisitos:** Ojos rojos.

Gracias a esta facultad el personaje no tiene ningún penalizador a ver en la penumbra. No es que tenga visión de infrarrojos, simplemente su pupila es capaz de expandirse hasta extremos increíbles.

## VERGÜENZAS SECRETAS

### Aspecto Monstruoso

**Beneficio:** 1 punto.

Si en la tabla de Aspecto (pág. 90/81 del manual de juego) se señala como mínimo humano el 1, que indica una apariencia repugnante, el personaje tiene una apariencia de -1, es decir, de una fealdad monstruosa. Si muestra su rostro abiertamente, los niños (y muchos adultos) se asustarán y,

pasada la impresión, es posible que empiecen a tirarle piedras.

### Comer de Carne Cruda

**Beneficio:** 2 puntos.

Su estómago no soporta los alimentos cocinados: le dan náuseas y los acaba vomitando. Solo come alimentos crudos (raíces, frutas, tubérculos) y, sobre todo, carne cruda. Si está recién muerta y aún caliente y llena de sangre, mucho mejor. Es como más la disfruta.

### Criatura de la Noche

**Beneficio:** 3 puntos.

La luz del sol le molesta, dándole un penalizador de -20 % a todas sus acciones, tanto físicas como mentales.

### Escamas

**Beneficio:** 2 puntos.

Donde un ser humano normal tiene pelo o vello, el personaje tiene escamas, como las de los peces o las de las serpientes.

### Lengua Bífida

**Beneficio:** 1 punto.

El personaje tiene la lengua estrecha y bífida, como las serpientes (y el habla un poco sibilante, todo hay que decirlo).

### Ojos Rojos

**Beneficio:** 1 punto.

Los ojos del personaje son de color rojizo y brillan levemente en la oscuridad.

### Parte de Animal

**Beneficio:** 2 puntos.

El personaje tiene una parte de su cuerpo de animal, no de persona. Por ejemplo, puede tener cola, o una pazuña en lugar de pie, o una garra en lugar de mano, o colmillos de lobo por dientes. Concretar con el DJ qué parte si se trata de un PJ.

### Pelaje

**Beneficio:** 1 punto.

Donde los seres humanos tienen vello corporal, el personaje tiene pelaje, como los perros, los osos u otras bestias. Y si es mujer..., me temo que es mujer barbuda.

### Vejez Prematura

**Beneficio:** 1 punto.

No importa la edad que tenga o lo ágil y fuerte que sea: el personaje tiene el pelo blanco y profundas arrugas en el rostro, como si ya fuera un anciano de avanzada edad.

### Vulnerable al Hierro

**Beneficio:** 3 puntos.

Al personaje las heridas de un arma de hierro o acero le causan 1D6 de daño extra. Este bonificador se aplica a los puntos que atraviesen su protección, ya sea natural o de armadura. Puede llevar armadura de metal porque se sobreentiende que no lleva el hierro tocando directamente su piel.

### UNA RECOMENDACIÓN PARA EL DJ

Se puede tener la tentación de incluir estas reglas para hacer PJ. Y, bueno, cada mesa de juego es un mundo, y no digo yo que en una aventura *one-shot* (una aventura suelta, sin continuación) no pueda ser divertido dejar que un par de jugadores lleven personajes así..., pero su inclusión en una campaña desvirtuaría por completo el espíritu del juego. Al fin y al cabo, ¿de verdad queremos darles superpoderes a los PJ de Aquelarre?

# Índice de criaturas por procedencia

## ANDALUCÍA

Ánima bendita.....	90
Duendecillos del Darro.....	134
Enanos de Vera.....	52
Gnomos de Sierra Nevada.....	144
Mujer pájaro.....	166
Negra.....	110
Pandorga de El Zorzo.....	112
Los siete duendes blancos.....	172
Las tres feas.....	42
Velludo.....	44

## ARAGÓN

Alma en pena.....	88
Almeta.....	88
Aneto.....	10
Drac.....	218
Encantarias.....	102
Hilanderas.....	146
Hombre choto.....	232
Juan el Oso.....	22
Lumbreta.....	88
Melilah.....	30
Menos.....	162
San Martinico.....	26
Silván.....	76

## ASTURIAS

Manona.....	158
Paparresolla.....	262

## CANTABRIA

Alicornio.....	182
Anjana.....	122
Cuegle.....	252
Duende buscador.....	130
Enanucos bigaristas.....	54
Gallo de la muerte.....	200
Hilanderas.....	146
Hombres pez.....	62
Ijana.....	150
Lantarón.....	24
Monuca.....	202
Mozas de agua.....	164
Musgoso.....	32
Osa de Andara.....	38
Ojáncanos.....	72
Pájaro de ojos amarillos.....	204
Roblón.....	250
Tentirujo.....	174
Trenti.....	176
Zorro blanco.....	212

