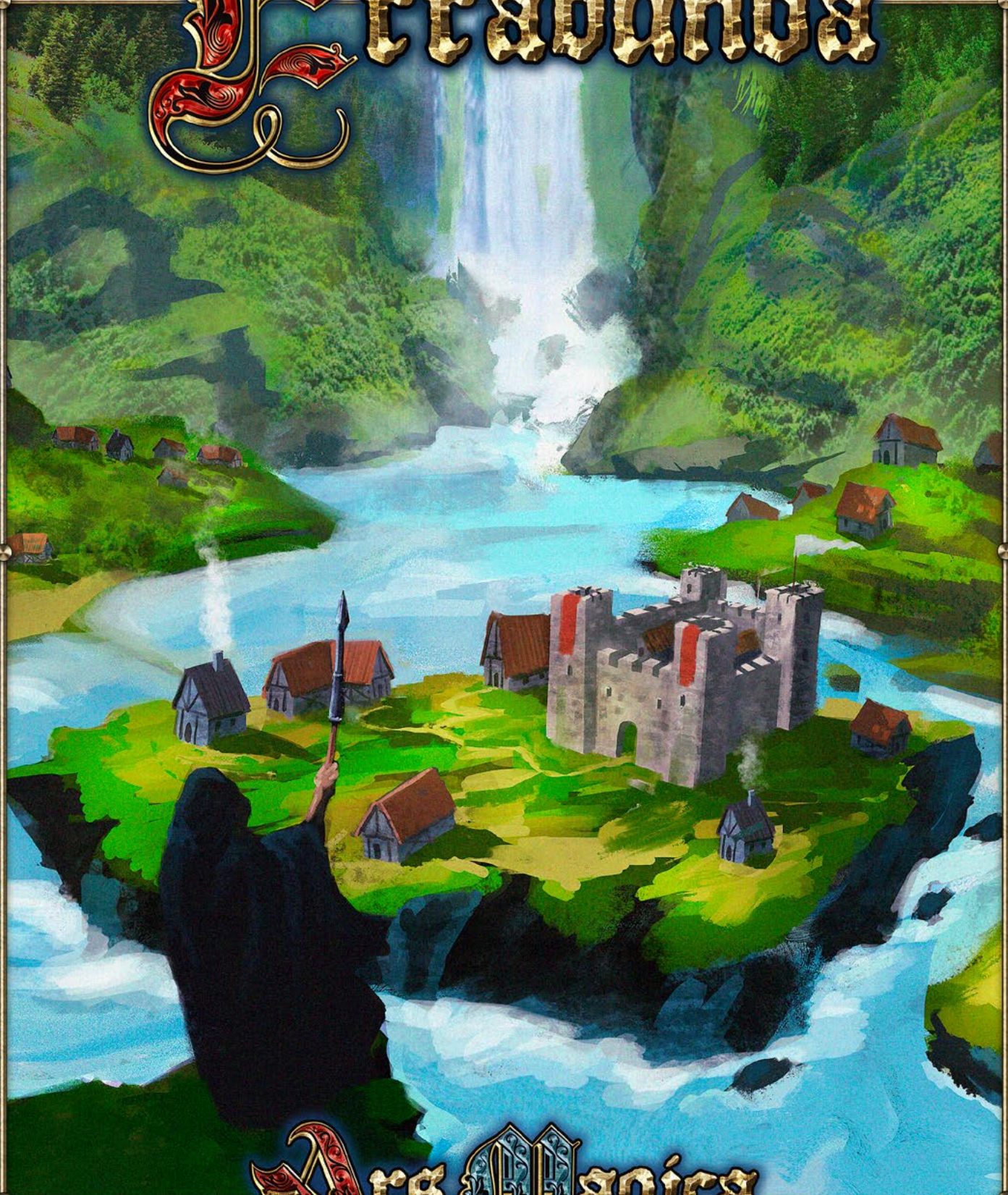


Semita Terrabunda



Ars Magica
5ª Edición

Créditos

El concepto original de Semita Errabunda fue creado por Will Hindmarch, sin embargo, también ha recibido la aportación de personajes de otros autores. Por ello, los creadores están acreditados al comienzo de cada una de las fichas de los personajes de la alianza.

Traducción: Mario Donaire

Edición y Corrección: José Manuel Palacios

Ilustraciones: Pablo Moreno

Maquetación: Vanessa García

Dirección Editorial: Ismael de Felipe, Juan Emilio Herranz, José Manuel Palacios

Holocubierta Ediciones, S.L
Copyright 2019
Todos los derechos reservados
www.holocubierta.com



*A terra mundi
est exiens a
quodam puncto
et per punctum
extendit se
in omnes partes
et per punctum
est exiens a
quodam puncto
et per punctum
extendit se
in omnes partes*

Los jugadores de **Ars Magica** participan en una próspera comunidad de aficionados mediante la suscripción a listas de correo (como la lista Berkeley), recopilando archivos sobre el juego (como el Proyecto Redcap), dando mantenimiento a la multitud de sitios web creados por los aficionados y poniendo en marcha demostraciones a través del programa Special Ops de Atlas Games (en inglés). Para obtener más información, visita el sitio www.atlas-games.com/ArM5. Además, también puedes participar en los temas de discusión de **Ars Magica** en los foros oficiales de Atlas Games de la siguiente dirección:

www.atlas-games.com/forum

Si quieres acceder a más contenido, y ponerte en contacto con la comunidad en español, entra en:

www.holocubierta.com/foro

Copyright 2019 Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. Todos los derechos reservados. La reproducción de esta obra por cualquier medio sin el permiso por escrito del editor, salvo para breves fragmentos utilizados como reseñas, está expresamente prohibida.

Ars Magica, Europa Mítica, Alianzas, Guardianes de los Bosques, Casas de Hermes: Castas, El Reino de Poder Divino, La Alianza Rota de Calebais y Charting New Realms of Imagination son marcas registradas de Trident, Inc. La Orden de Hermes, Tremere, y Doissetep son marcas registradas de White Wolf, Inc. y se utilizan con su permiso.

Índice

◆ Capítulo Uno: La Alianza de Semita Errabunda ◆

Semita Errabunda	5
La Regio Errante	6
Objetos Encantados	7
Nuevos Hechizos	8

◆ Capítulo Dos: Groggs ◆

Amelle, la de la Sangre Feérica	11
Anne, la Criada	12
Crebo, el Zascandil Asalariado	12
Gerard, el Guerrero de la Turba	13
Los Gemelos Grim y Halfgrim, Guerreros de la Turba	14
Ignatio, el Grog Escudo	14
Marie, la Cervecera	15
Marie, la Perfumista	16
Paul, el Guerrero de la Turba	16

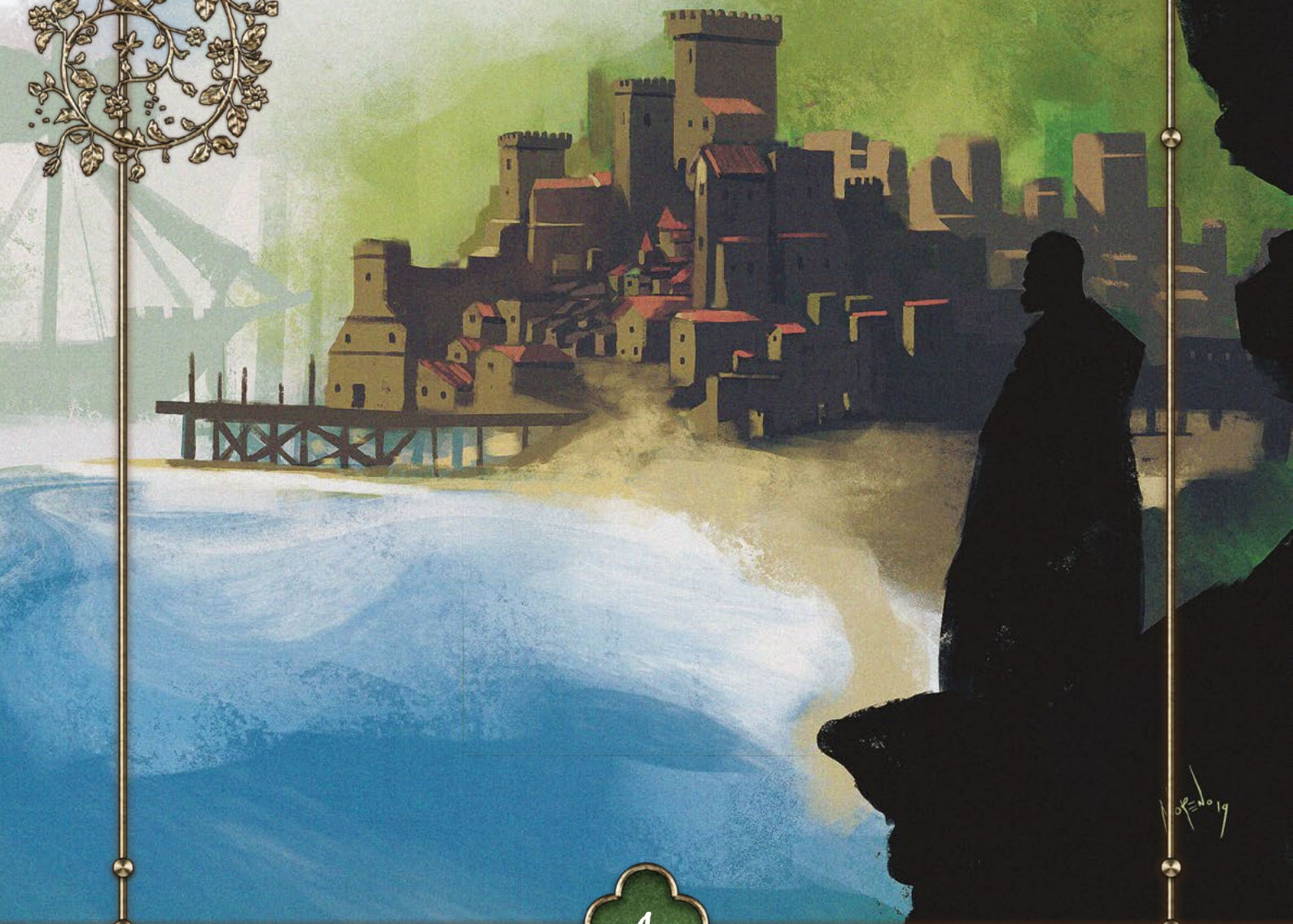
◆ Capítulo Tres: Compañeros ◆

La Bella Isabelle	19
Jarvis, Maestro Cazador	20
Jerome, el Escriba	21
Mansur ibn Fadl al-Baghdadi, el Emir Errante	22
Naimés, la Académica Disfrazada	23
El Hermano Uberto	23
Victor de Mercere, el Boina Roja	24
Virgil, el gato mágico	26

◆ Capítulo Cuatro: Magi ◆

Carolus Eurax de la Casa Tytalus	29
Darius filius Xerxes de la Casa Flambeau	30
Mari Amwithig de la Casa Merinita	31
Moratamis de la Casa Guernicus	32
Tillitus de la Casa Bonisagus	34

Capítulo Uno
La Alianza de
Semita Errabunda



10/2019



La Alianza de Semita Errabunda



emita Errabunda es la alianza oficial de la Quinta Edición de *Ars Magica*, ubicada "en algún lugar de la Europa Mítica" (su localización se ha dejado sin precisar deliberadamente). Sin embargo, al dominar una regio que en ocasiones conduce a diferentes lugares de la Europa Mítica, sus miembros podrían aparecer en cualquier parte. Casi todos los personajes de ejemplo que aparecen en los libros de la Quinta Edición de *Ars Magica* forman parte de la alianza de Semita Errabunda.

Semita Errabunda

POR DAVID CHART

Semita Errabunda es una alianza que se encuentra al principio del Verano y que está poblada, en su mayoría, por magi jóvenes. La principal excepción es Darius Flambeau, un respetado Hoplita que ha alcanzado todo su poder como magus. Contar con un miembro como Darius ha permitido que la alianza pueda evitar rivalidades políticas peligrosas, pues hay pocos magi que quieran tenerle como enemigo. Además, la tendencia de la alianza a mantenerse neutral en los asuntos políticos del Tribunal ha contribuido a aislarla todavía más.

Semita Errabunda está ubicada en el nivel de una regio de poder 5, y el siguiente nivel, de poder 7, cuenta con la extraordinaria capacidad de conectarse a diferentes lugares de la Europa Mítica en momentos determinados. A los magi les gustaría saber cómo se conecta y predecir el siguiente destino, pero hasta ahora ninguno de ellos se ha interesado lo suficiente como para dedicarle el tiempo necesario a su estudio. Los miembros de la alianza también sospechan que, al menos, debería haber un nivel más de la regio por encima del 7, aunque todavía no tienen pruebas concluyentes.

Hay dos niveles por debajo del nivel en el que se encuentra la alianza, con auras mágicas de 3 y 1. El nivel con poder 1 se parece mucho al paisaje mundano del otro lado, aunque con influencias del aspecto que tiene el nivel 5, mientras que el nivel de poder 3 se parece mucho más al nivel 5, aunque también está influenciado por el nivel mundano. Los niveles de poder 1, 3, 5 y 7 pueden ser accesibles de varias formas. Cualquier habitante de la regio puede conducir a otro a su interior con éxito, además, se puede recurrir a la magia para ver a través de sus límites. Del mismo modo, el simple hecho de perderse en uno de los niveles inferiores de la regio ya otorga la posibilidad de viajar a uno de los niveles

superiores. Sin embargo, la alianza no cree que exista ningún camino que garantice la entrada a los niveles de más poder de la regio, por lo que siempre mantienen a un grog en el nivel mundano para que pueda dar la bienvenida a los visitantes y guiarlos hacia su interior.

El nivel de poder 5 de la regio tiene la apariencia de un lago rodeado de montañas; en el norte los picos son más altos y van disminuyendo en altura hacia el sur. En el norte hay una cascada que cae hasta el lago desde más de sesenta metros de altura, mientras que en el sur el agua se desaloja más o menos al mismo nivel que el lago. Si alguien atraviesa esta cordillera descubre que al otro lado el descenso conduce al mismo lago, además, cualquier cosa que cae desde la cascada suele aparecer en el extremo norte del lago.

Este comportamiento tiene dos excepciones: atravesar la cordillera por el este y por el oeste. Si se atraviesa el paso este al amanecer o el paso oeste al anochecer, se puede alcanzar el nivel de poder 7 de la regio.

Las montañas son boscosas y dan cobijo a diversas criaturas de naturaleza notablemente mágica. Aunque los cultivos ocupan una parte del suelo, la alianza depende del exterior para conseguir parte de sus alimentos. El lago cuenta con diversas islas pintorescas y la alianza propiamente dicha está construida sobre la más grande de ellas, ligeramente al sur de su centro. Los habitantes de la regio pueden caminar sobre la superficie del lago para llegar hasta la isla, mientras que los recién llegados tienen que alojarse en la orilla, al menos hasta que son capaces de andar sobre el agua. A los reclutas mundanos les dicen esto antes de hacerles una demostración práctica. El tiempo que se les deja para reflexionar acerca de la imposibilidad de este hecho depende de lo perverso que sea su guía.

La alianza consta de una serie de edificios de apariencia típica medieval, construidos principalmente en madera. La alianza todavía no ha gastado la *vis* necesaria para levantar impresionantes torres de piedra aunque, como la regio les brinda una excelente seguridad, realmente no se han visto en la necesidad de hacerlo; nada de lo que pudiera llegar a la isla podría ser detenido por unos muros de piedra. El edificio más grande de la alianza es el gran salón, el cual puede albergar a todos sus miembros con holgura y cuenta con más espacio para ser ampliado. La biblioteca se encuentra en una habitación en el extremo este del salón, que también sirve como cámara del consejo.

CAPÍTULO

1

Cada magus tiene su propia casa con su propio laboratorio y, hasta ahora, todos los magi han optado por englobarlas completamente en los límites de sus sancta. Las casas están construidas a cierta distancia unas de otras, por lo que cualquier desastre de laboratorio no tiene por qué suponer una amenaza inminente para los demás. Por razones similares, los miembros mundanos de la alianza viven en varios edificios separados, aunque la infraestructura de los mismos sea utilizada por todos los habitantes de la alianza.

La alianza tiene un pequeño problema en la actualidad; el magus que solía lanzar el *Aegis de la Alianza* (ReVi Gen) se ha ido y ningún miembro actual conoce el hechizo. Aunque alguien tiene que aprenderlo, ninguno de los magi residentes se siente especialmente cómodo con tal responsabilidad.

La Regio Errante

El nivel de poder 7 de la regio cambia de aspecto de vez en cuando. Su apariencia siempre guarda relación con el lugar al que conduce y, cuando empieza a alterarse, es una señal de que su punto de entrada está a punto de cambiar. Cuando la alianza envía expediciones al exterior, siempre dejan a alguien en la regio para que pueda dar la alarma en el caso de que los expedicionarios estén a punto de perder el camino de vuelta a casa. Este trabajo no suele ser muy apreciado, pues resulta aburrido y otorga Infirmidad al centinela si se hace con asiduidad.

Que se sepa, la regio nunca se ha conectado a un lugar más allá de la Europa Mítica, aunque sí que se ha conectado a muchos lugares distintos de la misma. Lo normal es que permanezca estacionada en un mismo sitio durante más o menos un mes; la conexión registrada más corta duró una semana y la más longeva casi una estación. Parece que no existe ningún patrón que defina su deambular.

ESTADÍSTICAS DE LA ALIANZA

Aura: Mágica, poder 5.

Trabas: Regio (mayor)

Ventajas: Aura (menor x2), Regio (menor)

Puntos de Construcción Gastados: 800

Biblioteca:

- summa de Creo (nivel 6, calidad 21)
- summa de Intellego (nivel 6, calidad 21)
- summa de Perdo (nivel 16, calidad 15)
- summa de Auram (nivel 6, calidad 21)
- summa de Corpus (nivel 16, calidad 15)
- summa de Herbam (nivel 6, calidad 21)
- summa de Ignem (nivel 6, calidad 21)
- summa de Imaginem (nivel 16, calidad 15)
- summa de Vim (nivel 6, calidad 21)
- summa del Código Hermético (nivel 6, calidad 15)
- summa de Latín (nivel 5, calidad 20)
- summa de Teoría Mágica (nivel 6, calidad 15)
- tractatus de Perdo (calidad 11)
- tractatus de Rego (calidad 10)
- tractatus de Mentem (calidad 10)
- tractatus de Terram (calidad 9)
- tractatus de Conocimiento de la Orden de Hermes (calidad 11)
- tractatus de Parma Magica (calidad 10)
- tractatus de Penetración (calidad 10)

Textos de Laboratorio: todos los Textos de Laboratorio son de hechizos, no de objetos encantados.

La Montura del Hechicero (CrAn 35)

Riada Devastadora (CrAq 40)

Armadura de los Vientos (CrAu 20)

La Mano Curativa del Cirujano (CrCo 20)

La Expulsión de los Males (CrCo 20)

Purificar las Heridas Infeccionadas (CrCo 20)

Burlando la Parca (CrCo 30)

El Ojo que Todo lo Ve (InCo 30)

La Piel de los Adoradores de la Luna (MuCo 25)

Herida Abierta (PeCo 15)

La Caricia de la Podredumbre (PeCo 25)

El Nudo de la Horca (PeCo 25)

El Suplicio de los Ojos Velados (PeCo 30)

El Último Latido (PeCo 40)

Títere sin Voluntad (ReCo 25)

La Zancada de las Siete Leguas (ReCo 30)

El Despertar de los Árboles (MuHe 25)

Ruinas de Madera (PeHe 25)

Arma Traidora (ReHe 25)

Bola de Fuego Infernal (CrIg 35)

Los Ojos del Águila (InIm 25)

Imágenes en la Distancia (InIm 25)

Aura de Líder (MuIm 10)

Manto de Invisibilidad (PeIm 20)

La Voz Sometida al Silencio (PeIm 20)

El Reflejo del Hechicero (ReIm 10)

El Falso Yo (ReIm 30)

Lagunas en la Memoria (PeMe 15)

La Ternura de la Niñez (PeMe 25)

Ofuscar Sentimientos y Pasiones (PeMe 25)

La Maza del Gigante (PeTe 20)

El Desplome de la Fortaleza (PeTe 25)

Atravesar el Velo Divino (InVi 20)

Atravesar el Velo Feérico (InVi 20)

Atravesar el Velo Infernal (InVi 20)

Atravesar el Velo Mágico (InVi 20)

Vientos del Mundano Silencio (PeVi 40)

Aegis de la Alianza (ReVi 20)

Aegis de la Alianza (ReVi 30)

Aegis de la Alianza (ReVi 40)

Fuentes de Vis: Algunos de los guijarros que hay a los pies de una roca que se ha desmoronado en el interior de la regio contienen *vis* Perdo, y de ellos se pueden recolectar un total de cinco peones al año. Hace falta magia para determinar qué guijarros son los que tienen *vis*.