## CATALUÑA

Dama blanca.....	96
Drac.....	218
Filles del rei Herodes.....	116
Gegants de Gops.....	56
Ginebreda.....	248
Golluts.....	58

Home del mar.....	62
Jan de gel.....	64
Joan l'Ós.....	22
Lavanderas fantasmas.....	102
Nans.....	68
Ogressa.....	260
Pardinot.....	40
Pauet.....	106
Serp de Sopeira.....	222
Trip real.....	116

## CASTILLA-LA MANCHA

El Bú.....	188
Cabrichocho.....	192
Lobo hechizado.....	236

## CASTILLA Y LEÓN

Alicornio.....	182
Alma en pena.....	88
Aparecido.....	88
Cocharrona.....	m 94
Huéspedea.....	98
Lobera.....	246
Mano negra.....	258
Manona.....	158
Paparresolla.....	262
Serpentón.....	224
Sierpe.....	226
Zamparrón.....	264

# Índice de criaturas por procedencia

## EUASKADI

<i>Iratxo</i> .....	154
<i>Guizotxo</i> .....	234
Juan Artz .....	22
Martin Txiki .....	26

## EXTREMADURA

Alma en pena .....	88
Ánima .....	88
Chancalaera .....	194
Drago .....	220
Encontrau .....	100
Entiznau .....	14
Escornau .....	196
Frailecillo .....	140
Gallo de oro .....	198
Jáncanu .....	66
Lobo hechizado .....	236
Mano negra .....	258
Manona .....	158
Serrana de la Vera .....	170

## GALICIA

Ahogadas .....	48
Baluros .....	50
Cachán .....	126
Hombres pez del Miño .....	62
Lavanderas fantasmas .....	102
<i>Lobushome</i> .....	238
Lubisón .....	240
Maruxaina .....	28
Olláparos .....	74
Orcavella .....	34
Peeira .....	246
<i>Rabishome</i> .....	244
<i>Rosemunho</i> .....	114
Xacios .....	80
<i>Xan</i> .....	118

## ISLAS BALEARES

<i>Boiet</i> .....	124
Bubota .....	92
Conde Mal .....	12
<i>Famelià</i> .....	136
<i>Home de sa colzada</i> .....	148
María Enganxa .....	106
<i>Negrets</i> .....	68
<i>Sa mala dona</i> .....	96
<i>Vell marí</i> .....	78

## ISLAS CANARIAS

Duendes canarios .....	132
Familiares canarios .....	138
Luces de Mafasca .....	104
Maxios .....	108

## MADRID

Dama blanca .....	96
-------------------	----

## MURCIA

Ordolina .....	36
----------------	----

## NAVARRA

Jauna Gorri .....	18
-------------------	----

## VALENCIA

Bubota .....	92
<i>Donyet</i> .....	128
Jaca de fuego .....	16
Trip real .....	116

## ANDORRA

<i>Jan de gel</i> .....	64
<i>Senyoreta</i> .....	96
Triple real .....	116
<i>Vella</i> .....	260

## PORTUGAL

<i>Alma de mestre</i> .....	86
Coca .....	216

Farronca .....	254
<i>Fradinho</i> .....	140
<i>Hirã</i> .....	62
<i>Home marin</i> .....	62
<i>Insonho</i> .....	152
<i>Jã</i> .....	146
María da Grade .....	106
María Gancha .....	106
<i>Olharapo</i> .....	74
Peeira .....	246
<i>Rosemunho</i> .....	114

## TRADICIÓN CRISTIANA

Jasconius .....	210
Juan de Espera en Dios .....	20

## TRADICIÓN HEBREA

Bahamut .....	186
Gólem .....	256
<i>Mashkîth</i> .....	242
Reem .....	206

## TRADICIÓN ISLÁMICA

<i>A bao a qu</i> .....	84
El Anciano .....	8
Anka .....	184
Bahamut .....	186
Caballo marino .....	190
Genios protectores .....	142
<i>Keel-essuf</i> .....	156
Mujer serpiente .....	168
Nesnás .....	70
Roc .....	208
Yenún .....	178
Zabatán .....	210