Todos los años nace en alguno de los niveles de la regio un conejo dorado (en realidad no es de oro, pero su pelaje es de color dorado) que contiene cuatro peones de *vis* Animal. Aunque la criatura que porta la *vis* sea fácil de localizar, lo más difícil es atraparla.

Si se enciende un fuego en el nivel superior de la regio, se lleva al exterior a través del mismo y luego se devuelve a dicho nivel a través del nivel mundano y del nivel inferior antes de que se consuman las llamas, las cenizas que deja contienen un peón de *vis* Ignem. Aunque el fuego no puede ser transportado mediante magia en ningún momento, la alianza se las apaña para conseguir hacer este recorrido una vez por estación. Esta fuente no puede producir más de cuatro peones de *vis* al año.

Un espejo natural que se encuentra en una cueva situada en uno de los niveles de la regio refleja los sen-

timientos verdaderos de quien se mira en él. Si alguien que está muy triste consigue enmascarar sus emociones al mirarse al espejo, la imagen llora cinco lágrimas que ruedan por su superficie, cada una de ellas con un peón de *vis* Intellego. Esta fuente produce hasta cinco peones de *vis* al año.

El guano que depositan las aves en la alianza produce dos peones de *vis* Auram al año. Para poder recolectar la *vis* hay que recoger casi todos los excrementos y lo normal es que luego se transfiera a otro contenedor. Ni la recolección ni la transferencia resultan tareas agradables.

Reservas de Vis: 5 peones de cada tipo de *vis*, como reserva de emergencia. Por lo tanto, la alianza tiene 75 peones en total.

Objetos Encantados

MAPA MUNDI

Este gran mapa del mundo ocupa la totalidad de una mesa redonda que se encuentra en el corazón de la alianza. El mapa está dibujado en la mesa, y cada vez que los miembros de la alianza regresan de una expedición, le añaden más detalles. La alianza cuenta con un anillo (que suele llevar un grog) que funciona como una Conexión Arcana fijada al mapa y que muestra la imagen de su portador y del resto de componentes de su grupo. Estas imágenes muestran la apariencia actual de las personas a las que representan, pero no así su entorno. Aunque las imágenes se muestran correctamente ubicadas en el mapa, no están representadas a escala: cada individuo tiene más o menos el tamaño que posee

Irlanda en dicho mapa. Los magi que van en el grupo no suelen estar representados, pues el objeto no tiene Penetración y no puede atravesar ninguna resistencia mágica.

In(Cr)Co(Im) 59 (Base 4, +4 Conexión Arcana, +2 Solar, +2 Grupo, +1 requisito de InIm, +1 requisito de CrIm (para mostrar las imágenes en el mapa), +1 por la ubicación y la apariencia de las imágenes; +3 niveles por el mecanismo de activación ambiental, +1 nivel por 2 usos/día).

LA LÁMPARA DE LA BIBLIOTECA

Aunque esta lámpara de bronce no tiene fuego, llena la habitación en la que se encuentra con una luz tan brillante como la de un día nublado. La luz no tiene foco ni deslumbra, por lo que es ideal para leer. Además, también hace que la habitación resulte confortable.

CrIg 34 (Base 4 para la luz, +1 Toque, +2 Solar, +2 Sala, +1 calor; +3 niveles por el mecanismo de activación ambiental, +1 nivel por 2 usos/día).

EL GUARDIÁN IGNÍFUGO

Este objeto tiene la forma de un pequeño cuenco y solo funciona si está lleno de agua. Cualquier fuego iniciado en la sala en la que esté el cuenco se extingue inmediatamente. El efecto del objeto solo funciona con fuegos que hacen daño +5 o menos, aunque lo cierto es que son muy pocos los incendios que comienzan con más fuerza.

PeIg 20 (Base 4, +1 Toque, +2 Sala; +3 niveles por el mecanismo de activación ambiental, +2 niveles por 3 usos/día).

CAPÍTULO

I



LA ALARMA DEL CENTINELA

Estas pulseras se activan diciendo "auxilio" en árabe mientras se llevan puestas. Cuando se ponen en funcionamiento emiten un sonido característico durante dos minutos. Este ruido es mil veces más fuerte que el grito de un hombre y se puede escuchar en todo el nivel de poder 5 de la región. La alianza tiene cuatro pulseras de este tipo y se las cede a los guardias que patrullan los límites del nivel de poder 5 de la región. Por desgracia, el sonido que emiten no se puede escuchar a través de dichos límites.

Aunque no resulta agradable estar al lado de una de estas pulseras cuando se activa, no es perjudicial ni tiene ningún efecto negativo asociado en el juego. Los grogs que utilizan estas alarmas aprenden la palabra de activación como si fuera un mero sonido.

CrIm 5 (Base 1, +1 Diámetro, +3 tamaño; 1 uso al día).

Los siguientes objetos encantados son propiedad de Victor de Mercere (ver página 24), por lo que no están disponibles para el resto de habitantes de la alianza.

LA EXQUISITA OLLA DEL VIAJERO

Se trata de una olla de hierro que transforma los alimentos de su interior en cualquiera que sea el banquete que desee su usuario. La olla no modifica la cantidad ni los nutrientes de los alimentos, pero consigue que cualquier comida, por muy desagradable que sea, sepa deliciosa. Además, ¡también ahorra el tiempo de preparación de los platos!

MuAn(He) 11 (Base 3, +1 Toque, +2 Solar; +1 nivel por 2 usos al día).

LA TIENDA INMEJORABLE DEL VIAJERO

Consiste en una tienda de campaña de cuero en miniatura, con sus vientos y estacas. Cuando se pronuncia la palabra de mando, la tienda se agranda hasta el tamaño deseado, que varía desde unas cuatro personas durmiendo holgadas (o diez apretadas), hasta el tamaño necesario para dar cobijo a un jinete y su caballo. Con una segunda orden, el efecto mágico termina y la tienda disminuye hasta su tamaño en miniatura.

MuAn(He) 9 (Base 3, +1 Concentración; un uso al día, +5 niveles por mantener la concentración; los vientos y estacas, que pueden ser de hueso o de tendón, son algo estético, por lo que no contribuyen al nivel final del efecto).

EL ESCUDO INVISIBLE

Este brazalete parece de metal barato y está decorado de forma sencilla. Cuando se hace el gesto de activación, protege durante un instante a su portador de los metales, neutralizando de forma efectiva cualquier ataque con armas de metal dirigido contra él.

Para activarlo hay que cruzar los dedos, como para tener suerte, y colocar uno de los brazos frente al pecho, como si se fuera a parar con un escudo.

Las armas de madera con púas metálicas, como las lanzas y flechas, resultan repelidas por el objeto, pero las armas de madera con pequeñas cantidades de metal (como una clava con pinchos) se ven menos afectadas: el portador consigue una bonificación a la Defensa de

+5, pero todavía puede ser golpeado por ellas. Las armas de madera no resultan afectadas.

ReTe 10 (Base 2, +2 por afectar al metal, +1 Toque; +5 niveles por 24 usos al día)

EL AMULETO DE AEOLUS

El caballo de Victor siempre lleva este amuleto de cuero entrelazado en sus crines. Cuando se pronuncia la palabra de mando, el amuleto otorga al caballo que esté en contacto con él el poder de cabalgar sobre el agua, el barro o cualquier otra superficie.

Aeolus quería un amuleto que le permitiera cabalgar los vientos, pero Victor no tenía tanto presupuesto. Quizás sea el primer objeto que Victor encargue cuando encuentre la *vis* suficiente como para pagar a un magus. Ten en cuenta que Aeolus es un caballo parlante, por lo que generalmente es quien decide si utilizar el objeto o no.

ReAn 15 (Base (como el efecto de ReCo) 4, +1 Toque, +1 Concentración, +1 tamaño; un uso al día).

EL OJO DEL GATO

Se trata de una piedra de ojo de gato encantada. El objeto otorga a su portador la capacidad de ver en la oscuridad, al igual que los gatos.

MuCo(An) 5 (como el hechizo *Los Ojos del Gato*, un uso al día).

Nuevos Hechizos

LA ADHERENCIA DE LOS PIES DEL LAGARTO

MuCo(An) 5

A: Personal, D: Solar, O: Parte

Las manos y los pies desnudos del lanzador se vuelven pegajosos mientras dura el hechizo, lo que le proporciona una bonificación de +3 a todas las tiradas para trepar. En cualquier otra situación, el hechizo puede resultar bastante molesto.

(Base 2, +2 Solar, +1 Parte, requisito sin coste)

LA LUBRICIDAD DE LA ANGIULA

MuCo(An) 5

A: Toque, D: Solar, O: Individuo

El cuerpo del objetivo se vuelve flexible y elástico mientras dura el hechizo, lo que le proporciona una bonificación de +3 a cualquier tirada que haga para ser-pentear a través de pequeñas grietas.

(Base 2, +1 Toque, +2 Solar, requisito sin coste)

EL ASESINATO DEL INOCENTE

PeCo 30

A: Voz, D: Momentáneo, O: Individuo

Este hechizo abre profundos y dolorosos cortes en la desgraciada víctima, dejándola terriblemente mutilada: puede que sus compañeros se queden horrorizados al verlo. El objetivo recibe una Herida Incapacitado. El nombre refleja la probabilidad de que una víctima sin ayuda muera poco después de haber sido víctima de este hechizo.

(Base 20, +2 Voz)

LA MAZA VIAJERA DEL GIGANTE

PeTe 20

A: Camino (Alcance Feérico), **D:** Momentáneo, **O:** Individuo

Este hechizo es como *La Maza del Gigante* (Pe(Re) Te 20), pero con distinto alcance y sin requisito (por lo que no causa daño a los que están cerca del objetivo). El uso del alcance Feérico "Camino" hace que el hechizo llegue más lejos que la voz del lanzador (¡además, se puede lanzar en silencio!), siempre que haya una senda que llegue hasta el objetivo. El objetivo más fácil de imaginar es algún tipo de muro o barrera en el camino, aunque el hechizo puede destruir cualquier objeto (de hasta diez veces el tamaño del Individuo objetivo) de piedra, metal o similar.


(Base 5, +2 Camino, +1 Tamaño)

ASIR LA PIEDRA DE HONDA DISTANTE

ReTe 10

A: Voz, **D:** Momentáneo, **O:** Individuo

Basado en *La Honda Mágica* (ReTe 10), este hechizo "coge" un objeto cercano que pueda ser lanzado por una persona (siempre que no esté sujeto o retenido) y lo desplaza rápidamente a la mano del lanzador. Aunque el título del hechizo habla de la piedra de una honda, también se puede utilizar para conseguir una pequeña muestra del objetivo de modo que el lanzador obtenga una Conexión Arcana suya. Por ejemplo, si un grog escudo servicial consiguiera hacer sangrar al objetivo (cortándolo con un arma, por ejemplo), el magus podría conseguir una Conexión Arcana suya para aumentar su Penetración de los hechizos que le lance.

(Base 4, +2 Voz) 



CAPÍTULO

I

Capítulo Dos Groggs



Mof=No19



Grogs



Los grogs pueden ser campesinos, plebeyos y gente sencilla en general; ellos son los engranajes de la alianza y los que mantienen con vida a los magi.

Amelle, la de la Sangre Feérica

POR NEIL TAYLOR

Características: Int +1, Per +1, Pre +2 (*), Com 0 (*), Fue -1, Vit 0, Des 0, Rap +2

(* +1 a la Pre y Com con personajes sexualmente compatibles)

Tamaño: -1

Edad: 20 (14)

Decrepitud: 0

Puntuación de Informidad: 0 (0)

Virtudes y Defectos: Habitante de la Alianza; Clarividencia, Resistente a la Edad, Sangre Feérica (Sátiro); Desfigurada (ojos y orejas de gato), Maleficio Menor (no soporta el contacto del hierro), Pequeña

Rasgos de Personalidad: Escrupulosa +3, Coqueta +2, Feérica +1

Reputaciones: Ninguna

Combate:

Puñetazo: Ini +2, Ataq +2, Def +4, Daño -1

Aguante: 0

Niveles de Fatiga: OK, 0, -1, -3, -5, Inconsciente

Penalizaciones por Heridas: -1 (1-4), -3 (5-8), -5 (9-12), Incapacitada (13-16)

Habilidades: Atención 2 (buscar), Atletismo 0 (1) (correr), Cirugía 0 (1) (primeros auxilios), Clarividencia 4 (hadas), Conocimiento de su Pueblo Natal 2 (gentes), Cultura Feérica 3 (bosques), Don de Gentes 3 (mancebos), Embaucar 3 (charlatanería), Encanto 3 (flirtear), Enseñanza 0 (2) (bebés), Intriga 2 (chismorreos), Latín 3 (uso Hermético), (Lenguaje materno) 5 (campesinos), Manejo de Animales 1 (pollos), Manufactura (labores domésticas) 2 (cocinar), Música 3 (cantar), Pelea 1 (puñetazos), Regatear 2 (productos domésticos), Socializar 3 (diversión sin medida), Supervivencia 0 (1) (bosques)

Equipo: Ninguno

Carga: 0 (0)

Apariencia: Amelle es la hija mayor (aunque de aspecto más joven) de una curandera (o bruja, según se mire) de un pueblo de la localidad, y su sangre tiene notables rasgos feéricos. Su apariencia es muy exótica

y, aunque hermosa, no deja de resultar extraña. Si no se distinguiera su abolengo feérico sería una chica preciosa, sin embargo, tiene unas largas orejas puntiagudas (que son como las de un gato, por lo que puede moverlas en cualquier dirección) que adorna con pendientes, y sus ojos son grandes y rasgados y están coronados por unas cejas largas y oscuras. Sus iris son de un color verde brillante y sus pupilas verticales, por lo que por la noche reflejan la luz.

Cuando era niña, solía correr por el bosque, persiguiendo y jugando con las hadas de menor poder que lo habitaban; de adolescente perseguía a los chicos y flirteaba con ellos. Los muchachos piensan que tanto ella como sus hermanas son raras, indómitas y hermosas, mientras que sus madres y las otras mujeres las consideran ramera o cosas todavía peores. Cuando se unió a la alianza lo hizo como esposa de uno de los hombres de la turba, con lo que libró a su madre de una presencia que cada vez le resultaba más incómoda (¡ningún muchacho del pueblo se casaría con ella!).

Ella cree que es especial (para tocar el hierro debe utilizar herramientas; le duele como si estuviera al rojo vivo), muy hermosa (es vanidosa y está orgullosa de sus orejas) y que está por encima del resto de grogs. Es escrupulosa en cuanto a su limpieza y aseo, y suele acicalarse y mirarse para comprobar que está guapa; no soporta estar sucia y mucho menos dormir a la intemperie. Los magi la pueden obligar a que les acompañe en sus misiones, ya que su Clarividencia siempre resulta útil, pero cuando lo hacen no para de quejarse de las incomodidades del camino y no para de repetir que quiere regresar para poder volver a vivir en condiciones (para cambiar su actitud, los magi podrían sobornarla con algunos pendientes).

Amelle envejece lentamente con el transcurso de los años: parece que nunca crecerá y, si lo hiciera, parecería que nunca envejecería. Aunque ahora tiene 20 años, solo aparenta 14 (apenas ha envejecido desde los 12).

CAPÍTULO

II

Anne, la Criada

POR ERIK DAHL

Características: Int -1, Per +1, Pre +1, Com 0, Fue 0, Vit +2, Des 0, Rap +1

Tamaño: 0

Edad: 29 (29)

Decrepitud: 0

Puntuación de Informidad: 0 (0)

Virtudes y Defectos: Habitante de la Alianza; Amor Verdadero (PJ), Voluntad de Hierro; Hándicap Social (introvertida), No Combatiente

Rasgos de la Personalidad: Celosa +2, Práctica +2, Crédula -3

Reputaciones: Ninguna

Combate:

Esquivar: Ini +1, Ataq n/a, Def +3, Daño n/a (al ser No Combatiente, Anne solo puede usar Pelea para defenderse)

Aguante: +2

Niveles de Fatiga: OK, 0, -1, -3, -5, Inconsciente

Penalizaciones por Heridas: -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacitada (16-20)

Habilidades: Atención 3 (alerta), Atletismo 1 (caminar), Conocimiento de (Alianza) 3 (personalidades), Conocimiento de (Área Local) 4 (personalidades), Don de Gentes 4 (ciudadanos), Embaucar 4 (mentir a la autoridad), Encanto 3 (siendo ocurrente), Etiqueta 2 (campesinos), Intriga 2 (chismorreos), (Lenguaje materno) 5 (escuchar), Pelea 1 (esquivar), Profesión (Criada) 5 (anticiparse a las necesidades), Supervivencia 4 (cocinar)

Equipo: Ninguno

Carga: 0 (0)

Apariencia: Anne es una empleada doméstica, curtida y hastiada, agotada, pero todavía atractiva (quizás por ese brillo de venganza y alegría secreta que reluce en sus ojos).

Anne llegó a la alianza con su esposo Paul. Ella le odia porque la maltrató durante la mayor parte de su matrimonio, pero, ahora que viven en la alianza, parece que Paul ha sufrido un extraño cambio de personalidad. A Anne le gusta que ya no la golpee y que ya no tengan que dormir al abrigo de los arbustos, pero se muestra reticente acerca de su repentina transformación y está convencida de que forma parte de algún retorcido ardid. Estos últimos años de alegre optimismo no han borrado el recuerdo de los largos años de miserias en los caminos.

Anne trabaja como criada y se ha convertido en la amante de un personaje masculino de la alianza. Nunca antes había experimentado un sentimiento tan poderoso y tiene la sensación de que el tiempo que pasa en sus brazos hace que su vida merezca la pena. Sin embargo, no puede volver a casarse mientras Paul viva y le preocupa perder el favor de la alianza si la descubren, ya que muchos otros grogs admiran a su marido. De esta forma, Anne alienta la peligrosa vocación de su marido como grog escudo, donde pone en riesgo su vida para proteger a los magi. Aunque se sienta culpable por ello, cree que está haciendo lo mejor dadas las circunstancias.

Credo, el Zascandil Asalariado

POR MARK SHIRLEY

Características: Int +1, Per 0, Pre -1, Com -1, Fue -1, Vit 0, Des +3, Rap +2

Tamaño: -1

Edad: 20 (20)

Decrepitud: 0

Puntuación de Informidad: 0 (0)

Virtudes y Defectos: Habitante de la Alianza; Contactos Sociales (entre ladrones), Dedos Ligeros, Equilibrio Perfecto; Debilidad: dinero, Impuro, Pequeño

Rasgos de Personalidad: Vanidoso +3, Avaricioso +2, Honrado -3

Reputaciones: Ninguna

Combate:

Daga: Ini +1, Ataq +8, Def +5, Daño +2

Puñetazo: Ini +1, Ataq +5, Def +4, Daño -1

Aguante: +1

Niveles de Fatiga: OK, 0, -1, -3, -5, Inconsciente

Penalizaciones por Heridas: -1 (1-4), -3 (5-8), -5 (9-12), Incapacitado (13-16)

Habilidades: Atención 3 (gentes de la autoridad), Atletismo 4 (trepar muros), Conocimiento de (Área) 2 (callejones), Embaucar 3 (declarándose inocente), Intriga 2 (ciudadanos), (Lenguaje materno) 5 (habla vulgar), Pelea 2 (daga), Prestidigitación 4 (cortar bolsas), Profesión (mimo) 1 (disfraces), Regatear 1 (ganancias ilícitas), Sigilo 4 (áreas urbanas)

Equipo: media armadura acolchada, tres dagas, una sogá.

Carga: 1 (1)

Apariencia: Credo es un hombre pequeño y enjuto al que se le suele confundir con un adolescente debido a su complexión. A pesar de ser de baja alcurnia, cuida mucho su imagen; siempre está al día de las últimas tendencias con respecto a la vestimenta y los peinados de la gente de bien (la mayoría del dinero que roba lo invierte en su imagen). Sus rasgos están algo demacrados y tiene los ojos pequeños y brillantes; además, debido a la paliza que le dio un mercader cuando le pilló robando, tiene la nariz y los dientes rotos.

Su madre escogió el inusual nombre de Credo (que significa "creo") después de escucharlo en misa, pues pensó que sería un buen nombre para su hijo nonato. Sin embargo, quizás sea el nombre más inadecuado de todos los que podría haber elegido, pues Credo es el empleado de la alianza más taimado, deshonesto y falso. La palabra clave aquí es "empleado": siempre que le paguen, Credo será el hombre de confianza de la alianza y, por el momento, los magi son las personas con más dinero que ha conocido.

Credo resulta útil para realizar aquellas tareas que la mayoría de los grogs no pueden hacer, ya sea porque requieren de sigilo, astucia o falta de escrúpulos. Los magi todavía no han encontrado ni un encargo que Credo no haya estado dispuesto a realizar a cambio de una cierta cantidad de dinero. Aunque Credo no trabaja bien en equipo, se le pueden confiar trabajos en solitario y sin supervisión, pues siempre regresa a por su paga tras finalizar el encargo. A pesar del origen religioso de su nombre, Credo no ha sido bautizado, por lo que ni siquiera cuenta con las defensas básicas contra la ten-



CAPÍTULO

II

tación y el pecado; para más inri, la gente temerosa de Dios se siente incómoda en su presencia.

A pesar de que las joyas ostentosas y de buena calidad sean su debilidad, nunca las lleva en público; en lugar de eso, las oculta en lugares que solo él conoce y se las pone cuando cree que nadie le está mirando. En los días de feria se gana un dinero actuando como mimo, sin embargo, no es más que una distracción que permite que sus compinches desplumen a los espectadores.

Gerard, el Guerrero de la Turba

POR NEIL TAYLOR

Características: Int 0, Per -1, Pre -1, Com 0, Fue +2, Vit +2, Des 0, Rap 0

Tamaño: 0

Edad: 32 (32)

Decrepitud: 0

Puntuación de Informidad: 0 (0)

Virtudes y Defectos: Custos; Guerrero; Características Empobrecidas, Obsesión: Orden de Hermes

Rasgos de Personalidad: Leal a la Orden de Hermes +3, Valiente +2, Honesto +1

Reputaciones: Ninguna

Combate:

Puñetazo: Ini -1, Ataq +4, Def +4, Daño +2

Maza y escudo clípeo: Ini +0, Ataq +10, Def +9, Daño +10

Maza: Ini +0, Ataq +9, Def +6, Daño +10

Cayado: Ini +1, Ataq +7, Def +7, Daño +4

Aguante: +6

Niveles de Fatiga: OK, 0, -1, -3, -5, Inconsciente

Penalizaciones por Heridas: -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacitado (16-20)

Habilidades: Arma Arrojadiza 3 (cuchillo), Arma Grande 3 (cayado), Atención 2 (alerta), Atletismo 2 (5) (correr), Cazar 1 (seguir rastros), Cirugía 1 (primeros auxilios), Concentración 1 (haciendo guardia), Conocimiento de la Alianza 3 (magi), Conocimiento de la Orden de Hermes 4 (linajes), Don de Gentes 2 (magi), Embaucar 1 (excusas), Etiqueta 1 (magi), Latín 3 (uso Hermético), (Lenguaje materno) 5 (grogs), Liderazgo 2 (líder), Manejo de Animales 2 (caballos), Montar 3 (batallas), Música 0 (1) (cantar enérgicamente), Pelea 3 (puñetazos), Regatear 2 ("propina soldadesca"), Socializar 3 (historias de magi famosos), Supervivencia 2 (bosques), Un Arma 6 (escudo clípeo)

Equipo: media armadura de escamas de metal, maza, escudo clípeo (también lleva una mochila, equipo de campo, etc., pero lo deja caer cuando empieza un combate)

Carga: 1 (3)

Apariencia: Gerard es un hombre fornido y de estatura media. Siempre va bien afeitado y lleva el pelo rapado para estar cómodo cuando se pone el yelmo. Cuando está en la alianza suele andar cerca de los magi residentes, o de los magi visitantes, para ofrecerse voluntario ante cualquier pequeño encargo o para poder hacerles alguna pregunta acerca de algún pasaje complicado de la historia o linajes Herméticos.

Gerard ha nacido y se ha criado en la alianza. Su único "pasatiempo" es la Orden: de hecho, para ser un grog sabe un montón de cosas acerca de los magi y su historia. En realidad está obsesionado con la Orden. Gerard pasa su tiempo libre investigando los linajes de la Orden de Hermes y charlará con cualquiera que quiera escucharlo sobre sus magi favoritos. De hecho, cuando los Boinas Rojas llegan a la alianza, siempre procura hablar con ellos.

Gerard tiene una pequeña colección de réplicas de sigils de magi famosos y de las insignias de la Orden y las Casas.

Como no quiere hacer notar a los magi su disponibilidad (para no dejarlos en evidencia), tiene que esperar constantemente a que le tengan en cuenta (cuando sería tan fácil fijarse en él y así poder enseñarle algunas cosas); por ello, siempre se muestra solícito a la hora de ayudarlos. Si los grogs consiguen emborracharlo, se le puede convencer para que cuente historias graciosas de los magi; sin embargo, cuando está sobrio, procura contar cosas serias y dignas que reflejen el respeto que la Orden se merece.

Cuando no está aburriendo a los oyentes, o lisonjeando a los magi, resulta ser un guerrero competente. Sin embargo, sigue formando parte de la "reserva de grogs" o de los guerreros de la turba; nunca ha sido elegido como grog escudo por ningún magus, pues nadie puede soportarlo cerca durante mucho tiempo. Obviamente, su obsesión a veces resulta de utilidad (junto con su espada), ¡al menos lo suficiente como para que los magi no lo echen!

Los Gemelos Grim y Halfgrim,

Guerreros de la Turba

POR MARK SHIRLEY

Características: Int 0, Per 0, Pre 0, Com -1, Fue +2, Vit +2, Des +2, Rap -1

Tamaño: 0

Edad: 23 (23)

Decrepitud: 0

Puntuación de Informidad: 0 (0)

Virtudes y Defectos: Custos; Afinidad con Un Arma, Amistad Verdadera; Alegre (solo Halfgrim), Condicionado, Debilidad (mujeres), Pesimista (solo Grim)

Rasgos de Personalidad: Leal a la Alianza +3, Leal el Uno con el Otro +3, Valiente +3, Alegre +2 (solo Halfgrim), Alegre -2 (solo Grim)

Reputaciones: Ninguna

Combate:

Espada larga y escudo clípeo: Ini +0, Ataq +13, Def +9, Daño +8

Espada larga: Ini +0, Ataq +12, Def +6, Daño +8

Arco corto: Ini -3, Ataq +9, Def +3, Daño +8

Puñetazo: Ini -2, Ataq +6, Def +3, Daño +2

Aguante: +6

Niveles de Fatiga: OK, 0, -1, -3, -5, Inconsciente

Penalizaciones por Heridas: -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacitado (16-20)

Habilidades: Arcos 3 (arco corto), Atención 3 (de guardia), Atletismo 3 (con armadura), Cirugía 1 (heridas de espada), Conocimiento de (Área) 2 (bosques), Don de Gentes 2 (soldados), Encanto 1 (mujeres), (Lenguaje

materno) 5 (a voz en grito), Liderazgo 1 (soldados), Montar 2 (con armadura), Nadar 2 (mar abierto), Pelea 4 (lucha libre), Profesión (marinero) 2 (navegación), Sigilo 1 (bosques), Socializar 1 (juegos de dados), Un Arma 6 (espada larga y escudo clípeo)

Equipo: espada larga (con empuñadura de hueso tallado), escudo clípeo (con armazón de metal), media armadura de escamas de metal, arco corto.

Carga: 1 (3)

Apariencia: Estos hermanos gemelos son imposibles de diferenciar. Los dos son altos y corpulentos, y ambos tienen un pelo rubio y unos ojos azules que delatan sus orígenes norteños. Grim lleva la barba trenzada al estilo de los guerreros de antaño y, para aumentar la confusión, a Halfgrim le ha dado por llevarla igual.

Estos hermanos gemelos se cuentan entre los más leales y de fiar de toda la turba. Grim es el mayor (por cuestión de minutos) y es un hombre serio y severo; por el contrario, Halfgrim es despreocupado y alegre (la broma habitual entre la turba es que Halfgrim es la mitad de serio que su hermano!).

Aunque Grim sea hosco y taciturno, es un líder natural; muchos de los miembros de la turba ya lo tratan con si tuviera un rango militar. Grim es muy pesimista y considera oportuno comunicar sus temores a cualquiera que lo escuche. Halfgrim siempre se está burlando de los valores pasados de moda de su hermano, especialmente en lo que respecta a su timidez con las mujeres y en su búsqueda para encontrar esposa (aunque tiene algunas nociones románticas sobre cómo cortejar a las damas, carece de la soltura social necesaria como para llevarlo a buen término).

Halfgrim es afable y extrovertido, es un hombre de gustos sencillos y con pocas ambiciones, aparte de beber, jugar y cortejar a las mozas. Halfgrim es menos directo que su hermano y también más accesible. Grim siempre le está reprendiendo por su actitud frívola ante la vida, aunque en su fuero interno envidia su entusiasmo.

Ambos son marineros consumados y competentes guerreros: han salvado la vida a los magi en más de una ocasión. Su diligencia se ha visto recompensada, pues visten caras armaduras de escamas de metal y llevan buenas espadas y escudos con armazón metálico. Son totalmente fieles el uno con el otro y los magi reconocen que funcionan mejor en equipo; si se los saca individualmente de la alianza están ansiosos y distraídos hasta que vuelven a estar juntos.

Ignatio, el Grog Escudo

POR SHEILA THOMAS

Características: Int 0, Per +1, Pre -1, Com -1, Fue +2, Vit +1, Des +2, Rap +1

Tamaño: 0

Edad: 35 (35)

Decrepitud: 0

Puntuación de Informidad: 0 (0)

Virtudes y Defectos: Custos; Duro, Guerrero; Hándicap Social (aversión a los cotilleos: se dará la vuelta y se alejará si la conversación se centra en los chismorreos;

I *N. del T.:* en inglés: "Halfgrim is half as grim as his brother". Se trata de un juego de palabras, ya que "grim" se puede traducir como adusto o serio y "half" como medio, de ahí que Halfgrim sea la mitad de Grim.

Ignatio se opone firmemente a hablar mal de alguien a sus espaldas), Moderado, Olvidadizo (nombres)

Rasgos de Personalidad: Intrépido +2, Leal +2, Valeroso +2

Reputaciones: Ninguna

Combate:

Puñetazo: Ini -1, Ataq +6, Def +5, Daño +2

Arco corto: Ini -2, Ataq +10, Def +6, Daño +8

Espada corta: Ini +0, Ataq +11, Def +8, Daño +7

Espada corta (montado): Ini +2, Ataq +14, Def +11, Daño +7

Espada corta y escudo clípeo: Ini +1, Ataq +12, Def +11, Daño +7

Espada corta y escudo clípeo (montado): Ini +2, Ataq +15, Def +14, Daño +7

Aguante: +4 sin armadura; +11 con armadura completa de escamas metálicas

Niveles de Fatiga: OK, 0, -1, -3, -5, Inconsciente

Penalizaciones por Heridas: -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacitado (16-20)

Habilidades: Aragonés 5 (argot de soldados), Arcos 4 (arco corto), Atención 4 (al escoltar), Atletismo 4 (saltar), Conocimiento de (alianza actual) 3 (hombres de armas), Conocimiento de (región actual) 2 (caminos), Conocimiento de Zaragoza 3 (hombres de armas), Don de Gentes 1 (magi), Latín 1 (cumplir órdenes breves), (Lenguaje local) 3 (charla soldadesca), Liderazgo 2 (órdenes gestuales), Montar 4 (batallas), Nadar 2 (bucear), Pelea 4 (esquivar), Sigilo 3 (escondarse), Socializar 2 (permanecer sobrio), Un Arma 6 (espada corta y escudo clípeo)

Equipo: armadura completa de escamas de metal, espada corta, escudo clípeo, arco corto

Carga: 2 (4)

Apariencia: Ignatio es de estatura media y no muy corpulento, pues, aunque se mantiene en forma, es más nervudo que musculoso. Su tez está bronceada, tiene los ojos castaños oscuros y su pelo y corta barba son de un castaño tan oscuro que suelen parecer negros. Por norma general, suele estar más aseado y limpio de lo que uno podría esperar de un soldado.

Ignatio nació en 1194 y se crio en Zaragoza; era el hijo de una pareja que trabajaba para un noble aragonés conocido como el marqués de Almería y Vargas. Ignatio era un niño alegre e inquieto que disfrutaba realizando cualquier tipo de actividad física; le gustaba mezclarse con los hombres de armas que servían al marqués y soñaba con poder unirse a ellos cuando creciera. Anhelaba viajar: desde muy pequeño disfrutaba con las historias sobre las cruzadas y la reconquista. En cuanto pudo convencer a los soldados de que era lo suficientemente mayor, le enseñaron a manejar las armas y a montar a caballo. En 1214 formó parte del destacamento que el marqués envió para apoyar al rey Alfonso en sus campañas para expulsar hacia el sur a los moros. Ignatio regresó sin haber sufrido heridas graves y con mucha experiencia a sus espaldas.

En 1217 se le acercó un hombre con una oferta de empleo; Ignatio comprendió que el trabajo de mercenario que le ofrecían era para servir como guardaespaldas y le gustó la idea, pues pensaba que esa nueva vida le proporcionaría más estabilidad. Al aceptar, descubrió sorprendido que su nuevo patrón tenía la suficiente influencia como para liberarlo de todas sus antiguas obligaciones para con el marqués. Cuando se enteró de

la clase de personas para las que estaba trabajando, se estuvo preguntando durante un tiempo si no se habría equivocado, pues al principio los magi le asustaron bastante. Pasaron varios meses antes de que empezara a habituarse a su nuevo entorno y, aunque no era muy popular entre los demás habitantes mundanos, acabaron aceptándolo.

A Ignatio no le gusta ni cotorrear ni chismorrear, y aunque a veces parezca taciturno y malhumorado, puede comunicarse a la perfección si lo desea. Esto ha hecho que la mayoría de los habitantes de la alianza no lo consideren ni un buen compañero ni alguien especialmente sociable, sobre todo cuando la conversación de los demás le ofende (está convencido de que es peligroso hablar mal de los demás, por lo que evita los chismorreos a toda costa); como consecuencia, ha tardado bastante en hablar el idioma que se utiliza en su nuevo hogar.

Ignatio ha demostrado en numerosas ocasiones que es un luchador eficaz, tanto con el arco como con la espada. Además, posee ciertas aptitudes para dirigir las maniobras militares y es especialmente bueno transmitiendo instrucciones a los soldados de su bando mediante gestos. Ignatio es un grog escudo competente y de confianza; los magi valoran su silencio como guardián y la protección que les brinda: saben que no hablará con nadie sobre aquellos asuntos que es mejor que permanezcan en secreto.

Marie, la Cervecera

POR SHEILA THOMAS

Características: Int +1, Per +2, Pre +1, Com +1, Fue 0, Vit 0, Des +1, Rap 0

Tamaño: 0

Edad: 29 (29)

Decrepitud: 0

Puntuación de Informidad: 0 (0)

Virtudes y Defectos: Habitante de la Alianza; Clarividencia; Fisgona

Rasgos de Personalidad: Sociable +2, Supersticiosa +2, Pía +1

Reputaciones: Ninguna

Combate:

Puñetazo: Ini +0, Ataq +1, Def +0, Daño +0

Aguante: +0

Niveles de Fatiga: OK, 0, -1, -3, -5, Inconsciente

Penalizaciones por Heridas: -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacitada (16-20)

Habilidades: Atención 3 (hadas), Atletismo 2 (bailar), Clarividencia 4 (hadas domésticas), Concentración 1 (elaborar cerveza), Conocimiento de la alianza 4 (sobre los asuntos de sus habitantes), Conocimiento de (lugar de nacimiento) 2 (gentes), Cultura Feérica 3 (hadas domésticas), Don de Gentes 3 (mujeres), Enseñanza 1 (niñas), Etiqueta 1 (magi), Intriga 2 (chismorreos), (Lenguaje materno) 5 (anécdotas), Manufactura (cocina) 3 (asados), Manufactura (costura) 2 (remendar), Manufactura (cerveza) 5 (darle sabor), Música 1 (canciones folclóricas), Sigilo 2 (moverse en silencio), Socializar 2 (anécdotas)

Equipo: Ninguno

Carga: 0 (0)

Apariencia: Marie es una mujer alegre y vivaracha,

CAPÍTULO

II

cuya ropa, perfectamente planchada y remendada, llama menos la atención que su deslumbrante sonrisa y sus ojos castaños. La estatura y el peso de Marie están en la media (para una mujer de su edad) y su cuerpo tiene una bonita silueta.

Marie nació en un pueblo a unos quince kilómetros de la alianza, pero se escapó de su casa cuando tenía alrededor de diez años por los problemas que le solía acarrear el hecho de "ver cosas" y "decir mentiras". Además de poseer Clarividencia, se lleva muy bien con las hadas menores que se pueden encontrar en los alrededores de la granja y de los edificios de la alianza (siempre fuera del *Aegis*). Cuando se aventura a salir al exterior, parece que estas hadas se sienten atraídas por ella.

La alianza encontró a la niña y se la llevó para enseñarle a realizar distintas labores del hogar, de las que eligió especializarse en la elaboración de cerveza. Marie es muy sociable y un poco parlanchina; le gusta bailar, tiene una voz bonita cuando canta y aprovecha cualquier motivo para celebrarlo. Es tan religiosa y supersticiosa como cualquier aldeano, lo que la hace ser más devota y supersticiosa que la mayoría de los habitantes de la alianza.

Marie está casada con uno de los soldados de la alianza y tiene tres hijos. Está orgullosa de su marido y del trabajo que desempeña y, aunque no vigila de cerca a sus hijos, siempre sabe si han estado haciendo travesuras; de hecho, también suele saber bastantes cosas sobre los demás habitantes de la alianza.

Marie, la Perfumista

POR SHEILA THOMAS

Características: Int +2, Per +2, Pre +3, Com -1, Fue -2, Vit 0, Des +1, Rap +1

Tamaño: -1

Edad: 30 (30)

Decrepitud: 0

Puntuación de Informidad: 0 (0)

Virtudes y Defectos: Artesana; Sangre Feérica (Sidhe); Pequeña

Rasgos de Personalidad: Perezosa +2, Clasista +1, Pía -1

Reputaciones: Posible Bruja (local) 1

Combate:

Esquivar: Ini +1, Ataq n/a, Def +2, Daño n/a

Aguante: -3

Niveles de Fatiga: OK, 0, -1, -3, -5, Inconsciente



Penalizaciones por Heridas: -1 (1-4), -3 (5-8), -5 (9-12), Incapacitada (13-16)

Habilidades: Atletismo 4 (bailar), Atención 2 (niños), Concentración 1 (elaborar perfumes), Conocimiento de (Ciudad Natal) 4 (ciudadanos), Conocimiento de Semita Errabunda 3 (habitantes), Don de Gentes 4 (aldeanos), Embaucar 1 (cambiar de tema ante preguntas incómodas), Encanto 3 (hombres), Etiqueta 2 (aldeanos), Intriga 1 (negociaciones comerciales), Lenguaje Materno) 5 (dialecto de la ciudad), Manufactura (cocina) 3 (guisos), Manufactura (perfumería) 4 (incienso), Manufactura (repostería) 3 (hacer pan), Música 1 (cantar), Pelea 1 (esquivar), Regatear 2 (vender su trabajo), Socializar 3 (canciones populares)

Equipo: Ninguno

Carga: 0 (0)

Apariencia: Marie no mide más de metro y medio: su porte es pequeño y delicado. Su magnífica y larga melena de color castaño claro enmarca una faz hermosa que encierra un gesto extraño, especialmente en los ojos, que casi todo el mundo percibe de inmediato.