# Índice de criaturas alfabético

<i>A bao a qu</i> .....	84	Dama blanca .....	96	Gnomos de Sierra Nevada. ....	144
Ahogadas .....	48	<i>Donyet</i> .....	128	Gólem .....	256
Alicornio .....	182	<i>Drac</i> .....	218	<i>Golluts</i> .....	58
<i>Alma de mestre</i> .....	86	Drago .....	220	<i>Guizotxo</i> .....	234
Alma en pena .....	88	Duende buscador .....	130	Hilanderas .....	146
Almeta .....	88	Duendecillos del Darro. ....	134	<i>Hirā</i> .....	62
El Anciano .....	8	Duendes canarios .....	132	Hombre choto .....	232
Aneto .....	10	El Bú .....	188	Hombres pez .....	62
Ánima .....	88	Enanos de Vera .....	52	<i>Home de sa colzada</i> .....	148
Anima bendita .....	90	Enanucos bigaristas .....	54	Huéspedesa .....	98
Anjana .....	122	Encantarias .....	102	Ijana .....	150
Anka .....	184	Encontrau .....	100	<i>Insonho</i> .....	152
Aparecido .....	88	Entiznau .....	14	<i>Iratxo</i> .....	154
Bahamut .....	186	Escornau .....	196	Jaca de fuego .....	16
Baluros .....	50	<i>Famelià</i> .....	136	Jáncanu .....	66
<i>Boiet</i> .....	124	Familiares canarios. ....	138	<i>Jan de gel</i> .....	64
Bubota .....	92	Farronca .....	254	Jauna Gorri .....	18
Caballo marino .....	190	<i>Fradinho</i> .....	140	Jasconius .....	210
Cabrichocho .....	192	Frailecillo .....	140	<i>Joan l'Ós</i> .....	22
Cachán .....	126	Gallo de la muerte .....	200	Juan Artz .....	22
Chancalaera .....	194	<i>Filles del rei Herodes</i> .....	116	Juan de Espera en Dios. ....	20
Coca .....	216	Gallo de oro .....	198	Juan el Oso .....	22
Cocharrona .....	94	<i>Gegants de Gops</i> .....	56	<i>Keel-essuf</i> .....	156
Conde Mal .....	12	Genios protectores .....	142	Lantarón .....	24
Cuegle .....	252	Ginebreda .....	248	Lavanderas fantasmas. ....	102

## Índice de criaturas alfabético

Lobo hechizado .....	236	Nesnás .....	70	Sierpe .....	226
Lobera .....	246	<i>Ogressa</i> .....	260	Los siete duendes blancos ....	172
<i>Lobushome</i> .....	238	Ojáncanos .....	72	Silván .....	76
Lubisión.....	240	<i>Olharapo</i> .....	74	Tentirujo .....	174
Luces de Mafasca .....	104	Olláparos.....	74	Trenti.....	176
Lumbreta.....	88	Orcavella .....	34	Las tres feas.....	42
Manona .....	158	Ordolina.....	36	Trip real .....	116
María da Grade .....	106	Osa de Andara.....	38	Triple real .....	116
Mano negra.....	258	Pájaro de ojos amarillos .....	204	<i>Vell mari</i> .....	78
María Enganxa.....	106	Pandorga de El Zorzo .....	112	<i>Vella</i> .....	260
María Gancha .....	106	Paparresolla .....	262	Velludo.....	44
Martin Txiki .....	26	Pardinot .....	40	Xacios .....	80
Maruxaina.....	28	Pauet.....	106	<i>Xan</i> .....	118
<i>Mashkîth</i> .....	242	Peeira .....	246	Yenún .....	178
Maxios .....	108	<i>Rabishome</i> .....	244	Zabatán .....	210
Melilah .....	30	Reem.....	206	Zamparrón .....	264
Menos .....	162	Roblón .....	250	Zorro blanco.....	212
Monuca .....	202	Roc.....	208		
Mozas de agua.....	164	<i>Rosemunho</i> .....	114		
Mujer pájaro.....	166	<i>Sa mala dona</i> .....	96		
Mujer serpiente .....	168	San Martinico.....	26		
Musgoso.....	32	<i>Senyoreta</i> .....	96		
<i>Nans</i> .....	68	<i>Serp de Sopeira</i> .....	222		
Negra .....	110	Serpentón .....	224		
<i>Negrets</i> .....	68	Serrana de la Vera.....	170		

# Bibliografía

No acostumbro a poner bibliografía en mis textos de rol. Sinceramente, lo encuentro un poco pedante (y ya lo soy demasiado). Pero bastantes aficionados me han manifestado su curiosidad sobre dónde y cómo me documento, en especial en lo relativo a las criaturas de nuestro folclore. Así que, tratándose este suplemento precisamente de un bestiario..., por una vez haré una excepción.