Marie aprendió de su madre a trabajar las esencias, de la que también heredó su estatus como comerciante de especias, fragancias y tintes. De hecho, cuando consigue ingredientes exóticos, disfruta preparando perfumes e inciensos.

Marie vivió junto a su esposo en el centro de una populosa ciudad durante ocho años, sin embargo, se vieron obligados a huir después de que una niña, a la que había preparado incienso, muriera: el incienso desprendía un olor repugnante cuando se quemaba (pues uno de los ingredientes se había estropeado), por lo que, injustamente, las sospechas recayeron sobre ella y ciertas autoridades de la ciudad intentaron procesarla por brujería.

La herencia feérica de Marie se remonta a varias generaciones: fue su tatarabuela, por parte de madre, la que tuvo un encuentro con un hada del bosque en pleno verano. Sin embargo, este episodio se mantuvo en secreto a lo largo de los años y Marie no tiene ninguna evidencia del mismo. De hecho, antes de que murieran, tanto su madre como su abuela parecían jóvenes para su edad, pero al fallecer ambas de forma prematura por una enfermedad, su aparente juventud nunca llegó a despertar sospechas.

Marie se cree mejor que los demás y recuerda con orgullo los contactos que tenía con los hombres más ricos y poderosos de la ciudad. Ahora, en la alianza, suele demorar cualquier encargo de los magi, aunque podría ser más rápida si se la animara con un par de copas de vino o con un poco de música. En la actualidad, Marie es irregular en su trabajo, lo que no suele acarrearle ningún problema, sin embargo, cuando no hace nada, se tiene que ganar el sustento por su cuenta.

Paul, el Guerrero de la Turba

POR ERIK DAHL

Características: Int 0, Per -1, Pre -1, Com 0, Fue +2, Vit +3, Des 0, Rap 0

Tamaño: 0

Edad: 32 (32)

Decrepitud: 0

Puntuación de Informidad: 0 (0)

Virtudes y Defectos: Custos; Alentador; Compulsión (luchar/pelear), Infame

Rasgos de Personalidad: Alegre +3, Leal +3, Valiente +1

Reputaciones: Mentiroso (local) 4

Combate:

Lanza corta y escudo cometa: Ini +1, Ataq +8, Def +9, Daño +7

Lanza corta: Ini +2, Ataq +8, Def +6, Daño +7

Daga y escudo cometa: Ini -1, Ataq +8, Def +9, Daño +5

Daga: Ini 0, Ataq +8, Def +6, Daño +5

Jabalina: Ini 0, Ataq +5, Def +3, Daño +7, alcance 10

Puñetazo y escudo cometa: Ini -1, Ataq +7, Def +10, Daño +2

Puñetazo: Ini 0, Ataq +7, Def +7, Daño +2

Aguante: +9

Niveles de Fatiga: OK, 0, -1, -3, -5, Inconsciente

Penalizaciones por Heridas: -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacitado (16-20)


Habilidades: Arma Arrojadiza 2 (jabalina), Atención 3 (alerta), Atletismo 3 (correr), Conocimiento de (Área Local) 4 (personalidades), Don de Gentes 2 (campesinos), Embaucar 3 (charlatanería), (Lenguaje Materno) 5 (cuentacuentos), Liderazgo 3 (motivación), Pelea 6 (puñetazos), Regatear 4 (venta agresiva), Socializar 2 (competir bebiendo), Supervivencia 1 (ciudades), Un Arma 5 (lanza)

Equipo: lanza corta, cota de malla parcial, escudo cometa

Carga: 1 (3) con escudo, 0 (2) sin escudo

Apariencia: Paul tiene el rostro alargado, la barba entrecana y una nariz un poco aguileña; en su boca suele aletear una sonrisa algo forzada. Paul siempre lleva una cota de malla parcial y sostiene un escudo cometa.

Paul era un simple vendedor ambulante que vendía conjuros y pociones hasta que un día descubrió accidentalmente la alianza. Al poco de solicitar refugio acabó uniéndose a la turba. Ahora es absolutamente fiel a los magi y ha abandonado su antigua vida para servirles como grog escudo. En el pasado siempre estaba enfadado y resentido, e incluso a veces era cruel, pero algo parece haberlo cambiado y ahora se muestra paciente y leal, y está aparentemente feliz. Aunque sabe que su trabajo consiste esencialmente en proteger a los magi con su vida, parece haberlo aceptado con optimismo y entusiasmo. Le gusta pelear y le alivia poder descargar su agresividad de esa forma.

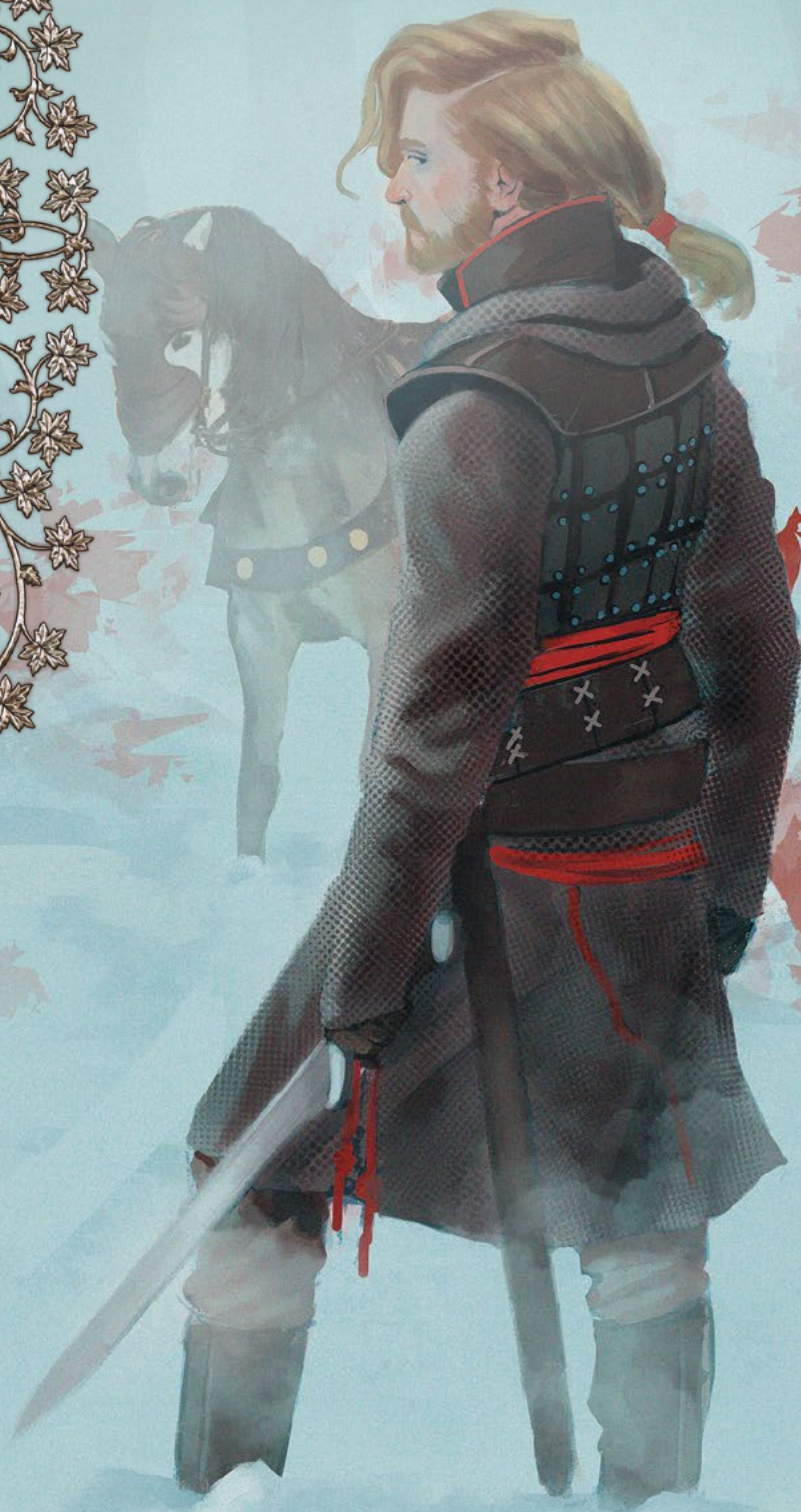
En la alianza muchos sospechan (y especialmente su esposa Anne; ver página 12), que los magi le han hecho algo raro, sin embargo, Paul siempre dice haber descubierto su verdadera vocación, como una iluminación repentina de Dios. De hecho, no hay ninguna influencia sobrenatural sobre él; simplemente tuvo la oportunidad de mejorar, tanto en lo personal como en lo profesional, y después de haber tomado lo que él cree que fue una buena elección, ha vuelto a sentirse a gusto consigo mismo. Sin embargo, sabe que el motivo de tal cambio puede ser digno de un buen relato, por lo que de vez en cuando lo adorna con alguna aparición de Dios en el camino o con uno o dos encantamientos mágicos. 

Luna .xxix.
d Oun scōm
xij e Die aianz
ij f habern epi
g vital'ragu
x A felias p'sbū
b leonardi of
xij e Willibrowi
vii d mī.co:ōator
e Thedou mī
xv f Triphois rel.
iij g .Nartani epi
A .Nartani ppe
xij b Ductu epi
j c Seraphois
Febuanus
bz oie'rvui
Luna .xxix.
d Ignacij epi.
ij e pūificā
xix f Blasi
viii g Silbei
Agad
xvi b Amal
v c .Augusti
d Helene vng
xij e Appolome v
ij f Scolastice v
g Desiderii epi
x Dorothee vng
b Eulalie vng
xviii e Valētini mī
vii d Faustine vng
e Juliane vng
xv f Polaroni mī
iij g Suncomis
Galbini ppe
xij b Eudari epi.
j c scōr'lxar mī
d Cathōra ppe
ix e Vigilia
f .Dathie apli
xij g Walburgis v
vi Alcranon e

CAPÍTULO

II

Capítulo Tres Compañeros



M. J. 19



Compañeros



Los **compañeros** realizan aventuras con (o para) los poderosos hechiceros de la alianza. Pueden ser caballeros, guerreros, diplomáticos y demás héroes sin conocimientos mágicos. Aunque no pertenezca a este grupo, al final de este capítulo se incluye la ficha y descripción de Virgil, un gato mágico.

La Bella Isabelle

POR MATT RYAN

Características: Int +1, Per +2, Pre +4, Com +3, Fue -1, Vit -1, Des -1, Rap -4

Tamaño: 0

Edad: 23 (23)

Decrepitud: 0

Puntuación de Informidad: 0 (0)

Puntuación de Confianza: 1 (3)

Fe Verdadera: 1

Virtudes y Defectos: Noble Menor; Fe Verdadera; Alentadora, Educada, Erudita del Reino Feérico, Presencia Notable; Maldición de Venus, Optimista; No Combatiente, Rapidez Mediocre

Rasgos de Personalidad: Optimista +3, Tolerante +3, Serena +2

Reputaciones: Ninguna

Combate:

Esquivar: Ini -4, Ataq n/a, Def -4, Daño n/a

Aguante: -1

Niveles de Fatiga: OK, 0, -1, -3, -5, Inconsciente

Penalizaciones por Heridas: -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacitada (16-20)

Habilidades: Alemán 3 (pueblo llano), Artes Liberales 2 (gramática), Atención 3 (rescatadores), Conocimiento de la Champaña 2 (nobles hacendados), Cultura Feérica 4 (sátiros), Donde Gentes 3 (mujeres), Encanto 3 (rescatadores), Enseñanza 1 (niños), Etiqueta 3 (danza de palacio), Francés 5 (jerga de la clase alta), Inglés 3 (criminales), Latín 4 (lectura de misales), Manejo de Animales 2 (perritos falderos), Manufactura (tejer) 2 (hilar), Nadar (bañarse), Profesión (escriba) 1 (resaltar caligrafía)

Equipo: vestido de dama y enseres femeninos.

Carga: 0 (0)

Apariencia: Aunque tal y como indica su nombre Isabelle es una mujer hermosa, es mucho más que eso. Su apariencia refleja su paz interior, su entereza y la

seguridad que tiene consigo misma. Isabelle es una mujer alta que siempre va erguida (con la espalda recta) y con la cabeza ligeramente inclinada hacia atrás. En función de cada estación utiliza una ropa u otra y, aunque siempre viste con prendas de buena calidad (y va más aseada que la mayoría de sus iguales), sus vestidos son sencillos: nunca demuestra ostentación ni lujo alguno.

Isabelle es la mujer más hermosa del mundo. Su cabello es tan rubio como un ornato de cobre; sus ojos son de color gris azulados, como los de un halcón, y el espacio entre ellos es amplio. Su rostro está bien proporcionado y su nariz es recta y armoniosa. Su boca es pequeña y su barbilla está adornada con un pequeño hoyuelo. El cuello, alto y recto, no tiene granos ni marcas; está bien proporcionado y es suave y delicado al tacto. Su pecho es tan blanco como la nieve recién caída sobre las ramas de un abedul, y su esbelto cuerpo está bien esculpido. De aquí a Jerusalén no hay ninguna mujer más bella que la dama Isabelle.

Isabelle es la encarnación de la belleza. Su atractivo físico, porte y elegancia reflejan su verdadera naturaleza, producto de la calma, paz interior y devoción religiosa. Su cortesía no tiene faltas, su virtud no tiene máculas, su piedad iguala a la de los monjes. Ataviada de forma humilde, con su vestido y su griñón, Isabelle resulta siempre encantadora y agradable. Aunque, ciertamente, su belleza sea una distracción, nunca resulta acaparadora ni coercitiva.

El personaje de Isabelle es la típica damisela en apuros, un papel que no suele faltar en muchas de las leyendas de la Edad Media. Mediante los caprichos del destino y las funestas maquinaciones del poder de los caídos, Isabelle se ha visto empujada a representar este papel involuntariamente desde que comenzó a ser una persona adulta. Sin embargo, y de forma sorprendente, lo ha llevado bastante bien, pues los perversos deseos de sus secuestradores nunca han llegado a materializarse. Su fe en Dios es primordial; todos los secuestrados pasados no han hecho más que aumentar su devoción personal y afianzar su creencia en el amor y la protección de Dios. Independientemente de cómo pinte la situación, Isabelle siempre creará que todo va a salir bien.

TRASFONDO

Isabelle es la hija más joven de un caballero terrateniente, un noble menor al servicio de los barones de

CAPÍTULO



Champaña, primos del rey de Francia. El señorío de su padre está cerca de la ciudad de Troyes, cuyas ferias anuales traen riqueza y cultura a la ciudad. Isabelle disfrutaba de las ferias paseando por las sinuosas calles y viendo los abarrotados puestos de los mercaderes junto con sus hermanas mayores. A medida que crecía, su belleza florecía sin igual.

Así debió pensarlo Sir Florent, su primer secuestrador, cuando se la llevó del castillo de su padre acompañado del ruido de los cascos metálicos de su caballo y del tintineo de su brillante cota de malla. La pobre Isabelle, de solo dieciocho años de edad, fue obligada a casarse con este vil caballero. Afortunadamente, la ceremonia matrimonial se vio interrumpida cuando el sacerdote tropezó con sus vestiduras y cayó de bruces contra el altar, rompiéndose el brazo. Mientras esperaban a un nuevo sacerdote, Florent recluyó a la muchacha en la torre más alta de su castillo, tras una puerta de hierro. Mientras esperaba, su segundo secuestrador apareció en escena.

Dafydd era un príncipe feérico. Su deseo por Isabelle se apoderó de él cuando la vio dirigirse al altar. Utilizando su glamour feérico para volverse invisible, Dafydd hizo tropezar al sacerdote para interrumpir la boda. Esa noche montó sobre un gran cuervo y voló hasta lo alto de la torre de Sir Florent para llevarse a Isabelle entre las afiladas garras del pájaro. Riendo, Dafydd se fue volando mientras Sir Florent agitaba fútilmente los puños al aire.

Los sueños libidinosos de Dafydd se despedazaron contra los farallones del amor no correspondido cuando, mientras volaba sobre el reino del caballero Sir Dorigen a lomos de su cacofónica montura, el audaz e intrépido caballero derribó al cuervo. Si no hubiera dejado caer de su ballesta a tiempo, Sir Dorigen no habría podido atrapar a la muchacha y, cuando la vio entre sus brazos, se enamoró irremisiblemente de la damisela que había salvado sin querer. Dafydd, que se había quedado colgado de la rama de un árbol, maldijo al caballero mientras éste cabalgaba de vuelta a su salón de banquetes con la semiconsciente Isabelle.

Aunque Dorigen planificó una boda por todo lo alto, no pudo celebrarla; debido a las circunstancias y a los caprichos de Fortuna, Isabelle le fue arrebatada. La muchacha pasó de esta guisa los siguientes años de su vida, pasando de un secuestrador a otro, hasta que, finalmente (y sin que pudiera elegirlo), acabó en Semita Errabunda. Los compañeros y magi habían acabado con su último secuestrador, un demonio de la lujuria. Ahora, sin otro lugar al que poder ir (y resignada ante el hecho de que lo más probable es que no haga más que esperar de nuevo a ser secuestrada), Isabelle vive en la alianza.

INTERPRETAR A ISABELLE

Isabelle es mucho más de lo que parece y cuenta con algo más que con una cara bonita para ayudar a la alianza. Isabelle es un remanso de paz, especialmente durante los momentos más difíciles. Dios ha creado a Isabelle con un propósito y, si bien ella no sabe cuál es, acepta con determinación el papel que le ha tocado desempeñar en Su inefable plan; si permanece en calma solo es gracias a su fe.

La confianza en su fe la ha permitido sacar algo en claro de sus experiencias pasadas. Por ejemplo, al haber sido secuestrada tantas veces por las hadas, está versada en Cultura Feérica, y eso a pesar de que nunca haya tenido un maestro propiamente dicho. Su calma es tan inspiradora que puede trascender a los demás, ayudando a calmarlos en situaciones tensas. En los momentos conflictivos, Isabelle podrá proporcionar un lugar sereno para la gente asustada de la alianza.

Jarvis, Maestro Cazador

POR MARK SHIRLEY

Características: Int 0, Per +2, Pre 0, Com -1, Fue +1, Vit +1, Des +2, Rap 0

Tamaño: 0

Edad: 32 (32)

Decrepitud: 0

Puntuación de Informidad: 0 (0)

Puntuación de Confianza: 1 (3)

Virtudes y Defectos: Capitán Mercenario; Rico, Sabiduría de los Bosques; Conexión con la Naturaleza, Empatía Animal; Protegido, Secreto Oscuro (pagano); Compañero Animal Mágico (perro), Solitario, Voto (ver descripción)

Rasgos de Personalidad: Adusto +2, Valiente +2, Diligente +1

Reputaciones: Rastreador imbatible (local) 1

Combate:

Lanza larga: Ini +0, Ataq +10, Def +6, Daño +8

Arco corto: Ini -4, Ataq +11, Def +6, Daño +6

Puñetazo: Ini -3, Ataq +5, Def +3, Daño +1

Aguante: +6

Niveles de Fatiga: OK, 0, -1, -3, -5, Inconsciente

Penalizaciones por Heridas: -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacitado (16-20)

Habilidades: Arco 5 (arco corto), Arma Grande 4 (lanza larga), Atención 3 (huellas), Atletismo 3 (perseguir), Cazar 6 (jabalíes), Cirugía 2 (animales), Conexión con la Naturaleza 3 (bosques), Conocimiento de (Área) 3 (bosques), Empatía Animal 3 (perros), (Lenguaje Materno) 5 (órdenes), Liderazgo 2 (cazadores), Montar 2 (durante una cetrería), Nadar 1 (ríos), Pelea 2 (puñetazos), Profesión (Maestro Perrero) 4 (perros), Sigilo 5 (emboscar), Supervivencia 3 (invierno)

Equipo: armadura completa de placas de cuero, arco corto, lanza larga

Carga: 3 (10)

Apariencia: A sus treinta y pocos años, Jarvis es un hombre alto y corpulento, con el cabello y la barba del color de la arena. Aunque tenga arrugas y esté manchada de barro, su ropa es de muy buena calidad, al igual que su armadura de cuero (perfectamente cosida), que lleva teñida de color verde bosque y marrón rojizo. Jarvis lleva un cuerno de caza caro, manufacturado a partir del cuerno de un íbice y con grabados de plata. Nunca se separa de su perro Wulther, una especie de mastín enorme, con el pelo color canela, la tripa blanca, el hocico negro y unos ojos grandes y acuosos de color marrón.

Jarvis ocupa el cargo de Maestro de las Perreras y Rapaces en la alianza. Aunque algunos de los magi disfrutan cazando, las habilidades de Jarvis se aprovechan sobre todo de otras dos formas: cazando a las bestias

ricas en *vis* que viven en los bosques aledaños, y criando halcones para recaudar fondos para la alianza. Jarvis ha cazado todo tipo de bestias, desde mundanas hasta fabulosas. Es un hombre que está orgulloso de sus logros, y eso se nota en su actitud. Aunque a primera vista pueda parecer un leñador desaliñado y tímido, su confianza en sí mismo siempre se hace notar, aunque de forma discreta.

Aunque al principio de su carrera como aprendiz de montero anhelaba convertirse en cazador, nunca consiguió destacar entre el resto. Sin embargo, su destino cambió por completo una mañana en la que estaba monteando a un ciervo. En un claro solitario se encontró con una figura alta que vestía un manto de hojas y llevaba un yelmo astado. Aunque había escuchado historias acerca de la Cacería Salvaje y de su líder, Herne, nunca imaginó que llegaría a encontrarse con este dios. Herne le ofreció un trato entonces: a cambio de sacrificios y oraciones, satisfaría sus ambiciones. Jarvis aceptó y recibió tres regalos de su nuevo dios: un conocimiento instintivo de los bosques, un sabueso excepcional y una habilidad innata para con los animales. A cambio, Herne solo le pidió que le ofrendara las entrañas de todas las bestias que matara y que le dedicara, de forma voluntaria, oraciones y ceremonias en su nombre. Ni siquiera su mujer sabe nada de esto. El único punto en el que Jarvis y Herne (que es una poderosa hada) chocan, es en la monogamia de Jarvis: Herne representa la fertilidad y todas las mujeres se sienten inexplicablemente atraídas por el silencioso maestro de las perreras que, hasta ahora, se ha mantenido fiel a su esposa.

Adorando a Herne, Jarvis se ha convertido en un cazador sin igual. Se forjó un nombre trabajando para la nobleza, y posee muchos y valiosos regalos de sus antiguos patrones. En realidad, aunque se haya rodeado de una docena de hombres que lo veneran, Jarvis es una persona solitaria. Wulther, su sabueso (el mejor perro de la manada), es un can enorme de raza incierta, aunque semejante a los mastines. Wulther tiene la capacidad mágica de captar el olor de casi cualquier bestia y de rastrearla. Es así como Jarvis y sus cazadores encuentran *vis* para la alianza.

Jerome, el Escriba

POR SHEILA THOMAS

Características: Int +2, Per +1, Pre 0, Com +2, Fue 0, Vit 0, Des +1, Rap -1

Tamaño: 0

Edad: 28 (28)

Decrepitud: 0

Puntuación de Infirmidad: 0 (0)

Puntuación de Confianza: 1 (3)

Virtudes y Defectos: Letrado; Instruido, Maña con Profesión (Escriba), Oído Fino; Debilidad (libros de calidad), Infame (hereje), Moderado

Rasgos de Personalidad: Meticuloso +2, Pío +2, Artístico +1

Reputaciones: Hereje (eclesiástica) 4

Combate:

Puñetazo: Ini -1, Ataq +1, Def -1, Daño +0

Aguante: +0

Niveles de Fatiga: OK, 0, -1, -3, -5, Inconsciente

Penalizaciones por Heridas: -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacitado (16-20)

Habilidades: Artes Liberales 3 (gramática), Atención 3 (libros), Atletismo 1 (trepar), Conocimiento de (área natal) 1 (familia), Conocimiento de la Orden Benedictina 3 (hábitos), Conocimiento de Semita Erabunda 2 (magi), Conocimiento de (su monasterio) 3 (personalidades), Conocimiento del (mercado de la ciudad) 2 (mercaderes), Derecho Civil y Canónico 1 (derecho canónico), Don de Gentes 3 (habitantes del monasterio), Embaucar 2 (excusas), Encanto 2 (excusarse), Enseñanza 1 (Latín), Etiqueta 2 (clerecía), Latín 4 (uso eclesiástico), (Lenguaje Materno) 5 (debate), Philosophiae 2 (estética), Profesión (escriba) 5 (composición), Regatear 2 (favores), Sigilo 3 (en interior), Teología 1 (historia)

Equipo: Ninguno

Carga: 0 (0)

Apariencia: Tanto la complexión como la altura de Jerome son ordinarias. Tiene el pelo rubio (que lleva corto y limpio), los ojos azules y no lleva barba. Aunque siempre va arreglado, viste de forma sencilla. Lo cierto es que Jerome parece un monje.

Jerome nació en el seno de una familia campesina. A los siete años fue enviado a un monasterio benedictino donde recibió una educación básica bastante razonable. Allí aprendió con relativa facilidad y mostró una particular aptitud con la pluma. Aunque no le costó adaptarse a la vida de privaciones que llevaban el resto de los hermanos, de vez en cuando se escabullía en las cocinas para conseguir algo más de comida. Lo cierto es que le descubrieron y castigaron muchas menos veces de las que se merecía.

Todo el mundo esperaba que Jerome tomara sus votos y se convirtiera en un monje, pero no fue así.

A los veinte años, más o menos, se hizo con una copia del libro de Honorius, *De rebus ecclesiasticis*, del que extrajo algunas ideas, confundidas, sobre la predestinación. Desafortunadamente, su cabeza estaba llena de todo esto cuando, un día, se enzarzó en una discusión con el prior; los puntos de vista de Jerome le disgustaron tanto que le ordenó marcharse para que no pudiera contaminar a los otros.

Con lo poco que sabía del mundo más allá de las paredes del monasterio, a Jerome le costó adaptarse. Como él vivía con moderación, muchas de las cosas que hacía el vulgo le resultaban escandalosas. Finalmente, mientras trabajaba como escriba asalariado en una pequeña ciudad, conoció a alguien de la alianza que, tras verlo escribir y después de hablar con él, le invitó a visitar la alianza con la promesa de poder encontrar trabajo allí.

La educación y aptitudes de Jerome lo convierten en un valioso escriba. Es un trabajador rápido y preciso, su trazo es limpio y tiene buen gusto a la hora de plasmar sus creaciones en el papel. Además, también resultaría adecuado para trabajar como bibliotecario, si es que semejante labor pudiera confiarse a un mundano. El único inconveniente es que, de vez en cuando, pueda gustarle algún volumen especialmente delicado y eso dificulte que pueda dejárselo a alguien.

CAPÍTULO

III

Mansur ibn Fadl al-Baghdadi, el Emir Errante

POR NIAL CHRISTIE

Características: Int +1, Per 0, Pre 0, Com +2, Fue +1, Vit +1, Des +1, Rap 0

Tamaño: 0

Edad: 28 (28)

Decrepitud: 0

Puntuación de Informidad: 0 (0)

Puntuación de Confianza: 1 (3)

Fe Verdadera: 1

Virtudes y Defectos: Emir*; Fe Verdadera; Creatividad, Guerrero, Instruido**, Maña con Árabe, Poesía Encantada***, Suerte; Extranjero (árabe), Maldición de Venus, Maleficio Mayor (se ve envuelto en luchas políticas que ponen en peligro su vida); Obsesión (desahacerse de la maldición)

* en oriente medio es el equivalente de la Virtud Caballero

** para personajes de oriente medio (debido a su "sistema" educativo) la Virtud otorga 50 puntos de experiencia que se pueden gastar en Árabe, Teología: Islam, Derecho Islámico y Artes Liberales

*** como la Virtud Música Encantada; solo se aplica a la Habilidad de Mansur para influir en otros con su poesía (utilizando sus Habilidades de Lenguaje)

Rasgos de Personalidad: Fatalista +3, Justo +3, Valiente +3

Reputaciones: Adorador del maligno (local) 3

Combate:

Puñetazo: Ini -4, Ataq +5, Def +4, Daño +1

Patada: Ini -5, Ataq +4, Def +2, Daño +4

Lanza y escudo cometa: Ini -2, Ataq +9, Def +7, Daño +7

Lanza: Ini -2, Ataq +9, Def +4, Daño +7

Espada larga y escudo cometa: Ini -2, Ataq +10, Def +9, Daño +7

Espada larga: Ini -2, Ataq +10, Def +6, Daño +7

Arco corto: Ini -5, Ataq +8, Def +4, Daño +7, Alcance 15

Puñetazo (montado): Ini -4, Ataq +7, Def +6, Daño +1

Patada (montado): Ini -5, Ataq +6, Def +4, Daño +4

Lanza y escudo cometa (montado): Ini -2, Ataq +11, Def +9, Daño +7

Lanza (montado): Ini -2, Ataq +11, Def +6, Daño +7

Espada larga y escudo cometa (montado): Ini -2, Ataq +12, Def +11, Daño +7

Espada larga (montado): Ini -2, Ataq +12, Def +8, Daño +7

Arco corto (montado): Ini -5, Ataq +10, Def +8, Daño +7, Alcance 15

Aguante: +10

Niveles de Fatiga: OK, 0, -1, -3, -5, Inconsciente

Penalizaciones por Heridas: -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacitado (16-20)

Habilidades: Árabe 5 (poesía), Arco 3 (arco corto), Arma Grande 1 (lanza larga), Artes Liberales 2 (retórica), Atención 2 (alerta), Atletismo 2 (correr), Cazar 2 (leones), Cirugía 2 (vendar heridas), Concentración 1 (memoria), Conocimiento de (área local) 2 (geografía), Conocimiento de Iraq 2 (personalidades), Derecho Islámico* 2 (mandamientos coránicos), Don de Gentes 2 (nobles), Embaucar 2 (mentiras elaboradas), Encanto 2 (ser ocurrente), Etiqueta 2 (nobleza), Intriga 2 (chismorreos), Latín 2 (uso Hermético), Liderazgo 2 (en combate), Manejo de Animales 2 (caballos), Montar 2 (velo-

Nota Histórica

Aunque de forma libre, Mansur está basado en un personaje histórico real, en un emir sirio llamado Usama ibn Munqidh (1095-1188). Las memorias de Usama han sido estudiadas por los historiadores del mundo árabe y son muy interesantes, tanto por su información histórica (en ocasiones cuestionable) como por su amenidad. A los interesados les dejamos un par de referencias de dos ediciones sobre el libro (ambas en inglés):

◆ *Usama ibn Munqidh: Warrior Poet of The Age of Crusades*, 2012, Oneworld Publications, traducido por Paul M. Cobb.

◆ *An Arab-Syrian Gentleman and Warrior in the Period of the Crusades: Memoirs of Usamah Ibn-Munqidh*, 2000, New York: Columbia University Press, traducido por Philip K. Hitti.

cidad), Nadar 2 (largas distancias), Pelea 3 (puñetazos), Poesía Encantada 3 (calmar), Sigilo 2 (desiertos), Socializar 2 (permanecer sobrio), Supervivencia 2 (desiertos), Teología: Islam 3 (profetas), Un Arma 4 (espada larga)

* versión islámica del Derecho Civil y Canónico

Equipo: espada larga, escudo cometa, lanza, arco corto, cota de malla completa (-3 a la Per cuando lleva puesto el casco), caballo.

Carga: 4 (5)

Apariencia: Mansur es de complejión y estatura media, tiene los ojos castaños, el pelo negro y siempre lleva la perilla cuidadosamente rizada. Sonríe con frecuencia y tiene un timbre de voz suave pero firme en el que se puede adivinar un acento oriental. Por lo general utiliza ropa ancha: túnicas y turbantes blancos y pantalones negros. Cuando lucha utiliza una cota de malla completa construida al estilo de Oriente Medio.

Mansur es un emir errante (el equivalente musulmán de un caballero errante), que se ha visto obligado a buscar ayuda en la alianza. Nacido de familia noble en Bagdad, Mansur fue criado para ser un caballero musulmán, un hombre cultivado en la guerra y las letras. Al igual que muchos de los musulmanes educados de la época, se sabe el Corán de memoria y está familiarizado con una gran variedad de textos literarios y jurídicos arábigos. Mansur es diestro en la lucha y en la caza, sabe manejar la espada, el escudo y el arco, y también es un poeta extraordinario; ¡de hecho podría llegar a ser muy popular en la alianza si el resto de habitantes supieran árabe! A pesar de todo, hay quién aprecia el sonido y la musicalidad de su idioma, por lo que a veces le piden que de algún recital.

Por desgracia, Mansur tiene un problema. En su juventud se enfrentó a una bruja a la que encontró practicando magia negra en un cementerio. La mujer lo maldijo y desde ese momento siempre acaba involucrado en disputas políticas. Como consecuencia, en todas las cortes a las que ha llegado se ha visto envuelto en terribles complots por causas ajenas a su voluntad. ¡Al final siempre tiene que salir huyendo para conservar la cabeza sobre los hombros! Las noticias de su aparente afición por las intrigas se extendieron entre la flor y nata de las ciudades y fortalezas, y ahora nunca es bienvenido en ellas.

Mansur desea volver a rodearse de la alta sociedad en la que se crio y por eso ha venido a la alianza, necesita la ayuda de los magi para romper la maldición. Hasta el momento, sus esfuerzos han sido en vano, pero confía poder regresar algún día junto a la nobleza musulmana. Mientras tanto, intenta ser de utilidad para los magi, entrenando a los grogs y ayudando a mantener la biblioteca de la alianza.

Aunque Mansur no es un musulmán estrictamente piadoso, tiene una fe inquebrantable en la benevolencia de Alá, de la que cree que ha sido objeto; después de todo, y a pesar de su maldición, todavía está vivo, por lo que ¡siente que alguien debe estar cuidándolo!

Naines, la Académica Disfrazada

POR NEIL TAYLOR

Características: Int +2, Per +1, Pre 0, Com +2, Fue -1, Vit +1, Des 0, Rap 0

Tamaño: -1

Edad: 26 (26)

Decrepitud: 0

Puntuación de Informidad: 0 (0)

Puntuación de Confianza: 1 (3)

Virtudes y Defectos: Habitante de la Alianza; Instruida, Lectora Perceptiva, Pedagoga; Obsesión (ser aceptada como académica), Pequeña, Travesti

Rasgos de Personalidad: Valiente +3, Reservada +2, Ladina +1

Reputaciones: Ninguna

Combate:

Puñetazo: Ini +0, Ataq +3, Def +3, Daño -1

Aguante: +1

Niveles de Fatiga: OK, 0, -1, -3, -5, Inconsciente

Penalizaciones por Heridas: -1 (1-4), -3 (5-8), -5 (9-12), Incapacitada (13-16)

Habilidades: Artes Liberales 5 (lógica), Atención 1 (buscar), Cirugía 0 (2) (primeros auxilios), Concentración 0 (1) (distracciones), Conocimiento de (ciudad natal) 2 (lugares), Conocimiento de París 1 (calles y tabernas), Derecho Civil y Canónico 3 (Francia), Don de Gentes 2 (ciudadanos), Embaucar 4 (engañar), Enseñanza 3 (clases privadas), Etiqueta 0 (1) (nobles), Latín 5 (uso académico), (Lenguaje Materno) 5 (vocabulario), Montar 1 (borricos), Música 0 (1) (cantar con voz ronca), Pelea 2 (puñetazos), Philosophiae 5 (filosofía natural), Regatear 1 (tasas de matriculación), Socializar 1 (canciones estudiantiles)

Equipo: ropas masculinas, pergaminos y tinta, materiales de enseñanza (tablillas de cera, etc.) y demás artilugios similares

Carga: 0 (0)

Apariencia: Naines es un delgado y joven académico, con apenas un poco de pelusa en la barbilla o, si miras debajo de su ropa y vendas, una joven decidida a abrirse camino en la sociedad que la rodea. Naines tiene la obsesiva determinación de demostrar su valía como académica, a cualquier precio (aunque lo fácil hubiera sido ingresar en un convento de monjas, Naines nunca tuvo esa oportunidad).

Isabelle, que es el nombre con el que fue bautizada, fue la última hija de una gran lista de hermanos, en su mayoría varones que, además, la sacaban unos cuantos años. Su madre murió cuando tenía 8 años y, aunque

su padre tenía suficientes ingresos, estaba demasiado ocupado como para estar pendiente de su familia, por lo que Isabelle pudo salir de casa y (con la ropa que les robó a sus hermanos) ocupar un asiento en la escuela catedralicia. Los profesores recibieron con los brazos abiertos a ese muchacho brillante y rápido en sus repuestas... del que desconocían su secreto.

Aunque su padre la castigó varias veces, siempre creyó que terminaría por aprender la lección y por madurar. Sin embargo, siendo ya moza, su proceder comenzó a ser excesivo hasta en su casa, por lo que cogió algo de dinero y huyó a París. Allí logró matricularse en la universidad y consiguió trabajo en la ciudad enseñando a leer a los hijos de los mercaderes, sin embargo, antes de acabar sus estudios, descubrieron su secreto y tuvo que volver a huir. Desde entonces ha estado trabajando como maestro para los nobles y su parentela, aunque cada vez se muestra más cautelosa: al más mínimo indicio prefiere marcharse antes que ser desenmascarada. De esta forma ha conseguido algunas cartas de recomendación para acceder a nuevos empleos.

Hace poco que Naines ha llegado a la alianza buscando trabajo, aunque no sabe nada de ella. Los magi la han acogido y se ha encontrado con un lugar especial, más allá de los límites de la sociedad medieval, donde cualquiera tiene la libertad de ser uno mismo.

El hermano Uberto

POR MATT RYAN

Características: Int +2, Per +3, Pre -4, Com +3, Fue +1, Vit +2, Des -2, Rap -2

Tamaño: 0

Edad: 25 (25)

Decrepitud: 0

Puntuación de Informidad: 0 (0)

Puntuación de Confianza: 1 (3)

Virtudes y Defectos: Monje Mendicante; Sabiduría de las Carreteras; Capacidad Mágica Latente, Constitución Resistente, Creatividad, Mirada Penetrante, Vigoroso, Voluntad de Hierro; Votos Monásticos, Ira; Infame, Presencia Mediocre, Visiones, Debilidad (conversaciones agradables)

Rasgos de Personalidad: Insolente +3, Independiente +2, Hablador +1

Reputaciones: Agitador (eclesiástica) 4

Combate:

Puñetazo: Ini -2, Ataq +1, Def +1, Daño +1

Patada: Ini -3, Ataq +2, Def +1, Daño +4

Aguante: +2

Niveles de Fatiga: OK, 0, 0, -2, -4, Inconsciente

Penalizaciones por Heridas: -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacitado (16-20)

Habilidades: Alemán 2 (mercaderes), Artes Liberales 2 (matemáticas), Atención 4 (personas sospechosas), Concentración 1 (lectura), Conocimiento de la Orden de Predicadores 3 (sobre el fundador), Derecho Civil y Canónico 1 (prórrogas eclesiásticas), Don de Gentes 3 (campesinos), Enseñanza 1 (clases particulares), Francés 3 (sacerdotes), Intriga 2 (rumores), Italiano 5 (sermones), Latín 4 (salmos), Liderazgo 3 (feligreses), Pelea 3 (patada), Regatear 1 (cenar), Teología 3 (herejías)

CAPÍTULO

III

Equipo: túnica negra, bastón para caminar, sandalias, zurrón de cuero

Carga: 0 (0)

Apariencia: el hermano Uberto es alto y poco atractivo, tiene los ojillos negros y brillantes, la frente ancha y las mejillas picadas de viruela. Uberto viste las negras túnicas de su oficio, las cuales están deshilachadas en las mangas y los bajos debido a las horas que pasa caminando. Nunca deja de mirar de un lado a otro, siempre atento ante el menor atisbo de diabolismo.