La mayoría de los siguientes textos pertenecen a mi colección personal, y me temo que muchos de ellos ya están descatalogados. Lo siento, soy de los antiguos y aún me muevo más investigando en las bibliotecas que con Google.

- ✧ Amades, J. *Costumari català*. Salvat, 1952 (reeditado por Edicions 62 en 1982).
- ✧ Antón, F. M. y Mandianes, M. *O ciclo da vida*. Ir Indo, 1998.
- ✧ Armengou, J. M. *Guía de la Catalunya misteriosa, mágica y paranormal*. Obelisco, 1990.
- ✧ Arrowsmith, N. y Moorese, G. *Guía de campo de las hadas y demás elfos*. José J. de Olañeta, 1986.
- ✧ Baragaño, R. *Mitología y brujería en Asturias*. Noega, 1983.
- ✧ Borges, J. L. *El libro de los seres imaginarios*. Emecé, 1990.
- ✧ Bouzas, P. y Domelo, X. D. *Mitos, ritos y leyendas de Galicia*. Martínez Roca, 2000.
- ✧ Callejo, J. *Bestiario mágico*. EDAF, 2000.
- ✧ Callejo, J y Canales, C. *Duendes*. EDAF, 1994.
- ✧ Callejo, J. *Gnomos*. EDAF, 1996.
- ✧ Callejo, J. *Hadas*. EDAF, 1995.
- ✧ Díaz Lafuente, A. *Duendes y leyendas de Granada*. Arguval, 1993.
- ✧ Díaz Viana, L. *Aproximación antropológica a Castilla y León*. Anthropos, 1988.
- ✧ Dieste, J. D. *Tradiciones altoaragonesas*. Apóstrofe, 2000.
- ✧ Hernández, P. *Monstruos, duendes y seres fantásticos de la mitología cántabra*. Anaya, 1994.
- ✧ Hurtado, P. *Supersticiones extremeñas*. Arsgraphica, 1989.
- ✧ Flores del Manzano, F. *Mitos y leyendas de la tradición oral en la alta Extremadura*. Editora Regional de Extremadura, 1998.
- ✧ García de Diego, V. *Leyendas de España*. Círculo de Lectores 1999.
- ✧ García-Lomas, A. *Mitología y supersticiones de Cantabria*. Estvdio, 2000.
- ✧ Lerín, F. *Bestiario*. Galaxia Gutenberg, 2007.
- ✧ Llinares, M. M. *Mouros, ánimas, demonios*. Akal, 1990.
- ✧ Louçao, P. *Portugal, terra de mistérios*. Esquilo, 2001.
- ✧ Malaxecheverría, I. *Fauna fantástica de la Península Ibérica*. Kriselu, 1991.
- ✧ Marqués, G. *Lendas heróicas*. Áncora, 1999.
- ✧ Martín Sánchez, M. *Seres míticos y personajes fantásticos españoles*. EDAF Ensayo, 2002.
- ✧ McDugham, S. *Mitos y leyendas del mar*. Océano, 2006.
- ✧ Moreta, M. A. y Álvarez, F. *Supersticiones populares andaluzas*. Arguval, 1992.
- ✧ Mugarza, J. *Tradiciones, mitos y leyendas del País Vasco*. Imprenta de Aldecoa, 1981.
- ✧ Rodríguez, M. *Etnografía y folclore del Bierzo*. Peñalba Impresión, 1995.
- ✧ Sacco, S. L. *Galicia mágica*. Martínez Roca, 1991.





# BESTIARIUM HISPANIAE

*Toda leyenda tiene un origen. Los hechos se cuentan, se transmiten de boca en boca llenando de matices lo ocurrido con cada nueva interpretación. Las supersticiones añaden nuevos datos que avivan las historias hasta hacerlas reales. Bestias ocultas, pueblos malditos, dragones, espectros... Las leyendas cobran vida en este compendio de seres míticos y fantásticos.*

**Bestiarium Hispaniae** es un completo suplemento para **Aquelarre** en el que Ricard Ibáñez nos detalla criaturas míticas de la España medieval. Manteniendo la estética de la nueva edición de **Aquelarre** y replicando los bestiarios medievales clásicos, **Bestiarium Hispaniae** es un elemento imprescindible para tus partidas.

Sus 284 páginas están repletas de ánimas, espectros, seres feéricos, animales fantásticos, sierpes, dragones y otras criaturas como los licántropos y los ogros. El libro concluye con una aventura en la noche más mágica del año: la noche de San Juan, cuando las puertas a lo mágico se abren para dejar pasar las leyendas.



Mosaiora®