Uberto es un fraile dominico, el más feroz de los predicadores y prosélitos. Alto y tonsurado, ofrece la imagen de un espantajo de aspecto descuidado. Uberto creció en una pequeña ciudad perdida entre las agrestes colinas del centro de Lombardía, un lugar adecuado para las cabras, las moscas y la piedad. El feo pero inquisitivo Uberto creció al amparo del sacerdote local, se ordenó sacerdote y se convirtió en un monje de la orden de los predicadores (o dominicos). Uberto recorrió los agrestes caminos y las sendas bacheadas de la Europa Mítica, predicando con arrebatos sermones para asustar a los hombres y enseñarles sus pecados, para que se arrepintieran y volvieran al seno de la santa madre iglesia.

Fue en sus viajes donde escuchó las historias de aquel grupo de gente, de aquella congregación secreta de inadaptados y desviados. Los rumores decían que estos hombres y mujeres eran magos cuyos hechizos imitaban los milagros de Dios. Uberto juró encontrar este lugar e investigar tales historias increíbles. Su superior y líder de la orden de los predicadores, el General Superior Jordan de Sajonia, quería que Uberto se quedara en Lorena predicando contra la herejía cátara e ignorara semejantes rumores. Sin embargo, siguiendo uno de sus malos hábitos, el a veces polémico Uberto hizo oídos sordos de las órdenes de Jordan y comenzó su búsqueda.

Cuando encontró la alianza comenzó con sus investigaciones. Los magi, que no querían crearse un enemigo, le dejaron quedarse y le permitieron predicar en la alianza. El fraile se sorprendió al descubrir que no había ningún sacerdote cuidando del rebaño; al no contar con ningún guía sagrado se habían convertido en un blanco perfecto para el maligno. ¡Ni siquiera había misas semanales ni confesiones anuales! Uberto recorrió la alianza con denuedo en busca de algún tipo de herejía, convencido de que habría alguna en semejante nido de perversión. Sin embargo, Uberto se encontró con algo distinto. Después de pasar una semana viviendo en el entorno mágico de la alianza, comenzó a tener visiones: presagios increíblemente precisos de sucesos futuros. Al principio se asustó, pues no sabía si se trataban de manifestaciones infernales o divinas. Para ayudarlo, el magus Criamon de la alianza le sugirió que continuara viviendo entre ellos mientras reflexionaba acerca de los orígenes de sus visiones.

Uberto también descubrió que le gustaban las personas que vivían en la alianza. Hasta ahora, la gente se había mostrado distante y desconfiada debido a la aversión que sentían hacia él. Sin embargo, los habitantes de la alianza habían sido amables, le habían invitado a cenar y habían insistido en que se quedara para escuchar las historias de los ancianos. Poco a poco, y sin quererlo, empezó a disfrutar de su compañía.

Uberto ha estado viviendo con los habitantes de la

alianza durante más de un año y, aunque todavía no tiene claro el origen de sus visiones, disfruta hablando con el Criamon. Además, los magi le han dejado seguir predicando entre los habitantes. Por otra parte, aquella insistencia por encontrar alguna herejía en la alianza ha quedado en un segundo plano, aunque eso no quita para que Uberto siga teniendo los ojos abiertos ante cualquier evidencia del maligno y de sus esbirros demoniacos.

INTERPRETAR A UBERTO

Uberto se siente muy a gusto en los caminos y rara vez se niega a viajar. Al mismo tiempo, ha disfrutado de su estancia en la alianza y le gusta la estabilidad que ofrece la vida entre sus muros. Aunque está interesado en conocer la verdad acerca de sus visiones, lo cierto es que también las utilizó como excusa para extender su estancia. El don mágico que late en Uberto todavía no se ha manifestado, quizás una visión especialmente vívida desencadene su aparición.

Uberto es un orador enérgico que promulga sermones emocionantes y oraciones inspiradoras. Ante el menor indicio de herejía, el fraile desata su ira y busca con tesón la forma de extirparla. A día de hoy, no considera que los magi sean herejes, sino un raro ejemplo del poder y amor de Dios, que permite que estos singulares individuos puedan acceder de forma limitada y temporal a Su poder.

El superior de Uberto está disgustado con su tardanza. Este desagrado generalmente se manifiesta a través de cartas malhumoradas que Uberto ignora. Sin embargo, Jordan no le va a permitir mucho más a Uberto. El General Superior no sabe nada de los magi ni de su poder arcano y Uberto no lo ha mencionado todavía. Solo el tiempo dirá cómo acaban por desarrollarse los sucesos que están por llegar.

Victor de Mercere, el Boina Roja

POR NEIL TAYLOR

Características: Int +1, Per +2, Pre -2, Com -2, Fue +2, Vit 0, Des +2, Rap 0

Tamaño: 0

Edad: 24 (24)

Decrepitud: 0

Puntuación de Infirmidad: 0 (0)

Puntuación de Confianza: 1 (3)

Virtudes y Defectos: Boina Roja; Sabiduría de los Bosques*; Conexión con la Naturaleza, Contactos Sociales (nobles), Trotamundos (Virtud Gratuita); Presuntuoso; Alegre, Características Empobrecidas, Compañero Animal Mágico (caballo), Compulsión (caza), Estudiante Mediocre, Vulnerable al Poder Infernal

* otorga un +3 más a todas las tiradas cuando lucha en el bosque; ten en cuenta también el brazalete del *escudo invisible* (ver equipo).

Rasgos de Personalidad: Alegre +3, Ambicioso +2, Sociable +1

Reputaciones: Ninguna

Combate:

Arco largo: Ini -4, Ataq +10, Def +4, Daño +10

Espada larga: Ini +0, Ataq +10, Def +5, Daño +8

Espada larga y escudo clipeo: Ini +0, Ataq +10, Def +7, Daño +8

Lanza (desmontado; usada como lanza larga): Ini +1, Ataq +7, Def +3, Daño +9

Daga: Ini -2, Ataq +8, Def +3, Daño +5

Puñetazo: Ini -2, Ataq +4, Def +2, Daño +2

Espada larga (montado): Ini +0, Ataq +13, Def +8, Daño +8

Espada larga y escudo clípeo (montado): Ini +0, Ataq +13, Def +10, Daño +8

Lanza (montado): Ini +0, Ataq +12, Def +8, Daño +8

Lanza y escudo clípeo (montado): Ini +0, Ataq +12, Def +10, Daño +8

Aguante: +6 (cota de malla parcial); +2 (cuero endurecido parcial, mientras caza)

Niveles de Fatiga: OK, 0, -1, -3, -5, Inconsciente

Penalizaciones por Heridas: -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacitado (16-20)

Habilidades: Arco 3 (arco largo), Arma Grande 1 (lanza larga), Artes Liberales 2 (lógica), Atención 2 (alerta), Atletismo 2 (correr), Cazador 3 (cacería de la nobleza), Cirugía 2 (primeros auxilios), Concentración 3 (memoria), Conexión con la Naturaleza 2 (recursos), Conocimiento de la Orden de Hermes 2 (alianzas), Conocimiento de Semita Errabunda 2 (habitantes), Conocimiento del Tribunal 3 (geografía), Derecho Hermético 1 (procedimientos del Tribunal), Don de Gentes 1 (magi), Etiqueta 2 (cacerías), Latín 4 (uso Hermético), (Lenguaje Materno) 5 (fluidez), Liderazgo 2 (cazadores), Manejo de Animales 1 (sabuesos), Montar 3 (mientras caza), Pelea 2 (daga), Philosophiae 1 (filosofía natural), Regatear 1 (extraños), Sigilo 1 (acechar), Socializar 2 (historias disparatadas), Supervivencia 2 (bosques), Un Arma 3 (espada larga)

Equipo: cota de malla parcial, espada larga, escudo clípeo, lanza, daga. En su caballo, Aeolus, lleva un petate con ropa de viaje y equipo para acampar al aire libre; además, el caballo lleva un arnés caro, una silla de montar y mantas. Victor lleva los siguientes objetos mágicos: *la exquisita olla del viajero, la inmejorable tienda del viajero, el escudo invisible, el ojo del gato y, su caballo, el amuleto de Aeolus* (todos ellos están descritos en la sección de los objetos encantados del capítulo uno, página 7).

Carga: 2 (4)

Vis: Victor todavía no tiene *vis*, pero sigue buscando...

Apariencia: Victor es un hombre alto y rubio, tiene el pelo largo (que suele llevar en coleta) y es fuerte y muy ágil. Su apariencia varía según qué viaje esté haciendo, desde un viajero anodino y encapuchado sobre un rocín, hasta un guerrero con brillante armadura en un impresionante corcel.

Si alguien le pidiera a Victor que posara, lo haría como un gran cazador sobre un espléndido corcel, con la lanza en ristre tras un ciervo; o tal vez se mostraría como un guerrero vestido con una cota de malla y con la cabeza descubierta, luchando contra varios bandidos a la vez, mientras desvía de forma ostentosa cada golpe con un pequeño gesto y los saja con su espada ancha.

Victor es el tipo de Boina Roja que se lleva bien con los magi Flambeau. Le encanta montar y cazar (hasta el punto de olvidar todo lo demás) y a menudo se hace pasar por un noble visitante para unirse a las partidas de caza de otros señores mundanos. Victor tiene una gran variedad de contactos entre los nobles con

los que ha cazado y se presenta a todos ellos como "un amigo de..." para poder unirse a sus cacerías. Es probable que su pasión pueda traerle problemas con los Quaesitores.

Victor es muy alegre y siempre se muestra confiado en sus capacidades, en gran parte debido (y eso habría que admitirlo) a todos los éxitos que ha cosechado hasta el momento... Sin embargo (y esto también habría que admitirlo), si quiere llegar a viejo como tiene planeado, debería controlar la levedad de su ánimo y no mostrar tanta confianza en sí mismo, para así no acabar metido en algún problema serio, ya sea por su culpa o por culpa de algún compañero que ya esté demasiado harto de su actitud. Mientras tanto, continúa buscando buena comida y buena compañía para contar sus historias entre espumosa cerveza.

Su amigo más cercano es su caballo, Aeolus, un animal mágico parlante y con voluntad propia que comparte su loca pasión por las persecuciones y la caza. Como él, su caballo es vanidoso y está orgulloso de su superioridad. Aeolus tiene un Poder de 8 y un Tamaño de +2 y posee la habilidad de transformar su apariencia, por lo que puede asumir la forma de un rocín o la de un corcel. Generalmente, Aeolus estará de acuerdo con Victor acerca de la apariencia que debe adoptar (pues entiende el papel que tiene que desempeñar con su amigo el Boina Roja), aunque como es bastante presuntuoso, podría llegar a mostrar toda su majestuosidad en el momento menos adecuado. Además, Aeolus es todo un semental ¡que a nadie se le pase por la cabeza castrarle!

Victor adoptó como *sigil* un cuerno de caza abrazado por las garras de una gran águila.

Aunque no es un magus, se dice que cuenta con muchos objetos encantados. Además de los que le entregue la Casa Mercere (como suele hacer para ayudar a sus miembros), Victor espera conseguir muchos más por sus propios medios. Para ello, pretende buscar fuentes de *vis* en sus viajes y mantener sus hallazgos en secreto. Después, planea recolectarlas e intercambiarlas (principalmente por objetos encantados, aunque tampoco descartaría otro tipo de favores) con otros magi mientras trabaja llevando mensajes. Por ejemplo, Aeolus aspira a tener algunos objetos mágicos propios y a los dos les gustaría tener un encantamiento que les permitiera comunicarse en silencio.

Incluso sin sus dispositivos, Victor sigue siendo alguien poderoso y un gran cazador: es físicamente fuerte, tiene los sentidos aguzados y, como dedica gran parte de su tiempo libre a la caza, es muy hábil entre los bosques y las regiones salvajes de la Europa Mítica, con las que tiene una conexión casi mística. Con los años (que serán muchos gracias a su Ritual de Longevidad), se convertirá en un cazador heroico o incluso en un guerrero épico si empieza a participar en batallas. Con su carácter extrovertido y su gusto por el riesgo, es probable que sus hazañas acaben engrosando el repertorio de los bardos y juglares ¡y acabe entrando en las crónicas de la Europa Mítica!

Aeolus está descrito completamente en *El Reino del Poder Mágico*, página 44. Échale un vistazo a su ficha para más información.

CAPÍTULO

III

Virgil, el gato mágico

POR SHEILA THOMAS

Poder Mágico: 13 (Animal)

Características: Int +1, Per +1, Pre -2, Com -2, Fue -5, Vit +1, Des +3, Rap +5

Tamaño: -3

Edad: 2 (2)

Puntuación de Confianza: 2 (5)

Virtudes y Defectos: Animal Mágico; Habitante Mágico de la Alianza^I; Equilibrio Perfecto, Maña con Atención, Oído Fino; Criado en una Alianza, Fantasía (debe supervisar las actividades de los grogs en la alianza), Nocturno

Cualidades e Inferioridades Mágicas: Meditación Mágica*; Poder Menor (x3), Virtud Menor (x2) (Clarividencia, Determinación), Poder Personal (x2); Ataque Reducido (mordisco), Vulnerable a las Carencias

Rasgos de Personalidad: Curioso +4, Gato + 3*, Entrometido +1, Tímido +1

Reputaciones: Pesado (alianza) 2

Combate:

Garras: Ini +4, Ataq +8, Def +11, Daño -3

Mordisco: Ini +5, Ataq +6, Def +8, Daño -4

Aguante: +2

Niveles de Fatiga: OK, 0, -1, -3, -5, Inconsciente

Penalizaciones por Heridas: -1 (1-2), -3 (3-4), -5 (5-6), Incapacitado (7-8), Muerto (9+)

I *Virtud de Estatus Social gratuita; los habitantes de la alianza suelen considerarlo como a un igual, sin que su naturaleza mágica implique ningún trato especial; fuera de la alianza es tratado como un gato normal.*

Habilidades: Atención 4 (por la noche)^{II}, Atletismo 3 (saltar)^{III}, Cazar 4 (roedores), Clarividencia 1 (invisibilidad), Concentración 1 (presas), Conocimiento de Semita Errabunda 3 (cocinas), Don de Gentes 3 (trabajadores de las cocinas), Embaucar 2 (pedir comida), Encanto 2 (grog), Etiqueta 1 (habitantes de la alianza), Intriga 2 (alianza), Latín 1 (reprimendas), (Lenguaje Local) 3 (charla de cocina), Meditación Mágica 1 (mantener la concentración), Pelea 2 (garras), Penetración 3 (Mentem), Sigilo 4 (acechar), Supervivencia 3 (alianza)

Poderes:

En Todas Partes a la Vez, 1 punto, Ini +4, Animal

A: Personal, **D:** Momentáneo, **O:** Individuo

En base a las Guías de Rego Corpus de nivel 15: "Transporta al objetivo instantáneamente hasta cincuenta metros" (ver **ArM5**, página 206).

ReAn 15 (Base 15): Poder Personal (15 niveles, +1 Iniciativa, -1 al coste de Poder)

Inocencia Fingida, 5 puntos, Ini -5, Mentem

A: Ocular, **D:** Momentáneo, **O:** Grupo

Hace que un grupo de personas olvide algo que hizo el gato, de la misma forma que el hechizo *Lagunas en la Memoria* (PeMe 15).

PeMe 25 (Base 10, +1 Ocular, +2 Grupo); Poder Menor (25 niveles)

Pasar Desapercibido, 0 puntos, Ini +6, Imaginem

A: Personal, **D:** Solar, **O:** Individuo

Se trata de una versión Personal del hechizo *La Invisibilidad de la Figura Estática* (PeIm 15).

II *Los gatos tienen una excelente visión nocturna.*

III *Los gatos obtienen una bonificación de +3 en las tiradas para escalar y saltar, debido a la Virtud Equilibrio Perfecto.*



PeIm 10 (Base 4, +2 Solar); Poder Personal (10 niveles, -1 al coste de Poder, +2 Iniciativa)

Atravesar el Portal Infranqueable, 0 puntos; Ini +3, Herbam

A: Toque, **D:** Diámetro, **O:** Individuo

Este poder es una versión del hechizo homónimo que utiliza cuando no hay humanos disponibles para abrirle las puertas.

MuHe 5 (Base 3, +1 Toque +1 Diámetro); Poder Menor (5 niveles, -1 al coste de Poder, 15 puntos de experiencia en Penetración)

Ojos Curiosos, 0 puntos, Ini +3, Imaginem

A: Toque, **D:** Concentración, **O:** Sala

Este efecto se utiliza para mirar dentro de los edificios y las estancias mientras el gato merodea por las casas o por una ciudad. Ten en cuenta que si el gato toca el techo de una habitación podrá ver en su interior (ver **ArM5**, página 219).

InIm5 (Base 1, +1 Toque, +1 Concentración +2 Sala); Poder Menor (5 niveles, -1 al coste de Poder, 15 puntos de experiencia en Penetración)

Armas naturales: Garras: Ini -1, Ataq +2, Def +3, Daño +2; Mordisco: Ini 0, Ataq +3, Def +1, Daño +1. El abundante pelaje del gato le proporciona una Protección de +1.


Vis: 2 peones de *vis* animal en los ojos.

Apariencia: Virgil es un gato delgado de dos años de edad, tiene el pelo negro y los ojos de color verde oliva.

Virgil nació y creció en la alianza, donde jugó y aprendió a descubrir el mundo con varios de sus hermanos y primos. Sin embargo, siempre supo que era especial. Mientras los otros gatitos no hacían más que jugar, dormir y comer, Virgil se dedicaba a inspeccionar los alrededores de los establos y se congraciaba con los otros habitantes. En cuanto pudo asumir ciertas responsabilidades, se hizo valer y rápidamente se familiarizó con cada rincón de la alianza, tanto dentro como fuera de sus muros.

A Virgil le encanta hacer su ronda y, aunque es especialmente bueno cazando alimañas, cree que su principal cometido es supervisar y vigilar todas las actividades que se llevan a cabo en la alianza, para garantizar que todo se hace correctamente. Aunque uno pueda encontrarlo en cualquier lugar de la alianza, lo más fácil es que sea visto cerca de las cocinas. La mayoría de los que trabajan allí son cariñosos con él y Virgil sabe cómo engatusarlos para que le den comida. Su otro lugar favorito de caza es la biblioteca; para Virgil, cualquier pila de libros es una atalaya y, si estás descuidado, cualquier pergamino es susceptible de servirle de asiento, con las posibles consecuencias de que se corra tinta si todavía está húmeda.

Aunque no teme a los magi, no le resulta grata su compañía, por lo que intenta no cruzarse en su camino. Con respecto a los habitantes de la alianza, parece ser capaz de predecir lo que van a hacer, pues está siempre de por medio, entre las piernas, en los canastos, en la mesa o en cualquier otro lugar inoportuno. Por supuesto, desde el punto de vista de Virgil, no hace más que vigilarlos de cerca. En la alianza, a todo el mundo le gusta Virgil, y a los que no, al menos le toleran.

Aunque Virgil puede entender el lenguaje de los hombres, no puede hablarlo. Por supuesto, puede comunicarse con cualquier otro animal de su especie. Para saber más acerca de los animales mágicos y de las Virtudes y Defectos específicas a estas criaturas, échale un vistazo al suplemento *El Reino del Poder Mágico*. 



*Virgo augis qz m
finit id. Equas
mor que equas
essenti. 4 cu Boo
dramm. s.
dramm. s. s.
pam r amr
am
se
wy
w
firo
fimo
mor
essenti.*

Capítulo Cuatro
Magí



M. Mendez 19

Magi



Los **magi** dominan el arte de la magia y son los personajes protagonistas de las sagas de **Ars Magica**.

Carolus Furax de la Casa Tytalus

POR MARK SHIRLEY

Características: Int +2, Per -1, Pre -1, Com -1, Fue 0, Vit +1, Des +4, Rap 0

Tamaño: 0

Edad: 34 (34), edad Hermética, 9 años desde su Desafío

Decrepitud: 0

Puntuación de Informidad: 2 (3)

Puntuación de Confianza: 2 (5)

Virtudes y Defectos: El Don; Magus Hermético; Determinación (Virtud gratuita); Estudio Polivalente; Destreza Notable, Equilibrio Perfecto, Magia Cíclica (Positiva) - Noche, Magia Discreta, Magia Silenciosa; Maestro Humillante, Maleficio Mayor (la luz solar le hace daño); Artes Incompatibles x2 (CrIg, ReIg), Temerario

Rasgos de Personalidad: Temerario +3, Reservado +2, Vanidoso +2, Envidioso +1

Reputaciones: Ninguna

Combate:

Esquivar: Ini +0, Ataq n/a Def +0 Daño n/a

Aguante: +1

Niveles de Fatiga: OK, 0, -1, -3, -5, Inconsciente

Penalizaciones por Heridas: -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacitado (16-20)

Habilidades: Artes Liberales 2 (escriba), Atención 1 (de noche), Atletismo 4 (trepar), Concentración 1 (mantener hechizos), Conocimiento de (área) 1 (casas ricas), Derecho Hermético 1 (en relación con las leyes mundanas), Embaucar 1 (excusas), Encanto 2 (damas), Intriga 3 (gente respetable), (Lenguaje Materno) 5 (ciudadanos), Latín 4 (hablar de magia), Parma Mágica 3 (Imaginem), Penetración 1 (Perdo), Precisión 2 (Imaginem), Prestidigitación 4 (hurtos fortuitos), Profesión (escriba) 1 (copiar hechizos), Sigilo 4 (bajo techo), Teoría Mágica 4 (inventar hechizos)

Artes: Cr 2, In 0, Mu 5, Pe 10, Re 7; An 3, Aq 0, Au 0, Co 5, He 0, Ig 0, Im 10, Me 7, Te 6, Vi 4

Cicatrices del Crepúsculo: Ninguna

Equipo: Ninguno

Carga: 0 (0)

Hechizos Conocidos:

*La Adherencia de los Pies del Lagarto** (MuCo(An) 5/+9)

*La Lubricidad de la Anguila** (MuCo(An) 5/+9)

La Penumbra del Atardecer (Pelg 10/+11)

Baile de Máscaras (MuIm 15 /+16)

Manto de Invisibilidad (PeIm 20/+21)

Evocar Recuerdos Alterados (MuMe 4/+13)

Lagunas en la Memoria (PeMe 15/+18)

Aura de Autoridad (ReMe 20/+15)

Golpe de Almádena (PeTe 10/+17)

Mano Invisible (ReTe 5/+14)

Pasos sin Huella (ReTe 10 /+14)

* ver los nuevos hechizos en la página 8.

Apariencia: Carolus es un hombre alto, de barba rala y piel pálida. Tiene tal encanto e ingenio, que consigue que los ingenuos confíen en él. Carolus prefiere vestir con prendas oscuras y le gustan especialmente las capas, pues pegan con su estilo dramático.

Este escurridizo seguidor de Tytalus es un ladrón consumado. Sin que lo sepan sus sodales, alguna que otra noche se escabulle de la alianza para robar a los ricos. A veces asalta en los caminos y otras veces desvalija las moradas de los mercaderes adinerados. Carolus no lo hace por dinero (pues la alianza cubre todas sus necesidades), sino por la emoción; es casi algo obsesivo. Aunque, obviamente, se apoya en la magia para lograr sus objetivos, lo cierto es que podrían pasar sin ella perfectamente. Carolus puede escurrirse por los huecos más estrechos, afanar las riquezas de otros con una facilidad pasmosa y fundirse en las sombras; sin embargo, cuando utiliza su magia es imparable. Aunque prefiere la Forma de Imaginem, no desprecia el resto de las Artes; a Furax le encanta utilizar su magia de forma original. Todos sus hechizos están relacionados con sus furtivas actividades nocturnas; con ellos consigue disfraces, puede disipar la luz, convocar al sueño, crear distracciones y destruir cualquier tipo de cerradura, de hecho, conoce muy pocos hechizos de Imaginem, ya que reserva sus conocimientos en este campo para abordar cualquier problema que surja durante sus incursiones de forma espontánea. Su capacidad para lanzar hechizos en silencio y sin gestos le ha resultado muy útil en sus correrías nocturnas.

Aunque no sabe nada de su ascendencia, Carolus sospecha que pueda descender de las hadas (u otras criaturas) que disfrutaban en la oscuridad. La luz del sol

CAPÍTULO

IV

le hace daño: una hora de exposición durante un día luminoso le produce quemaduras y la luz de un día claro le incomoda. Durante el día, todas sus acciones resultan penalizadas de 1 a 3 puntos, dependiendo de la intensidad de la luz solar. Además, nunca ha sido capaz de crear fuego o luz y su magia es más poderosa durante las horas nocturnas. Sin embargo, no ha demostrado tener ningún otro síntoma que evidencie su sangre feérica, por lo que quizás esté siendo afectado por otro tipo de poderes.

Darius filius Xerxes de la Casa

Flambeau

POR NIAL CHRISTIE

Esta ficha y descripción de Darius es la misma que se puede encontrar en **ArM5**, páginas 66 y 67.

Características: Int +3, Per +1, Pre -3 (2), Com -1, Fue +2, Vit 0, Des +1, Rap +2

Tamaño: 0

Edad: 87 (64), edad Hermética, 62 años desde su Desafío

Decrepitud: 0

Puntuación de Informidad: 6 (17)

Puntuación de Confianza: 1 (3)

Virtudes y Defectos: El Don; Magus Hermético; Maña con Perdo (Virtud gratuita); Maestría de la Magia; Afinidad con Perdo, Constitución Resistente, Clarividencia, Hechizos Rápidos, Premoniciones, Prestigio Hermético, Voluntad de Hierro; Don Estridente, Condicionado (Cazar a los enemigos de la Orden), Enemigos (Magi Expulsados y sus secuaces); Desfigurado (Cara quemada)

Rasgos de Personalidad: Valiente +3, Dedicado a una Causa +3, Eficiente +3

Reputaciones: Hoplita dedicado (Hermética) 3

Combate:

Lanza larga: Ini +5, Ataq +9, Def +8, Daño +9

Patada: Ini +1, Ataq +4, Def +4, Daño +5

Puñetazo: Ini +2, Ataq +5, Def +6, Daño +2

Aguante: +0

Niveles de Fatiga: OK, 0, 0, -2, -4, Inconsciente

Penalizaciones por Heridas*: -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacitado (16-20)

* las penalizaciones totales por heridas están reducidas en un punto debido a su Virtud Constitución Resistente

Habilidades: Alemán 5 (jerga mercantil), Arma Grande 4 (lanza larga), Artes Liberales 4 (gramática), Atención 3 (alerta), Atletismo 2 (correr), Cazar 2 (rastrear), Clarividencia 3 (invisibilidad), Concentración 3 (hechizos), Conocimiento de (área) 3 (personalidades), Conocimiento de Baviera 2 (geografía), Conocimiento del Dominio 2 (criaturas divinas), Conocimiento Mágico 2 (criaturas), Conocimiento de la Orden de Hermes 4 (criminales), Conocimiento del Poder Infernal 2 (demonios), Cultura Feérica 2 (bosques feéricos), Derecho Civil y Canónico 1 (costumbres locales), Derecho Hermético 3 (Marcha de Magi), Don de Gentes 2 (campesinos), Embaucar 3 (mentiras rápidas), Etiqueta 2 (mercaderes), Intriga 3 (conspiraciones), Latín 4 (uso Hermético), Liderazgo 3 (intimidación), Nadar 2 (mar picada), Parma Mágica 5 (Corpus), Pelea 3 (puñetazos),

Penetración 6 (Perdo), Philosophiae 2 (filosofía moral), Precisión 4 (precisión), Premoniciones 3 (magi enemigos), Profesión (Escriba) 2 (rapidez), Cirugía 2 (vendar heridas), Regatear 2 (libros), Sigilo 2 (seguir), Supervivencia 2 (bosques), Teoría Mágica 5 (inventar hechizos)

Artes: Cr 10, In 6, Mu 4, Pe 18+3 (15), Re 9; An 5, Aq 6, Au 6, Co 15, He 6, Ig 6, Im 5, Me 6, Te 6 (4), Vi 8

Cicatrices del Crepúsculo: las sombras de la capucha de Darius son extrañamente profundas y ocultan su rostro; a su alrededor, los objetos no mágicos se deterioran cuando utiliza magia (como el Defecto Efectos Secundarios).

Equipo: lanza larga con el asta encantada como su talismán, imbuido con el efecto *Herida Abierta* (PeCo 15, Penetración 0, 50 usos al día), sintonizado con un bono de +4 para los hechizos de destrucción a distancia; Ritual de Longevidad: Total de Laboratorio 35, +7 al bono contra el envejecimiento.

Carga: 0 (2)

Hechizos Conocidos:

Lislar al Lobo Aullante (PeAn 25/+27*), Dominado 1 (Lanzamiento Rápido)

Viento Abrasador (PeAq 20/+28*) +41, Dominado 1 (Penetración)

La Agonía del Desierto (PeAq 25/+29*), Dominado 2 (Penetración, Resistencia Mágica)

La Mano Curativa del Cirujano (CrCo 20/+26), Dominado 1 (Penetración)

Susurros Desde el Otro Lado (InCo (Me) 15/+13), Dominado 1 (Lanzamiento Silencioso)

La Búsqueda Implacable (InCo 20/+22), Dominado 1 (Penetración)

La Fortaleza del Oso (MuCo 25/+20), Dominado 1 (Lanzamiento Rápido)

Herida Abierta (PeCo 15/+37*), Dominado 1 (Penetración)

Polvo al Polvo (PeCo 15/+37*), Dominado 1 (Penetración)

El Nudo en la Lengua (PeCo 30/+37*), Dominado 1 (Lanzamiento Rápido)

El Suplicio de los Ojos Velados (PeCo 30/+37*), Dominado 1 (Penetración)

El Último Latido (PeCo 40/+38*), Dominado 2 (Penetración, Resistencia Mágica)

La Polea Invisible (ReCo 15/+25), Dominado 1 (Penetración)

La Resistencia de los Berserker (ReCo 15/+25), Dominado 1 (Lanzamiento Rápido)

La Zancada de las Siete Leguas (ReCo 30/+25), Dominado 1 (Lanzamiento Rápido)

Regreso al Hogar (ReCo 35/+25), Dominado 1 (Lanzamiento Rápido)

Ruinas de Madera (PeHe 25/+28*), Dominado 1 (Lanzamiento Rápido)

Suavizar las Llamas Voraces (PeIg 20/+28), Dominado 1 (Lanzamiento Rápido)

Piel de Salamandra (ReIg 25/+16), Dominado 1 (Lanzamiento Rápido)

Manto de Invisibilidad (PeIm 20/+28), Dominado 2 (Lanzamiento Silencioso x 2)

En la Punta de la Lengua (PeMe 5/+29), Dominado 2 (Lanzamiento Rápido, Resistencia Mágica)

Alterar el Rumbo del Corazón (PeMe 15/+28), Dominado 1 (Lanzamiento Silencioso)

Lagunas en la Memoria (PeMe 15/+29*), Dominado 3 (Lanzamiento Silencioso x 2, Lanzamiento Discreto)

La Ternura de la Niñez (PeMe 25/+30), Dominado 3 (Lanzamiento Silencioso x 2, Lanzamiento Discreto)

La Huella del Tiempo (PeTe 20*, Objetivo incrementado a Grupo/+28*), Dominado 1 (Lanzamiento Rápido)

Destierro al Ovoido Eterno (PeVi 30/+30*), Dominado 1 (Lanzamiento Rápido)

Vientos del Mundano Silencio (PeVi 30/+30), Dominado 1 (Resistencia Mágica)

* Si Darius sujeta su Talismán, tiene un bono de +4 para lanzar hechizos que "Destruyan cosas a distancia".

Apariencia: Darius es un individuo aterrador. Una túnica negra envuelve completamente su cuerpo esquelético y lleva una lanza cuya asta también es de color negro; recuerda la imagen medieval de la encarnación de la muerte. Esta imagen se ve más acentuada al quitarse la capucha, pues Darius es calvo y su cara está plagada de cicatrices, enmarcando unos ojos hundidos y velados.

Darius se satisface de cultivar su siniestra imagen; es un hoplita y un experto en la magia de Perdo, dedicado a descubrir y ejecutar a los traidores de la Orden. Sin embargo, no siempre fue así; Uwe, el chico que al final se convertiría en Darius, nació en el seno de una familia de comerciantes en Baviera. Disfrutó de una vida confortable en un hogar moderadamente próspero. Sin embargo, poco después de que Uwe alcanzara la pubertad, comenzaron a suceder cosas extrañas. Sus libros se desmenuzaban, los muebles sobre los que se apoyaba se rompían y el gato de su familia murió en sus brazos. Sus padres se dieron cuenta de que había algo inquietante en el muchacho y fueron más que felices al verlo marcharse como aprendiz del misterioso erudito que los visitó al poco después.

Uwe se convirtió así en el aprendiz del hoplita Xerxes, cuyas doctrinas fueron dirigidas a convertir a su filius en un cazador de demonios dentro de la Orden de Hermes. Un accidente de laboratorio al comienzo de su aprendizaje quemó los ojos de Uwe y la piel de su rostro; aunque Xerxes curó su ceguera, no hizo nada con respecto a la apariencia de su filius. Quince años después, Uwe se convirtió en un magus de la Orden de Hermes, se cambió el nombre a Darius y se unió a las filas de los hoplitas, los guardianes de la Orden. Ha seguido en contacto con su (anciano) pater, pero solo se ven en las raras ocasiones en las que necesitan intercambiar información; ahora Xerxes está demasiado débil como para tomar parte en los combates.

Darius viajó a la alianza para establecer un campamento base desde el que pudiera buscar y destruir a sus enemigos. Su empeño en cumplir con su misión fue tal, que impresionó a sus colegas y, hace poco, cuando el anterior líder de la alianza sufrió su Crepúsculo Final, tomó su relevo, viendo en ello la oportunidad de inculcar sus valores a los nuevos y jóvenes miembros que engrosarían sus filas. Darius ha estado demasiado ocupado como para instruir a un aprendiz, pero ahora siente la necesidad imperiosa de transmitir su legado, ya que sospecha que puede haber encontrado su némesis; hace poco luchó contra un poderoso magus Expulsado y sus seguidores, y casi murió, "escapando" solamente cuando una vorágine mágica lo envió físicamente al Crepúsculo. El traidor aún anda suelto pero

Darius intentará acabar con él en el siguiente enfrentamiento e incluso estará dispuesto a sacrificarse para lograrlo.

Mari Amwithig de la Casa Merinita

POR NEIL TAYLOR

Características: Int +3, Per +1, Pre +1, Com 0, Fue -2, Vit +2, Des -1, Rap 0

Tamaño: 0

Edad: 28 (23*)

* Ritual de Longevidad hecho por su *parens* como un favor; -14 a las tiradas de Envejecimiento (Total de Laboratorio: Cr(20)+Co(25)+Int(3)+TM(7)+Aura(5)+[Mari, Int(3)+TM(4)]=67)

Decrepitud: 0

Puntuación de Informidad: 1 (6*)

(* su *parens* tuvo que infligirle un punto de Informidad para enseñarle Magia Feérica)

Puntuación de Confianza: 1 (3)

Virtudes y Defectos: El Don; Maga Hermética; Magia Feérica (Virtud Gratuita); Afinidad con Perdo, Circunstancias Especiales (Alcance Toque), Estímulo Vital, Hechizos Dominados, Lectora Perceptiva, Magia Cíclica (Positiva) - Noche, Magia Discreta, Maña con Perdo; Determinada (demostrarse a sí misma que es mejor que los magi con Sangre Feérica), Favores (a su *parens*, por su Ritual de Longevidad); Magia Cíclica (Negativa) - Día, Magia Efímera

Rasgos de Personalidad: Celosa de los magi con Sangre Feérica +3, Vanidosa +2, Rencorosa +1

Reputaciones: Ninguna

Combate:

Esquivar: Ini +0, Ataq n/a, Def +1, Daño n/a

Aguante: +2

Niveles de Fatiga: OK, 0, -1, -3, -5, Inconsciente

Penalizaciones por Heridas: -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacitada (16-20)

Habilidades: Artes Liberales 2 (lanzamiento ceremonial), Atención 1 (buscar), Concentración 1 (hechizos), Conocimiento de Semita Errabunda 1 (normas), Conocimiento de la Orden de Hermes 1 (quién es quién), Cultura Feérica 2 (invierno oscuro), Derecho Hermético 1 (asuntos feéricos), Latín 4 (uso Hermético), (Lenguaje Materno) 5 (gran vocabulario), Liderazgo 1 (grogs escudo), Magia Feérica 1 (efectos llamativos), Parma Magica 2 (Corpus), Penetración 3 (Perdo), Philosophiae 2 (hechizos rituales), Precisión 1 (precisión), Profesión (escriba) 1 (copiar), Sigilo 0 (1) (ir a hurtadillas), Supervivencia 0 (1) (bosques), Teoría Mágica 4 (inventar hechizos)

Artes: Cr 0, In 0, Mu 5, Pe 12+3, Re 6; An 7, Aq 0, Au 0, Co 7, He 4, Ig 0, Im 0, Me 4, Te 4, Vi 0

Cicatrices del Crepúsculo: Ninguna

Equipo: túnica, un bastón tallado de apariencia impresionante y anillos de buena manufactura.

Carga: 0 (0)

Hechizos Conocidos:

La Agonía de la Bestia (PeAn 15/+25), Dominado 1 (Penetración)

Los Ojos del Gato (MuCo 5/+18**), Dominado 1 (Lanzamiento Múltiple)

El Nudo de la Horca (PeCo 25/+26), Dominado 2 (Lanzamiento Rápido, Penetración)

CAPÍTULO

IV

*El Asesinato del Inocente** (PeCo 30/+24)
La Polea Invisible (ReCo 15/+16), Dominado 1 (Penetración)

La Maldición de la Carcoma (PeHe 5/+25**), Dominado 1 (Lanzamiento Silencioso)

Palma Llameante (CrIg 5/+5**)

La Invisibilidad de la Figura Estática (PeIm 15/+21**), Dominado 1 (Lanzamiento Silencioso)

Golpe de Martillo (PeTe 5; como *Golpe de Almádena*, pero con Alcance Toque /+24**)

La Maza del Gigante (Pe(Re)Te 20/+16**), Dominado 1 (Penetración)

*La Maza Viajera del Gigante** (PeTe 20/+21)

*Asir la Piedra de Honda Distante** (ReTe 10/+12)

La Honda Mágica (ReTe 10/+12)

Vientos del Mundano Silencio (PeVi 20/+18), Dominado 1 (Penetración)

* ver los nuevos hechizos en la página 8.

** estos hechizos tienen Alcance Toque, por lo que se ha sumado el +3 a su Total de Lanzamiento debido a la Virtud Circunstancias Especiales

Vis: por desgracia, nada.

Apariencia: Mari es una joven despampanante, de piel pálida y pelo negro azabache, que siempre parece estar en el lugar equivocado (un problema mundano que Mari podría resolver con magia, pero que, sin embargo, no lo hace). Aunque podría pasar inadvertida escondiéndose en rincones oscuros tras una capa y capucha, prefiere estar acompañada para dejarse ver. De hecho, lo normal es encontrarla rodeada de diversas hadas de la noche, como goblins, gorros rojos y demás criaturas que las hadas del día consideran desagradables...

Su parens Merinita escogió a Mari por su inteligencia y su Don mágico, sin embargo, no tiene ni una gota de sangre feérica en sus venas. Este hecho avergonzó levemente a su parens, pues tuvo que infligirle Infirmidad con un hechizo para iniciarla en los Misterios feéricos.

Cuando estaba siendo instruida, Mari estuvo rodeada de magi sonrosados y rubios que tenían sangre Sidhe, lo que contrastaba con su cabello negro y su piel pálida. Como consecuencia, Mari siente celos de sus sodales de Casa, de su soltura, donaire y apariencia, así como de lo que la gente supone que deben de ser las hadas y por tanto las Merinitae: luminosas y adorables. Sin embargo, Mari encontró la fuerza que necesitaba en la oscuridad, por lo que centró sus estudios en las hadas de la noche y en los aspectos destructivos de la magia.

Mari está decidida a ser mejor que aquellos que lo tienen más fácil por tener sangre feérica: estudia hechizos, Artes y Habilidades para manejar el poder en bruto de la magia, incluso consiguió que su parens diseñara su Ritual de Longevidad antes de terminar su aprendizaje. Este Ritual, junto con su juventud, ha hecho que no envejezca desde su Desafío. En términos de juego, hace sus tiradas de envejecimiento de la forma habitual, pero ignora todos los resultados distintos de "2 o menos; La edad aparente no aumenta" y "3 o más; La edad aparente aumenta un año" (ver *ArM5*, página 252), al menos hasta después de cumplir 35 años.

En su determinación, también aprendió artimañas para aparentar ser más poderosa: algunos magi ancianos están tan impregnados de sus Artes que dima-

nan efectos involuntarios, por lo que ella los emula para que parezca que también los irradia. Por ello, ha aprendido y Dominado hechizos menores de destrucción, para lanzarlos de forma disimulada. Uno de sus trucos favoritos consiste en "atravesar" rápidamente las puertas mientras las rompe en pedazos o hacer que las plantas se marchiten a su alrededor. También lleva un bastón tallado que podría pasar por un talismán o un objeto encantado, sin embargo, ¡no es más que "atrezo"!

Si sus hechizos son bloqueados por la Resistencia Mágica de su oponente, intentará conseguir una pequeña muestra suya, como una gota de sangre o algún pelo caído, utilizando su hechizo *Asir la Piedra de Honda Distante* (ReTe 10) para aumentar su Total de Penetración. Si no fuera suficiente, recurrirá a las reservas de su fuerza interior y utilizará su vitalidad para potenciar el lanzamiento de sus hechizos. Hasta el momento, siempre ha sido suficiente con esto... ¡aunque sigue sin ser infalible! Por lo tanto, Mari quiere mejorar su Penetración mediante el estudio y la práctica.

Su vano deseo de permanecer joven como las hadas mediante el uso de un poderoso Ritual de Longevidad, hizo que su carrera mágica comenzara debiendo un gran favor a su parens, una deuda que está por encima de lo que sería normal para cualquier filia. Para saldarla, Mari le envía *vis* en bruto cuando puede, pero sabe que si le pidiera realizar algún trabajo, tendría que hacerlo sin rechistar, aunque le causara graves inconvenientes.

Moratamis de la Casa Guernicus

POR ÉRIK DAHL

Características: Int +2, Per +3, Pre +2, Com +1, Fue -2, Vit +1, Des -2, Rap -1

Tamaño: 0

Edad: 44 (30)

Decrepitud: 0

Puntuación de Infirmidad: 2 (15)

Puntuación de Confianza: 2 (5)

Virtudes y Defectos: El Don; Maga Hermética; Determinación, Famosa, Hechizos Dominados, Instruida, Maestro Experimentado, Magia Discreta, Magia Silenciosa x2, Mirada Penetrante, Prestigio Hermético (Virtud gratuita); Determinada (justicia); Bloqueo Creativo, Circunstancias Adversas (objetivo inadvertido), Debilidad (mujeres), Efectos Secundarios, Visiones

Rasgos de Personalidad: Prudente +3, Justa +3, Indulgente +1

Reputaciones: Imparcial (Hermética) 4, Quaesitora experta (Hermética) 3

Combate:

Esquivar: Ini -1, Ataq n/a, Def -1, Daño n/a

Aguante: +1

Niveles de Fatiga: OK, 0, -1, -3, -5, Inconsciente

Penalizaciones por Heridas: -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacitada (16-20)

Habilidades: Artes Liberales 4 (lógica), Atención 6 (buscar), Concentración 3 (hechizos), Conocimiento de Normandía 2 (personalidades), Conocimiento de la Orden de Hermes 3 (personalidades), Cultura Feérica 1 (costumbres), Derecho Civil y Canónico 3 (francés), Derecho Hermético 6 (asuntos relacionados), Don de

Gentes 3 (mujeres), Embaucar 1 (mentir a la cara), Encanto 2 (cumplidos), Etiqueta 4 (Orden de Hermes), Intriga 3 (pactos), Latín 5 (uso académico), Oc 5 (escrito), Oil 2 (documentos oficiales), Parma Mágica 5 (Corpus), Penetración 3 (Mentem), Precisión 2 (Mentem), Profesión (escriba) 2 (documentos legales), Teoría Mágica 4 (inventar hechizos)

Artes: Cr 1, In 12, Mu 1, Pe 7, Re 8; An 5, Aq 0, Au 0, Co 5, He 0, Ig 0, Im 10, Me 13, Te 0, Vi 5

Cicatrices del Crepúsculo: Ninguna

Equipo: Ninguno

Carga: 0 (0)

Hechizos Conocidos:

Sondear los Recuerdos de la Bestia (InAn 25/+18)

Ojos Curiosos (InIm 5/+23)

Voces en la Distancia (InIm 20/+23)

Imágenes en la Distancia (InIm 25/+23)

La Invisibilidad de la Figura Estática (PeIm 15/+20), Dominado 2 (Lanzamiento Rápido, Lanzamiento Múltiple)

Manto de Invisibilidad (PeIm 20/+18)

El Gélido Aliento de la Mentira (InMe 20/+28), Dominado 2 (Penetración, Resistencia Mágica)

La Pregunta Silenciosa (InMe 20/+29), Dominado 3 (Lanzamiento Rápido, Resistencia Mágica, Penetración)

Lagunas en la Memoria (PeMe 15/+23), Dominado 2 (Resistencia Mágica, Lanzamiento Múltiple)

La Llamada de Morfeo (ReMe 10/+23), Dominado 2 (Penetración, Lanzamiento Múltiple)

Aura de Autoridad (ReMe 20/+23), Dominado 1 (Penetración)

Atravesar el Velo Feérico (InVi 20/+18)

Apariencia: Moratamis es una mujer alta y hermosa que aparenta treinta y pocos años. Lo normal es que lleve su largo pelo negro (le llega por debajo de la cintura) trenzado con cintas, o dividido sobre sus hombros bajo un extenso velo que sujeta con una diadema de cobre grabada con el símbolo de la Casa Guernicus. A Moratamis le gusta vestir de azul y las faldas voluminosas, acampanadas y plisadas, las cuales sujeta con un cinturón doble y una faja de estilo francés. Aunque rara vez necesita tener las manos libres, para dejar que cuelguen de forma cómoda y decorosa a sus costados, se asegura de llevar su rostro siempre al descubierto. Pocas cosas escapan a sus agudos y penetrantes ojos, y aunque su mirada pueda ser agradable y cálida, siempre dejan traslucir su dureza.

Moratamis es una Quaesitor, una seguidora de la Casa Guernicus y, como tal, representa a la Orden de Hermes en todo lo que hace. Debido a esto, siempre mide las consecuencias de sus actos y se cuida de no hacer nada que pueda causarle vergüenza, tanto a ella como a su alianza o Casa. Moratamis es una gran estudiosa de las tradiciones y la etiqueta, y cree que mediante la observancia de las usanzas que hacen que los demás se sientan cómodos, se comprenden mejor las motivaciones de quienes la rodean. Moratamis tiene la obligación de ser justa con todo el mundo y, como consecuencia, está interesada en lograr la igualdad entre los hombres y las mujeres mundanas, en lo concerniente a los derechos y el estatus. Sin embargo, reconoce el valor inherente del sistema tradicional y generalmente no se rebela contra él.

Moratamis nunca conoció a sus padres, como hija bastarda, fue abandonada en 1125 en la abadía

de Fontevrault. Después estuvo bajo la tutela de una maga errante llamada Empistula (gracias a la estrecha relación que tenía con el convento de monjas), y completó la mayor parte de su aprendizaje mágico. Sin embargo, su señora murió de forma sospechosa y Moratamis tuvo que recorrer Francia en soledad. En algún momento de su viaje se perdió y encontró refugio en un palacio feérico. En los cuarenta días que pasó allí, tuvo que copiar extraños documentos legales para pagar su estancia al señor feérico. Al terminar, el señor le indicó cómo abandonar la regio y, tras seguir su camino, llegó a la alianza más grande del Tribunal, donde se enteró de que su viaje se había prolongado durante cuarenta años, a pesar de que ella no tenía conciencia de haber estado viajando ni uno. El Quaesitor Presidente le dio su visto bueno y un magus de la Casa Bonisagus accedió a ayudarla para que pudiera completar los pocos años que le quedaban de su aprendizaje. Tras los mismos, le permitieron pronunciar el Juramento como seguidora de la Casa Guernicus y como filia de Empistula.

Veinte años después, Moratamis está en contacto con muchos amigos y socios de la Orden de Hermes, y suele asesorar a quienes le escriben con preguntas legales o sobre costumbres o tradiciones. Moratamis es una Conservadora (ver *Las Casas de Hermes: Castas*, página 46) a la hora de interpretar el Código, lo que significa que suele juzgar de acuerdo a los precedentes y no a tenor de las circunstancias. Lo que más le interesa son las relaciones de la Orden con los demás; cree que los magi deben tratar de observar sin inmiscuirse en asuntos mundanos, feéricos y demás. En su opinión, la mejor manera de lograrlo es a través de la mente; la mejor manera de asegurarse de que solo aquellos que lo merecen sepan la verdad sobre la Orden, es estudiando o eliminando recuerdos de forma selectiva.

Su Impronta hace aflorar un sentimiento de decoro en sus objetivos o en aquellos que interactúan con éstos. Por ejemplo, si hiciera que un hombre olvidara su conversación con ella, éste podría tener la sensación de haber hecho un buen trabajo, aunque no recordara el porqué.

Moratamis suele lanzar magia mirando a la gente a los ojos, de hecho, es una adicta a este método, pues nunca utiliza su voz ni sus gestos, salvo que por fuerza mayor tenga que lanzar hechizos de más alcance. Su magia es más débil cuando su objetivo no es consciente de ella y, aunque puede lanzar hechizos para esconderse de algún peligro, nunca utiliza sus Artes para espionar a otros sin una buena razón. Sin embargo, se ha acostumbrado a seguir sus corazonadas, ya que suele tener un extraño sentido para prever problemas (gracias a su Defecto Visiones).

Aunque Moratamis sea una jueza severa, siente debilidad por el lujo. Disfruta de la buena comida y el buen vino y hace todo lo posible para conseguir que la alianza tenga a mano dichos placeres. También simpática con las mujeres, especialmente por las jóvenes con problemas, a las que facilitará toda la ayuda posible. Para lo demás, todos los que la conocen saben que no es amiga de las argucias ni engaños, y no dudará en juzgar a los que hacen excepciones al respecto.

Tillitus de la Casa Bonisagus

POR MATT RYAN

Características: Int +5, Per +1, Pre +1, Com +2, Fue -2, Vit +1, Des -2, Rap +1

Tamaño: -1

Edad: 35 (35)

Decrepitud: 0

Puntuación de Informidad: 0 (0)

Puntuación de Confianza: 0 (0)

Virtudes y Defectos: El Don; Magus Hermético; Estudio Polivalente; Afinidad con Latín, Circunstancias Especiales (lanzar hechizos borracho), Experimentador, Inteligencia Notable x2, Maña con Teoría Mágica (Virtud gratuita), Premoniciones; Determinado, Poca Determinación; Magia Imprecisa, Maleficio Menor (desafortunado), Pequeño

Rasgos de Personalidad: Indeciso +2, Modesto +2, Egocéntrico +1

Reputaciones: Ninguna

Combate:

Puñetazo: Ini +1, Ataq +0, Def +3, Daño -2

Aguante: +1

Niveles de Fatiga: OK, 0, -1, -3, -5, Inconsciente

Penalizaciones por Heridas: -1 (1-4), -3 (5-8), -5 (9-12), Incapacitado (13-16)

Habilidades: Atención 1 (rincones oscuros), Bretón 5 (argot de los ciudadanos), Cirugía 2 (tratarse a sí mismo), Concentración 3 (bajo coacción), Conocimiento de Bretaña (centros urbanos) 2, Conocimiento de París 2 (barrios de estudiantes), Conocimiento de la Orden de Hermes 1 (magi del Tribunal Normando), Derecho Hermético 1 (magi del Tribunal Normando), Don de Gentes 2 (clases bajas), Embaucar 2 (negar responsabilidades), Francés 3 (argot de tabernas), Latín 5 (uso Hermético), Parma Mágica 2 (Ignem), Pelea 2 (esquivar), Penetración 1 (Auram), Precisión 1 (Auram), Premoniciones 2 (rechazo personal), Sigilo 2 (escondarse), Socializar 2 (pedir bebidas), Supervivencia 2 (calles de la ciudad), Teoría Mágica 3+2 (extraer Vis)

Artes: Cr 5, In 5, Mu 4, Pe 4, Re 5; An 3, Aq 2, Au 3, Co 2, He 2, Ig 0, Im 2, Me 3, Te 0, Vi 5

Cicatrices del Crepúsculo: Ninguna

Equipo: túnica de magus

Carga: 0 (0)

Hechizos Conocidos:

El Pavor del Elefante a los Ratones (ReAn 15/+9)

Golpe de Viento (CrAu 15/+9)

La Mano Curativa del Cirujano (CrCo 20 / +8)

El Regalo del Vigor (ReCo 20/+8)

Lazos de Leña (CrHe 15/+8)

Desvelar Falsas Imágenes (InIm 15/+8)

Infundir Temor en los Corazones (CrMe 15/+9)

El Color de la Magia (InVi 5/+11)

Apariencia: Tillitus es un tipo bajo y desgarbado, tiene los ojos tristes y mustios y va ligeramente encorvado. El azul de sus ojos es tan brillante que parecen centellear, lo que sería un indicio de su agudo intelecto si alguna vez levantara su mirada del suelo. La perilla de Tillitus es canosa y su bigote está algo sesgado. Además, lleva el oscuro pelo castaño largo y enredado debido a la falta de aseo. Tillitus viste la típica túnica púrpura con estrellas y un solideo de cuero de un profundo color negro.

Aunque Tillitus podría ser el típico magus de la Casa Bonisagus, no es lo que se dice el típico magus recién salido de su aprendizaje. Es mucho mayor que sus compañeros, todos hombres y mujeres más jóvenes que él que acaban de comenzar el largo camino de la vida del magus. Esta diferencia es evidente y Tillitus es muy consciente de ella, hasta el punto de que se ha convertido en una carga más que en una ventaja.

En público, con sus compañeros, se muestra torpe y desmañado, se le traba la lengua al hablar y titubea al lanzar hechizos. En privado se muestra mucho más confiado, le gusta investigar e innovar cuando inventa conjuros o cuando se embarca en otras tareas arcanas. Tillitus está decidido a superar su miedo escénico e intenta repetir aquellas situaciones en las que ha fracasado para lograr sobreponerse a ellas. Desafortunadamente, sus intentos sucesivos suelen salirle tan mal como al principio. Tillitus es la encarnación Hermética del no desfallecimiento: si fallas, debes intentarlo de nuevo, aunque en el caso de Tillitus, sería más bien: si fallas, debes intentarlo, intentarlo, intentarlo, volver a intentarlo... supongo que te haces una idea.

TRASFONDO

Tillitus no recuerda a su madre ni a su padre, ni sabe nada acerca de las circunstancias de su nacimiento. Se crio con la hechicera del pueblo, pues fue la única mujer de los alrededores que se interesó por el niño abandonado. Durante su nacimiento, alguien desconocido le echó mal de ojo y le afectó tanto que se convirtió en parte de su naturaleza esencial (ver el Límite Mayor, Esencia Natural, en la página 129 de *ArM5*).

Durante su infancia en Bretaña, Tillitus demostró tener talento, pues poseía la capacidad sobrenatural de encontrar todo tipo de cosas. Muchos de sus vecinos pensaron que, durante la visita anual que hacía una maga al pueblo, elegiría al niño para su aprendizaje, pero no fue así; en su lugar eligió a una muchacha muy inteligente. "Habrás más suerte la próxima vez", dijeron entonces.

Tillitus tenía un talento que rozaba lo increíble para combinar tinturas y remedios a base de hierbas, sin embargo, como adolescente a la sombra de la bruja del pueblo, le pedía algo más a la vida. Esperó de nuevo, conteniendo el aliento, mientras un magus ruso lo examinaba y comparaba con un niño albino precoz. Sin embargo, Tillitus no fue aceptado y, de nuevo, eligieron a otro en su lugar.

Los *magistri* de la Universidad de París se sorprendieron cuando Tillitus acudió a ellos para que lo admitieran en su academia. Aunque el joven los impresionó con su erudición y sus conocimientos autodidactas de latín, tenía un deje de pueblo que les resultaba desconcertante. A los veinte años ya era un poco mayor para empezar sus estudios académicos, por lo que fue rechazado de nuevo.

Entonces, Tillitus se fue a una posada e incordió al posadero hasta que le vendió una jarra de cerveza con la que ahogó sus penas en su sabor amargo. Después pidió otra, y otra, hasta que se emborrachó y le echaron a la calle. Como no podía ser de otra forma, estaba lloviendo.

Y precisamente así fue como lo encontró la que pronto sería su mater, completamente ebrio, sucio y

tirado en la cuneta; hedía de tal forma que ni los rateos ni las ratas le hacían el menor caso. Hay quien dice que la maga Countenance se tomó su adopción como un desafío, otros que lo hizo para ganar una apuesta, sin embargo, lo cierto es que por alguna razón, Countenance, una de las magae más prestigiosas y creativas de la Orden, tomó a Tillitus como aprendiz.

La mala suerte de Tillitus le acompañó durante todo su aprendizaje. Aunque asimilaba con rapidez sus lecciones arcanas y dominaba sin esfuerzo muchos hechizos menores, siempre parecía estar en el lugar y el momento equivocados. Como si de una nube borrascosa se tratara, la mala suerte no le abandonó y le proporcionó muchas aventuras y desventuras. Finalmente, tras quince años de aprendizaje (aunque a Countenance le parecieron treinta), Tillitus superó su Desafío y recibió el título de magus de la Casa Bonisagus.

Con un último regalo de despedida y muchos consejos, Countenance empujó a su protegido hasta el umbral de la puerta y, como último acto caritativo, le consiguió un sanctum en una alianza lejana. Tillitus se fue con una sonrisa, sin percatarse de que en su bolsa había un agujero por el que iba perdiendo todos sus peniques. Countenance sonrió, se despidió con la mano y se mudó nada más perderlo de vista.

INTERPRETAR A TILLITUS

La maldición de Tillitus está tan arraigada en su naturaleza que ni siquiera se da cuenta de que está maldito. Tillitus asume como propios sus fallos y en ningún momento ha llegado a considerar que sean debidos a ninguna afección mágica. Aunque esto le haya destrozado la autoestima, también le ha llevado a intentar superar sus propios defectos. Tillitus no está deprimido, su espíritu rebosa vida, pero es tímido y vergonzoso. Hace tiempo aprendió que el alcohol refuerza su confianza, sobre todo cuando lanza hechizos, por lo que siempre se toma algunas copas antes de cualquier evento de importancia. Sin embargo, es lo suficientemente inteligente como para saber las consecuencias que tiene el abuso del alcohol.

Aparentemente, Tillitus es tímido y nervioso. Lo normal es que se halle en la última fila, retorciéndose las manos y buscando la oportunidad de saltar al frente para impresionar a sus compañeros. Sin embargo, como esta táctica no le suele funcionar, Tillitus siempre acaba volviendo al final del grupo.

Tillitus no está muy interesado en su historia y lo más seguro es que no crea a nadie que le hable de sus orígenes. Aunque la información sobre su pasado pueda suponerle un relato, a día de hoy está más interesado en probar quién es y no en saber quién fue. Por otro lado, eliminar su maldición tendría serias consecuencias, e incluso podría conllevar la extinción de su Don.

En el juego, la maldición se manifiesta de forma opuesta a como lo hace la Virtud Menor General: Suerte. En lugar de otorgar a Tillitus una penalización en las tiradas que tengan que ver más con la suerte que con la pericia, el narrador deberá potenciar los errores del magus, como por ejemplo, incrementando el número de dados de pifia al lanzar un hechizo, o diseñando de forma especial los efectos negativos de su Don en la sociedad. 